

Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi

Duygu AKÇAY *, Hilal ÖZCEBE **

Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi

Amaç: Araştırma, okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını belirlemek amacıyla yapılmıştır.

Gereç ve Yöntemler: Araştırma, 2-16 Mayıs 2011 tarihleri arasında, Ankara il merkezinde bulunan bir kurum kreşinde yapılmıştır. Çalışma grubunu kurum kreşine devam eden çocuklar (n=93) ve aileleri oluşturmuştur. Araştırmada veri toplama araçları olarak anket formu kullanılmıştır.

Bulgular: Bu çalışmada; çocukların ortalama hafta içi 0.53 ± 0.53 saat ve hafta sonu 1.62 ± 1.56 saat bilgisayar oyunu oynadıkları, bilgisayar oyunu oynama durumları ile anne ve babalarının bilgisayar oyunu oynama durumları, çocukların okul yaş aralığı ve cinsiyetleri arasındaki ilişki anlamlı olarak saptanmıştır (sırasıyla $p < 0.001$, $p < 0.05$). Araştırmada çocukların, ailelerinin % 78.1'inin genellikle ve daima çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasını, % 61'inin genellikle ve daima çocuklarının şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamasını sınırladıkları tespit edilmiştir. Aileler çocuklarının % 48.8'inin haftada 1-4 kez şiddet içeren bilgisayar oyunu oynadığını bildirmişlerdir.

Sonuç: Bu çalışmada saptanan bilgisayar oyunu oynama başlama yaşının okul öncesi döneme kadar inmesi dikkat çekici bir bulgudur. Ayrıca, 4-6 yaş arası çocuklar için bilgisayar oyunu oynama sürelerinin uzun olduğu değerlendirilmektedir. İleri yaş gruplarında bu sürenin artma olasılığı aileler tarafından göz önünde bulundurulmalıdır. Teknolojik gelişmelerin çocukların oyun oynama alışkanlıklarını etkilediği görülmektedir. Bu nedenle ebeveynler, bu dönemde çocuklarının doğru oyun alışkanlıkları edinmesine yardım etmelidir. Anne ve babalara, bilgisayar oyununun seçimi, kullanma süresi, kullanma zamanı gibi konularda bilgilendirme ve danışmanlık verilmelidir.

Anahtar kelimeler: Çocuk, okul öncesi dönem, bilgisayar oyunu

Çocuk Dergisi 2012; 12(2):66-71

Evaluation of Computer Game Playing Habits of Children at Pre-School Education Levels and Their Families

Aim: The aim of the research is to determine the habits of children at pre-school education and their families.

Material and Methods: The research was conducted at a state nursery in the city of Ankara between 2 to 16 May 2011. The study population was the children (48-72 months) and their families at the governmental nursery (n=93). The questionnaire was used to collect the data.

Results: In this study, their mean hour of playing computer games was found as 0.53 ± 0.53 hours on weekdays and 1.62 ± 1.56 hours on weekends, the relation of playing computer games was significantly correlated with playing computer game habits of their parents, school age range and gender of the children (respectively $p < 0.001$, $p < 0.05$). In the study, it was found that 78.1 % of the families always restricted their children to play computer games, and 61 % of the families refrained them to play violent computer games. Families reported that 48.8 % of their children played violent computer games 1-4 times a week.

Conclusions: The important finding in this study was onset age of playing computer game had come down to pre-school period. In addition, the duration of playing computer games for children aged 4-6 was considered as a long time. The families should consider that the duration of playing computer games would be possibly prolonged in the older age group. Technological developments affect the habits of playing computer games among the children. For this reason, the parents should help their pre-school children to acquire right game playing habits. The information and counseling on selection of computer games, duration of computer use and playing computer games should be provided for the families.

Key words: Child, preschool, computer games

J Child 2012; 12(2):66-71

Alındığı tarih: 29.04.2012

Kabul tarihi: 10.09.2012

* Hacettepe Üniversitesi Halk Sağlığı Hemşireliği Anabilim Dalı

** Hacettepe Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı

Yazışma adresi: Hemşire Duygu Akçay, MSB Gündüz Bakımevi Müdürlüğü Devlet Mah. Merasim Sok. No: 5 PK 06100 Çankaya, Ankara

e-posta: dakcay2010@hotmail.com

GİRİŞ

Yirminci yüzyılın teknolojik gelişme hızının en önemli araçlarından biri olan bilgisayar, her geçen gün kullanım alanlarının genişlemesine paralel olarak

insanoğlunun vazgeçilmezleri arasındaki yerini almıştır⁽¹⁾. İletişim ve eğitim amaçlı kullanılan bilgisayar, aynı zamanda önemli bir eğlence kaynağı olmaya başlamıştır⁽²⁾. Özellikle son yıllarda çocuk ve gençler arasında, sanal uzamda konsol oyunları, PC oyunları ve çevirim içi (online) şeklindeki alt türler olarak yer alan dijital oyunların kullanımı her geçen gün artış göstermektedir⁽³⁾.

Bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmasına paralel olarak bu durumun çocuklar ve gençler üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri sorgulanmaya başlanmıştır⁽⁴⁾. Gelişimin en hızlı ve en kritik yılları olan 0-6 yaş arasında bilgisayar, özellikle el-göz koordinasyonuna, dikkati yoğunlaştırma, problem çözme becerisine büyük katkı sağlayabilir. Çocuk günlük yaşamında ve eğitimi sırasında öğrendiği pek çok kavramı bilgisayar oyunları ile pekiştirebilir^(5,6). Öte yandan şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, çocuklar ve gençlerde saldırgan davranışlara neden olduğu^(1,7-11) bunun yanı sıra, bilgisayarın uzun süreli kullanımı sonucunda obezite, görme ve kas-iskelet sistemine ilişkin fizyolojik sorunlara ve sosyal gelişimde olumsuzluklara, internet bağımlılığı gibi psiko-sosyal sorunlara da yol açtığı bildirilmektedir⁽³⁾. Bilgisayar oyunlarının iyi veya kötü olması; oyunların içeriği, ne zaman, ne kadar oynandığı ile ilişkilidir. Olması gereken kriterler çevre-davranış ilişkilerinde edilgin ve yetişkinlere bağımlı olan çocuk tarafından değil, ebeveyni tarafından sağlanmalıdır. Bu kapsamda, ebeveynlerin çocukların ekran önünde (televizyon, video, bilgisayar, video oyunu) geçen zamanı sınırlandırmaları, doğru medya seçimine yardım etmeleri ve çocuklarını denetlemeleri önerilmektedir⁽¹²⁾.

Gelişim açısından kritik bir evrede olan okul öncesi çocuklarda bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesi, bu konuya ebeveynlerin dikkatini çekmek açısından önemlidir. Bu nedenle bu çalışma, okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını belirlemek amacıyla ile planlanmıştır.

GEREÇ ve YÖNTEM

Araştırma, okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını belirlemek amacıyla 2-16 Mayıs 2011 tarihleri arasında yapılmıştır. Araştırmanın evrenini, 2010-2011

öğretim yılında Ankara il merkezinde bulunan bir kurum kreşine devam eden 4-6 yaş grubu çocukların anne veya babaları (n=135) oluşturmaktadır. Bu grup içinden çalışmaya gönüllü olarak katılan toplam 93 çocuğun velisinden konuya ilişkin veri toplanmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak çocuğun/ailesinin demografik bilgilerine ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarına ulaşmak amacıyla araştırmacılar tarafından geliştirilen anket formu kullanılmıştır.

Araştırmadan elde edilen veriler SPSS 15.0 programında (Statistical Package for Social Sciences) değerlendirilmiştir. Çocukların ve velilerinin, demografik bilgilerinin ve televizyon izleme alışkanlıklarının analizleri için frekans ve yüzde alma teknikleri kullanılmıştır. Çocukların bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile bazı değişkenler arasındaki ilişkiyi test etmek için ise ki-kare testi uygulanmıştır.

BULGULAR

Araştırma sırasında 93 çocuğa ulaşılmış olup, çocukların % 52.7'si erkek ve % 59.1'i 60-72 aylıktır. Annelerin % 68.8'i ve babaların % 72.1'i üniversite ve üstü öğrenim düzeyine sahiptir (Tablo 1).

Tablo 1. Kreşte araştırma kapsamındaki çocuk ve ailelerinin bazı sosyo-demografik özellikleri.

	n	%
Cinsiyet		
Kız	44	47.3
Erkek	49	52.7
Yaş grubu		
48-59 ay	38	40.9
60-72 ay	55	59.1
Anne öğrenim durumu		
İlköğretim	1	1.1
Lise	11	11.8
Yüksekokul	17	18.3
Üniversite	52	55.9
Yüksek lisans	9	9.7
Doktora	3	3.2
Baba öğrenim durumu		
İlköğretim	2	2.2
Lise	10	10.8
Yüksekokul	14	15.1
Üniversite	49	52.7
Yüksek lisans	14	15.1
Doktora	4	4.3
Toplam	93	100.0

Araştırmaya katılan çocukların % 44.1'inin, annele-
rin % 22'sinin, babaların % 46.3'ünün bilgisayar
oyunu oynadıkları saptanmıştır (Tablo 2). Bilgisayar
oyunu oynayan çocukların % 51.2'sinin kardeşi yok-
tur. Çocukların ortalama hafta içi 0.53 ± 0.53 saat ve
hafta sonu 1.62 ± 1.56 saat bilgisayar oyunu oynadık-
ları belirlenmiştir.

**Tablo 2. Çocukların bilgisayar oyunu oynama durumu ve süre-
leri.**

Çocuk	n	%
Bilgisayar oyunu oynama durumları		
Evet	41	44.1
Hayır	52	55.9
Toplam	93	100
Bilgisayar oyunu oynayan çocukların oynama süreleri		
Hafta içi	0.53 ± 0.53 saat	
Hafta sonu	1.62 ± 1.56 saat	

Araştırmaya katılan ailelerin bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre çocukların bilgisayar oyunu oynama sıklığı artmaktadır ($p < 0.001$). Bilgisayar oyunu oynamayan çocukların anne ve babalarının da bilgisayar oyunu oynamadığı tespit edilmiştir (Tablo 3).

Tablo 3. Bilgisayar oyunu oynayan/oynamayan çocukların anne ve babalarının bilgisayar oyunu oynama durumları.

Bilgisayar oyunu oynama durumu	Oynayan çocuk		Oynamayan çocuk		p
	n	%	n	%	
Anne					
Oynayan	9	9.7	0	0	p=0.000
Oynamayan	32	34.4	52	55.9	
Toplam	41	44.1	52	55.9	
Baba					
Oynayan	19	20.4	0	0	p=0.000
Oynamayan	22	23.7	52	55.9	
Toplam	41	44.1	52	55.9	

*ki-kare testi ** $p < 0.001$

Tablo 4. Anne ve babaların bilgisayar oyunu oynayan çocuklarını sınırlandırılma durumları.

	Asla		Bazen		Genellikle		Daima	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Çocuğun bilgisayar oyunu oynamasının sınırlandırılması	1	2.4	8	19.5	14	34.2	18	43.9
Çocuğun şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamasının sınırlandırılması	6	14.6	10	24.4	8	19.5	17	41.5
	Asla		Haftada 1-2 kez		Haftada 3-4 kez		Daima	
Çocuğun şiddet içeren bilgisayar oyunu oynama sıklığı	21	51.2	16	39	4	9.8	-	-

Araştırmaya katılan çocukların, ailelerinin % 78.1'inin genellikle ve daima çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasını, % 61'inin genellikle ve daima çocuklarının şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamasını sınırlandırdıkları tespit edilmiştir. Aileler çocuklarının % 48.8'inin haftada 1-2/3-4 kez şiddet içeren bilgisayar oyunu oynadığını bildirmiştir (Tablo 4).

Araştırmaya katılan 48-59 ay arası çocukların, % 52'sinin bilgisayar oyunu oynamadığı, 60-72 ay arasındaki çocukların ise % 73.1'inin oynadığı tespit edilmiştir. Kız çocukların % 60'ı bilgisayar oyunu oynamazken, erkek çocukların % 68.3'ü bilgisayar oyunu oynamaktadır. Araştırmaya katılan çocukların, bilgisayar oyunu oynama durumları ile okul-yaş aralığı ve cinsiyetleri arasındaki ilişki anlamlı saptanmıştır ($p < 0.05$) (Tablo 5).

Tablo 5. Çocukların cinsiyet ve yaş gruplarına göre bilgisayar oyunu oynama durumları.

Değişkenler	Oynayan		Oynamayan		p
	n	%	n	%	
Okul yaş aralığı					
48-59 ay	11	26.8	27	52	p=0.012
60-72 ay	30	73.1	25	48	
Cinsiyet					
Kız	13	31.7	31	60	p=0.007
Erkek	28	68.3	21	40	

*ki-kare testi ** $p < 0.05$ *** $p < 0.005$

TARTIŞMA

Bu çalışmada çocukların ortalama hafta içi 0.53 ± 0.53 saat ve hafta sonu 1.62 ± 1.56 saat bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır (Tablo 2). Aktaş Arnas'ın⁽¹³⁾ 3-18 yaş grubundaki çocukların televizyon, bilgisayar ve internet kullanma alışkanlıklarının incelendiği araştırmasında; evlerinde bilgisayar bulunan ailelerin çocuklarının, % 22.6'sı bilgisayar oyunu oynamak

amacı ile kullandığı belirlenmiştir. Çocukların evde günde ortalama olarak bilgisayar kullanmaya 18 dk., internet kullanmaya 7 dk., bilgisayar oyunlarına 14 dk. ve video oyunlarına 10 dk. zaman ayırdıkları saptanmıştır⁽¹³⁾. Hastings ve ark.⁽¹⁴⁾ 6-10 yaş arası 70 çocuk üzerinde yaptıkları araştırmalarında ise, çocukların ortalama 3.4±2.8 video/bilgisayar oyunu oynadıklarını saptamıştır⁽¹⁴⁾. Yapılan başka bir araştırmada, çocukların ortalama olarak bilgisayar kullanmaya ve video oyunlarına günde 20'şer dk., bilgisayar oyunlarına 10 dk. ve internete 10 dk. zaman ayırdıkları ve yaş ile her etkinliklere ayrılan sürenin de arttığı belirlenmiştir⁽¹⁵⁾. Bu alanda yapılan çalışma sayısı az olmakla beraber, bu çalışmada söz konusu yaş grubundaki çocukların bilgisayar oyunu oynama süreleri uzun olarak değerlendirilmiştir. Çocukların hafta içi okul öncesi eğitim almaları evde geçirilen zamanı azalttığı için bilgisayar oyununu hafta sonundan daha az oynamalarının nedeni olabilir. Ayrıca bilgisayar çalışma ortamlarının ergonomik olarak yetişkinler için tasarlanması nedeniyle, bu yaş grubu çocuklarının bilgisayar oyunu oynama süresinin artması çocukların sağlığını yetişkinlerden daha fazla etkileyebilir. Bu nedenle; bedensel gelişimi desteklemek amacıyla bilgisayar oyunu oynamak yerine, ailelerin çocuklarıyla alternatif fiziksel etkinlikler (kitap okuma, parka gitme, oyun oynama vb.) yaparak nitelikli zaman geçirmeleri önemlidir.

Çalışmada anne ve babaların bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre çocukların bilgisayar oyunu oynama davranışlarının arttığı saptanmıştır ($p<0.001$), (Tablo 3). Durmuş ve Kaya⁽¹⁶⁾ ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım alışkanlıkları ile velilerin bilgisayar kullanım alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi değerlendirdikleri araştırmalarının sonucunda, öğrencilerin ve velilerin bilgisayar oyunu oynama amaçlı kullanım sıklıkları arasında düşük düzeyde, pozitif ve anlamlı bir ilişki olduğunu bildirmiştir ($r=0.28$, $p<.01$)⁽¹⁶⁾. Anne ve babanın duygusal özellikleri, ilgileri, eğilimleri çocukları bazen dolaylı, bazen de doğrudan etkilemektedir. Örneğin, anne ve babaların kitap okuma alışkanlığı çocukların kitap okuma alışkanlığını, onların spora ve sanata olan ilgisi ve eğilimleri de çocukların bu alandaki tercihlere yönelmelerinde etkili bulunmuştur⁽¹⁷⁾. Bu grubun, dönem özelliği olarak özdeşim kurarak bir model arayışı içinde olması⁽¹⁸⁾ çocukların, bilgisayar oyunu oynama durumları ile anne ve babalarının bilgisayar

oyunu oynama durumları arasındaki anlamlı ilişkiyi açıklamaktadır.

Araştırmada çocukların, ailelerinin %78.1'inin genellikle ve daima çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasını, % 61'inin genellikle ve daima çocuklarının şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamasını sınırlandırdıkları tespit edilmiştir. Aileler çocuklarının %48.8'inin haftada 1-2/3-4 kez şiddet içeren bilgisayar oyunu oynadığını bildirmiştir (Tablo 4). Yapılan araştırmalar şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, çocuklar ve gençler saldırgan davranışlara neden olduğunu^(1,7-11) göstermektedir. Gelişimin en hızlı ve en kritik yılları olan 0-6 yaş arasındaki⁽⁵⁾ çocuklar, hayal ile gerçeği, somut ile soyutu, doğal ile sanalı kolayca birbirinden ayıramaz^(18,19). Bu nedenle çocuk bilgisayar oyunundaki şiddeti model olarak alabilmektedir. Çocuklar, gördüğünü oyunlaştırarak model aldığı kahramanın yerine geçebilir. Bu durum çocuğun psiko-sosyal ve fiziksel olarak zarar görmesine de neden olabilmektedir. Bu grubun öğrenim düzeyinin daha yüksek olması (Tablo 1) ailelerin çocuklarının bilgisayar oyunu ve şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamalarını sınırlandırmaya çalışmalarının nedenini açıklamaktadır. Öte yandan, anne ve babaların çocuklarının 1-2/3-4 kez şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamalarını engellemede yetersiz kaldığı değerlendirilmektedir. Pek çok ülkede bilgisayar oyunlarının piyasaya çıkmasından anne ve babalara satışına kadar geniş bir alanda kontrol mekanizması varken, ülkemizde gerek satışa sunulmuş piyasada satılan bilgisayar ve konsol oyunları gerekse de internet ortamında oynanan online oyunlara ilişkin yeterli bir denetleme ve derecelendirme (CD'si kutusu üzerine konulan hangi kategori hangi yaş grubuna ait olduğu bilgileri) sistemi bulunmamaktadır. Bu nedenle şiddet içerikli oyunların oynanmasına ilişkin kontrol anne ve babaların sorumluluğu altındadır⁽³⁾. Ebeveynler oyunlar ile ilgili bilgiler edinmeli ve çocuğunun bilgisayar oyunu içeriğini belirlemelidirler. Bu dönem çocuğu için aileler çocuklarına temel kavramları öğretmek amacıyla oyun yöntemine dayalı olarak, eğitsel nitelikli ders yazılımlarını tercih edebilirler.

Bu çalışmada çocukların yaş grupları ve cinsiyetlerine göre bilgisayar oyunu oynama durumları farklılaşmaktadır ($p<0.05$). Çocukların yaşları büyüdükçe bilgisayar oynama sıklığı artmaktadır. Ayrıca erkek-

lerde kızlara göre daha fazla oyun oynama davranışı olduğu belirtilmiştir (Tablo 5). Aktaş Arnas'ın⁽¹³⁾ 3-18 yaş grubundaki çocukların televizyon, bilgisayar ve internet kullanma alışkanlıklarının incelendiği araştırmasında; çocukların yaşları arttıkça bilgisayar ve internet kullanma ve bilgisayar oyunlarına ayırdıkları sürelerinde arttığı belirlenmiştir⁽¹⁵⁾. Yapılan başka bir araştırmada, üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına ilk olarak, % 28 oranında ilköğretim, % 49 oranında lise, % 9 oranında üniversite çağında başladıkları belirlenmiştir⁽²⁴⁾. Horzum⁽²⁰⁾ ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini incelediği araştırmasında, cinsiyet açısından araştırmada erkek öğrencilerin oyun oynamayı bırakmama, oyunu gerçek yaşama ilişkilendirme, oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma, oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme ve toplam oyun bağımlılığı düzeylerinin kız öğrencilere göre oldukça yüksek olduğunu bulmuştur⁽²⁰⁾. Yapılan araştırmalar, erkeklerin kızlardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını doğrulamaktadır^(7,14,21). Stanford University School Medicine'da yapılan çalışmada, erkeklerin kadınlara göre daha fazla oyun bağımlısı olduğu bulunmuştur⁽²²⁾. Bunun nedeni olarak oyun boyunca erkeklerin kadınlara göre beyinlerinde memnuniyet bölgesinin daha fazla olduğu tespit edilmiştir⁽²²⁾. Çalışmadan elde edilen bulgular yaş grupları farklı da olsa, diğer çalışma sonuçlarıyla benzerlik göstermektedir. Bu çalışmada saptanan bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşının okul öncesi döneme kadar inmesi dikkat çekici bir bulgudur. Ayrıca yaş aralığı 1 yaş olmasına rağmen bilgisayar oyunu oynama oranındaki artış dikkat çekicidir. Bu sonuçlar teknolojik gelişmelerin etkisi olarak değerlendirilmektedir. İleri yaş gruplarında bu oranın artma olasılığı aileler tarafından göz önünde bulundurulmalıdır. Erkeklerin daha fazla bilgisayar oyunu oynamasının bir nedeni de, ailelerin bilgisayarı erkek oyuncuğu olarak görmesi olabilir.

Teknolojik gelişmeler yaşamımızdaki birçok şeyi değiştirdiği gibi, çocukların oyun oynama alışkanlıklarını da değiştirmiştir⁽⁷⁾. Oyun, bu dönem çocuğunun temel gereksinimlerindedir. Oyun eylemi, çocuğun fizyolojik gelişmesine (kas sisteminin gelişimine ve biriken enerjinin boşalmasına), topluma katılımına (sosyalleşmesine), yaşamı kavramasına, kişiliğini oluşturabilmesine ve kültürün sonraki kuşaklara aktarılmasına yöneliktir⁽²³⁾. Ebeveynler, bu dönem çocuk-

larının doğru oyun alışkanlıkları edinmesine yardım etmelidirler.

Bilgisayar oyunu oynama yaşının okul öncesi döneme kadar inmesi ve bu dönem çocuğunun genellikle taklit ederek öğrendiği ve öğrendiğini uygulamaya çalıştıkları göz önüne alınırsa, çocuğun bilgisayar oyununun seçimi, kullanma süresi, kullanma zamanı oyun oynarken çocuğa eşlik edilmesi ve bilgisayar çalışma ortamının (masa, sandalye, fare gibi) çocuğun boyutunda olmasının önemi gibi başlıkları içeren konularda ebeveynlere eğitim ve danışmanlık hizmeti verilmesi gerekmektedir.

KAYNAKLAR

1. **Evcin S.** Bilgisayar oyunlarının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimine etkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul, 2010.
2. **Çelen FK, Çelik A, Seferoğlu SS.** Çocukların İnternet kullanımları ve onları bekleyen çevrim-içi riskler. XIII. Akademik Bilişim Konferansı (AB11). İnönü Üniversitesi, Malatya. 2-4 Şubat 2011:2-8.
3. **Gürçan A, Özhan S, Uslu R.** Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 2008:1-50.
4. **Ferguson CJ.** The good, The Bad and The Ugly: A Meta-analytic Review of Positive and Negative Effects of Violent Video Games. *Psychiatr Q* 2007;78:309-16. <http://dx.doi.org/10.1007/s1126-007-9056-9> PMID:17914672
5. **Oktay A.** Yaşamın sihirliliği yılları: Okul öncesi dönem. Epsilon Yayınları, İstanbul, 1999. PMID:2133163
6. **Yavuzer H.** Doğum öncesinden ergenlik sonuna kadar çocuk psikolojisi. Remzi Kitabevi, İstanbul, 2002.
7. **Kars GB.** Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Disiplinler Arası Adli Tıp Anabilim Dalı, Ankara, 2010.
8. **Çetinkaya H.** Video oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Ankara, 1991.
9. **Bilgi A.** Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2005.
10. **Irwin AR, Gross AM.** Cognitive tempo, Violent video games and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence* 1995;10(3):337-50. <http://dx.doi.org/10.1007/BF02110997>
11. **Anderson CA, Gentile DA&Buckley KE.** Violent video game effects on children and adolescence: Theory, research, and public policy. Oxford University Press, Inc. New York, 2007: 65. <http://dx.doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195309836.001.0001>
12. American Academy of Pediatrics. Committee on Public Education. Media Violence. *Pediatrics* 2001;108(5):1222-6. PMID:11694708
13. **Aktaş Arnas YY.** 3-18 yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *TOJET* 2005;4(4):1303-6521.
14. **Hastings EC, Karas TL, Winsler A, et al.** Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues Ment Health Nurs* 2009;30(10):638-49. <http://dx.doi.org/10.1080/01612840903050414> PMID:19742374 PMID:3041171
15. **Roberts DF, Foehr UG, Rideout VJ, Brodie M.** Kids & Media The New Millennium. 1999: Erişim Tarihi: 29.03.2012

- www.kff.org/entmedia/.../Kids-Media-The-New-Millennium-Report.
16. **Durmuş A, Kaya S.** İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım alışkanlıkları ile velilerin bilgisayar kullanım alışkanlıkları arasındaki ilişki. 2008;121-126, Erişim Tarihi: 24.03.2012 <http://ietc2008.home.anadolu.edu.tr/ietc2008/19.doc>
 17. **Akkoyunlu B, Tuğrul B.** Okul öncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerindeki etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2002;23:12-21.
 18. **Arslan A.** Bir sosyolojik olgu olarak televizyon. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi* 2004;1:1-15.
 19. RTÜK televizyon programlarındaki şiddet içeriğinin, müstehcenliğin ve mahremiyet ihlallerinin izleyicilerin ruh sağlığı üzerindeki olumsuz etkileri. Özel Çalışma Grubu Sonuç Raporu, Ankara, 2009:36-38.
 20. **Horzum MB.** İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim* 2011;36(159):56-67.
 21. **İnal Y, Çağiltay K.** Turkish elementary school students' computer game play characteristics. Paper presented at the international informatics congress, Eskişehir, 2005. Erişim Tarihi. 30.03.2012 http://simge.metu.edu.tr/conferences/BILTEK_oyun.pdf
 22. **Michelle B.** Video games activate reward regions of brain in men more than women, Stanford study finds. Stanford Med website, Erişim Tarihi. 16.08.2012 http://med.stanford.edu/news_releases/2008/february/videobrain.html February 4 2008,
 23. **Çukur D.** Okul öncesi çocukluk döneminde sağlıklı gelişimi destekleyici dış mekan tasarımı. *SDÜ Orman Fakültesi Dergisi* 2011;12:71-7.