

## Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyunu Bağımlılığının Ebeveyn Davranışları Açısından İncelenmesi

Uğur LERMİ<sup>a</sup>

Nüket AFAT<sup>b</sup>

### Öz

Bu çalışmanın temel amacı ortaokul öğrencilerindeki bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyinin incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda ortaokul öğrencilerinin cinsiyet, ebeveynlerinin çocuklarına bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyma ve ebeveynlerin kendilerinin de bilgisayar oyunu oynama durumu değişkenlerine göre çocukların bilgisayar bağımlılığı düzeyinin farklılaşması incelenmiştir. Araştırma yöntem olarak nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modeli ile tasarlanmıştır. İstanbul ili Eyüpsultan ilçesi resmi ve özel ortaokul öğrencilerinden 635 ortaokul öğrencisi çalışmaya dahil edilmiştir. Sonuçta öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri düşük bulunmakla birlikte çocuklarına süre sınırı koymayan ve kendi de bilgisayar oyunu oynayan ebeveynlerin çocuklarının daha yüksek düzeyde bilgisayar oyunu bağımlılığı riski taşıdığı söylenebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar Oyunu, Bağımlılık, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Ebeveyn, Aile

### An Investigation of Secondary Students' Computer Game Addiction with Respect About Parents

#### Abstract

The main purpose of this study is to investigate the addiction level of computer game in secondary school students. For this basic purpose the differentiation status of the computer addiction level of children was examined according to the students gender, set time limit by their families and the parents tendency themselves playing computer games. Descriptive survey model, one of the quantitative research methods, was used as the research method. 635 middle school students from Eyüpsultan district of Istanbul were included in the study. As a result, students' computer addiction levels were found low. However, the level of computer addiction of the children whose parent do not set a time limit for their children and play computer games themselves was found higher.

**Key Words:** Computer Game, Addiction, Computer Game Addiction, Parent, Family

<sup>a</sup> Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul, Türkiye  
[ugurlermi@gmail.com](mailto:ugurlermi@gmail.com)  
ORCID: 0000-0002-9074-1851

\*Bu çalışma, Uğur Lermi'nin, Dr. Nüket Afat danışmanlığında İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünde yaptığı lisansüstü tezin bir bölümünden üretilmiştir.

<sup>b</sup> **Sorumlu Yazar:** Dr., İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, İstanbul, Turkey E-mail: [nuketafat@hotmail.com](mailto:nuketafat@hotmail.com)  
ORCID: 0000-0002-4247-025X,

**Atıf:** Lermi, U & Afat, N. (2020). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığının ebeveyn davranışları açısından incelenmesi. *İZÜ Eğitim Dergisi*, 2 (3), 122-136

## Extended Abstract

### Introduction

The game is both a mirror of the child's development and a tool that supports its development. Although its materials, types and content changed, it continued its importance over time. One of the most important parts of a child's healthy development is games played in open spaces. Thanks to these games, the child grows emotionally and learns the skills required for adult life such as problem solving, creative thinking, social competence, taking initiative (Chau, 2014). Game areas, game types have changed over time. For example, physical activities, playing with technological products, outdoor spaces with safe interiors and games played with friends leave their place to games played by individual computers (Şahin & Tuğrul, 2012). Turkey statistical institute (TUIK) available computer use in 96.7% of households in our country in 2019, according to the information society statistics. In addition, the internet access rate, which was 42.9% in 2013, reached 88.3% in 2019 (TUIK 2020).

As a result of the rapid progress and spread in the digital world with social change, children have turned towards digital games rather than traditional games in our country (Erboy & Vural, 2010). This rapid change and transformation at the household level leads adult parents and children in development together into a transformation process. Computer gaming rates and habits have increased with the introduction of computers at home (Güngörmüş, 2007). It is thought that the process should be well managed and recognized in order for the changes and transformations at the individual and social levels to be towards the desired goals.

In addition to having a fun structure, computer games can facilitate learning in the field of education. Computer games, which are seen to be used frequently in fields such as science, mathematics, language learning, problem solving and strategic thinking skills, have positive effects on children's mental development (Çakır, 2013). Computer-based games used in educational environments can increase students' motivation towards the lesson and can be preferred more than the classical learning methods by students (Bakar, Tüzün, Çağıltay, 2008).

There are some studies that emphasize the negative effects of computer games as well as some of its negative effects. Since individuals cannot stop playing computer games, it can be seen that they neglect to sleep, neglect food, have problems in professional and social relationships, face focusing difficulties, decrease their psychological well-being, weaken social relationships, show aggressive behaviors and use inappropriate coping methods (Griffiths et al., 2016).

It is important for parents to recognize the risky situations in their children's computer game behavior and to guide them. Because they are the most important supporters of children's development. As the age range of children who are interested in computer games increases, parents lose their control and children tend to play this type of games more (Aydoğdu Karaaslan, 2015).

In today's rapidly changing technology agenda, to understand the possible risks of computer games to social and daily life focusing on the family, which constitutes the most important place in the life; it is important for the concepts examined to be understood and managed in a healthy way.

In this context;

The main purpose of this study is to examine the addiction level of the computer game in secondary school students. In line with the main purpose, answers to the following questions were sought.

1. What is the level of total and sub-scores of computer game addiction among secondary school students?
2. Does the total and sub-scores of computer game addiction in middle school students differ according to the parents' time limit when playing computer games and their own playing computer games?

### **Method**

Descriptive survey model, one of the quantitative research methods, was used in the research. The universe of this research is 21771 students who study at secondary school level in Eyüpsultan district of Istanbul. 635 students selected from the 5th, 6th, 7th and 8th grade students, taking stratified sampling among the students of the public and private secondary schools of the same district, constituted the sample of the study. In the study, socio-demographic information form and computer game addiction scale were applied to students. The "Computer Game Addiction Scale for Children" developed by Horzum, Ayas and Çakır Balta (2008) was included in the study to determine the levels of computer game addiction of students. The scale has a 21-item and 4-factor structure. The score obtained from each sub-dimension of the scale indicates that the individual has game addiction. High scores above average indicate a high level of game addiction.

### **Findings and Discussion**

Within the scope of the research, the computer game addiction level of secondary school students was generally low. This result can be explained by the sensitivity of families about computer game. It was found that a large part of the families of the children participating in the study restricted their children's playing time on computer games. This situation; It can be evaluated as a measure developed to prevent possible damages related to playing computer games and to use time more effectively. The fact that the level of computer game addiction of children whose time limit is included within the scope of the research is lower than those without time limit may suggest that this measure works. Within the scope of the study, when the total and sub-dimensions of computer game addiction by gender was analyzed, it was found that the level of computer game addiction of boys was significantly higher than that of girls. When looking at whether the total and sub-dimensions of computer game addiction is differentiated by the time limit of the family while playing computer, the children who do not set the time limit according to the data obtained have higher computer game addiction levels. Children of families who do not have a time limit have more difficulty in quitting the computer game, they prefer to disrupt their other duties due to playing computer games and prefer to play computer games to other activities. The computer game addiction levels of students who have parents playing computer games in their families are higher than those whose parents do not play games.

Summary; although computer game addiction is low in middle school students, it is found higher in male students than in girls. In addition, the level of computer game addiction was found to be higher in the children of parents who did not set a time limit and played computer games on their own.

Computer game addiction; it can be said that there is a risk that may have serious consequences for young people and the society, and that families play an important role in combating these risks. It is necessary to make certain restrictions on children playing computer games, to set rules, to be right and effective role models in this process, to be guided, and to increase awareness about safe content, internet and game use. These studies that should be done in child-adult interaction; trainings can be taken to develop communication skills in order to understand correctly and necessary for children and to prevent possible communication problems.

### Giriş

Belli bir amaca yönelik veya amaçsız bir şekilde, kurallı ya da kuralsız olarak, bir araçla ya da araçsız; bireyin gönüllülikle katıldığı ve tüm gelişim alanlarının yer yer desteklendiği en doğal öğrenme yöntemi oyundur (Koçyiğit vd. 2007). Oyun, sembolik anlamda çocuğun dünyasını yansıtan, gerçek hayattan beklentilerini dile getiren; kültürün aktarımını sağlayan, geçmişten günümüze önemini yitirmeden üzerinde araştırmalar yapılmaya devam eden konudur (Güllü vd., 2012). Erikson, Freud, Piaget gibi kuramcılar oyun kavramına dair önemli katkılarda bulunmuşlardır. Örneğin Piaget oyunun bilişsel gelişimdeki yerine odaklanarak yaş ile birlikte oyunun gelişimini evreler halinde açıklamıştır. Freud ise oyunun işlevsel yönüne vurgu yaparak, oyunun sosyal duygusal sorunların üstesinden gelinmesinde bir araç olabileceğine değinmiştir (Koçyiğit vd. 2007). Oyun çocuğun gelişiminin hem bir aynasıdır hem de gelişimini destekleyen bir araçtır. Materyalleri, türleri, içeriği değişse de zaman içinde önemini sürdürmüştür.

Çocuğun sağlıklı gelişiminin en önemli parçalarından biri açık alanlarda oynanan oyunlardır. Bu oyunlar sayesinde çocuk, duygusal olarak büyür ve yetişkin yaşamı için gerekli olan problem çözme, yaratıcı düşünme, sosyal yeterlilik, inisiyatif alma gibi becerileri öğrenir (Chau, 2014). Günümüzde şehirleşme ve modernleşme ile çocukların oyun oynayabilecekleri güvenli açık alan eksikliği dikkat çekmektedir (Arslan, 2017). Oyun oynanan alanlar, oyun türleri zaman içinde şekil değiştirmiştir. Örneğin fiziksel aktiviteler, teknolojik ürünlerle oynamaya, dış mekanlar güvenli iç mekanlara ve arkadaşlarla oynanan oyunlar bireysel bilgisayar başında oynanan oyunlara yerini bırakmaktadır (Şahin ve Tuğrul, 2012). Türkiye istatistik kurumu (TÜİK) 2019 yılı bilgi toplumu istatistiklerine göre ülkemizdeki hanelerin % 96,7'sinde bilgisayar kullanımı mevcuttur. Bunun yanında 2013 yılında %42,9 olan internete erişim oranı 2019 yılında % 88,3'e ulaşmıştır (TÜİK 2020). Toplumsal değişimle birlikte dijital dünyada yaşanan hızlı ilerleme ve yaygınlaşma neticesinde tüm dünya olduğu gibi ülkemizde de çocuklar gelenekselleşmiş oyunlardan çok dijital oyunlara yönelmiştir (Erboy ve Vural, 2010). Hane halkı düzeyinde yaşanan bu hızlı değişim ve dönüşüm yetişkin ebeveynleri ve gelişim aşamasındaki çocukları birlikte bir dönüşüm süreci içine yöneltmektedir. Bilgisayarların evlere girmesiyle birlikte bilgisayar oyunu oynama oranları ve alışkanlıklarında artış görülmüştür (Güngörmüş, 2007). Bireysel ve toplumsal düzeydeki değişim ve dönüşümlerin istedik hedeflere doğru olabilmesi için sürecin iyi yönetilebilmesi ve tanınması gerektiği düşünülmektedir.

Taş, 2019'da yaptığı çalışmasında Türkiye'de yapılmış tezlerde oyun bağımlılığının hangi kavramlarla ilişkilendirildiğine bakmış ve hem olumlu (yaşamdan memnuniyet, sosyal destek, bilinçli farkındalık, özdenetim, spor ve fiziksel aktiviteler, duygusal zeka ) hem olumsuz (okuldan yabancılaşma, somatizasyon, obezite, depresyon, anksiyete, saldırganlık,

psikososyal sorunlar) hem de nötr olarak nitelendirilebilecek kavramlarla oyun bağımlılığının ilişkisinin incelendiğini belirtmiştir.

Bilgisayar oyunları, eğlenceli bir yapıya sahip olmasının yanı sıra eğitim alanında öğrenmeyi kolaylaştırabilmektedir. Fen, matematik, dil öğrenme, problem çözme ve stratejik düşünme becerisini geliştirme gibi alanlarda sıklıkla kullanıldığı görülen bilgisayar oyunlarının, çocukların zihinsel gelişimi üzerine, olumlu etkilerini olduğu görülmektedir (Çakır, 2013). El-göz koordinasyonu gerektirdiğinden bazı bilgisayar oyunları da psikomotor gelişimi desteklemektedir (Tüzün vd., 2013). Eğitim ortamlarında kullanılan bilgisayar temelli oyunlar öğrencilerin derse karşı motivasyonunu artırabilmekte ve öğrenciler tarafından klasik öğrenme yöntemlerine göre daha çok tercih edilebilmektedir (Bakar, Tüzün, Çağıltay, 2008). Özellikle gençlerin yoğun ilgi gösterdiği ve her yaşta kullanıcısı olan bu oyunlarla geçirilen süre giderek artmaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Oyun oynama ihtiyacı bireyin eğlence ihtiyacı çerçevesinde ele alınabilen bir ihtiyaçtır. Bu ihtiyacın karşılanması önemlidir ancak işlevsel olmayan karşılama yolları beraberinde bazı sorunlar getirebilmektedir (Anlı ve Taş, 2018). Bilgisayar oyunları ile ilgili olumlu etkilerinin yanında bazı olumsuz etkilerini de vurgulayan araştırmalar mevcuttur. Bireylerin bilgisayar oyunu oynamayı bırakmadığı için uyku uyumayı, yemek yemeği ihmal ettiği, mesleki ve sosyal ilişkilerde problemler yaşadığı, odaklanma güçlükleriyle karşı karşıya kaldığı, psikolojik iyi oluşlarının azaldığı, sosyal ilişkilerinin zayıfladığı, saldırgan davranışlar gösterdiği ve uygun olmayan başa çıkma yöntemleri kullandığı görülebilmektedir (Griffiths vd., 2016).

Bilgisayar oyunlarını riskli davranışlar kapsamında bağımlılık olarak tanımlayan ilk ülke Çin'dir (Ulusoy, 2019). DSM V'de son bir yıl içinde oyun oynamaya karşı giderek yoğunlaşan isteğe karşı gelememe, kendini kontrol edememe, çözüm geliştiremememe, madde bağımlılığına benzer davranışsal ve bilişsel belirtilerin gözlenmesi ve normalin üzerinde oyun oynama davranışına internet oyun bozukluğu demidir (APA'dan aktaran Barut, 2019). Dünya Sağlık Örgütü'nün (World Health Organization, WHO) Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması ise, (International Classification of Diseases-11, ICD-11) oyun bağımlılığını; çevrim içi ve çevrim dışı olarak ayrıştırmakla birlikte kalıcı ve tekrarlayıcı olarak oyun oynama davranışı olarak karakterize etmektedir. WHO, ayırıcı tanı için gerekli özellikleri; en az bir yıl boyunca oyun oynamanın süresi, sıklığı, yoğunluğu gibi oranlarda öz kontrol güçlüğü; yaşam alanlarına ve günlük aktivitelere önceliğin oyuna verilmesi; oyun oynama davranışının olumsuz sonuçlara rağmen devam etmesi veya artması olarak sınırlandırılmıştır. Dolayısıyla uzun süre, kontrolsüz bir şekilde kişilerin bilgisayar oyunu oynama davranışı göstererek yapmaları gereken diğer işleri ertelemeleri ve/veya aksatmaları bağımlılığa giden bir yol olarak görülebilmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığının sınırları ve özellikleri hakkında alan uzmanları arasında genel görüş birliği tam olarak sağlanamasa da bu bağımlılık türünün davranışsal (kumar, cinsellik vb.) ve maddesel tabanlı (alkol, sigara vb) diğer bağımlılık türleri ile yakından ilişkili olduğu söylenebilir (Junghanns vd., 2009). Bu noktada ülkenin geleceği olan gençlerinin olası risklerden korunması ve gelişimlerinin olumlu şekilde desteklenmesi için göz önüne alınması gerekenlere yönelik farkındalıkların artırılması gerekmektedir.

Çocukların gelişimlerinin en önemli destekçisi ailelerdir. Aileler çocuklarının gelişimini desteklerken olası risklerden de çocuklarını koruyacak donanımda yetiştirmelidirler. Anne babanın kontrolü ve rehberliğinden uzak olmaları dönemlerde de risklerden korunabilmeleri için çocukların özgüvenli olarak yeri geldiğinde "hayır" deme becerisini kullanabilmeleri

gerekmektedir. Hayır deme becerisi, bireylerin kendi gelişim süreçlerinde riskli durumlara karşı kendi iradeleriyle ve seçimleriyle “hayır” diyebilme kapasitelerinin oluşturulması sürecini tanımlamaktadır. Çocukların ve ergenlerin bilgisayar oyunu oynama davranışındaki riskli durumları fark edip hayır diyebilmesi (kendine sınır koyabilmesi) ve ailelerin de bu yolda rehber olması önemsenmektedir. Bilgisayar oyunları ile ilgilenen çocukların yaş aralığı yükseldikçe anne babalar kontrol mekanizmalarını kaybetmekte ve çocuklar bu tarz oyunlara daha çok yönelmektedir (Aydoğdu Karaaslan, 2015). Çakır’ın 2013’te 215 veli ve ortaokul düzeyindeki çocuğu üzerinde yaptığı çalışmada; aileler büyük oranda çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasıyla ilgili endişelendiklerini belirterek bilgisayar oyunlarının zararlarından korumak amaçlı çocuklarına kural koyduklarını belirtmişlerdir.

2019 yılı TÜİK verilerine göre 19 milyon “0-14” yaş grubunda (ülke nüfusunun %22,6’sı) genci olan ve bu oran ile (TÜİK, 2020) Avrupa ülkeleri arasında ilk sırada yer alan ülkemizin geleceği genç nesillerin elinde yükselecektir. Genç bir nüfusa sahip olmak, refah içinde yaşayan bir ülke olabilmek için önemli bir fırsat olarak düşünülebilir. Ancak sahip olunan fırsatların iyi değerlendirilmesi bireysel ve toplumsal düzeyde büyük sorumlulukları da beraberinde getirmektedir. Hem bireylerin hem de toplumların iyi oluş hallerinin artırılması için olası risklerin belirlenmesi ve gelişim yönünde kararlar alınması gerekmektedir. Günümüzün hızla değişen teknoloji gündeminde gençler günlük zamanlarının önemli bir kısmını bilgisayar oyunları ile değerlendirirken bu durumun yaratabileceği riskleri fark etmek gerekmektedir. Bu noktada da gençlerin hayatında en önemli yeri teşkil eden aileye odaklanması; incelenen kavramların sağlıklı bir şekilde anlaşılıp yönetilebilmesi için önemli bulunmaktadır. Yaşanılan yüzyılda değişim ne kadar yoğun olursa olsun bireylerin hayatında ailenin merkezde olduğu, olumlu ya da olumsuz şekilde çocuğun hayatına şekil verdiği yadsınamaz bir gerçektir.

Bu bağlamda;

Ortaokul öğrencilerindeki bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyinin incelenmesi bu çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır. Temel amaç doğrultusunda aşağıda verilen sorulara cevap aranmıştır.

1. Bilgisayar oyun bağımlılığı toplam ve alt puanları ortaokul öğrencilerinde ne düzeydedir?
2. Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı toplam ve alt puanları, ebeveynlerin çocuklarına bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyma ve kendilerinin de bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre farklılaşma göstermekte midir?

### Yöntem

Araştırmada, nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modeli kullanılarak ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir. Tarama modeli, mevcut bir durumu ortaya çıkarmaya ve yorumlamadan durumu olduğu gibi tanımlamaya çalışan bir araştırma tekniğidir. Bu teknikte; birden fazla unsuru olan bir evren hakkında, evrensel bir kanıya ulaşmak amacıyla evrenin bütünü ya da evrenin bir parçası üzerinde yapılan tarama çalışmalarıdır (Karasar, 2005).

### Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini İstanbul ili Eyüpsultan ilçesinde ortaokul düzeyinde eğitim gören 21771 öğrenci oluşturmaktadır. Aynı ilçenin resmi ve özel ortaokul öğrencileri arasından

tabakalı örneklem alınarak 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinden seçilen 635 öğrenci araştırmanın örneklemine oluşturmuştur. Tabakalı örnekleme; evrenin alt kümelerine ayrılarak, örneklerin bu gruplar içerisinde basit seçkisiz örnekleme ile seçilmesidir. Bu örneklemede her tabakadan belli bir sayıda örneklem çekilmesi, söz konusu tabakaların yeterince temsil edilmesini sağlamakta, dolayısıyla bulguların evreni temsil etme gücünü arttırmaktadır. Araştırma kapsamında Eyüpsultan ilçesinde farklı sınıf düzeylerindeki öğrenci sayılarının birbirine yakın olduğu tespit edildiğinden tabakalı örneklemedeki sınıf düzeylerine göre öğrenci sayılarının da birbirine yakın olmasına dikkat edilmiştir.

**Tablo 1. Öğrencilerin Demografik Yapısına İlişkin Frekans ve Yüzde Değerleri**

Değişkenler	Gruplar	f	%
Cinsiyet	Kız	316	49,8
	Erkek	319	50,2
Sınıf	5. Sınıf	177	27,9
	6. Sınıf	128	20,2
	7. Sınıf	147	23,1
	8. Sınıf	183	28,8
Ailenin bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyması	Hayır	198	31,2
	Evet	437	68,8
Aileni benzer şekilde bilgisayar oyunu oynaması	Hayır	326	51,3
	Evet	309	48,7
Toplam		635	100

Örneklem grubunun %50,2 (319)'si erkek, %49,8 (316)'i kız öğrencilerden oluşturmaktadır. Öğrencilerin %27,9 (177)'u 5. sınıf, %20,2 (128)'si 6. sınıf, %23,1 (147)'i 7. sınıf ve %28,8 (183)'i 8. sınıf öğrencisidir. Öğrenciler bilgisayar oyunları oynarken ailelerinin %68,8 (437)'i süre sınırı koyarken, %31,2 (198)'si süre sınırı koymamaktadır. Örneklem grubundaki öğrencilerin %48,7 (309)'sinin aileleri de kendileri gibi bilgisayar oyunu oynamaktadır.

### Veri Toplama Araçları

Çalışmada sosyo-demografik bilgiler formu ve bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği öğrencilere uygulanmıştır. Sosyo-demografik bilgiler formu, araştırma kapsamındaki çeşitli kategorik verileri elde etmek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilmiştir (cinsiyet, sınıf düzeyi, bilgisayar oyunu tercihleri, süreleri, ailelerinin bilgisayar oyunu oynama durumu ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynamalarına sınır koyma durumları vb.).

Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008)'nin geliştirdiği "Çocuklar için Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği" ise öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini belirlemeye yönelik olarak çalışmaya dahil edilmiştir. Ölçek, 21-maddelik ve 4 faktörlü yapıya sahiptir. İlk faktör "Bilgisayar Oyununu Bırakamama"dır. 10 maddeden oluşmaktadır. Toplam varyansın % 27' sini açıklayan bu faktöre ait iç tutarlık katsayısı 0.83'tür. İkinci faktör 4 maddeden oluşmaktadır. "Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme" adında olan bu faktör toplam varyansın % 6,5' ini açıklarken iç tutarlık katsayısı 0.60' tır. Üçüncü faktör 3 maddeden oluşmaktadır. "Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma" adındaki bu faktör toplam varyansın % 6' sını açıklamakta olup iç tutarlık katsayısı 0.50' dir. Son faktör 4 maddeden oluşmaktadır. "Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme" adında olan bu faktör toplam varyansın % 45' ini açıklamakta olup iç tutarlık katsayısı 0.85' tir. Tamamı olumlu maddelerden oluşmaktadır. En fazla 105 en az 21 puan alınabilir. Ölçeğin

her bir alt boyutundan alınan puan, bireyin oyun bağımlılığına sahip olduğunu belirtmektedir. Ortalamanın üstünde alınan yüksek puanlar yüksek düzeyde oyun bağımlılığını göstermektedir.

### Verilerin Analizi

Verilerin analizinde öncelikle verilerin hangi dağılımdan geldiğini belirlemek için; ortalama, ortanca ve çarpıklık ve basıklık katsayıları incelenmiş olup, Ornaghi vd.'nin (2016) Tabachnick ve Fidell (2013)'den aktardıklarına göre aritmetik ortalama, ortanca ve modun eşit ya da yakınlığı ile çarpıklık ve basıklık katsayılarının  $\pm 1$  değer aralığında ve 0'a yakın olması normal dağılım kanıtı olarak kabul edilmiştir. Bu noktada .86 ve .35 çıkan basıklık çarpıklık değerleri ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ölçeği verilerin normal dağılıma uygun olduğu kabul edilmiş ve parametrik testler kullanılmıştır. Araştırmada ulaşılan veriler SPSS'e girilerek analiz yapılmıştır. Bigisayar Oyun bağımlılığı ölçeği ile ebeveyn davranışları değişkeni arasındaki farklılaşmayı araştırmak için parametrik testlerden bağımsız gruplar t testinden faydalanılmıştır. Araştırmada anlamlılık düzeyi .05 olarak alınmıştır.

### Bulgular

Bu bölümde bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğine ait betimsel istatistik sonuçları ve ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ve ele alınan değişkenlere yönelik bulgular tablolar halinde gösterilmiş ve bu tablolar yorumlanmıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğine ait betimsel istatistikler ve Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının ortaokul öğrencilerinin cinsiyeti, ebeveynlerinin çocuklarına bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyma durumu ve ebeveynlerin kendilerinin de bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre çocukların bilgisayar bağımlılığı düzeyinin farklılaşma durumu değişkenlerine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için Bağımsız Grup t Test Analizi yapılmıştır.

**Tablo 2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam ve Alt Boyutlarına Ait Betimsel Analizi**

Puan	N	Max	Min.	$\bar{X}$	ss
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Toplam	635	104	21	43.18	16.31

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınabilecek en yüksek değer 105, en düşük değer ise 21 puandır. Tablo 2'de görüldüğü gibi öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı puan ortalaması 43.18'dir. Bu değer nadiren ve bazen aralığında yer almaktadır. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı toplam puanları düşük seviyedir.

**Tablo 3. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam ve Alt Boyut Boyutlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşmasını Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t Testi Sonuçları**

Puan	Gruplar	N	$\bar{X}$	ss	df	t	p																																
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Kız	316	37.20	13.73	614.54	-9.87	.000																																
	Erkek	319	49.10	16.52				Bilgisayar Oyununu Bırakamama	Kız	316	19.47	8.19	613.49	-8.39	.000	Erkek	319	25.52	9.90	Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Kız	316	6.31	2.89	588.58	-10.35	.000	Erkek	319	9.13	3.88	Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma	Kız	316	3.96	1.76	581.51	-6.93	.000
Bilgisayar Oyununu Bırakamama	Kız	316	19.47	8.19	613.49	-8.39	.000																																
	Erkek	319	25.52	9.90				Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Kız	316	6.31	2.89	588.58	-10.35	.000	Erkek	319	9.13	3.88	Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma	Kız	316	3.96	1.76	581.51	-6.93	.000	Erkek	319	5.12	2.41								
Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Kız	316	6.31	2.89	588.58	-10.35	.000																																
	Erkek	319	9.13	3.88				Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma	Kız	316	3.96	1.76	581.51	-6.93	.000	Erkek	319	5.12	2.41																				
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma	Kız	316	3.96	1.76	581.51	-6.93	.000																																
	Erkek	319	5.12	2.41																																			



Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme	Kız	316	7.45	3.51	632.97	-6.68	.000
	Erkek	319	9.31	3.52			

Tablo 3'te görüldüğü üzere, örneklem grubunu oluşturan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği toplam ve altboyut puanlarının öğrenci cinsiyeti değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan bağımsız gruplar t testi sonucuna göre gruplar arasında farklılık anlamlı bulunmuştur. Bilgisayar oyun bağımlılığı toplam puanında ( $t=-9,87$ ,  $p< .00$ ), bilgisayar oyununu bırakamama ( $t=-8,39$ ,  $p< .00$ ), bilgisayar oyunlarını gerçek hayatla ilişkilendirme ( $t=-10,35$ ,  $p< .00$ ), bilgisayar oyunu oynamaktan görevlerini aksatma ( $t=-6,93$ ,  $p< .00$ ) ve bilgisayar oyunu oynamak için başka oyunları tercih etmeme ( $t=-6,68$ ,  $p< .00$ ) alt boyutu puanlarında erkekler yönünde anlamlı farklılaşma tespit edilmiştir. Erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılığı kızlardan yüksek bulunmuştur.

**Tablo 4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyutlarının Bilgisayar Oyunu Oynarken Ailenin Süre Sınırı Koyup Koymama Durumuna Göre Farklılaşmasını Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t Testi Sonuçları**

Puan	Gruplar	N	$\bar{x}$	ss	df	t	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Hayır	198	47.89	11.63	303.04	4.50	.00
	Evet	437	41.05	12.52			
Bilgisayar Oyunu Bırakamama	Hayır	198	25.24	7.19	313.62	4.51	0.0
	Evet	437	21.27	8.90			
Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Hayır	198	8.05	2.14	342.84	1.41	0.14
	Evet	437	7.58	3.12			
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma	Hayır	198	5.53	2.76	257.98	6.56	0.00
	Evet	437	4.10	2.41			
Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme	Hayır	198	9.07	2.89	353.02	3.19	0.00
	Evet	437	8.08	2.12			

Tablo 4'te bilgisayar oyun bağımlılığı toplam ve alt boyut puanlarının, bilgisayar oyunu oynarken ailenin süre sınırı koyup koymamasına göre, farklılaşma durumuna ilişkin yapılan t testi sonuçları göre bir alt boyut (Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla ilişkilendirme ( $t=1.41$ ,  $p> .00$ ) haricinde gruplar arasında farklılık anlamlı bulunmuştur. Bilgisayar oyunu bağımlılığı toplam puanında ( $t=4.5$ ,  $p< .00$ ), bilgisayar oyununu bırakamama ( $t= 4.51$ ,  $p< .00$ ), bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma ( $t=6.56$ ,  $p< .00$ ) ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme alt boyutu ( $t=3.19$ ,  $p< .00$ ) puanlarında süre sınırı koymayan ailelerin çocukları yönünde anlamlı düzeyde farklılaşma tespit edilmiştir. Ailesi süre sınırı koymayan çocukların, bilgisayar oyun bağımlılığı puanları daha yüksek bulunmuştur.

**Tablo 5. Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Toplam ve Alt Boyutlarının Ailede Bilgisayar Oyunu Oynayan Kişiler Olup Olmama Durumuna göre Farklılaşmasını Belirlemek Üzere Yapılan Bağımsız Grup t Testi Sonuçları**

Puan	Gruplar	N	$\bar{x}$	ss	df	t	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Hayır	198	41.05	11.63	625.34	-3.41	.00

	Evet	437	45.43	12.52			
Bilgisayar Oyunu Bırakamama	Hayır	198	21.29	7.19	631.87	-3.32	0.00
	Evet	437	23.79	8.90			
Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme	Hayır	198	7.18	2.14	612.67	-3.89	0.00
	Evet	437	8.31	3.12			
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma	Hayır	198	4.38	2.76	611.67	-1.92	0.05
	Evet	437	4.72	2.41			
Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme	Hayır	198	8.19	2.89	631.50	-1.40	0.16
	Evet	437	8.59	2.12			

Tablo 5'te görüleceği üzere öğrencilerdeki bilgisayar oyun bağımlılığı toplam ve alt boyut punlarının, ailelerin kendilerinin de oyun oynama davranışı sergileyip sergilememe durumuna göre, farklılaşmasını tespit etmek için yapılan t testi'nde bir alt boyut hariç (Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme,  $t=-1.40$ ,  $p> .00$ ) diğer tüm alt boyutlar ve toplam puanda gruplar arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Bilgisayar oyunu bağımlılığı toplam puanında ( $t= -3.41$ ,  $p< .00$ ), bilgisayar oyununu bırakamama ( $t= -3.32$ ,  $p< .00$ ), bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme ( $t= -3.89$ ,  $p< .00$ ) ve bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma ( $t= -1.92$ ,  $p< .05$ ) alt boyut puanlarında ailesi bilgisayar oyunu oynayanların yönünde anlamlı düzeyde farklılaşma görülmüştür. Kendileri de bilgisayar oyunu oynayan ailelerin çocuklarında bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi daha yüksek bulunmuştur.

### Tartışma

Gençler geleceğin en kıymetli hazinesidir. Geleceğin mimarı olacak günümüz gençlerinin; eğitimleri, mutlulukları, verimlilikleri öncelikle ailelerinin ve tabii toplumların öncelikli ilgi alanlarıdır. Hızla değişen ve dijitalleşen çağımızda, bilgisayar oyun bağımlılığı, gençlerin karşı karşıya olduğu ciddi bir risk alanı olarak görülmektedir (Anlı ve Taş, 2018). Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili alanyazın incelendiğinde sınırlı sayıda araştırma, sıklıkla bağımlılık düzeyinin; okul başarısı, internet kullanımı, davranış problemleri ile ilişkisi araştırılmış iken aile odaklı araştırmaların yeteri kadar yer verilmediği fark edilmiştir.

Aile; biyopsikososyal bir varlık olan insanın gelişimde, sağladığı biyolojik, sosyal ve psikolojik ortam bakımından, kritik konumdadır. Bilgisayar bağımlılığı gibi riskli bir davranışın gençlerde görülme düzeyi ve olası bilgisayar oyun bağımlılığı durumunda hangi ebeveyn davranışlarının etken olabileceği sorusu araştırmaya kapı aralamıştır. Bu kapsamda ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri ile öğrencilerin cinsiyeti, ebeveynlerinin çocuklarına bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyma durumu ve ebeveynlerin kendilerinin de bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre çocukların bilgisayar bağımlılığı düzeyinin farklılaşma durumu incelenmiştir.

Araştırma kapsamında ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi genel olarak düşük bulunmuştur. Bu sonuç ailelerin bilgisayar oyunu konusundaki duyarlılığı ile açıklanabilir. Araştırmaya katılan çocukların ailelerinin büyük bir kısmının çocuklarının bilgisayar oyunu oynama süresine kısıtlama koyduğu tespit edilmiştir. Bu durum; bilgisayar oyunu oynama ile ilgili olası zararların önüne geçebilmek ve zamanı daha etkin kullanabilmek adına geliştirilen bir tedbir olarak değerlendirilebilir. Araştırma kapsamında süre sınırı konulan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin süre sınırı konulmayanlardan düşük olması söz konusu tedbirin işe yaradığını düşündürülebilir. Araştırma bulgusunu

destekler nitelikte Şahin ve Tuğrul (2012) da yaptıkları çalışmada 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini düşük bulmuştur. Buna karşın öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini orta düzeyde veya yüksek bulan araştırmalar da mevcuttur (Bakar, Tüzün, Çağıltay 2008). Araştırma kapsamında bilgisayar oyun bağımlılığının genel olarak düşük çıkması gelecekteki olası riskleri ortadan kaldırmış değerlidir. Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde her geçen gün teknoloji kullanımı, bilgisayar edinimi, internet erişimi hızla artmaktadır (TUİK, 2020).

Araştırma kapsamında bilgisayar oyun bağımlılığı toplam ve alt boyutlarının cinsiyete göre farklılaşma durumu incelendiğinde erkeklerin kızlara göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin anlamlı oranda daha yüksek olduğu görülmüştür. Erkeklerin kızlara göre daha fazla oranla bilgisayar oyunu oynamayı bırakmakta zorlandığı, bilgisayar oyunlarını gerçek hayatla ilişkilendirdiği, bilgisayar oyunu oynamaktan diğer görevlerini aksattığı, bilgisayar oyunu oynamayı başka oyunlara tercih ettiği söylenebilir. Alan yazın tarandığında erkek öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının kızlara göre daha yüksek olduğunu destekleyen çalışmalara rastlanmaktadır (Aras, 2019; Erboy ve Vural, 2010; Gökçearslan ve Günbatır, 2012; Keser ve Esgi, 2012; Şahin ve Tuğrul, 2012; Taş ve Güneş, 2019; Tüfekçi, 2007; Yılmaz, 2008 ). TUİK'in yaptığı araştırmaya göre ülkemizde internet kullanım oranları 16-74 yaş grubundaki erkeklerde yüzde 81,8 iken kadınlarda yüzde 68,9 olduğu tespit edilmiştir (TUİK, 2019). Bu oran da kadınlarla erkekler arasındaki farkı ortaya koymada dikkat çekici olarak sunulabilir. Bunun yanında bazı araştırmalarda ise oyun bağımlılığının cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermediği saptanmıştır (Bayraktar ve Gün, 2006; Bekar, 2018; Madran ve Çakılcı, 2013; Taş vd., 2014). İnsanların yaşadığı toplumun etkisiyle birlikte kız ve erkeklere biçilen toplumsal kültürel roller farklılaşabilmektedir. Toplumumuzda erkeklerin daha hareketli, savaş dövüş içerikli, oyunları tercih etmesi; bilgisayar başında geçirilen sürenin uzunluğunun aileleri tarafından daha kabul edilebilir görünmesi erkeklerin daha yüksek düzeyde bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi sergilemesine yol açmış olabilir. Erkeklerin bilgisayar başında daha fazla vakit geçirmeleri, bilgisayar oyunlarını sosyalleşme ve kabul görme aracı olarak görmeleri bağımlılık seviyelerini artıran bir etmen olabilir (Karacaoğlu, 2019). Dijital yerliler olarak da nitelendirilen günümüz gençleri arasında, cinsiyete dayalı farkın birçok alanda günden güne azaldığına yönelik bulguları (Dresang, Gross ve Holt, 2007) destekler nitelikte, araştırmamızdaki grup ortalamaların da birbirine oldukça yakın olduğu belirtilmelidir. Bu noktada bilgisayar oyunu bağımlılığı riskine karşı hem kızlar hem de erkekler için önleyici tedbirlerin işe koşulması önemli bir gereklilik olarak görülmektedir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı toplam ve alt boyutlarının bilgisayar oynarken ailenin süre sınırı koyup koymama durumuna göre farklılaşmasına bakıldığında elde edilen verilere göre süre sınırı koymayan ailelerin çocuklarının bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri, süre sınırı koyan ailelerin çocuklarından daha yüksektir. Benzer şekilde süre sınırı koymayan ailelerin çocukları, süre sınırı koyan ailelerin çocuklarına göre bilgisayar oyununu bırakmakta daha fazla zorlanmakta, bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı diğer görevlerini daha fazla aksatmakta ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etmektedir. Araştırma bulgularını destekler şekilde Göldağ (2018) da çalışmasında süre sınırlaması koymayan ailelerin çocuklarında dijital oyun bağımlılık düzeylerini, süre sınırı koyan ailelerin çocuklarından yüksek bulmuştur. Akbulut (2013)'a göre de risklerle mücadelede yetişkinlere önemli roller düşmektedir. Çocukların internet etkinliklerinin yer, zaman, nitelik ve süresini belirli kurallara bağlamak; internette gerçekleştirilen etkinlikleri denetlemek,

mümkün olduğunca bu etkinlikleri çocukla birlikte gerçekleştirmek; belli içerik ve web sitelerine erişimi sınırlandırmak için internet güvenlik araçlarını kullanmak olası risklerden çocukları koruyucu tedbirler olarak aileler tarafından önemsenmelidir. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin riskli seviyelere ulaşmaması için ebeveynlerin süre sınırlaması etkili görülmektedir.

Bu noktada Livingstone ve arkadaşlarının (2010) yaptığı çalışmada çok az sayıda ebeveynin çocukların teknoloji kullanımı sırasında elde edeceği olanaklardan ya da karşılaşılabileceği risklerden haberdar olduğu; gerçekleşebilecek risklere karşı çocuklarını koruyabilecek yardımı sağlayabilecek donanıma sahip olmadıkları gösterilmiştir. Bilgisayar ve internet'in çocuk ve ergenler için bir tehdit ya da fırsata dönüşmesi onların davranışlarının biçimlenmesinde söz sahibi olan yetişkinlerin farkındalık ve eylemleri ile netleşebilir. Ancak ailelerin gelişimsel özellikler ve söz konusu teknolojiler hakkında yeterli bilgiye sahip olmadıkları söylenebilir (Kuzu vd., 2008; Livingstone vd., 2010). Bu sebeple teknolojik risklere karşı güvenliği artırmanın yanında aile farkındalıklarının da artırılması gerektiği söylenebilir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı toplam ve alt boyutlarının; çocukların ailelerinin bilgisayar oyunu oynama durumuna göre farklılaşmasına bakıldığında; bilgisayar oyunu bağımlılığı puanlarının anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir. Ailesinde bilgisayar oyun oynayan ebeveynleri bulunan öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri ebeveyni oyun oynamayanlara göre daha yüksektir. Bununla birlikte ailesinde bilgisayar oyun oynayan ebeveyni bulunan öğrenciler; bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama problemi yaşamakta, bilgisayar oyununu gerçek hayatla daha fazla ilişkilendirmekte ve görevlerini daha çok aksatmaktadır. Ancak bilgisayar oyununu oynamayı başka etkinliklere tercih etme durumu ise ailesi bilgisayar oyunu oynayanlarla oynamayanlar arasında farklılaşmamaktadır. Aile bireylerinin tutum ve davranışları bireylerin gelişimlerini her yönüyle etkiler ve sosyal varlık olmalarını sağlayarak kişiliklerini şekillendirir (Özgüven, 2001). Koçyiğit ve diğerlerinin (2007) Rousseau (2000)'dan aktardığına göre, insan doğası gereği iyi bir varlıktır ve insanı kötüleşiyorsa sebebi çevresindeki kurumlardır. Rousseau bu noktada çocuğun yetişmesinde ve eğitimde çevreye vurgu yaparak eğitimin başlangıç noktası olarak aileyi göstermektedir. Ailede temelleri atılan eğitimin devlet desteğiyle de geliştirilip sürdürülmesi gerektiğini belirtmektedir (Koçyiğit vd., 2007). Çocuk, yaşamında gözlediği anne ile çocuk, baba ile çocuk, öğretmen ile çocuk, anne ile baba gibi toplum içinde birden fazla rol üstlenen bireylerin birbirleriyle duygusal ilişkileri ve tepkileri oyunda deneyimleyebilmekte (Pehlivan, 2016) ve hayata hazırlanmaktadır. Anne babanın özellikleri, tercihleri, seçimleri, ilgileri doğrudan ya da dolaylı olarak çocuklarını büyük ölçüde etkilemektedir. Örneğin; 5-6 yaş çocukların annelerinin ve babalarının çevreye yönelik düşünce, davranış ve tutumları çocuklarının aynı konudaki farkındalık ve tutum düzeylerini anlamlı bir şekilde yordamaktadır (Erol, 2016) ya da ailenin beslenme alışkanlıklarının çocukların beslenme alışkanlıkları ve besin seçimleri üzerinde önemli etkisi olduğu (Kabaran ve Mercanlıgil, 2013) görülmektedir. Bu kapsamda aileler çocuklarına model olduklarını unutmamalı ve her yaptıkları veya yapmadıkları davranışla çocuklarının hayatını şekillendirdiklerini fark etmelidir.

### Sonuç ve Öneriler

Bilgisayar oyun bağımlılığı ortaokul öğrencilerinde düşük seviyede görülmeyle birlikte erkek öğrencilerde kızlara oranla daha yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca süre sınırı koymayan ve kendi de bilgisayar oyunu oynayan ebeveynlerin çocuklarında, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi daha yüksek tespit edilmiştir.

Bilgisayar oyun bağımlılığının; gençlerin ve toplumun önünde ciddi sonuçlar doğurabilecek bir risk olduğu ve bu risklerle mücadelede ailelere önemli roller düştüğü söylenebilir. Çocukların bilgisayar oyunlarını oynamasında belirli kısıtlamaların yapılması, kuralların konması, bu süreç içinde onlara doğru ve etkin rol modeller olunması, rehberlik edilmesi, güvenli içerik, internet ve oyun kullanımı ile ilgili farkındalıkların artırılması gerekmektedir. Çocuk yetişkin etkileşiminde yapılması gereken bu çalışmaların; çocuklar açısından doğru ve gerekli olarak anlaşılması, olası iletişim problemlerinin önlenmesi için iletişim becerileri geliştirmeye yönelik eğitimler alınabilir.

Eğitmciler olarak aile ve çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı risklerini azaltma yönünde, çevrenin bu konudaki rolü ve rehberliğini vurgulayan, farkındalık artırıcı materyal, seminer ve eğitimler hazırlanabilir.

Bilgisayar oyunları, sahip oldukları potansiyel ile eğitim-öğretim sürecinde birer eğitsel materyal olarak işe koşulabilir. Eğitim öğretim ortamlarında motivasyon ve verimliliği artırmada öğrencilerin oyun oynama eğilimlerinden yararlanılabilir. Bu noktada hem ailerin hem de öğretmenlerin materyel geliştirme, etkin materyal seçimi ve kullanım becerilerini destekleyecek ülke genelinde politikalar geliştirilebilir. Bilgisayar oyun bağımlılığı tanımı konusunda yerel ve/veya evrensel özelliklerin netleştirilmesi, farklı örneklerle karşılaştırma çalışmalarının yapılması, olası risklere yönelik farkındalık artırıcı materyallerin geliştirilmesine yönelik bilimsel çalışmaların yapılması önerilebilir.

Bu çalışma; evreninin tamamına ulaşmanın mümkün olmaması sebebi ile belirli sosyo demografik özelliklerle sınırlandırılmış öğrenci grubu ile yürütülmüştür. Veriler sadece öğrenci bakış açısını yansıtmaktadır ve belirli bir süre içerisinde yapılmıştır. Araştırma kapsamında nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bunlar, araştırmanın sınırlılıklarını oluşturmaktadır. Bu sebeple bu alanda yapılacak çalışmaların; farklı demografik özelliklerdeki öğrencilerle yürütülmesi, aile ve öğretmen bakış açısından konunun incelenmesi, nicel ve nitel yöntemlerin bir arada kullanıldığı karma desenli çalışmaların yapılması önerilebilir.

### KAYNAKÇA

- Akbulut Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üni Eğitim Fak Derg*; 3: 53-68.
- Anlı, G., Taş, İ. (2018). Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeği kısa formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Electronic Turkish Studies*, 13(11).
- Aras, S. (2019). *Bilgisayar oyun bağımlılığının ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelenmesi Bursa İli örnekleme* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü..
- Arslan, A. (2017). Examination of the game and toy characters played from past to present (sample of sivas). *International e-Journal of Educational Studies*, 1(2), 69-87.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8:36.
- Bakar, A., Tüzün, H., Çağiltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35), 27-37.

- Barut, B. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bayraktar, F., Gün, Z. (2006). Incidence and correlates of Internet usage among adolescents in North Cyprus. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 191-197.
- Bekar, B. (2018). *Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olan ve olmayan çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi.
- Chau, C. L. (2014). *Positive technological development for young children in the context of children's mobile apps* (Doctoral dissertation), Tufts University.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Dresang, E.T., Gross, M. Holt, L. (2007). New perspectives: an analysis of gender, net-generation children, and computers. *Library Trends*, 56 (2), 360-386.
- Erboy, E., Vural, R. A. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Erol, A. (2016). *Proje yaklaşımına dayanan aile katılımlı çevre eğitimi programının 5-6 yaş çocuklarının çevreye yönelik farkındalık ve tutumlarına etkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Gökçearslan, Ş., Günbatır, M. (2012). Ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama Dergisi*, 2, 10-12.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Billieux, J., Pontes, H. M. (2016). The evolution of internet addiction: a global perspective. *Addictive Behaviors*, 53, 193-195.
- Güllü M, Arslan C, Dündar A, Murathan F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *ADYÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Derg*; 9: 89-100.
- Güngörmüş, G. (2007). *Web tabanlı eğitimde kullanılan oyunların başarıya ve kalıcılığa etkisi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Horzum, M., Ayas, T., Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk PDR Dergisi* 2008; 3: 76-88
- Irmak, A. Y., Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Junghanns, K., Graf, I., Pflüger, J., Wetterling, G., Ziems, C., Ehrenthal, D. Wurst, F. M. (2009). Urinary ethyl glucuronide (EtG) and ethyl sulphate (EtS) assessment: valuable tools to improve verification of abstinence in alcohol-dependent patients during in-patient treatment and at follow-ups. *Addiction*, 104(6), 921-926.
- Kabaran, S., Mercanlıgil, S. M. (2013). Adolesan dönem besin seçimlerini hangi faktörler etkiliyor?. *Journal of Current Pediatrics/Guncel Pediatri*, 11(3).
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Nobel Yayın Dağıtım.

- Keser, H., Esgi, N. (2012). İlköğretim öğrencilerinin kendine algılamalarının bilgisayar oyunu bağımlılığı açısından analizi. *Procedia - Sosyal ve Davranış Bilimleri*, 46, 247-251.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Kuzu, A., Odabaşı, F., Erişti, S. D., Kabakçı, I., Kurt, A. A., Akbulut, Y., Dursun, Ö. Ö., Kıyıcı, M., ve Şendağ, S. (2008). *İnternet Kullanımı ve Aile*. Ankara: T. C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Bilim Serisi: 133.
- Livingstone, S., Haddo, L., Görzig, A. ve Ólafsson, K. (2010). *Risks And Safety on the İnternet*. LSE, London: EU Kids Online.
- Madran, H., Cakilci, E. (2013). The relationship between aggression and online video game addiction: a study on massively multiplayer online video game players. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 1. doi:10.5455/apd.39828
- Ornaghi, V., Pepe, A., Grazzani, I. (2016). False-belief understanding and language ability mediate the relationship between emotion comprehension and prosocial orientation in preschoolers. *Frontiers in psychology*, 7, 1534.
- Özguven, E. İ. (2001). *Ailede iletişim ve yaşam*. PDREM Yayınları.
- Pehlivan, H. (2016). The role of play on development and learning. *Journal of Human Sciences*, 13(2), 3280-92.
- Şahin, C., Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Türk Dünyası Dergisi* 4 (3), 115-130.
- Tas, İ. (2019). A Review of the Graduate Theses on Gaming Addiction in Turkey. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 6(3), 38-48.
- Taş, İ., Eker, H., Anlı, G. (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 1(2), 37-57.
- Taş, İ., Güneş, Z. (2019). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*, 22, 83-92.
- Tüfekçi, A. (2007) Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 38- 54.
- TÜİK (2020, Mayıs). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Erişim adresi [http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt\\_id=1028](http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1028)
- Tüzün, H., Akıncı, A., Yıldırım, D., Sarıkaya, M. (2013). *Bilgisayar oyunları ve öğrenme*. K. Çağiltay ve Y. Göktaş. (Ed.) içinde, *Öğretim Teknolojilerinin Temelleri: Teoriler, Araştırmalar, Eğilimler* (1. Basım). Pegem A Yayıncılık.
- Ulusoy, B. (2019). Öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerine, bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerine etki eden etkenlere ve bilgisayar oyunlarına ilişkin veli ve öğretmen görüşleri (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- World Health Organization, "ICD-11 API (Version 2)," Home ICD-11 API, 20.06, 2020. [Online]. Available: <https://icd.who.int/icdapi/docs/APIIDoc-Version2.html>
- Yılmaz, B. (2008). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. *6.Uluslar Arası Eğitim Konferansı*, Anadolu Üniversitesi.