

DOI Number: 10.30520/tjsosci.522570

## **BİLGİSAYAR OYUNLARININ ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL YAŞAMINA ETKİSİ<sup>1</sup>**

### *THE EFFECT OF COMPUTER GAMES ON SOCIAL LIFE OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS*

Sabri ÇELİK<sup>2</sup>  
Berru ULUSOY<sup>3</sup>

#### **ÖZET**

Araştırmanın amacı; bilgisayar oyunlarının ergenlik dönemi içinde olan ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamlarına olan etkilerini belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini, 2017-2018 eğitim öğretim yılında Ankara'nın Yenimahalle ilçesindeki devlete bağlı 35 kamu ortaokulundaki 27712 öğrenci velisi; örneklemini ise tabakalı örnekleme yöntemiyle belirlenen 9 ortaokuldaki 427 öğrenci velisi oluşturmaktadır. Araştırmada Horzum, Ayas ve Çakır'ın (2008) ölçeğinin araştırmacı tarafından geliştirilmesiyle elde edilen veri toplama aracı kullanılmıştır. Elde edilen veriler SPSS 18.0 ve LISREL paket programı ile frekans, yüzde dağılımları alınarak çözümlenmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre; velilerin % 67,4'üne göre bilgisayar oyunu oynamak çocuğun sosyal yaşamını olumsuz etkilemekte; velilerin % 50,4'üne göre çocukları okul dışı vakitlerinde bilgisayar oyunu oynamamakta; velilerin % 48,7'sine göre bilgisayar oyunu oynarken kendilerini yalnız hissetmemekte; velilerin % 66,3'üne göre çocukları bilgisayar oyunu oynamayı arkadaşlarıyla birlikte olmaktan daha eğlenceli bulmamakta; velilerin % 53,4'üne göre de çocukları bilgisayar oyunu oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, geleneksel oyunlar oynama, kitap okuma vb.) tercih etmemektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Ergen, Ergenlik Dönemi, Oyun, Bilgisayar Oyunu, Bağımlılık

<sup>1</sup> Bu çalışma Prof. Dr. Sabri Çelik danışmanlığında Berru Ulusoy'un tamamladığı doktora tezinden üretilmiştir.

<sup>2</sup> Prof. Dr. Öğr. Üyesi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Yönetimi ve Denetimi Bilim Dalı, sabricgazi@ .edu.tr

<sup>3</sup> Doktora Öğrencisi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Yönetimi ve Denetimi Bilim Dalı, kayaberru@gmail.com

## ABSTRACT

The purpose of this research; to determine the effects of computer games on the social lives of middle school students in adolescence. For this purpose, descriptive survey model was used. The population of the study consists of 27712 parent of students in 35 public secondary schools in Yenimahalle district of Ankara in the 2017-2018 academic year. The sample consists of 427 students in 9 secondary schools determined by stratified sampling method. In this study, the data collection tool obtained by the researcher Horzum, Ayas and Çakır's (2008) was developed by the researcher. The data were analyzed by taking SPSS 18.0 and LISREL package program frequency and percentage distributions. According to the findings of the study; % 67.4 of parents play a computer game adversely affect the child's social life; %50.4 of parents say that their children do not play computer games outside of school time; % 48.7 of parents do not feel lonely while playing computer games; % 66.3 of parents say that children do not find playing computer games more fun than being with friends; according to % 53.4 of the parents, children do not prefer playing computer games to other activities (sports, playing traditional games, reading books, etc.).

**Keywords:** Anxiety, Computer Game, Addiction, Adolescent, Adolescence, Loneliness

## GİRİŞ

Ergenlik dönemi; çocukluğun sonu ile toplum hayatında sorumluluk alma dönemi olan yetişkinlik arasında kalan ara dönemdir (Kulaksızoğlu, 2014). Ortaokul öğrencileri de buldukları yaş aralığı nedeniyle ergenlik dönemi içinde yer almaktadır (Törüner ve Büyükgönenç, 2012). Ergenlik dönemini yaşayan bireyler olarak adlandırılan ergenler bir taraftan kendini yetişkin sayarak tutum ve davranışını çevresindeki büyükler göre ayarlarken diğer taraftan çocukluklarını yaşamaktadır (Öztürk, 2007). Böylece bu dönemde ergende çeşitli deneyimlerle bireyselleşme, sosyal aidiyet duyguları oluşurken çocuksu tutum ve davranışların yerini yetişkinlik davranışları almaktadır (Shaw, Kleiber ve Caldwell, 1995).

Yaklaşık 40 yıllık bir geçmişe sahip olmasına karşın, geleneksel oyunların yerini alan bilgisayar oyunları; sanal ortamda eğlence amaçlı oynanan oyunlardır (Squire, 2006). Toplumun en küçük sosyal birimi olan aile ise özellikle ergenlik döneminde olan çocukların sosyalleşmesinden sorumludur (Aral, Gürsoy ve Yıldız Bıçakçı,). Aile, kişiyi sosyal duruma getiremezse kişi bu gereksinimini diğer ortamlarda karşıladığından (Celkan, 2005) özellikle bilgisayar oyunları ile sosyalleşme arasındaki ilişkide aile çok önemli etkiye sahiptir (Çakır, 2013).

Bu çalışmada alanyazında sosyalleşme ile ilişkisi tartışılan bilgisayar oyunlarının ergenlerin sosyal yaşamlarına olan etkisine ilişkin ortaokul öğrenci velilerinin görüşleri alınmıştır.

### 1. Literatür Taraması

#### 1.1. Bilgisayar Oyunları

Şahin (2011) bilgisayar oyunlarını; eğlenmek, vakit geçirmek, sosyal iletişimde bulunmak, hayal ettiği karaktere ve dünyaya sanal ortamda sahip olabilmek gibi nedenlerle oynanan oyunlar olarak tanımlar. Günay (2011) bilgisayar oyunlarını “monitör, fare, klavye” gibi ara birimlerin bilgisayar yazılımları ile etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünü olarak tanımlar. Bu tanıma benzer olarak Kara (2014); bilgisayar oyunlarının sistemli olmasına değinmiş ve

bilgisayar oyunlarının kurallar, amaçlar, etkileşim gibi öğelerden oluştuğunu belirtmiştir.

Geçmişte oyunlar genellikle sokaklarda, oyun parklarında, bahçelerde ve açık havada akranlarla oynanırken günümüzde daha çok bilgisayar başında, sanal kişilerle oynanmaktadır (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008). Böylece sanal hale gelen bir çok yaşantıdan oyunlar da etkilenmiş (Kaya, 2013), her geçen gün bir adım daha ileriye giden teknolojik gelişmeler, şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenlerle geleneksel oyun etkinliklerinin yerini bilgisayar oyunları almıştır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

Tuğrul ve arkadaşlarına (2014) göre de oyun algısı zaman içinde fiziksel aktivitelerden teknolojik ürünlerle oynamaya, dış mekânlardan iç mekânlara ve arkadaşlarla oyunlardan bireysel bilgisayar başında oynanan oyunlara doğru kaydığından bilgisayar oyunları özellikle ergenlerin favori oyunları arasında yer almaktadır. Benzer düşüncede olan Dewit'e (1993) göre bilgisayar oyunu oynamak ergenlerin bir numaralı favori aktivitesi olduğundan ergenler zamanlarının çoğunu bilgisayar başında geçirmektedir. Hauge ve Gentile de (2003) 8 ve 9. sınıf öğrencileriyle yapmış oldukları çalışmalarında bu bulguyu destekleyen sonuca ulaşmıştır. Türkiye'de ise 2014 yılında ortalama her 4 kişiden 2'si olmak üzere toplamda 22 milyon kişi aktif olarak bilgisayar oyunu oynamakta ve bu kişiler toplamda günde 39 milyon saati oyun başında geçirmektedir (Diler, 2014). Bu nedenden ötürü Leonard (2003), 21. yüzyılı "bilgisayar oyunu çağı" olarak adlandırmıştır.

## 1.2. Bilgisayar Oyunlarının Sosyalliğe Katkıları

Kaya (2013) araştırmasında bilgisayar oyunlarının sosyalleşmeye olan katkılarını vurgulamış, bilgisayar oyunlarını; oyunculara sanal ortamda birbirleriyle sözel diyaloglarda bulunma ve interaktif iletişim olanağı tanıyan çok boyutlu dijital medya formu olarak değerlendirmiştir. Yee, Ducheneaut ve Nelson (2012) yapmış oldukları araştırmalarının sonucunda bu kadar sık ve uzun zamanlı olarak bilgisayar oyunu oynamanın ardındaki dürtülerinden birinin sosyalleşme ihtiyacı olduğunu belirtmiştir. Öyle ki bu araştırma sonucuna göre bilgisayar oyunları; diğer oyunculara yardım etmeye, onlarla konuşmaya, bir grup çalışmada yer almaktan memnuniyet duymaya neden olduğundan sosyalliğe katkı sağlamaktadır. Tüzün de (2006) çevrimiçi bir oyunu tanıttığı araştırmasında özellikle çok kullanıcıli çevrimiçi bilgisayar oyunlarının sosyalleşme yöntemi olduğunu vurgulamıştır.

## 1.3. Bilgisayar Oyunlarının Sosyalliğe Olumsuz Etkileri

Hussain ve Griffiths (2009) bilgisayar oyunların sosyalliğe katkı sağlamanın aksine, bu oyunlardaki sosyal etkileşim ve müsabakanın bağımlılığı başlatan etkenlerden olduğunu belirtmiştir. Yalçın Irmak (2014) bilgisayar oyunlarında vakit geçirerek kendini sosyal ortamlardan dışlayan, asosyal davranış özellikleri gösteren ergenlerin, oyun oynama davranışlarını bağımlılık düzeyine taşımaya eğilimli olduklarını belirtmiştir. Üre'ye (2009) göre bilgisayar oyunları; sosyalleşmelerini ve gelişmelerini sağlayan arkadaşlarından ve onlarla oynadığı oyunlardan çocukları uzaklaştırmaktadır. Sutton Smith (1986), Anderson ve Bushman (2001), Wack ve Tantleff Dunn da (2009) aynı görüşü paylaşarak sosyalleşmeye katkı sağlayan oyunun günümüzde tek kişilik bir tüketim aracına dönüştüğünü, bireyin bilgisayar oyunları ile yalnızlaştırıldığını ifade etmiştir.

## 2. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamlarına etkisi ortaokul öğrencilerinin velileri tarafından incelendiğinden betimsel tarama modeli ve nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır.

### 2.1. Araştırmanın Evreni ve Örnekleme

Araştırmanın evrenini, 2017-2018 eğitim-öğretim yılında Ankara'nın Yenimahalle ilçesindeki devlete bağlı kamu ortaokullarındaki 27712 öğrenci velisi; örneklemini ise SED'lerine göre seçkili örnekleme yönteminden uygun örnekleme yöntemiyle seçilen 9 ortaokuldaki 427 öğrenci velisi oluşturmaktadır.

### 2.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmada bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamlarına etkisi öğrenci velileri tarafından belirlendiğinden, velilere uygulanmak üzere veri toplama aracı olarak ölçek kullanılmıştır.

Araştırmada Horzum, Ayas ve Çakır'ın (2008) ölçeği gerekli izinler alınarak ve gerekli geçerlik güvenirlik çalışması yapılarak araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Bu ölçek ile velilerin; bilgisayar oyunlarının çocuklarının sosyal yaşamlarını olumsuz etkileme durumuna, çocuklarının okul dışı vakitlerini bilgisayar oyunu oynayarak geçirme, çocuklarının bilgisayar oyunu oynadığında kendilerini yalnız hissetme, bilgisayar oyunu oynamanın arkadaşlarıyla birlikte olmaktan daha eğlenceli olma durumuna ve çocuklarının bilgisayar oyunu oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, geleneksel oyunları oynama, kitap okuma vb.) tercih etmelerine ilişkin görüşleri alınmıştır.

### 2.3. Verilerin Analizi

Verilerin değerlendirilmesinde SPSS 18.0 istatistik programı ve LISREL paket programı kullanılmıştır. Elde edilen veriler frekans, yüzde dağılımları alınarak analiz edilmiştir. Verilerin değerlendirilmesi, katılımcıların her bir soruya verdikleri cevapların toplam puanları üzerinden yapılmıştır.

## 3. Araştırmanın Bulguları

### 3.1. Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Sosyal Yaşamını Olumsuz Etkilemesine İlişkin Bulgular

Bilgisayar oyunu oynamanın öğrencilerin sosyal yaşamını olumsuz etkilemesiyle ilgili veli görüşlerine ait frekans ve yüzde dağılımları Tablo 1'de sunulmuştur:

**Tablo 1: Bilgisayar Oyunlarının Sosyal Yaşamı Olumsuz Etkilemesine İlişkin Betimsel Tablo**

|              | Frekans | Yüzde (%) |
|--------------|---------|-----------|
| Nadiren      | 65      | 15,2      |
| Bazen        | 99      | 23,2      |
| Sık sık      | 36      | 8,4       |
| Her zaman    | 88      | 20,6      |
| Hiçbir zaman | 139     | 32,6      |
| Toplam       | 427     | 100,0     |

Velilerden elde edilen araştırma bulguları incelendiğinde velilerin % 15,2'sine göre çocuklarının bilgisayar oyunu oynaması onların sosyal yaşamını nadiren olumsuz etkilemekte; % 23,2'sine göre bazen, % 8,4'üne göre sık sık, % 20,6'sına göre her zaman olumsuz etkilemekte; buna karşın velilerin % 32,6'sına göre çocuklarının bilgisayar oyunu oynamaları onların sosyal yaşamını hiçbir zaman olumsuz etkilememektedir.

### 3.2. Ortaokul Öğrencilerinin Okul Dışı Vakitlerini Bilgisayar Oyunu Oynayarak Geçirmelerine İlişkin Bulgular

Ortaokul öğrencilerinin okul dışı vakitlerini bilgisayar oyunu oynayarak geçirmelerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları Tablo 2'de sunulmuştur:

**Tablo 2: Okul Dışı Vakitlerin Bilgisayar Oyunu Oynayarak Geçirilmesine İlişkin Betimsel Tablo**

|                     | Frekans | Yüzde (%) |
|---------------------|---------|-----------|
| <i>Nadiren</i>      | 105     | 24,6      |
| <i>Bazen</i>        | 64      | 15,0      |
| <i>Sık sık</i>      | 25      | 5,9       |
| <i>Her zaman</i>    | 18      | 4,2       |
| <i>Hiçbir zaman</i> | 215     | 50,4      |
| <i>Toplam</i>       | 427     | 100,0     |

Velilerden elde edilen araştırma bulguları incelendiğinde velilerin % 24,6'sı nadiren, % 15'i bazen, % 5,9'u sık sık, % 4,2'si her zaman olmak üzere velilerin % 49,6'sına göre çocukları okul dışı vakitlerini bilgisayar oyunu oynayarak geçirirken, % 50,4'ünün çocukları hiçbir zaman okul dışı vakitlerini bilgisayar oyunu oynayarak geçirmemektedir.

### 3.3. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynadıklarında Kendilerini Yalnız Hissetmediklerine İlişkin Bulgular

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynadıklarında kendilerini yalnız hissetmediklerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3'te sunulmuştur:

**Tablo 3: Bilgisayar Oyunu Oynadıklarında Kendilerini Yalnız Hissetmediklerine İlişkin Betimsel Tablo**

|                     | <i>Frekans</i> | <i>Yüzde (%)</i> |
|---------------------|----------------|------------------|
| <i>Nadiren</i>      | 77             | 18,0             |
| <i>Bazen</i>        | 65             | 15,2             |
| <i>Sık sık</i>      | 32             | 7,5              |
| <i>Her zaman</i>    | 34             | 8,0              |
| <i>Hiçbir zaman</i> | 219            | 51,3             |
| <i>Toplam</i>       | 427            | 100,0            |

Velilerden elde edilen araştırma bulguları incelendiğinde velilerin % 18'i nadiren, % 15,2'si bazen, % 7,5'i sık sık, % 8'i her zaman olmak üzere % 48,7'si çocuklarının bilgisayar oyunu oynarken kendilerini yalnız hissetmediğini; % 51,3'ü de hiçbir zaman bilgisayar oyunu oynarken çocuklarının kendilerini yalnız hissetmediğini belirtmiştir.

### 3.4. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynamalarının Arkadaşlarıyla Birlikte Olmaktan Daha Eğlenceli Olmasına İlişkin Bulgular

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynamalarının arkadaşlarıyla birlikte olmaktan daha eğlenceli olduğuna ilişkin frekans ve yüzde dağılımları Tablo 4'te sunulmuştur:

**Tablo 4: Bilgisayar Oyunu Oynamalarının Arkadaşlarıyla Birlikte Olmaktan Daha Eğlenceli Olmasına İlişkin Betimsel Tablo**

|                     | <i>Frekans</i> | <i>Yüzde (%)</i> |
|---------------------|----------------|------------------|
| <i>Nadiren</i>      | 61             | 14,3             |
| <i>Bazen</i>        | 41             | 9,6              |
| <i>Sık sık</i>      | 16             | 3,7              |
| <i>Her zaman</i>    | 26             | 6,1              |
| <i>Hiçbir zaman</i> | 283            | 66,3             |
| <i>Toplam</i>       | 427            | 100,0            |

Velilerden elde edilen bulgulara göre velilerin % 14,3'ü nadiren, % 9,6'sı bazen, % 3,7'si sık sık, % 6,1'i her zaman olmak üzere % 33,7'si çocuklarının bilgisayar oyunu oynamayı arkadaşlarıyla birlikte olmaktan daha eğlenceli bulduğunu, % 66,3'ü de çocuklarının hiçbir zaman bilgisayar oyunu oynamayı arkadaşlarıyla birlikte olmaktan daha eğlenceli bulmadığını belirtmiştir.

### 3.5. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynamayı Diğer Aktivitelere (Spor Yapma, Geleneksel Oyunları Oynama, Kitap Okuma vb.) Tercih Etmelerine İlişkin Bulgular

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, geleneksel oyunları oynama, kitap okuma vb.) tercih etmelerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları Tablo 5'te sunulmuştur:

**Tablo 5: Bilgisayar Oyunu Oynamayı Diğer Aktivitelere (Spor Yapma, Geleneksel Oyunları Oynama, Kitap Okuma vb.) Tercih Etmelerine İlişkin Betimsel Tablo**

|                     | <i>Frekans</i> | <i>Yüzde (%)</i> |
|---------------------|----------------|------------------|
| <i>Nadiren</i>      | 67             | 15,7             |
| <i>Bazen</i>        | 57             | 13,3             |
| <i>Sık sık</i>      | 29             | 6,8              |
| <i>Her zaman</i>    | 46             | 10,8             |
| <i>Hiçbir zaman</i> | 228            | 53,4             |
| <i>Toplam</i>       | 427            | 100,0            |

Velilerle ilgili araştırma bulguları incelendiğinde velilerin % 15,7'si nadiren, % 13,3'ü bazen, % 6,8'i sık sık, % 10,8'i her zaman olmak üzere velilerin % 46,6'sı çocuklarının bilgisayar oyunu oynamayı diğer aktivitelere tercih ettiğini, % 53,4'ü de çocuklarının hiçbir zaman bilgisayar oyunu oynamayı diğer aktivitelere tercih etmediğini belirtmiştir.

#### **SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER**

Yapılan çalışmada velilerin % 67,4'üne göre bilgisayar oyunu oynamak çocuğun sosyal yaşamını olumsuz etkilemektedir. Araştırmadan elde edilen bu bulguyu Koçak ve Köse'nin (2014) çalışmalarından elde edilen bulgular da desteklemektedir. Öyle ki Koçak ve Köse (2014) bilgisayar oyunlarının ergenlerin aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerini, sosyal ilişkilerini olumsuz etkilediğini belirtmiştir. Türkiye'de Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı'nın en son 2017'de yayımladığı "Dijital Oyunlar Çalıştayı ve Sempozyumu" nun raporlarında bilgisayar oyunlarının asosyalleşmeye ve aile içi iletişimin azalmasına neden olduğu ifade edilmiştir (İşçibaşı, 2011). Benzer olarak Zırhlıoğlu (2011), Aksoy (2015) ve Turgut (2016) çocukların bilgisayar oyunlarında geçirdikleri zaman nedeniyle ailesine, arkadaşlarına, okul işlerine ve hobilerine daha az zaman ayırdıkları bulgusuna ulaşmışlardır. Bu çalışmadan elde edilen bulguyu destekler nitelikte başka bir bulguya da Tohoku Üniversitesi'nde ulaşılmış, araştırma ile bilgisayar oyunlarının sosyalliği olumsuz etkilediği bilimsel olarak açıklanmıştır (Ulusoy, 2008). Öyle ki uzun süre bilgisayar oyunu oynayan binlerce çocuğun beyinleri MR (Manyetik Rezonans) çalışmalarıyla incelenmiş, beyinlerinin öğrenme ve sosyal becerilerinde önemli rol oynayan bölümlerinde, akranlarına göre gelişim geriliği görülmüştür. Bu görüşle aynı doğrultuda olarak bilgisayar oyunlarının kişinin sosyal hayatını olumsuz etkilediği, özellikle onu yalnızlaştırdığı görüşüne katılarak bilgisayar oyunlarının sıcak iletişimi ve insani ilişkileri zedelediğini savunan alanyazında birçok araştırmacı (Shapiro, 1992; Morahan-Martin ve Schumacher, 2003; Nalwa ve Anand, 2003; Niemi, Griffiths ve Banyard, 2005; Ceyhan, 2008; Kelleci, 2008; Pala ve Erdem, 2011; Horzum, 2011) bulunmaktadır. Güllü ve diğerleri (2012) 12-18 yaş aralığındaki 10.800 gençle yaptığı çalışmada bilgisayar oyunları ile zamanını geçiren ergenlerin sosyal gelişimlerinin önemli ölçüde gerilediğini belirtmişlerdir. Eni'ye (2017) göre sürekli kazanma isteklerinin ve rekabet duygularının da tetiklenmesiyle bilgisayar

oyunlarına aşırı zaman harcayan çocuklar tam da sosyal yeterlilik kazanmaya başladıkları bir dönemde gerçek sosyallikten uzaklaşmaktadır. Bilgisayar oyunu oynama ile sosyalleşme arasındaki ilişkiyi konu edinen çalışmalardan elde edilen bulgulara göre, günde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerinde sosyalleşme sorunları yaşadıkları görülmüştür (Çakır, 2013). Bilgisayar oyunlarının uzun süre oynanması; çocuk ve ergenlerin sosyalleşememelerine, toplumdaki uzaklaşmalarına, kişiler arası ilişkilerinin bozulmasına ve sosyal işlevlerinde, yaşam kalitelerinde ciddi kayıplara yol açan anksiyete sorununa neden olmaktadır (Gentile ve diğ., 2004). Yıldız, Güdücü Tüfekçi ve Aksu, 2016 yılında yapmış oldukları çalışmada çocuklarda; Mehroof ve Griffiths (2010) üniversite öğrencilerinde bilgisayar oyunu bağımlılığının sosyal anksiyeteyi artırdığı bulgusuna ulaşmışlardır. Sosyal anksiyetesi yüksek olan çocuk ve ergenler, sosyal ortamlarda arka planda ve genellikle sessiz kalmayı tercih ettikleri, sadece çekingen olarak nitelendirildikleri, ağırbaşlı, uysal gibi olumlu ifadelerle tanımlandıkları için sosyal onay görmekte ve sorunlu oldukları fark edilememektedir (Karaca ve diğ., 2016). Japonya’da son 10 yıldır, bilgisayar oyunları yüzünden odasına kapanmış % 80’i genç erkek olan sayısı 300 bine ulaşan hikikomori (geri çekilmek, elini eteğini çekmek anlamına gelen adlandırma) genci tekrar sosyal yaşama katmak için kurulan örgütler vardır (www.hurriyet.com.tr-yeni-sosyal-problemi-oyun-bagimliliği). Torun, Akçay ve Çolaklar (2015) bilgisayar oyunlarının çocukların sosyal iletişimlerini az etkilediğini, Çelik (2013) araştırmadan elde edilen bulgudan farklı olarak bilgisayar oyunu oynamanın sosyalleşmeye herhangi bir etkisi olmadığını belirtmiştir.

Araştırmadan elde edilen bulgunun (velilerin % 67,4’üne göre bilgisayar oyunu oynamak çocuğun sosyal yaşamını olumsuz etkilemektedir) aksine bilgisayar oyunlarının sosyalleşmeye katkı sağladığını savunan çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin Reiber’e (1996) göre bilgisayar oyunu oynamanın öğelerinden olan kurallar sayesinde birey kurallara göre davranmayı öğrenmektedir. Bu da sosyalleşme için gerekli olan önemli bir beceridir. Ayrıca çok sayıdaki kullanıcının erişebildiği bilgisayar oyunları aynı anda binlerce insanın iletişim ve etkileşime geçmesi, böylece bilgisayar oyunlarının oyunculara sohbet etme, arkadaş edinme, sosyal öğrenme ve sosyalleşme ortamları sağlamaktadır (Squire, 2006; Kowert ve Oldmeadow, 2013). Bayraktutan Sütçü’ye (2007) göre bilgisayar oyunlarında, oyuncuların parti yapmak, ortak hedefe karşı mücadele etmek, belli kuralları ve uzlaşmaları yaratabilmek için bir araya gelmeleri, sanal uzamdaki oyunların sosyallik boyutunda Michel Maffesolli’nin deyişiyle “yeni bir tür kabileciliğin” ortaya çıkmasına yol açmıştır. Hand ve Moore’e (2006) göre bu yeni tür kabile oyuncular aldıkları skorları birbirilerine ilettiklerinden cep telefonunda bilgisayar oyun oynamak yalıtılmış bireysel bir edim değil, tam tersine toplumsal bir etkileşim olduğundan sosyallığe katkı sağlamaktadır.

Araştırmanın diğer bir bulgusu; velilerin % 50,4’üne göre çocukları okul dışı vakitlerini bilgisayar oyunu oynayarak geçirmemekte; % 49,6’sına göre çocukları okul dışı vakitlerini bilgisayar oyunu oynayarak geçirmektedir. Araştırma bulgularına bakıldığında okul dışı zamanlarını bilgisayar oyunu oynayarak geçiren ergenlerle, bilgisayar oyunu oynamayarak geçiren ergenlerin oranı birbirine çok yakındır. Arslan ve Cansever (2012) 12-14 yaş arası 1020 ortaokul öğrencisi ile yapmış oldukları araştırmalarında gerek devlet okullarında gerekse özel okullardaki ergenlerin okul dışı zamanlarında en çok bilgisayar oyunu oynadıkları bulgusuna ulaşmıştır. İnal ve Kiraz’a (2008) göre bilgisayar oyunları ile oyun oynama, özellikle genç neslin stres attığı,



eğlendiği, boş zamanlarını değerlendirdiği etkinliklerin başında geldiğinden okul dışı zamanlarda ergenler tarafından sıklıkla tercih edilebilmektedir.

Araştırma bulgularına bakıldığında bilgisayar oyunu oynarken kendilerini yalnız hissetmeyen ergenlerin oranı (% 48,7) ile bilgisayar oyunu oynarken kendilerini yalnız hisseden ergenlerin oranı (% 51,3) birbirine yakındır. LaRose Mastro, Matthew ve Eastin (2001) ergenlerin sanal ortamda bulunurken kendilerini yalnız hissetmediklerini belirtmiştir. Ng ve Hastings (2005), yapmış olduğu çalışma sonucunda katılımcıların yalnızlıktan kurtularak sosyalleşme ihtiyacını gidermek için bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade etmiştir. Kırık'a (2014) göre ergenlik dönemine özgü problemler, aileyle ve çevreyle ilişki kurmakta zorlanma ve içe dönüklük gibi sebeplerle kendilerini yalnız hisseden bu yalnızlıklarını da sosyal yaşamlarında gideremeyen çocuklar için bilgisayar oyunları, bir kaçış ortamı olmaktadır. Özellikle arkadaşlığın önem kazandığı ergenlik döneminde gereğinden fazla bilgisayar oyunu oynamak, ergenin iletişim becerilerini azaltmakta cesaret, girişkenlik gibi kişilik özelliklerini olumsuz yönde etkileyerek bireyi yalnızlığa itmekte, sosyalleşme sürecine zarar vererek bireyin gerçek arkadaşlık yerine sanal arkadaşlığı tercih etmesine neden olmaktadır (Kelleci, 2008; Yücel ve Gürsoy, 2013). Ergenlerin bilgisayar oyunları nedeniyle yaşadıkları sosyal izolasyona dikkat çeken Selnow (1984 Akt: Güllü ve diğ., 2012) ilk kez "elektronik arkadaş" hipotezini ileri sürerek bireylerin sosyal ilişki kurmakta güçlük yaşadığını, sanal dünyayı gerçek dünyadaki ilişkilere tercih etmeleriyle çevrelerinde sınırlı sayıda arkadaşlar edindiğini, sınırlı sayıda olan arkadaşları ile paylaştıkları konuların da bilgisayar oyunları olduğunu ve bilgisayar oyunları sırasında zamanlarını en iyi şekilde harcadıklarını düşündüklerini belirtmiştir. Çankaya ve Ergin (2015) ile Bilgin de (2015) bilgisayar oyunlarının yalnızlık ihtiyacını karşılamanın aksine bireyleri yalnızlaştırdığını savunmaktadır. Fröhlich ve Lehmkühl (2012), bilgisayar oyunlarının kişileri ailece yapılan ortak aktivitelerden uzaklaştırdığını, aile içindeki davranış alışkanlıklarını değiştirerek onları kendi aileleri içinde de yalnızlaştırdığını belirtmektedir. Bilgi (2005) ise bilgisayar oyunu oynamanın yalnızlık düzeyinde herhangi bir etkisi olmadığı bulgusuna ulaşmıştır.

Araştırma bulgularından biri de ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynamayı arkadaşlarıyla birlikte olmaktan daha eğlenceli bulmalarıyla ilgilidir. Öyle ki velilerin % 66,3'üne göre çocukları bilgisayar oyunu oynamayı arkadaşlarıyla birlikte olmaktan daha eğlenceli bulmamakta; % 33,7'sine göre de çocukları bilgisayar oyunu oynamayı arkadaşlarıyla birlikte olmaktan daha eğlenceli bulmaktadır. Konuyla ilgili Colwell ve Kato (2003), ortaokul öğrencileriyle yaptığı çalışmada çocukların gerçek oyun arkadaşı yerine sanal ortamda bilgisayar oyunlarına yöneldiklerini, ergenlerin bilgisayar oyunu ile geçirdikleri zamanın arkadaşlarıyla geçirdikleri zamandan daha iyi ve eğlenceli olduğunu ifade ettiklerini belirtmiştir. Ng ve Hastings'ın (2005), bilgisayar oyun bağımlılığını araştırdıkları çalışmalarında katılımcılar bilgisayar oyunu oynamanın, oyun arkadaşlarıyla sohbet ederek zaman geçirmekten daha eğlenceli olduğunu belirtmiştir. Üstündağ'a (2017) göre arkadaş ilişkisi kurmada sorun yaşayan, sosyalleşemeyen ergenler bu eksikliklerini kendini en rahat ifade edebileceği, kimsenin onun gerçek kimliğini bilmediği bilgisayar oyunları ile tatmin etmeye çalışmaktadır. Öyle ki bu ergenler sosyal hayatta göremedikleri değeri sanal bir ortamda aradıklarından ötürü de sanal ortam ergenlere arkadaş ortamlarından daha eğlenceli görünebilmektedir

Araştırmadan elde edilen diğer bir bulgu ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynamayı diğer aktivitelere tercih etme durumlarıyla ilgilidir. Velilerin % 53,4'üne göre çocukları bilgisayar oyunu oynamayı diğer aktivitelere tercih etmemekte; % 46,6'sına göre de çocukları bilgisayar oyunu oynamayı diğer aktivitelere tercih etmektedir. Prensky (2001) grafiksel verilerin metinsel verilerden daha ilgi çekici olması, anında ve sık sık ödüllendirmenin yapılması nedenleriyle bilgisayarda oyun oynamanın birçok etkinliğe tercih edildiğini belirtmektedir. Bu tercihin nedenlerinden biri de özellikle akıllı cep telefonları ya da tablet gibi taşınması kolay cihazlar ile bilgisayar oyunlarının evde, okulda, toplu taşıma araçları gibi birçok yerde rahatlıkla oynanarak erişiminin kolay olmasıdır (Öncel ve Tekin, 2015; Eni, 2017). Akgül (2011), şehir içinde arkadaş edinmenin azalmasıyla beraber bilgisayarda oyun oynayarak kendini eğlendiren çocukların sayısının giderek arttığına dikkat çekmektedir. Arslan, Yücel ve Güllü (2010) ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin oyun oynama alışkanlıklarını inceledikleri çalışmalarında öğrencilerin % 86,1'inin oyun tercihinin bilgisayar oyunları olduğu ayrıca bu öğrencilerin % 45,7'sinin geleneksel oyun kültürü hakkında bilgi sahibi olmadığı bulgusuna ulaşmıştır. Arslan, Yücel ve Güllü (2010) belirtilen çalışmalarında öğrencilerin bilgisayar oyunlarını açık oyun alanlarında gerçek kişilerle oynanan oyunlara tercih ettiklerini belirtmiştir. Özellikle günümüzde açık alanlarda oynanan oyunların yerini bilgisayar oyunlarının almasıyla çocuklar fazla enerjilerini boşaltamamakta ve oyun yoluyla sosyal ilişkilerini de geliştirememektedir (Arslan, 2017). Türkiye ve İngiltere dâhil 10 ülkede 5-12 yaş arasındaki 12 bini aşkın çocuk üzerinde yapılan araştırmada, çocukların cezaevlerindeki mahkûmlardan daha az dışarıya çıktığı tespit edilmiştir (Balçıklı, 2016). Horzum da (2011) özellikle bilgisayar oyunlarına bağımlı olanların bilgisayar oyunu oynamayı başka aktivitelere tercih ettiklerini belirtmiştir. Aksaçlıoğlu ve Yılmaz (2007) ise bilgisayar oyunları ile oyun oynamanın, kitap okumanın yerine tercih edildiği bulgusuna ulaşmışlardır.

Ortaokul öğrencilerinin velileri çocuklarının sosyalleşmesinden sorumlu olduklarından çocuklarını sosyal etkinliklere yönlendirmek ailelerin başlıca görevleri arasında yer alır. Ergenin sosyalleşmesinde ailenin olduğu kadar arkadaş ilişkilerinin de önemli etkisi vardır. Bu sebeple aileler, çocuklarını bilgisayar oyunlarında edindikleri sanal arkadaşlıklara değil, gerçek yaşamdaki arkadaşlıklara yönlendirmeli ve arkadaşlığın önemini vurgulamalıdır. Bunu sağlarken aile, ergenlerin olumlu arkadaşlık ilişkileri kurmalarına ve ergenlerin uygun ortamlarda arkadaşlarıyla görüşmelerine fırsat oluşturmalı, çocuğun arkadaş çevresi konusunda duyarlı davranmalıdır. Ayrıca aileler çocuklarını spor yapma, geleneksel oyunları oynama vb. sosyal etkinliklere yönlendirebilmelidir. Çocukların sosyal ortamda ve aile içinde kendilerini yalnız hissetmemeleri için aile ile birlikte etkinlikler yapılmasına özen gösterilmeli; aileler çocuklarının eğlenceli vakit geçirdiği aktivitelerde çocuklarıyla birlikte yer alabilmelidir.

Bu araştırma sadece kamu ortaokulları düzeyinde yapıldığından konuyla ilgili araştırmalara özel okullar ve meslek okullarındaki öğrenci velileri de dahil edilebilir. Ayrıca araştırma sadece ortaokul düzeyini kapsadığından bilgisayar oyunlarının öğrencilerin sosyal yaşamlarına etkileri ilkökul, ortaokul, lise ve üniversite düzeylerini de kapsayacak biçimde genişletilebilir.

**KAYNAKÇA**

- Akgül, E. (2011). *Bırakın kendi kendine oynasın*. Erişim: [www.psikoloji.com.tr](http://www.psikoloji.com.tr) 12.08.2017
- Aksaçlıoğlu, A.G. ve Yılmaz, B. (2007). Öğrencilerin Televizyon İzlemeleri ve Bilgisayar Kullanmalarının Okuma Alışkanlıkları Üzerine Etkisi. *Türk Kütüphaneciliği*, 21(1),3-28.
- Aksoy, V. (2015). İnternet bağımlılığı ve sosyal ağ kullanım düzeylerinin fen lisesi öğrencilerinin demografik özelliklerine göre değişimi ve akademik başarılarına etkisi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Yıl: 3, Sayı: 19, 365-383.
- Anderson, C. A., Bushman, B. J. (2001). Effects of violent games on aggressive behavior, *Time*, pp:66-73 aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Yıldız Bıçakçı, M. (2006). Yetiştirme Yurdunda Kalan ve Kalmayan Kız Ergenlerin Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 5 (15), 10-19.
- Arslan, A. (2017). Geçmişten Günümüze Uzanan Süreçte Oyun ve Oyuncaklardaki Farklılaşmanın İncelenmesi (Sivas İli Örnekleme). *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)* Erişim: <http://dergipdiğ.gov.tr> 13.11.2017
- Arslan, N. ve Arslan Cansever, B. (2012). Ergenlerin boş zaman değerlendirme algısı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 42, 23-35.
- Arslan, A., Yücel, S. ve Güllü, M. (2010). *İlköğretim ve ortaöğretimde öğrenim gören öğrencilerin spor ve oyun alışkanlıklarının incelenmesi*. Fırat Üniversitesi, Kurumsal Açık Arşiv İnternet Erişimi: <https://openaccess.firat.edu.tr/xmlui/handle/11508/8194>.
- Balçıklı, T. (2016). *Eskiden sokaktan eve girmeyen çocuklar, şimdi evden çıkmıyor*. İnternet Erişimi: <https://www.haberturk.com/saglik/haber/1217396-mahkumlardan-daha-az-disari-cikan-cocuklar> 30.03.2017.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Pamukkale Üniversitesi Açık Erişim Arşivi. İnternet Erişimi: <http://hdl.handle.net/11499/641> 16 Ekim 2017.
- Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2007). *Teknogünlüklerdeki çok(lu) sessiz yaşamlar: Yeni medyanın sessiz enstrümanları – yeni orta sınıf gençlik*. Yeni Medya Çalışmaları içinde, derleyen Mutlu Bindiğ. Ankara: Dipnot Yayınları, s. 147- 175. [ISBN:978-975-9051-40-2]
- Celkan, Y.H. (2005). *21.Yüzyıl'da sosyoloji ve eğitim, küreselleşme ve toplum*. Trabzon: Hegem Yayınları.
- Ceyhan, E. (2008). Ergen ruh sağlığı açısından bir risk faktörü: internet bağımlılığı. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 15 (2), 109-116.

Colwell, J., Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression, and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 6(2), 149-158.

Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138–150. İnternet Erişimi: <http://doi.org/10.17860/EFD.89744>

Çankaya, G., Ergin, H. (2015). *Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Uluslararası Katılımlı III. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Erken Müdahale Kongresi'nde sunulmuş bildiri, Ankara.

Dewit, P. (1993). The amazing video game boom. *Time*, pp:66-73

Diler, F.G. (2014). Türkiye bilgisayar oyununda dünyanın zirvesine tırmanıyor. Erişim: <http://www.agos.com.tr/tr/yazi/8167/turkiye-bilgisayar-oyununda-dunyanin-zirvesine-tirmaniyor> 02.10.2017.

Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. İstanbul: Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Fröhlich, J., Lehmkuhl, G. (2012). *Computer und Internet erobern die Kindheit. Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung*, Stuttgart: Schattauer.

Gentile D.A., Lynch P.J., Linder J.R. ve diğ. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.

Güllü M, Arslan ve C, Dündar A, Murathan F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *ADYU Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*; 9: 89-100.

Günay, G.(2011). *Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi*. Çanakkale: Çanakkale Onseksiz Mart Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.

Hand, Marthin; Karenza, Moore (2006). *Community, Identity and Digital Games*. S:241 266.in: Jason Bryce and Jo Rutter. Understanding Digital Games: London.

Hauge, M. R., ve Gentile, D. A. (2003, April). *Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression*. Erişim: <http://www.psychology.iastate.edu.tr> 23.02.2017.

Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36 (159), s. 56-68.

Horzum, M., Ayas, T. ve Çakır, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma Ve Rehberlik Dergisi*, Cilt:3, Sayı:30,: 79-83.

Hussain, Z., Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively-multi-player online role-playing games: A Pilot Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*., 7, 563-571.

İnal, Y., Kiraz, E. (2008) Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir mi?, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6( 3), 523-544.

- İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Selçuk İletişim Dergisi*, Cilt 7, Sayı 1.
- Kara, U.Y. (2014). *Kimlik oyunu video oyunları*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Karaca S, Gök C, Kalay E, Başbuğ M, Hekim M, Onan N, Ünsal Barlas G. (2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Dergi Park Clinical and Experimental Health Sciences/ Cilt 6, Sayı 1 S.14 – 19*.
- Kaya B, A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması*. Tokat: GOP Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Kelleci, M., (2008). İnternet, cep telefonu, bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin ruh sağlığına etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 7(3), 253-256.
- Kırık, A.M. (2014). Aile ve çocuk ilişkisinde internetin yeri: nitel bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*. Cilt:3 Sayı:1 Makale No: 32 ISSN: 2146-9199.
- Koçak, H. ve Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma (Kütahya ili örneği). *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı: 1/21-32.
- Kowert, R. ve Oldmeadow, J. A. (2013). Social reputatiton: exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29 (2013), 1872-1878.
- Kulaksızoğlu, A. (2014). *Ergenlik psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- LaRose R., Mastro, D., Matthew S. ve Eastin (2001) Robert Larose, Dana Mastro, Matthew S. E. *Journal Social Science Computer Review*, Volume19, Issue number 4, 395-413.
- Leonard, D. (2003). Live in your world, play in ours: race, video games, and consuming the other. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4).
- Mehroof, M. ve Griffiths M.D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety and trait anxiety. *Cyberpsychology ve Behavior*, 13(3), 313–316.
- Morahan-Martin, J. ve Schumacher, P. (2000). Incidence and correlates of pathological internet use among college students. *Computers in human behavior*, 16, 13-29.
- Nalwa K. ve Anand A. P. (2003). Internet addiction in students: A cause of concern, *CyberPsychology & Behavior*, 6 (6), 653-656.
- Ng, B.D. ve Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *CyberPsychology ve Behavior*, 8, 110-113.
- Niemz K., Griffiths M. ve Banyard P. (2005). Prevalence of Pathological Internet Use among University Students and Correlations with Self-Esteem, the General Health Questionnaire(GHQ), and Disinhibition, *CyberPsychology & Behavior*, 8 (6), 562-570.
- Öncel, M., ve Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.

- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi*. İzmir:Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Pala, F.K. ve Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercih ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. Kırşehir: *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 12, Sayı 2, Haziran 2011 Özel Sayı, Sayfa 53-71.
- Pensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, MCB University Pres, Vol:9, No:5, October.
- Reiber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology Research & Development*, 44(2), 43–58.
- Shapiro, Stuart C. (1992). *Artificial intelligence*. In Encyclopedia of Artificial Intelligence, New York.
- Shaw, S.M., Kleiber, D.A. ve Caldwell, L.L. (1995). Leisure and identity formation in male and female adolescents: A preliminary examination. *Journal of Leisure Research*, 27 (3): 245-263.
- Squire, K. (2006). *Games as ideological worlds*. İnternet Erişimi:<http://www.academiccolab.org/resources> 16.4.2018.
- Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as culture*. New York: Gardner Press.
- Şahin, M. (2011). İlköğretim okulu öğrencilerindeki internet bağımlılığı. İstanbul: Yeditepe Üniversitesi, Sosyal BilimlerEnstitüsü, YayınlanmamışYüksek Lisans Tezi.
- Torun, F., Akçay, A., Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3(15), 25-35.
- Törüner. K.E., Büyükgönenç, L. (2012). *Çocuk sağlığı temel hemşirelik yaklaşımları*. Ankara: Gökтуğ Yayıncılık.
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi, Change of the Play in Three Generations. *International Journal of Social Science*, 27: 1-16.
- Turgut, Y.E. (2016). *Çocukların mobil internet deneyimleri: Kullanım, risk faktörleri ve risklerle başa çıkma stratejilerinin incelenmesi*. Erzurum: Atatürk Üniveritesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi.
- Tüzün, H. (2006). *Bilgisayar oyunlarının yararları ve zararları*. Ankara: İ-Net-Tr'06, XI. Türkiye'de İnternet Konferansı'nda Sunulan Bildiri, Aralık.
- Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi*. Adana: Çukurova Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Üre, Ö.(2009). *Bilgisayar oyunları sosyalleşmede engel*. Erişim: [www.geldik.com/annevecocuk](http://www.geldik.com/annevecocuk) sagligi 18.09.2017.
- Üstündağ, E. (2017). *Almanya'da Mavi Balina oyunu Furkan'ın canını aldı*. İnternet Erişimi: <https://www.aksam.com.tr> 10.07.2017.

Wack E., Tantleff-Dunn S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychol Behav.* 12:241-244.

Yalçın Irmak, A (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Yayınlanmamış Doktora Tezi.

Yee, N., Ducheneaut, N., Nelson, L. (2012, May). *Online gaming motivations scale: development and validation*. In Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 2803-2806). ACM.

Yıldız, E., Güdücü Tüfekci, F., Aksu, E. (2016). Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile sosyal anksiyete arasındaki ilişki ve etkileyen faktörler. *Türkiye Klinikleri J Public Health Nurs-Special Topics 2016;2(1):54-60*.

Yücel, N. ve Gürsoy, F. (2013). *Ergenlerin akran ilişkileri ile yalnızlık düzeylerinde internet kullanımının etkisi*. (Ed., M, Kalkan ve C, Kaygusuz). *İnternet Bağımlılığı Sorunlar ve Çözümler*. Anı Yayıncılık: Ankara.

Zırhlıoğlu, G. (2011). İnternet bağımlılığının CHAID analizi ile incelenmesi: Van ili örneği. *Eğitimde ve Psikolojide Ölçme ve Değerlendirme Dergisi*, 2(2), 182-190.

<https://www.hurriyet.com.tr/insanligin-yeni-sosyal-problemi-oyun-bagimligi> adresinden 22 Haziran 2017 tarihinde erişilmiştir.