

İlkokul Öğrencilerinin Bilgisayar, İnternet Kullanımı ve Bilgisayar Oyunları Hakkındaki Düşünceleri

The Views of Primary School Students About the Use of Computer, Internet and Computer Games

Aysel Topan¹ , Tülay Kuzlu Ayyıldız¹ , Musa Özsavran² , Birsen Mutlu³ 

¹Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Hemşirelik Bölümü, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği Anabilim Dalı, Zonguldak, Türkiye
²Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, Ahmet Erdoğan Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Çocuk Bakımı ve Gençlik Hizmetleri Bölümü, Çocuk Gelişimi Programı, Zonguldak, Türkiye
³İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, Florence Nightingale Hemşirelik Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

ORCID ID: A.T. 0000-0002-5883-0045; T.K.A. 0000-0002-9160-519X; M.Ö. 0000-0001-9008-900X; B.M. 0000-0002-8708-984X

Atf/Citation: Topan A, Kuzlu Ayyıldız T, Özsavran M, Mutlu B. İlkokul öğrencilerinin bilgisayar, internet kullanımı ve bilgisayar oyunları hakkındaki düşünceleri. Çocuk Dergisi - Journal of Child 2020;20(1):20-26. <https://doi.org/10.26650/jchild.2020.1.0004>

Öz

Amaç: İlkokul çağındaki çocukların bilgisayar, internet ve bilgisayar oyunları kullanımı etkilileyen faktörleri ve düşüncelerini belirlemek amacıyla yapıldı.

Gereç ve Yöntem: Araştırma tanımlayıcı tipte olup Mart-Mayıs 2018 tarihleri arasında Zonguldak İlkokulu'ndaki öğrenciler ile gerçekleştirildi. Örneklem grubunun seçiminde basit rastgele yöntem ile bir ilkokul araştırma kapsamına alındı. Araştırmanın örneklemini belirtilen tarihlerde araştırmaya katılmayı kabul eden öğrenciler oluşturdu. Veri toplama aracı olarak, "Kişisel Bilgi Formu" ve "Literatür Işığında Hazırlanan Soru Formu" kullanıldı.

Bulgular: Öğrencilerin %74,4'ünün kendine ait bilgisayarı olduğu, %88,7'sinin bilgisayarı evde kullandığı, %62,2'sinin 5 yaşından sonra bilgisayar kullanmaya başladığı, %85,4'ünün evinde internet olduğu, %67,7'sinin hiç internet kafeye gitmediği, %15,2'sinin her gün bilgisayar/tablet kullandığı, %50'sinin günlük ortalama oyun saatinin 0-1 saat olduğu, %50,0'ının bilgisayarı oyun için kullandığı ve %44,5'inin bilgisayarı ödev için kullandığı saptandı. Öğrencilerin %37,2'si, bilgisayar oyunu oynamanın onların bazı bilgi ve becerilerini geliştireceğini düşünmektedir. Öğrencilerin %47,0'ı oyun oynamanın zaman kaybı olmadığını düşünürken; %41,2'si bilgisayarda tek başına oyun oynamanın zevkli olmadığını belirtmektedir. Öğrencilerin cinsiyet ile bilgisayarı daha çok ne için kullandığı ile ve kendilerine ait bilgisayarının olması ile her gün bilgisayar oynaması ile arasında anlamlı sonuç bulundu ($p<0,05$).

Sonuç: Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte çocuklarda bilgisayar, internet kullanımının ve bilgisayar oyunlarını oynama sıklığının arttığı sonucuna varıldı. Konu ile ilgili denetimlerin ve ebeveyn kontrolünün sağlanmasının önemli olduğu ortaya koyuldu.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar, internet, bilgisayar oyunları

ABSTRACT

Objective: The study was carried out to determine the factors affecting the use of computer, internet, and computer games on primary school children and their thoughts.

Method: The research is a descriptive study and was carried out with students in Zonguldak Primary School from March to May 2018. In the selection of the sample group, a primary school was included in the scope of research by a simple random method. The sample of the study was composed of students who agreed to participate in the research on the specified dates. "Personal Information Forms" and "Question Forms Prepared in the Light of the Literature" were used as data collection tools.

Results: It was found that 74.4% of students had their own computers, 88.7% used the computer at home, 62.2% started using computers after the age of 5, 85.4% had internet at home, 67.7% never went to an internet cafe, 15.2% used computers/tablets every day, 50.0% played games for 0 to 1 hours every day, 50.0% used computer for games, and 44.5% for homework. 37.2% of students thought that playing a video game would improve their knowledge and skills. While 47.0% of students thought playing games was not a waste of time, 41.2% stated that it was not enjoyable to play alone on the computer. A significant difference was found between gender and what they used it for, having a computer of their own, and playing on computer every day ($p<0.05$).

Conclusion: With the development of technology, it was concluded that the use of computer, internet, and the frequency of playing computer games increased in children. It was suggested that providing controls related to the issue such as a parent's control were significant.

Keywords: Computer, internet, computer games

Sorumlu Yazar/Corresponding Author: Aysel Topan E-mail: ayskose@hotmail.com

Başvuru/Submitted: 05.02.2020 • **Revizyon Talebi/Revision Requested:** 22.03.2020 • **Son Revizyon/Last Revision Received:** 28.03.2020 • **Kabul/Accepted:** 30.03.2020



This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

GİRİŞ

Çocukların dünyayı keşfetmeleri için mükemmel ortam olan bilgisayar ve internet kullanımı çocuklar için büyük bir eğlence, iletişim, öğrenme ve eğitim kaynağı haline gelmiştir. Çocuklar bilgisayar ve interneti oyun oynama, müzik dinleme, yazı yazma, ders çalışma gibi farklı amaçlar için kullanmaktadır (1,2). Ancak, internet kullanımının özellikle çocuklara yönelik gözlenen bir takım riskler taşıdığı unutulmamalıdır (3,4). Çocuklar internete kendi evleri, okullar, kütüphaneler veya arkadaşlarının evleri gibi pek çok yerden ulaşım sağlayabilmektedir. Ev ortamında bilgisayar kullanmayan çocukların internet kafelere yönelindikleri, internet kafelerin, çocuk ve gençlerin yoğun ilgi gösterdikleri mekânlar haline geldiği vurgulanmaktadır (5). Öte yandan internette yer alan içeriklerin gerçek zamanlı etkileşim, ses, video, oyun gibi unsurlara sahip olması internete bağımlı olma durumu üzerinde etkili olabilmektedir (6-8).

Oyun, çocukların dünyasında yer alan, onların gelişimlerine katkı sunan önemli bir araçtır (9). Teknolojideki hızlı gelişmeler yaşamın birçok alanını etkilediği gibi, çocukların oyun alışkanlıklarını da etkilemiştir (10). Geçmişte oyun parklarında ve sokaklarda arkadaşlarla oynanan oyunların yerini, günümüzde bilgisayar ve internette gerçekleştirilen sanal etkinlikler almıştır (11). Bilişim teknolojisi hızla ilerlerken, bu teknolojiden yararlanan kişi sayısı da her geçen gün artmaktadır. Çocuklar zamanlarının büyük bir çoğunluğunu bilgisayar başında geçirmeye başlamışlardır. Özellikle okul öncesi dönemde ve ilkökul döneminde oynanan bilgisayar oyunları, çocukların sosyal, kültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik gelişimini etkilemektedir (9,12,13).

Bilgisayar ve bilgisayar oyunları çocukları hem olumlu hem de olumsuz yönde etkileyebilmektedir (9). Olumlu etkilerinin arasında sakinleştirici, kontrol edici, üstünlük duygusu kazandırıcı ve gergin anlarda bile soğukkanlı kalmayı sağlayıcı etkileri sayılabilir (14). Ölçülü ve paylaşımcı bilgisayar oyunları çocuk ve gençlerin gelişimine katkı sağlarken, bilgisayarla uzun zaman harcanması olumsuz etkilerin görülmesine neden olabilmektedir. Uzun süre bilgisayar oyunu oynama; çocuğun dengesini koruyamamasına obsesif ve agresif davranışlara, oyuncularda makineleşme ve şiddet belirtilerine, kişilik değişimlerine, duyguların azalmasına, hiperaktiviteye, öğrenme bozukluklarına, erken olgunlaşmaya yol açabilmektedir (15). Ayrıca etkinlik ve hareket eksikliğinden kaynaklı sağlık problemlerine, anti sosyal davranışlara, psikomotor davranışlara, özgür düşünce ve istek kaybına, öğretmen ve arkadaşlarıyla tartışma eğilimine, düşmanca tavırlarda artışa, okul başarısının düşmesine, artan kaygı düzeyine, kişiler arası ilişkilerde kötüye gidişe, gerçeklerden ve hayattan uzaklaşmaya yol açabilmektedir. Fiziksel olarak ise; kilo alma ve görme kaybı, zihinsel olarak olgunlaşmamış insan ilişkileri, hayal ve gerçek arasında karmaşa yaşama, sıklıma ve duyu kaybı gibi sorunlara neden olduğu görülmüştür (13,15-17).

GEREÇ VE YÖNTEM

Araştırmanın amacı ve tipi

İlkokul çağındaki çocukların bilgisayar, internet ve bilgisayar oyunları kullanımını etkileyen faktörleri ve düşüncelerini belirlemek amacıyla gerçekleştirilen tanımlayıcı tipte bir çalışmadır.

Araştırmanın yeri

Araştırma Zonguldak merkezde bulunan Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) Zonguldak İl Millî Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı Zonguldak ilkokulu'nda yapılmıştır.

Araştırmanın evreni ve örneklemi

Araştırmanın evrenini 2017-2018 eğitim öğretim yılında Zonguldak Merkezde bulunan MEB Millî Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı ilkokullarda eğitim gören öğrenciler oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemi, evrenin bilindiği sıklığın bilinmediği formülünden yararlanılarak hesaplanmış ve 328 ilkökul 2. 3. ve 4. sınıf öğrencisi araştırma kapsamına alınmıştır. Araştırma kapsamına alınacak okulun seçiminde basit rastgele seçim yöntemi kullanılmış ve Zonguldak ilkokulu araştırma kapsamına seçilmiştir.

Araştırmaya dâhil etme kriterleri

Öğrencilerin 2, 3, 4. sınıfında eğitim-öğretim görmesi, Araştırmaya katılmada gönüllü olması, Velisinden yazılı ve sözlü onam alınması

Araştırmaya dâhil edilmeme kriterleri

Öğrencilerin 2, 3, 4. sınıflarının dışında başka bir sınıfta eğitim-öğretim görmesi, Araştırmaya katılmada gönüllü olmaması, Velisinden yazılı ve sözlü onam alınmaması

Veri toplama araçları

Verilerin toplanmasında; kişisel bilgi formu ve literatür ışığında hazırlanan soru formu kullanılmıştır (8,9,13).

Kişisel bilgi formu: Araştırmacılar tarafından hazırlanan form; öğrencilerin cinsiyeti, sınıfı, anne-babanın eğitimi, ailenin sosyoekonomik durumu ve öğrencinin evinde bilgisayar olup olmaması, internet varlığı, bilgisayar oyunları ile ilgili soruları içermektedir.

Literatür ışığında hazırlanan soru formu: Aşağıdaki belirtilen konularda soruları içermektedir:

Çocukların bilgisayar/internet kullanım durumu hakkındaki bulgular

Öğrencilerin bilgisayar oyunları ile ilgili genel görüşleri

Çocukların bilgisayar oyunları hakkındaki düşünceleri ve uygulamaları

Veri toplama araçlarının uygulanması

Bu çalışma araştırmacılar tarafından Mart-Mayıs 2018 tarihleri arasında uygulanmıştır. Araştırma yapacak öğrencilere, araştırmanın uygulaması konusunda bilgi verilmiştir. Anket ve formları öğrencilere dağıtıp, sorular ile ilgili kısa bir bilgi verdikten sonra kendilerinin doldurması istenmiştir. Formların doldurulma süresi ortalama 15 dakika sürmüştür.

Araştırmanın etik yönü

Araştırmaya başlamadan önce Bülent Ecevit Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurulundan (05.03.2018/329) ve Zonguldak İl Millî Eğitim Müdürlüğü'nden yazılı izin alınmıştır. Araştırmaya katılan çocuklardan ve ebeveynlerinden yazılı onam alınmıştır.

Verilerin değerlendirilmesi

İstatistiksel değerlendirmede SPSS 16.0 paket programı kullanılmıştır. Verilerin analizinde tanımlayıcı istatistikler ve karşılaştırılmasında ki-kare testi kullanılmıştır.

BULGULAR

Araştırmaya katılan öğrencilerin tanımlayıcı özellikleri incelendiğinde %53,7'sinin kız, %46,3'ünün erkek olduğu, %56,4'ünün 2., %15,9'unun 3., %27,7'sinin 4. sınıf olduğu, %66,5'inin kardeşinin olduğu saptanmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin ailelerinin sosyodemografik özellikleri incelendiğinde annelerin %66,5'inin 31-40 yaş aralığında olduğu, %39,4'ünün üniversite mezunu olduğu, %48,8'inin ev hanımı olduğu, babaların ise %53,7'sinin 31-40 yaş aralığında olduğu, %49,4'ünün üniversite mezunu olduğu, %66,2'sinin belirtilen mesleklerin dışında bir mesleğe sahip olduğu belirlenmiştir (Tablo 1).

Tablo 1. Ailelerin sosyodemografik özellikleri

Özellik	Anne		Baba	
	n	%	n	%
Yaş				
20-30	52	15,9	9	2,7
31-40	218	66,5	176	53,7
41-50	47	14,3	115	35,1
50 ve üzeri	11	3,3	28	8,5
Eğitim durumu				
İlkokul	51	15,5	33	10,1
Ortaokul	47	14,3	51	15,5
Lise	101	30,8	82	25,0
Üniversite	129	39,4	162	49,4
Meslek				
Ev Hanımı	160	48,8	-	-
Memur	68	20,7	70	21,3
İşçi	29	8,9	41	12,5
Diğer	71	21,6	217	66,2
Toplam	328	100,0	328	100,0

Ailelerin %28,9'nun gelirinin 1500 TL'nin altında, %20,4'ünün 1501-2500 arasında, %50,6'sının 2500 TL'nin üzerinde olduğu tespit edilmiştir.

Çocukların %41,0'ünün boş zamanlarında kitap okuduğu, %21,6'sının televizyon izlediği, %15,9'unun bilgisayar ve tabletle oyun oynadığı, %17,7'sinin aile ve arkadaşlarıyla vakit geçirdiği gözlenmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin %74,4'ünün kendine ait bilgisayarı olduğu, %88,7'sinin bilgisayarı evde kullandığı, %62,2'sinin 5 yaşından sonra bilgisayar kullanmaya başladığı, %85,4'ünün evinde internet olduğu, %67,7'sinin hiç internet kafeye gitme-

diği, %15,3'ünün her gün bilgisayar/tablet kullandığı, %50'sinin günlük ortalama oyun saatinin 0-1 saat olduğu, %50,0'ünün bilgisayarını oyun için kullandığı ve %44,5'inin bilgisayarı ödev için kullandığı saptanmıştır (Tablo 2).

Tablo 2. Çocukların bilgisayar/internet kullanım durumu hakkındaki bulgular

Özellik	n	%
Kişisel bilgisayara sahip olma		
Evet	244	74,4
Hayır	84	25,6
Bilgisayar kullanma yeri		
Ev	291	88,7
İnternet kafe	8	2,4
Okul	8	2,5
Diğer	21	6,4
Bilgisayar kullanmaya başlama yaşı		
5 yaşından önce	124	37,8
5-10	204	62,2
Evde internete sahip olma		
Evet	280	85,4
Hayır	48	14,6
İnternet kafelere gitme sıklığı		
Her gün	25	7,6
Arasıra	81	24,7
Hiç	222	67,7
Bilgisayarı kullanma amacı		
Ödev	146	44,5
Oyun	164	50
Sosyal medya	18	5,5
Her gün bilgisayar/tablet kullanma durumu		
Evet	50	15,3
Hayır	110	33,5
Bazen	168	51,2
Günlük ortalama oyun saati		
0-1	164	50,0
1-2	79	24,1
2-3	45	13,7
3 ve üzeri	40	12,2
Toplam	328	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyunları ile ilgileri incelendiğinde %51,8'inin belirtilen türlerin dışında oyun sevdiği, %43,6'sının bilgisayar oyunlarını eğlenceli bulduğu, %35,7'sinin bilgisayar oyunları esnasında mutluluk hissettiği ifade etmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar veya internette oyun oynama sıklığı öğrencilerin %46,6'sında haftada en az bir kere ve öğrencilerin %13,1'inde ayda en az bir keredir (Tablo 3).

Tablo 3. Çocukların bilgisayar oyunları hakkındaki düşünceleri ve uygulamaları

Özellik	n	%
Sevilen oyun türü		
Dövüşlü	26	7,9
Silahlı	45	13,7
Futbol	87	26,6
Diğerleri	170	51,8
Bilgisayar oyunları hakkında düşünceler		
Çok eğlenceli	143	43,6
Hiçbir şey	104	31,7
Zaman kaybı	81	24,7
Oyun esnasında hissedilenler		
Heyecan	116	35,3
Tedirginlik	15	4,6
Sinirlilik	8	2,4
Mutluluk	117	35,7
Hiçbir şey	72	22
En çok oynanan oyunlar		
Yok	54	16,5
Minecraft	34	10,4
Pes 2017-2018	39	11,9
Ateş topu	7	2,1
Zula	12	3,7
Barbie	26	7,9
Roblox	4	1,2
Diğer	152	46,3
Oynama sıklığı		
Hiç	55	16,8
Ayda bir	43	13,1
Haftada bir	153	46,6
Her gün	77	23,5
Toplam	328	100,0

Öğrencilerin %46,3'ünün bilgisayar oyunlarının zararlı olduğunu düşündüğü, %51,2'sinin bilgisayar oyunlarının bağımlılık yaptığını düşündüğü ve %46,3'ünün belirtilen oyunların dışında oyunları daha çok oynadığı saptanmıştır.

Öğrencilerin %33,8'i bilgisayar oyunu oynayarak boş zaman değerlendirilmenin uygun bir iş olmadığını, %37,2'si, bilgisayar oyunu oynamanın onların bazı bilgi ve becerilerini geliştireceğini düşünmektedir. Öğrencilerin %32,9'unun bilgisayar oyunlarının bağımlılık yaptığı görüşüne katıldıkları, %48,8'i olumsuz içerikli oyunların kendilerini olumsuz etkileyeceğini düşündükleri, %47,0'ı oyun oynamanın zaman kaybı olmadığını, %41,2'sinin bilgisayarda tek başına oyun oynamanın zevkli olmadığını düşündüğü belirtilmektedir (Tablo 4).

Öğrencilerin cinsiyet ile bilgisayarı daha çok ne için kullandığı karşılaştırıldığında anlamlı sonuç bulunmuştur ($p=0,001$). Kız öğrencilerin çoğunluğu (%28,7) bilgisayarı ödev amacıyla kullanırken, erkek öğrenciler (%26,8) oyun amacıyla kullanmaktadır (Tablo 5).

Tablo 5. Öğrencilerin oynadıkları oyunlar ile cinsiyetleri arasındaki ilişki

Oyun türleri	Kız (n=176)		Erkek (n=152)		Test Değerleri x ² ; p
	n	%	n	%	
Bilgisayarı kullanma amacı					
Ödev	94	28,7	52	15,9	13,275; 0,001
Oyun	76	23,2	88	26,8	
Sosyal medya	6	1,8	12	3,7	
Toplam	176	100	152	100	

Tablo 6. Öğrencilerin kendilerine ait bilgisayarı olup olmaması ile her gün bilgisayar oynaması arasındaki ilişki

Özellikler	Var (n=244)		Yok (n=84)		Test Değerleri x ² ; p
	n	%	n	%	
Evet	44	13,4	6	1,8	10,963; 0,004
Hayır	71	21,6	39	11,9	
Bazen	129	39,3	39	11,9	
Toplam	244	74,4	84	25,6	

Tablo 4. Öğrencilerin bilgisayar oyunları ile ilgili genel görüşleri

Genel görüşler	Katılıyorum		Kararsızım		Katılmıyorum	
	n	%	n	%	n	%
Bilgisayar oyunu oynamak boş zamanları değerlendirmek için iyi bir iştir	100	30,5	117	35,7	111	33,8
Bilgisayar oyunu oynamak bazı bilgi ve becerilerimi geliştirir	122	37,2	99	30,2	107	32,6
Bilgisayar oyunları bende bağımlılık yapıyor	108	32,9	97	29,6	123	37,5
Kavga, kan ve dövüş oyunları oynarsam olumsuz etkilenirim	60	48,8	92	28	76	23,2
Bilgisayar oyunu oynamak zaman kaybıdır	154	47	96	29,3	78	23,8
Bilgisayarda oyunları tek başıma oynamak daha zevkli oluyor	90	27,4	103	31,4	135	41,2

Öğrencilerin kendilerine ait bilgisayarının olması ile her gün bilgisayar oynaması karşılaştırıldığında anlamlı sonuç bulunmuştur ($p=0,004$). Kendilerine ait bilgisayarları olan öğrenciler %13,4 oranında her gün bilgisayar oynarken, olmayanlar %1,8 oranında oynamaktadır (Tablo 6).

TARTIŞMA

Araştırma ilkököl çağındaki çocukların bilgisayar, internet ve bilgisayar oyunları kullanımını etkileyen faktörleri ve düşüncelerini belirlemek amacıyla yapıldı.

Öğrencilerin çoğunluğunun 5 yaşından sonra bilgisayar kullanmaya başladığı ve evinde internet olduğu, yarısının günlük ortalama oyun saatinin 0-1 saat olduğu, çoğunun bilgisayar oyunlarını eğlenceli bulduğu ve bilgisayar oyunları esnasında mutluluk hissettiği, kız öğrencilerin bilgisayarını ödev amacıyla kullanırken, erkek öğrenciler oyun amacıyla kullandığı belirlenmiştir. Öğrencilerin çoğunluğunun bilgisayar oyunlarının zararlı olduğunu ve bağımlılık yaptığını düşündüğü, olumsuz içerikli oyunların kendilerini olumsuz etkileyeceğini düşünmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin ailelerinin %28,9'nun gelirinin 1500 TL'nin altında, %20,4'ünün 1501-2500 arasında, %50,6'sının 2500 TL'nin üzerinde olduğu tespit edilmiştir. Kayrı ve Günüş çalışmasında sosyoekonomik düzey arttıkça çocuklarda internet kullanımının arttığı belirtilmiştir (18). Öncel ve Tekin ise çalışmasında aile gelir durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılıklarının genel anlamda yüksek olmadığını bulmuşlardır (19). Bu durum gelir durumu arttıkça ailelerin çocuklarına teknolojik aletleri daha rahat alabildikleri, bu araçların etkisiyle de öğrencilerdeki bilgisayar oyunu oynama isteklerinin belli bir doyuma ulaştıkları söylenebilir (19).

Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanım durumları incelendiğinde öğrencilerin %74,4'ünün kendine ait bilgisayar olduğu, %88,7'sinin evde bilgisayar kullandığı, %85,4'ünün evinde internet olduğu saptanmıştır. TingWu ve ark. tarafından 3-6 yaş arasındaki çocuklarının ebeveyni ile gerçekleştirilen çalışmada ebeveyn ve çocukların %69,3'ünün evinde bilgisayar bulunduğu belirlenmiştir (20). Ülkemizde yapılan çalışmalarda da son yıllarda evlerde bilgisayar ve internet bağlantısının çok yüksek oranda olduğu görülmüştür (21,22). Evlerde bilgisayar ve internetin yaygınlaşmasının çocuklarda internet kullanımını arttırdığı ve gerekli denetim sağlanmazsa sonraki yıllarda problemler internet kullanımını arttıracığı düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin %37,8'inin 5 yaşından önce bilgisayar kullanmaya başladığı görülmüştür. Ülkemizde 6-15 yaş grubu çocuklarda, yaş dönemlerine göre çocukların bilgisayar ve internet kullanımına başlama yaşları ortalama bilgisayar kullanımı için sekiz, internet kullanımı için dokuz yaş olarak belirlenmiştir (23). Çakır'ın yaptığı çalışmada ailelerin %8,8'i çocuğunun bilgisayar oyunu oynamaya 0-5 yaşında başladığını, %66,5'i 5-10 yaş arası başladığını, %24,7'si 10-15 yaş arasında başladığını belirtmiştir (24). Gündoğdu ve ark., yedi yaş altı çocukların tümünün internet, tablet ve cep telefonunun bir tanesini ya da daha fazlasını kullandığını, teknolojik

aletlerle geçirdiği günlük ortalama sürenin %50'sinde bir saatle sınırlı olduğu, gittikçe daha erken yaşlarda interneti aktif olarak kullanmaya başlamaktadır (25). Bu sonuçlara göre çocukların bilgisayar/internet kullanım ve bilgisayar oyunu oynama yaşları giderek düşmektedir.

Öğrencilerin %41,0'ünün boş zamanlarında kitap okuduğu, %21,6'sının televizyon izlediği, %15,9'unun bilgisayar ve tabletle oyun oynadığı, %17,7'sinin aile ve arkadaşlarıyla vakit geçirdiği ve %33,8'i bilgisayar oyunu oynayarak boş zaman değerlendirme için uygun bir iş olmadığını düşündüğü belirlenmiştir. Lise grubu öğrencilerle yapılan bir çalışmada öğrencilerin, boş vakitlerini çoğunlukla internette veya arkadaş ve aile ile geçirdikleri belirlenmiştir (26). Bulgulardaki farklılığın örneklem gruplarındaki farklılıklardan kaynaklandığı görülmektedir. Öğrencilerin yaşı arttıkça bilgisayarda ve internette geçirdikleri sürenin arttığı bunun öğrenci üzerindeki aile denetiminin azalmasına bağlı olabileceği düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar/internet kullanım durumları incelendiğinde %50'sinin günlük ortalama oyun saatinin 0-1 saat olduğu; bilgisayar veya internette oyun oynama sıklığı ise %46,6'sında haftada en az bir kere ve %13,1'inde ayda en az bir kere olarak bulunmuştur. Ailelerle yapılan bir çalışmada aileler çocuklarının %75,8'inin günde 1-2 saat bilgisayar kullandığını ve %76,3'ünün 1-2 saat oyun oynamak amaçlı bilgisayar kullandığını ifade etmiştir (24). Kıran'ın yaptığı bir çalışmada da, öğrencilerin bilgisayar başında çoğunlukla 2-3 saat kadar zaman geçirdikleri (%57,2) sonucuna ulaşmıştır (27). Bulgulardaki farklılığın yaş gruplarından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyunları ile ilgili düşüncelerine baktığımızda; bilgisayar oyunlarının %37,2'si bazı bilgi ve becerilerini geliştireceğini, %32,9'u bağımlılık yaptığını, %48,8'i olumsuz içerikli oyunların kendilerini olumsuz etkileyeceğini ve %47,0'ü oyun oynamanın zaman kaybı olmadığını düşündüklerini belirtmişlerdir. Çakır'ın yaptığı çalışmada aileler bilgisayar oyunlarının %45,6'sı çocuğunun bilgi ve becerilerine katkı sağlayacağını, %63,7'si çocuklarda bağımlılık oluşturacağını, %47,9'u çocuğunu etkilediğini düşündüklerini ifade etmişlerdir. Bilgisayar oyunlarına yönelik bağımlılık yapma düşüncesi dışında çocukların ve ailelerin araştırma sonucu ile paralellik göstermektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin %44,5'inin bilgisayarını ödev için kullandığı görülmüştür. Ting Wu ve ark. tarafından 3-6 yaş arasındaki çocuklarının ebeveyni ile gerçekleştirilen çalışmada en çok fotoğraf çekme veya fotoğraf paylaşma (%87,1), eğlence (%65,3) ve ödevler konusunda (%62,4) kullanıldığı belirlenmiştir (20). Akçay ve Özcebe'nin yaptığı çalışmada ailelerin %22,6'sının çocuklarının, bilgisayarını oyun oynamak amacı ile kullandığı belirlenmiştir. Araştırmaya katılan 48-59 ay arası çocukların, %52,0'inin bilgisayar oyunu oynamadığı, 60-72 ay arasındaki çocukların ise %73,1'inin oynadığı tespit edilmiştir (28). İki-altı yaş çocuklarla yapılan bir çalışmada çocukların %86'sında yemek saatinde teknolojik alet kullandığı saptanmıştır (25). Çetinkaya, ilköğretim öğrencilerinin internet kullanım amaçlarının %89 ödev hazırlama, %60 film eğlence, %50 sohbet amaçlı olduğunu

belirlemiştir. Şimşek ve ark. lise öğrencilerinin ise interneti kullanım amacının %50,3'ünün ödev, %31,3'ünün oyun oynamak olarak belirlenmiştir. Araştırma bulgularına göre her yaş grubundaki çocukların farklı amaçlara yönelik internet kullanmalarına rağmen her yaş gruba çocuğa yönelik oyun olduğu için internet kullanımında çocukların ortak amacının oranları farklı olsa da oyun amacıyla internet kullanımı olduğu görülmüştür (29). Bu nedenle çocukların oyun amaçlı internet kullanımı konusunda denetimlerinin sağlanması ve ebeveyn kontrolünde oyun oynamalarının önemli olduğu düşünülmektedir.

Öğrencilerin %41,2'si tek başına oyun oynamanın zevkli olduğunu belirtmektedir. Çocukların akranlarıyla olan iletişimlerini ve becerilerini, akranlarıyla olan sosyal uyumlarını ve sosyal çatışmalarını incelemek için oyun oldukça önemlidir. Yalnız oyun oynamak yerine birlikte iş birliği yapabilecekleri ve konuşabilecekleri grup oyunlarını tercih etmeleri yönünde çocukların desteklenmesi gerektiği düşünülmektedir.

Öğrencilerin cinsiyet ile bilgisayarı daha çok ne için kullandığı karşılaştırıldığında anlamlı sonuç bulunmuştur ($p=0,001$). Kız öğrencilerin çoğunluğu (%28,7) bilgisayarı ödev amacıyla kullanırken, erkek öğrenciler (%26,8) oyun amacıyla kullanmaktadır. Yapılan çalışmalarda erkeklerin internet bağımlılığı kızlardan daha fazla bulunmuştur (26,30,31). Yapılan çalışmalarda da erkek öğrenciler kız öğrencilere göre bilgisayarda daha çok vakit geçirmekte ve internete/bilgisayara olan bağımlılığının artmış olduğunu gözlemlenmektedir. Bu sebepten dolayı cinsiyet ile bilgisayar kullanımının bağımlılıkta olduğu gibi ilerlediğini düşünülmektedir. Erkeklerin internet bağımlılık düzeylerinin kızlardan fazla olmasının nedeninin erkeklerin internet başında daha fazla zaman geçirme imkânı bulmalarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Erkeklerin daha müdahalesiz ve özgür bırakılması internet kullanımlarını ve erişimlerini arttırmaktadır. Söz konusu erkekler internet kafelere kız öğrencilerden daha fazla gidebilmektedir (32,33).

Öğrencilerin kendilerine ait bilgisayarının olması ile her gün bilgisayar oynaması karşılaştırıldığında anlamlı sonuç bulunmuştur ($p=0,004$). Kendilerine ait bilgisayarı olan öğrenciler %13,4 oranında her gün bilgisayar oynarken, olmayanlar %1,8 oranında oynamaktadır.

Aynı çalışmada araştırmada katılımcıların %43,9'u bilgisayar oyunlarının çocuğunun zamanını boşa geçirmesine neden olma durumuna katılıyorum, %25,8'i kararsızım, %30,3'ü katılmıyorum cevabını vermiştir. Zaman yönetiminde iş çocuklardan daha çok velilere düşmektedir. Çocuklarını yönlendirerek boşa geçirdikleri vakitleri değerlendirmelerini sağlayabilecekleri düşünülmektedir.

SONUÇ

Günümüzde teknolojinin ilerlemesiyle de birlikte ilkökul çağı çocuklarda bilgisayar, internet kullanımı, teknolojik alet kullanımının ve bilgisayar oyunlarının oynama sıklığının arttığı belirlenmiştir.

Bu araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda; aileler, çocukların gelişiminin sağlığı için bilgisayar ve internet kullanımlarını bilinçli olarak takip etmelidir. Çocuklarının bilgisayarda

gereğinden fazla zaman geçirmemesi, fiziksel ve ruhsal birtakım olumsuz etkilere maruz kalmamaları için bilinçli ve bilgili olmalıdırlar. Akademik başarı üzerinde oluşabilecek olumsuz etkileri için çocuklarının derse ayırması gereken süreyi denetlemeleri gerekmektedir. Aileler, çocuklarının boş zamanlarını daha etkin kullanmaları açısından sosyal etkinlikler için zaman ayırmalıdırlar.

Okullarda öğretmenler, psikolojik danışma ve rehberlik servisleri tarafından, farkındalık artırılmasına yönelik ailelere ve çocuklara güvenli bilgisayar ve internet kullanım çalışmaları yapılmalıdır.

Araştırma, Zonguldak ilinde ilkökul öğrencilerine yönelik yapılmıştır. Zonguldak ili içinde ve dışındaki ilkökullarda ve örneklem grubu genişletilerek yapılabilir. Bilgisayar, internet ve bilgisayar oyunu bağımlılığını açıklayan farklı değişkenlerin çocuğun bilişsel fonksiyonlarına ve sosyal ilişkilerine etkisini araştıran çalışmalara gereksinim vardır.

Etik Komite Onayı: Bu çalışma için etik komite onayı Bülent Ecevit Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurulu'ndan alınmıştır. (05.03.2018/329)

Bilgilendirilmiş Onam: Katılımcılardan bilgilendirilmiş onam alınmıştır.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Yazar Katkıları: Çalışma Konsepti/Tasarım- A.T.; Veri Toplama- A.T., T.K.A., M.Ö.; Veri Analizi/Yorumlama- A.T., T.K.A., M.Ö., B.M.; Yazı Taslağı- A.T., T.K.A., M.Ö., B.M.; İçeriğin Eleştirel İncelemesi- A.T., T.K.A., M.Ö., B.M.; Son Onay ve Sorumluluk- A.T., T.K.A., M.Ö., B.M.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması beyan etmemişlerdir.

Finansal Destek: Yazarlar finansal destek beyan etmemişlerdir.

Ethics Committee Approval: This study was approved by Bülent Ecevit University Human Research Ethics Committee. (05.03.2018/329)

Informed Consent: Written consent was obtained from the participants.

Peer Review: Externally peer-reviewed.

Author Contributions: Conception/Design of Study- M.G.; Data Acquisition- A.T., T.K.A., M.Ö.; Data Analysis/Interpretation- A.T., T.K.A., M.Ö., B.M.; Drafting Manuscript- A.T., T.K.A., M.Ö., B.M.; Critical Revision of Manuscript- A.T., T.K.A., M.Ö., B.M.; Final Approval and Accountability- A.T., T.K.A., M.Ö., B.M.

Conflict of Interest: Authors declared no conflict of interest.

Financial Disclosure: Authors declared no financial support.

KAYNAKLAR/REFERENCES

- Li X, Atkins MS. Early childhood computer experience and cognitive and motor development. *Pediatrics* 2004;113:1715-22.
- Cömert İT, Kayıran SM. Çocuk ve ergenlerde internet kullanımı. *Cocuk Derg* 2010;10:166-170.

3. Şahin F. İnternet ve çocuk istismarı. In: 1. Sosyal Pediatri Günleri "Basın Yayında Çocuk Sağlığı Sempozyumu"; 2007 Ocak 24; Türkiye.
4. Çelen FK, Çelik A, Seferoğlu SS. Çocukların internet kullanımları ve onları bekleyen çevrim-içi riskler. Akademik Bilişim 2011;2:1-8.
5. Yoo HJ, Cho SC, Ha J, Yune SK, Kim SJ, Hwang J, et al. Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. Psychiatry Clin Neurosci 2004;58:487-94.
6. Griffiths M. Internet addiction: Factor fiction? The Psychologist 1999;12:246-50.
7. Byun S, Ruffini C, Mills JE, Douglas AC, Niang M, Stepchenkova S, et al. Internet addiction: Metasynthesis of 1996-2006 quantitative research. Cyberpsychology & Behavior 2009;12:203-7.
8. Arslan E, Bütün P, Doğan M, Dağ H, Serdarzade C, Arica V. Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı. Behcet Uz Çocuk Hast Derg 2014;4:195-201.
9. Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim Bilim Derg 2011;159:56-68.
10. Doğan OF. Video games and children: Violence in video games. New Symp J 2006;44:161-4.
11. Horzum MB, Ayas T, Balta ÖÇ. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. Turk Psikolojik Danisma Rehber Derg 2016;3.
12. Özcan NK. Çocuk ve gençlerde bilgisayar ve internet kullanımı. Yasadikca Eğitim Derg 2003;78:4-8.
13. Kurt AS, İnce P, Arslan FT. İlköğretim ikinci kademedeki öğrenim gören öğrencilerin bilgisayara karşı tutumları. J Pediatr Research 2014;1:22-7.
14. Tarhan N. Psikolojik savaş gri propaganda. İstanbul: Timaş Yayınevi, 2002.
15. Chiu SI, Lee JZ, Huang DH. Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. Cyber Psychol Behav 2004;7:571-81.
16. Hauge MR, Gentile DA. Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression. In: Society for Research In Child Development Conference; 2003 April; Tampa, Florida, USA.
17. İşçibaşı Y. Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. Selçuk Univ Derg. Selçuk İletişim 2011;7:122-30.
18. Kayri M, Günüş S. Yüksek ve düşük sosyoekonomik koşullara sahip öğrencilerin internet bağımlılığı açısından karşılaştırmalı olarak incelenmesi. Turkish J Addict 2016;3:165-83.
19. Öncel M, Tekin A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. İnönü Univ Eğitim Bilim Enst Derg 2015;2:7-17.
20. Ting Wu CS, Fowler C, Yuk Yin Lam W, Ting Wong H, Hei Man Wong C, Yuen Loke A. Parenting approaches and digital technology use of preschool age children in a chinese community. Ital J Pediatr 2014;40:44.
21. Gökçearslan Ş, Günbatır MS. Ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı. Eğitim Teknoloji Kuram Uyg 2012;2:10-24.
22. Çetinkaya M. İlköğretim öğrencilerinde internet bağımlılığının incelenmesi. Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir: 2013.
23. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). 6-15 yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri ve medya. Erişim Adresi: www.tuik.gov.tr/PdfGetir.do?id=15866
24. Çakır H. Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. Mersin Univ Eğitim Fak Derg 2013;9:138-50.
25. Gündoğdu Z, Seytepe Ö, Pelit BM, Doğru H, Güner B, Arıkız E, ve ark. Okul öncesi çocuklarda medya kullanımı. Kocaeli Univ Sağlık Bilim Derg 2016;2:6-10.
26. Kulakçı Altıntaş H, Kuzlu Ayyıldız T, Özsavran M, Yamak D, Karakülah EK, Demir Subaşı E, ve ark. Adölesanlarda (15-17) internet bağımlılıkları ile uyku durumu arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. In: Uluslararası IV. Çocuk Gelişimi Kongresi, 2018 Ekim 22-24; Ankara.
27. Kıran Ö. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun örneği). Yüksek Lisans, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun: 2011.
28. Akçay D, Özcebe H. Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. Çocuk Derg 2012;12:66-71.
29. Şimşek N, Akça NK, Şimşek M. Lise öğrencilerinde umutsuzluk ve internet bağımlılığı. TAF Preventive Medicine Bulletin 2015;14.
30. Mayda AS. Bir öğrenci yurdunda kalan üniversite öğrencilerindeki internet bağımlılığı ile Beck depresyon ölçeği arasındaki ilişki. Konuralp Tıp Derg 2015;1:6-14.
31. Yüksel M, Yılmaz E. Lise öğrencilerinin internet bağımlılık düzeyleri ile problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. İlköğretim Online 2016;15.
32. Taşpınar M, Gümüş Ç. Ülkemizde internet kafelerin ortam ve kullanıcı profili. Elektronik Sosyal Bilimler Derg 2005;4:80-93.
33. Çavuş H, Gökdaş İ. Eğitim fakültesinde öğrenim gören öğrencilerin internette yararlanma nedenleri ve kazanımları. Yüzüncü Yıl Univ Eğitim Fak Derg 2006;3:56-78.