

Araştırma Makalesi

Mersin Univ Sağlık Bilim Derg 2021;14(3):532-544

doi: 10.26559/mersinsbd.856867

İlköğretim birinci kademe öğrencilerinin sanal oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi

 Büşra İçen¹,  Gülzade Uysal²

¹Bursa Şehir Eğitim ve Araştırma Hastanesi, Yenidoğan Yoğun Bakım Ünitesi

²İstanbul Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Hemşirelik Bölümü

Öz

Amaç: Araştırma ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin sanal oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla yapıldı. **Yöntem:** Araştırmanın verileri literatür taranarak oluşturulan “Veri toplama formu” ve “Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği” kullanılarak toplandı. Araştırmanın örneklemini 286 öğrenci oluşturdu. **Bulgular:** Araştırmaya katılan çocukların bilgisayar oyun bağımlılık ölçeği (ÇBOBÖ) puan ortalaması 42.26 ± 13.75 olup ortalamaya yakın olduğu belirlendi. Çocukların cinsiyet, yaş, aile tipi, günlük ve haftalık oyun saati değişkenleri ile ÇBOBÖ toplam puanı arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamlı olduğu saptandı ($p < 0.05$). Öte yandan çocukların kendine ait odası olması, bilgisayar/tableti olması, evde internet bağlantısı olması, ailenin gelir durumu ile ÇBOBÖ toplam puanı arasındaki ilişki ise istatistiksel olarak anlamsızdır ($p > 0.05$). **Sonuç:** Araştırmanın sonuçları doğrultusunda okul dönemindeki çocuklar için bir risk faktörü olan sanal oyunların kontrolsüz kullanımının bağımlılık için bir risk olduğu görülmektedir. Çocukların fiziksel, sosyal ve bilişsel gelişiminde önemli yeri olan okul sağlığı hemşirelerinin rehberliğinde okul yönetimi, öğretmenler, öğrenci ve ebeveynlerin bağımlılığı önlemeye yönelik programlardan yararlanmaları sağlanmalıdır.

Anahtar Kelimeler: Sanal oyun bağımlılığı, ilköğretim öğrencisi, okul sağlığı

Yazının geliş tarihi: 08.01.2021

Yazının kabul tarihi: 31.03.2021

Sorumlu yazar: Gülzade Uysal, İstanbul Okan Üniversitesi, Tuzla Kampüsü, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Hemşirelik Bölümü, İstanbul

Tel (iş): 0216 6771630/3847, E-mail: gulzadeuysal@gmail.com

Not: Bu çalışma Yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

The determination of online game addiction in elementary first grade students

Abstract

Aim: This study was conducted to determine the level of online game addiction in the first grade students. **Method:** The data for this study was collected by using “Data collection form” and “Online Game Addiction Scale for Children” that were created through a literature scan. Overall, 286 children took part in the study. **Results:** The mean score of the children participating in the study on the computer game addiction scale (MCDS) was 42.26 ± 13.75 , which was close to the mean. It was determined that the relationship between the gender, age, family type, daily and weekly playtime variables of the children and the total score of the Online Game Addiction Scale was statistically significant ($p < 0.05$). On the other hand, the relationship between children having their own room, having a computer/tablet, having an internet connection at home, income status of the family and the total score of the Online Game Addiction Scale is statistically insignificant ($p > 0.05$). **Conclusion:** According to the results of the study, it was observed that the uncontrolled use of online games, which is a risk factor for school-age children, is a risk for addiction. According to the results of the research, it is seen that the uncontrolled use of online games, which is a risk factor for school-age children, is a risk for addiction. Under the guidance of school health nurses, who have an important place in the physical, social and cognitive development of children, school administrations, teachers, students and parents should benefit from programs aimed at preventing game addiction.

Keywords: Online game addiction, elementary child, school health

Giriş

Oyun, çocuğun motor, bilişsel, duygusal ve sosyal becerilerini geliştiren bir etkinlik ve kendini ifade etme biçimi olarak tanımlanabilir.¹ Teknolojik gelişmelerle birlikte çocuklarda oyun alışkanlığı değişmiştir. Geçmişte sokaklarda, parklarda arkadaşlarla oynanan oyunlar, günümüzde yerini bilgisayar, tabletler ve cep telefonlarındaki sanal oyunlara bırakmıştır.² Sanal oyunlar tüm yaş gruplarında olmakla birlikte takım sporları, yap-boz oyunları gibi karmaşık ve rekabete dayalı aktivitelere yatkın okul dönemi çocukları için de daha sık tercih edilen oyun biçimidir.^{1,2} Sanal oyunlar bir eğitim aracı olarak kullanıldığında bireye olumlu kazanımları olacağı gibi, bağımlılık düzeyine ulaşan durumlarda olumsuz sonuçları da olmaktadır. Sanal oyunların olumlu ve olumsuz etkileri oyunun içeriği, oyun süresinin yönetimi gibi değişkenlerle doğrudan ilişkilidir.² Eğitici oyunların, sınırlı ve uygun sürede oynanması durumunda çocuğun gelişimi için olumlu

etkilerinden söz edilebilir.³ Günümüzde hemen her yerde internete ulaşım kolaylığı nedeniyle online oyunların sağlıksız bir şekilde artması ve hatta bağımlılık riski doğurması olası bir sonuçtur.

Online oyun bağımlılığı, Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı'nda (DSM-5) 'Maddeyle İlişkili Bozukluklar ve Bağımlılık Bozuklukları' bölümünde yer alan 'Maddeyle İlişkili Olmayan Bozukluklar' kategorisi altına alınmış olup ICD-11'de 'online oyun bağımlılığı' olarak tanımlanmıştır.^{4,5} Online/sanal oyun bağımlılığı, oyun oynama süresini kontrol edememe, diğer etkinliklere karşı ilgi kaybı, olumsuz sonuçlara rağmen oynamaya devam etme ve oyun oynamadığı zaman yoksunluk hissetme gibi belirtilerle tanımlanmaktadır.⁶ Sanal oyun bağımlılığı nedeniyle intihar, ihmal sonucu ya da kasten ölüme sebep olma, oyun başında ölüm gibi olayların arttığı bildirilmektedir.⁷

Konu ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde; online/sanal oyunun

bağımlılık düzeyinde olması özellikle bu tür bağımlılıklara yatkınlığın fazla olduğu çocuklarda yanlış tutum ve davranışlar, kişilik değişimleri, duyguların azalması, saldırganlık, şiddet, kavgaya eğilim, özgür düşünememe, sosyal izolasyon, hiperaktivite ve okul başarısında düşme gibi sorunlar ortaya çıkarabilir.^{2, 8-12} Bu sorunların yanı sıra fiziksel yaşama ilişkin de sedanter hayatın getirdiği uyku sorunları, düzensiz beslenme, kronik hastalıklar gibi birçok olumsuz durum görülebilir.^{6-8, 12-14}

Toplumun önemli bir parçasını oluşturan çocuklar için risk olan online/sanal oyun bağımlılığı, çocuklarla birebir iletişimde bulunulan okul ve sağlık kurumları için çözüme kavuşması gereken önemli konulardan biri haline gelmiştir. Bu alanda çalışmalar sınırlı olmakla birlikte çocukların sanal oyun bağımlılığı ile ilgilenen ve çözüm arayışında olan meslek üyelerinin yaptığı çalışmalar bulunmaktadır.^{7-10,12,16-28} Literatür incelendiğinde; risk altındaki çocuklar ve ebeveynlerine, çocuklarla çalışan tüm meslek gruplarına sanal oyun bağımlılığı ile ilgili eğitimlerin verilmesi, gerekli durumlarda davranış değişimine ilişkin uygulamaların planlanması, oyun bağımlılığın değerlendirilmesi için araçların geliştirilmesi, çocukların gelişim dönemlerine uygun oyunlara erişiminin sağlanması gibi birçok gereksinim olduğu dikkati çekmektedir. Bu araştırma ilköğretim birinci kademe öğrencilerin sanal oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Gereç ve Yöntem

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni aynı bölgeden demografik özellikleri birbirine yakın okullar arasından rastgele tesadüfi yöntemle kura yöntemiyle iki ilkokul belirlenmiştir. Ölçeğin kullanım uygunluğu doğrultusunda Özlüce İlkokulu'nda 3. ve 4. sınıfa kayıtlı olan toplam 103 öğrenci ve Ali Karasu İlkokulu'nda 3. ve 4. sınıfa kayıtlı olan toplam 264 öğrenci olmak üzere 367 öğrenci evreni oluşturmuştur. Araştırmada

kullanılan ölçeğin madde sayısı da göz önünde bulundurularak örneklem seçimine gidilmemiş olup evrenin tamamına ulaşılması hedeflenmiştir. Araştırmaya katılmayı kabul etmeyen ve ailesi tarafından yazılı onam verilmeyen 22 öğrenci, kaynaştırma grubunda olan 31 öğrenci, sanal oyun oynamayan 18 öğrenci ve ön uygulama yapılan 10 öğrencinin örneklem dışında bırakılmış olup araştırma 286 öğrenci (%78) ile tamamlanmıştır.

Veri Toplama Araçları

Veriler literatür doğrultusunda hazırlanan "Veri toplama formu" ve "Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği" kullanılarak toplanmıştır.

Veri Toplama Formu: literatür doğrultusunda hazırlanmış olup, çocuğa ilişkin sosyo-demografik bilgiler ve çocuğun bilgisayar ve internet oyunu kullanımına ilişkin bazı özellikleri (cinsiyet, öğrenim gördüğü sınıf, aile tipi, kardeş varlığı, gelir durumu çocuğa ait oda, çocuğa ait bilgisayar/tablet olma durumu, evde internet erişimi, günlük ve haftalık bilgisayar oyunu oynama süresi) sorgulayan sorulardan oluşmaktadır.

Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇBOBÖ): Horzum ve ark. (2008) tarafından geliştirilmiş olup 5'li likert tiptedir. Ölçek 21 madde ve "oyunu bırakamama", "oyunu hayatla ilişkilendirme", "oyundan dolayı görevleri aksatma", "oyunu başka etkinliklere tercih etme" olmak üzere 4 alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçek toplam puanı için min-maks: 21-105 puan; "Oyunu bırakamama" (madde: 1-10) alt boyutu için min-maks:10-50 puan; "oyunu hayatla ilişkilendirme" (madde: 11-14) alt boyutu için min-maks:4-20 puan; "oyundan dolayı görevleri aksatma" (madde:15-17) alt boyutu min-maks:3-15 puan ve "oyunu başka etkinliklere tercih etme" (madde:18-21) alt boyutu ise min-maks:4-20 puan alınmaktadır. Ölçek; alınan puan arttıkça sanal oyun bağımlılık düzeyinin artması şeklinde değerlendirilmektedir.⁹ Bu araştırmada ölçeğin cronbach alpha değeri ÇBOBÖ için 0.868; "oyunu bırakamama" alt boyutu için 0.827; "oyunu hayatla ilişkilendirme" alt boyutu için 0.569; "oyun

nedeniyle görev aksatma” alt boyutu için 0.569; “oyunu başka etkinliklere tercih etme” alt boyutu için ise 0.706 olarak belirlenmiştir.

Verilerin Toplanması

Araştırmaya başlamadan önce veri toplama formunun işlevliliğini değerlendirmek amacıyla Ali Karasu İlkokulu’ndaki 3. ve 4. sınıfta öğrenim gören toplam 10 öğrenciye ön uygulama yapılmıştır. Geri bildirimler doğrultusunda veri toplama formuna son hali verilmiştir. Veriler araştırmacı tarafından öğrencilerle anket yöntemi ile doldurulmuş olup her bir anketin uygulama süresi yaklaşık 10-15 dakika sürmüştür.

Verilerin Değerlendirilmesi

Araştırmadan elde edilen veriler SPSS 22.0 programı kullanılarak analiz edilmiştir. Verilere ilişkin frekans ve yüzdesel dağılımlar verilmiştir. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediği Kolmogorov-Smirnov testi ile incelenmiş olup iki grup karşılaştırmalarında Independent t-testi, ikiden fazla grup karşılaştırmalarında ise One Way Anova testi kullanılmıştır. Anlamlılık düzeyi 0.05 olarak belirlenmiş olup $p < 0.05$ olması durumunda değişkenler arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılığın olduğu belirtilmiştir.

Araştırmanın Etik Boyutu

Araştırmaya başlamadan önce İstanbul Okan Üniversitesi Araştırma Etik Kurulu’ndan ve (sayı: 83) 03.05.2017 tarihinde ve Bursa İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma Kurulu’ndan (sayı: 86896125-605.01-E.7985795) 31.05.2017 tarihinde gerekli izinler alınmıştır. Araştırmaya dahil edilmesi planlanan öğrenci ve ebeveynlere araştırmaya ilişkin bilgi verilmiştir. Yazılı onamları alındıktan sonra araştırmaya başlanmıştır.

Bulgular

Araştırmaya dahil edilen çocuklara ilişkin bazı tanıtıcı özellikler Tablo 1’de verilmiştir. Çocukların %56.3’ü erkek olup, %58.7’sinin 4. sınıf öğrencisi olduğu

belirlenmiştir. Çocukların %81.1’inin çekirdek aile yapısında, %87.1’inin kardeşinin olduğu görülmektedir. Çocukların %63.3’ü ailelerinin gelirlerinin giderlerine eşit olduğunu bildirmişlerdir. Çocukların %91.3’ünün kendisine ait odası, %70.3’ünün kendisine ait bilgisayar/tablet ve %83.2’sinin de evinde internet olduğu belirlenmiştir. Çocukların günlük bilgisayar oyunu oynama sürelerine bakıldığında ise; %57’sinin günlük bir saat ve daha az; %16.1’inin ise günlük 3 saat ve üzeri oyun oynadığı saptanmıştır. Çocukların %64.7’sinin haftada 1-11 saat arası; %13.6’sının ise haftada 21 saat ve üzeri bilgisayar oyunu oynadığı saptanmıştır (Tablo 1). Araştırmaya katılan çocukların ÇBOBÖ toplam ve alt boyut puan ortalamaları Tablo 2’de verilmiştir. ÇBOBÖ toplam puanı 42.26 ± 13.75 olup ölçeğin ortalama puanına yakın olduğu dikkati çekmektedir. Alt boyutlar incelendiğinde; “oyunu bırakamama” alt boyut puanı 22.83 ± 8.51 , “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyut puanı 8.10 ± 3.46 , “oyun nedeniyle görevini aksatma” alt boyut puanı 4.25 ± 1.86 , “oyunu başka etkinliğe tercih etme” alt boyut puanı 7.08 ± 3.35 olarak belirlenmiştir (Tablo 2).

Çocuk bilgisayar oyun bağımlılığı toplam puan ortalaması ve alt boyut puan ortalamalarının çocuk ve aileye ilişkin bazı değişkenlerin karşılaştırılması Tablo 3’de incelenmiştir. Araştırmaya katılan erkek çocukların kız çocuklarına göre ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puan ortalamaları daha yüksek olduğu belirlenmiştir ($p < 0.05$). 4. sınıfta okuyan çocukların 3. sınıftaki çocuklara göre ÇBOBÖ toplam puanı ve “Oyunu bırakamama” ve “Oyunu başka etkinliğe tercih etme” alt boyut puan ortalamalarının daha yüksek olduğu saptanmıştır ($p < 0.05$). Geniş ailede yaşayan çocukların, çekirdek ailede yaşayan çocuklara göre ÇBOBÖ toplam ve “Oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyut puan ortalamaları daha yüksek bulunmuştur ($p < 0.05$). Çocukların kardeş varlığı ve gelir durumları ile ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puan ortalamaları karşılaştırıldığında değişkenler arasındaki ilişkinin istatistiksel olarak anlamsız bulunmuştur ($p > 0.05$) (Tablo 3).

Tablo 1. Çocuk ve aileye ilişkin bazı tanıtıcı özellikler (n=286)

Özellikler	n	%
Çocuğun cinsiyeti		
Kız	125	43.7
Erkek	161	56.3
Sınıfı		
3 sınıf	118	41.3
4 sınıf	168	58.7
Aile Tipi		
Çekirdek aile	232	81.1
Geniş aile	40	14.0
Parçalanmış aile	14	4.9
Kardeş varlığı		
Var	249	87.1
Yok	37	12.9
Gelir durumu		
Gelir giderden az	18	6.3
Gelir gidere eşit	181	63.3
Gelir giderden fazla	87	30.4
Çocuğa ait oda		
Var	261	91.3
Yok	25	8.7
Çocuğa ait bilgisayar/tablet olma		
Var	201	70,3
Yok	85	29,7
Evde internet olma		
Var	238	83.2
Yok	48	16.8
Günlük bilgisayar oyunu oynama süresi		
1 saat ve daha az	163	57.0
1-2 saat arası	77	26.9
3 saat ve üzeri	46	16.1
Haftalık bilgisayar oyunu oynama süresi		
1-10 saat arası	185	64.7
11-20 saat arası	62	21.7
21 saat ve üzeri	39	13.6

Tablo 2. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇBOBÖ) toplam puan ve alt boyut puan ortalamaları (n=286)

	\bar{X}	Ss	Min.	Maks.
<i>Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği</i>	42.26	13.75	21.00	84.00
<i>ÇBOBÖ-Oyunu Bırakamama Faktörü</i>	22.83	8.51	10.00	45.00
<i>ÇBOBÖ-Oyunu Hayatla İlişkilendirme Faktörü</i>	8.10	3.46	4.00	18.00
<i>ÇBOBÖ-Oyun Nedeniyle Görev Aksatma Faktörü</i>	4.25	1.86	3.00	13.00
<i>ÇBOBÖ-Oyunu Başka Etkinliğe Tercih Faktörü</i>	7.08	3.35	4.00	18.00

Çocuklardan kendine ait odası olma durumu ile “Oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu dışında diğer ölçek ve alt boyutları ile arasında ilişki olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$). Kendine ait odası olan çocukların olmayanlara göre “Oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyut puanının daha düşük olduğu belirlenmiştir ($p<0.05$). Çocuğun kendine ait bilgisayar/ tabletinin olup olmaması ile ölçek ve alt boyut puanları arasında fark olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$). Evde internet olup olmaması ile “Oyunu bırakamama” alt boyutu dışında toplam ve alt boyut puanları arasında fark olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$). Evinde internet bağlantısı olan çocukların, olmayanlara göre “Oyunu bırakamama” alt boyut puanlarının daha yüksek olduğu saptanmıştır ($p<0.05$). Çocukların ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puan ortalamaları ile günlük ve haftalık bilgisayar oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında; oyun oynama süresi arttıkça ölçek ve alt boyut puan ortalamalarının arttığı saptanmıştır ($p<0.05$) (Tablo 3).

Tartışma

Teknolojinin günlük yaşamda kolaylıklar, kişisel gelişim ve eğitime olumlu etkileri yadsınamaz bir gerçektir. Bununla birlikte bilinçsizce kullanımı ise bazı sorunları ve tehlikeleri de beraberinde getirmektedir. Özellikle çocuklar ve adolesanlar fiziksel, sosyal ve psikolojik olarak şiddete maruz kalmaktadır.¹⁵ Sanal

oyunların çeşitliliği ve ulaşım kolaylığına paralel olarak, kullanımının ve bağımlılık riskinin gün geçtikçe arttığı bilinmektedir. Bu araştırma risk grubunda yer alan ilkökul öğrencilerinin sanal bilgisayar oyunlarını kullanım sıklıkları ve etkileyen faktörlerin belirlenmesi ile aşırı kullanım ve bağımlılığın önlenmesi için geliştirilebilecek önerilere ışık tutacağı düşünülmektedir. Bu bölümde çocuk ve ailelere ilişki bazı değişkenlerin ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile karşılaştırılmalarına ilişkin elde edilen bulgular literatür eşliğinde tartışılmıştır.

ÇBOBÖ toplam puanı 42.26 ± 13.75 olup bağımlılık puanının ortalamaya yakın olduğu dikkati çekmektedir (Tablo 2). Şahin ve Tuğrul (2012)'un ilköğretim öğrencileri ile yaptıkları çalışmada ÇBOBÖ toplam puanı 36.10 ± 10.17 olarak belirlenmiştir.¹⁶ Topşar (2015)'in 7.sınıf öğrencileriyle yaptığı çalışmada Bilgisayar oyun bağımlılığı toplam puanlarının ortalamasının üzerinden olduğu dikkati çekmektedir.²⁵ Yapılan çalışmalarda kullanılan ölçeklerin farklı olması nedeniyle genel olarak benzer çalışmalarda çocuklarının değişkenlik göstermekle birlikte online oyun ve internet bağımlılık puanlarının ortalama düzeyde olduğu söylenebilir.^{6,9,10,18-20,27} Sonuçların farklılık göstermesinin farklı örneklem grupları ile çalışılmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Tablo 3. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Toplam Puan Ortalaması ve Alt Boyut Puan Ortalamalarının Çocuk ve Aileye İlişkin Bazı Değişkenlere Göre Karşılaştırılması (n=286)

Değişkenler	ÇBOBÖ		Oyunu Bırakamama		Oyunu Hayatla İlişkilendirme		Oyun Nedeniyle Görev Aksatma		Oyunu Başka Etkinliğe Tercih	
	X	Ss	X	Ss	X	Ss	X	Ss	X	Ss
Cinsiyet										
Kız	39.07	12.57	21.26	8.14	7.27	2.84	3.98	1.76	6.57	3.17
Erkek	44.73	14.14	24.04	8.61	8.74	3.77	4.47	1.92	7.48	3.44
t/p	3.50/0.001*		2.78/0.06*		-3.76/0.001*		2.25/0.03*		2.31/0.02*	
Sınıfı										
3 sınıf	39.81	12.90	21.43	7.98	7.69	3.45	4.10	1.65	6.58	3.10
4 sınıf	43.98	14.10	23.80	8.75	8.38	3.46	4.36	2.00	7.44	3.48
t/p	-2.55/0.01*		2.34/0.02*		-1.65/0.09		-1.14/0.25		2.20/0.03*	
Aile tipi										
Çekirdek	41.45	13.65	22.41	8.54	7.83	3.25	4.23	1.75	6.97	3.37
Geniş aile	47.33	13.87	25.43	8.07	9.85	4.22	4.45	2.47	7.60	3.21
Parçalanmış	41.21	12.80	22.21	8.53	7.57	3.25	4.00	1.71	7.43	3.50
F/p	3.21/0.04*; 2>1		2.19/0.11		6.20/0.001*; 2>1		0.36/0.69		0.67/0.51	
Kardeş olma										
Var	42.13	13.78	22.70	8.54	8.07	3.46	4.27	1.89	7.07	3.35
Yok	43.17	13.62	23.68	8.33	8.25	3.51	4.11	1.65	7.11	3.39
t/p	-0.42/0.68		0.64/0.52		0.29/0.77		-0.47/0.64		0.06/0.95	
Gelir durumu										
Gelir giderden az	43.66	14.22	23.88	9.63	9.16	4.42	4.22	1.59	6.38	3.23
Gelir gidere eşit	42.65	13.60	23.03	8.44	8.06	3.37	4.28	1.83	7.28	3.46
Gelir giderden fazla	41.13	14.02	22.17	8.45	7.95	3.42	4.19	1.97	6.81	3.13
F/p	0.46/0.63		0.45/0.64		0.94/0.39		0.06/0.94		0.98/0.38	

Tablo 3'ün devamı

Çocuğa ait oda										
Var	42.01	13.66	22.84	8.57	7.91	3.32	4.20	1.80	7.04	3.34
Yok	44.88	14.61	22.60	7.96	10.04	4.25	4.76	2.35	7.48	3.51
t /p	-1.00/ 0.32		0.14/ 0.89		-2.97/ 0.003*		-1.43/ 0.15		-0.61/ 0.54	
Çocuğa ait bilgisayar/ tablet olma										
Var	42.56	13.75	22.95	8.32	8.17	3.40	4.27	1.91	7.16	3.36
Yok	41.55	13.79	22.53	8.99	7.92	3.62	4.20	1.74	6.91	3.35
t /p	0.56 /0.57		0.38/ 0.70		0.56/ 0.58		0.31/ 0.76		0.58/ 0.56	
Evde internet olma										
Var	42.80	13.78	23.26	8.44	8.08	3.46	4.29	1.95	7.16	3.41
Yok	39.58	13.42	20.67	8.59	8.17	3.52	4.04	1.30	6.71	3.05
t /p	1.48/ 0.14		1.93/ 0.05*		0.15/ 0.88		0.86/ 0.39		0.85/ 0.40	
Günlük oyun oynama süresi										
1 saat ve daha az	37.09	12.41	19.79	7.93	7.26	3.41	3.72	1.27	6.31	2.96
1-2 saat arası	45.53	10.32	24.89	6.85	8.90	3.29	4.20	1.40	7.51	3.26
3 saat ve üzeri	55.06	13.38	30.10	7.59	9.69	3.08	6.19	2.80	9.06	3.87
F /p	43.70/0.001*		36.92/ 0.001*		12.69/ 0.00**		40.39/ 0.001*		14.12/ 0.001*	
	1<2<3		1<2<3		1<2<3		1<2<3		1<2<3	
Haftalık oyun oynama süresi										
1-10 saat arası	37.72	12.58	20.14	7.94	7.46	3.46	3.80	1.43	6.31	2.93
11-20 saat arası	46.95	9.95	25.91	7.04	8.98	3.34	4.25	1.45	7.79	3.38
21 saat ve üzeri	56.30	12.36	30.61	6.69	9.69	2.82	6.38	2.64	9.61	3.71
F /p	44.41/0.001*		37.12/ 0.00*		9.82/ 0.001*		39.40/ 0.001*		19.66/ 0.001*	
	1<2<3		1<2<3		1<2<3		1<2<3		1<2<3	

t= Independent t test; F= Varyans analizi ANOVA; p<0.05*

Bu araştırma sonucunda erkek çocukların kız çocuklarına göre ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puan ortalamaları daha yüksek olduğu belirlenmiştir ($p<0.05$) (Tablo 3). Yapılan benzer çalışmalar incelendiğinde araştırmanın sonuçlarına paralel olarak erkek çocukların, kız çocuklardan daha yüksek puan aldığı bildirilmiştir.^{8,10,16-23} Gentile (2009) yaptığı çalışmada erkeklerin, kızlardan daha uzun süre oyun oynadığını belirlemiştir.³ Yılmaz (2008) bilgisayar bağımlılığının belirlenmesi amacıyla yaptığı çalışmada erkekler öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla bağımlılık belirtisi gösterdiğini savunmuştur.²⁴ Bu araştırmanın aksine Topşar (2015) yaptığı çalışmada ise kız öğrencilerde oyun bağımlılığı daha yüksek bulunmuştur.²⁵ Araştırma sonucu ve benzer çalışma sonuçlarına göre toplum tarafından erkek çocukların kız çocuklara göre sanal oyun bağımlılığı puanının istisnalar olmasına rağmen daha yüksek olduğu dikkati çekmektedir. Bu durumun erkek çocukların teknolojik cihazlara daha ilgili olmalarından kaynaklandığı düşünülebilir. Ayrıca yine toplumsal gerçekler ışığında erkek çocuğun oyun salonu gibi alanlara daha rahat girebiliyor olması, bu tür online uygulamalara ulaşımının daha kolaylaşmasını sağlamı olabilir.

Araştırmada 4. sınıfta okuyan çocukların 3. sınıftaki çocuklara göre ÇBOBÖ toplam puanı ve "Oyunu bırakamama" ve "Oyunu başka etkinliğe tercih etme" alt boyut puan ortalamalarının daha yüksek olduğu saptanmıştır ($p<0.05$) (Tablo 3). Yapılan benzer çalışmalarda ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puanlarında anlamlı istatistiksel farkın olduğu ve sınıf düzeyi arttıkça puanlarında arttığı belirlenmiştir.^{8, 10, 16} Bu araştırmanın aksine sınıf düzeyi ve yaş azaldıkça ÇBOBÖ aldıkları puanın arttığını saptanmış çalışmalar da mevcuttur.²³ Keser ve Esgi (2012) yaptığı çalışmada yaş azaldıkça sanal oyun bağımlılığının arttığı, ancak sınıf düzeyiyle arasında anlamlı bir fark bulunmadığını saptanmıştır.¹⁹ 11-13 yaş arası çocuklarda yapılan benzer bir çalışmada 11 yaşındaki çocukların 13 yaşındaki çocuklara göre daha yüksek ÇBOBÖ puanı aldıklarını ancak sadece 7.

sınıf öğrencilerin 5. ve 6. sınıf öğrencilere göre daha yüksek puan aldıkları saptanmıştır.¹⁷ Yılmaz (2010) yaptığı çalışmada ise sınıf düzeyiyle bilgisayar bağımlılığı arasında anlamlı istatistiksel fark bulunamamıştır.²⁶ Araştırma sonucunda 4. sınıfta öğrenim gören çocukların sanal oyun bağımlılığının daha yüksek çıkması yaşın artması ve gelişimsel olarak preadölesan döneme yaklaşılması ile bağlantılı olabilir. Bununla birlikte 4. sınıfta seçmeli bilgisayar dersinin varlığı da bilgisayarı daha ulaşılabilir hale getiriyor olması da bağımlılık puanını artıran bir faktör olabilir.

Geniş ailede yaşayan çocukların, çekirdek ailede yaşayan çocuklara göre ÇBOBÖ toplam ve "Oyunu hayatla ilişkilendirme" alt boyut puan ortalamaları daha yüksek bulunmuştur ($p<0.05$) (Tablo 3). Yılmaz (2010) yaptığı çalışmada aile yapısıyla bilgisayar bağımlılığı arasında ilişki olmadığı belirlenmiştir.²⁶ Geniş ailedeki çocukların sanal oyunlara karşı olan bağımlılığının daha yüksek çıkması; ailedeki birey sayısının fazla olması, çocukla evdeki yetişkinler arasında kuşak farkı oluşması gibi nedenlerle çocukla birlikte geçirilen zamanın azalması ve çocuğun sanal oyunlara yönelmesine bağlanabilir.

Çocukların kardeş varlığı ile ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puan ortalamaları karşılaştırıldığında kardeşin olup olmaması arasındaki ilişki istatistiksel olarak anlamsız bulunmuştur ($p>0.05$) (Tablo 3). Bu sonuç doğrultusunda kardeş varlığının online oyun oynamayı etkilemede tek başına bir değişken olmadığı söylenebilir. Bu araştırmanın aksine Yılmaz (2010) yaptığı çalışmada kardeş sayısı ile problemler internet kullanımı arasında anlamlı bir istatistiksel fark görülmüş, çalışma grubundaki bireylerin çoğunluğunun tek çocuk olduğu bulunmuştur.²⁶

Araştırma sonucunda çocukların gelir durumlarının ile ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puan ortalamalarını etkilemediği belirlenmiştir ($p>0.05$) (Tablo 3). Keser ve Esgi (2012) yaptığı çalışma bu araştırmayı destekler niteliktedir.¹⁹ Bununla birlikte yapılan bazı çalışmalarda

ise gelir durumu azaldıkça sanal oyun bağımlılığının da azaldığını¹⁰ aksine gelir durumu azaldıkça ÇBOBÖ toplam puanının arttığını da yönelik çalışmalar da mevcuttur.¹⁸ Gelir durumuna ilişkin bu araştırmanın ve benzer çalışmaların sonuçlarına bakıldığında; gelir durumunun oyun bağımlılığına etkisinin farklı popülasyonlarda farklı etkileri olduğu dikkati çekmektedir.

Bu araştırma sonucunda çocuklardan kendine ait odası olma durumu ile “Oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu dışında diğer ölçek ve alt boyutları ile arasında ilişki olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$). Kendine ait odası olan çocukların olmayanlara göre “Oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyut puanının daha düşük olduğu belirlenmiştir ($p<0.05$) (Tablo 3). İnternet bağımlılığına yönelik yapılan bir çalışmada öğrencilerin çoğunluğun kendilerine ait odaları olduğu saptanmıştır. Çocuğun kendisine ait odasının bulunması internet bağımlılık etiyojisini açıklayan kültürel teoriler mekanizmasını destekleyen unsurlardan biri olduğu, internete ulaşım imkanlarının kolaylaşmasının bağımlılığın arttığını belirtilmiştir.²⁷ Erboy (2010) yaptığı çalışmada “oyunu bırakamama” alt boyutu dışındaki tüm alt boyutlarda anlamlı bir fark bulunmuştur.¹⁰ Bu çalışmada kendisine ait odası bulunan çocukların “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyut puanlarının düşük çıkması çocukların kendi öz kontrollerini sağlamalarının olumlu bir sonucu olarak düşünülebilir.

Çocuğun kendine ait bilgisayar/tabletinin olup olmaması ile ölçek ve alt boyut puanları arasında fark olmadığı belirlenmiştir ($p>0.05$) (Tablo 3). Yapılan benzer çalışma sonuçlarında bilgisayar sahibi olmanın sanal oyun oynama arasında anlamlı bir istatistiksel farkın olmadığını bulunmuştur.^{8,17,20,22} Öte yandan yapılan bir çalışmada kendisine ait bilgisayarı olan kişilerin olmayanlara göre daha fazla sanal oyun oynadıklarını saptanmış, bilgisayara erişimin kolaylaşması sanal oyunların daha fazla oynanmasını kolaylaştırdığını savunulmuştur.²⁸ Şahin ve Tuğrul (2012) ise ÇBOBÖ aldıkları toplam puanı, “oyunu bırakamama” ve “oyun nedeniyle görevleri

aksatma” alt boyutları arasında anlamlı bir istatistiksel farkın olduğu, kendisine ait bilgisayara sahip olanların olmayanlara göre daha yüksek puan aldığı ortaya konmuştur.¹⁶ Erboy (2010) yaptığı çalışmada bilgisayar sahibi olmanın “oyunu bırakamama” alt boyutu dışındaki tüm alt boyutlarda anlamlı bir fark bulunmuştur.¹⁰ Çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi ile ilgili yapılan bir çalışmada ise 7-10 yaş grubu çocukların %24.6’sının kendisine ait bilgisayarının olduğu, %26.6’sında kendi odalarında bilgisayar bulunduğu, %19.4’ünde evinde internet olduğu, %40.5’inde video oyun aletleri bulunduğu, %25.1’inin bilgisayarı sanal oyun oynamak için kullandığı belirlenmiştir.²⁹ TÜİK verilerine göre 6-10 yaş arasındaki çocukların bilgisayar kullanım oranının %48.2, internet kullanım oranının %36.9, cep telefonu kullanım oranının %11 olduğu, %19.6’sında kendi kullandıklarına ait bilgisayarlarının, %2,5’inin cep telefonlarının, %2.6’sının oyun konsollarını sahip olduğunu bildirilmiştir. Ayrıca çocukların cep telefonu kullanımına ortalama 7 yaşında başladığı, cep telefonunun kullanma amacının %80’ninin sanal oyun oynama olduğu saptanmıştır.³⁰ Bu çalışmada sanal oyun bağımlılığı ile bilgisayar/tablet sahibi olmanın arasında anlamlı bir fark olmadığını görülmesi, sanal oyunların yalnızca bilgisayar/tablet aracılığıyla değil oyun konsolları, cep telefonları gibi çeşitli teknolojik cihazlar ile de oynanması ve günümüzde çoğu evde bu cihazların varlığından dolayı sanal oyunlara ulaşımın kolaylaşmasını sağlıyor olması ile açıklanabilir. Bu araştırmanın sonucu ve benzer çalışma sonuçlarına bakıldığında kendine ait bilgisayarın olması online oyun oynama düzeyini artırmakla birlikte tek etken olmadığı da dikkati çekmektedir.

Bu çalışmada evinde internet bağlantısı olan çocukların, olmayanlara göre “Oyunu bırakamama” alt boyut puanlarının daha yüksek olduğu saptanmıştır ($p<0.05$) (Tablo 3). Yapılan benzer bir çalışmada sadece “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutunda anlamlı fark bulunmuş internet bağlantısı olmayan

öğrencilerin olanlara göre daha yüksek puan aldıkları bildirilmiştir.¹⁷ Köksal (2015)'ın yaptığı çalışmada da internet kullanımı ve sanal oyun oynama arasında fark olduğu belirlenmiştir.³¹ Benzer çalışmaların sonuçları da dikkate alındığında bu sonuç internet bağlantısı olan çocukların online oyunlara daha kolay ulaşabilmeleri ile açıklanabilir. Araştırmada çocukların ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puan ortalamaları ile günlük ve haftalık bilgisayar oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında; oyun oynama süresi arttıkça ölçek ve alt boyut puan ortalamalarının arttığı saptanmıştır ($p<0,05$) (Tablo 3). Bu veriyi destekler nitelikte çalışmalar mevcuttur.^{23,24} Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) yaptığı çalışmada, günde 1 kere 3 saatten fazla oynayanların, günde 1 kere 1 saate kadar oynayanlardan, haftada bir kez oynayanların haftada birkaç kez oynayanlardan daha yüksek oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğunu göstermiştir.²⁰ Bu araştırma ve benzer araştırmalar sonucunda sanal oyunlarla geçirilen sürenin fazla olması paralel bir sonuç olarak sanal oyun oynama düzeyinin de yüksek olması ile sonuçlanmaktadır. Bu bulgu ayrıca "online oyun bağımlılığı" tanı kriterlerinden biri olan oyuna ayrılan zamanın artması ile açıklanabilir.

Araştırmanın bulguları doğrultusunda okul dönemi çocuğu için sanal oyun bağımlılığının önemli bir risk faktörü olduğu belirlenmiştir. Ayrıca cinsiyet, sınıf, evde internet ve bilgisayar olma gibi değişkenlerin de online oyun bağımlılık düzeyini etkilediği saptanmıştır.

Bu sonuçlar doğrultusunda eğitim öğretim müfredatına sanal oyunların yarar ve zararları, uygulamada nelere dikkat edilmesi gerektiğine ilişkin bilgileri içeren derslerin eklenmesi, okul hemşiresi tarafından çocuklarla online erişimlere ilişkin interaktif grup çalışmalarının planlanması, ayrıca bütüncül yaklaşım felsefesiyle ebeveyn ve öğretmen görüşmeleri yapılması önerilebilir.

Araştırmanın Güçlü Yönleri

Bu alanda yapılan sınırlı çalışmadan biri olması ve sonuçları doğrultusunda sanal oyun bağımlılığının önlenmesine yönelik kolay, ucuz ve ulaşılabilir eğitim programlarıyla düzenlenebilmesi ve uygulamaya geçirilmesi için bir adım olmasıdır.

Çalışmanın Kısıtlılıkları

Sanal oyun bağımlılığını tanımlamak için hala kesin ölçütler bulunmaması araştırmanın sınırlılığdır. Öte yandan araştırma bir ilkokulda öğrenim gören 3. ve 4. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiş olup sonuçlar evrene genellenemez.

Yazar katkısı: Fikir-B.İ, G.U.; Tasarım-B.İ.; G.U.; Veri toplama-B.İ.; Yazma: B.İ, G.U.; Eleştirel inceleme: G.U.

Çıkar çatışması: Yazarlar çıkar çatışması olmadığını bildirmişlerdir.

Mali destek: Yazarlar bu araştırma için mali destek almadıklarını bildirmişlerdir.

Kaynaklar

1. Ekşi A. *Ben Hasta Değilim*. 2. Basım, İstanbul: Nobel Tıp Kitapevi, 2011:76-79.
2. Akçay D, Özcebe H. Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*. 2012;12(2):66-71.
3. Gentile D. Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychol Sci*. 2009;25(5):594-602. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x
4. American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders. 5. Washington, DC: *American Psychiatric Publishing*; 2013
5. World Health Organization (WHO). ICD-11. 2018 Erişim: <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/addictive-behaviours-gaming-disorder#:~:text=Gaming%20disorder%20is%20defined%20in,the%20extent%20that%20ga ming%20takes> 25 Ocak 2021 tarihinde erişilmiştir.

6. Irmak A, Erdoğan S. Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Derg.* 2015;26:1-11. doi:10.5080/u13407
7. Kaya A. *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması*. [Yüksek Lisans Tezi]. Tokat: Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Ölçme ve Değerlendirme Bilim Dalı;2013.
8. Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim.* 2011;159(36):56-68.
9. Horzum MB, Ayas, T, Balta Ö. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk PDR Dergisi.* 2008;30(3):76-88.
10. Erboy E, Vural R. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi.* 2010;1(11):39-58.
11. Tarhan N, Nurmedov S. *Bağımlılık sanal veya gerçek*. 5. Basım, İstanbul: Timaş Yayıncılık, 2017: 59-65.
12. Çakır H. Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *MEÜ Eğitim Bilimleri Dergisi.* 2013;9(2):138-150.
13. Steyer JP, *Facebook çağında çocuk büyütme*. Birkan A. Doğan Egmont Yayıncılık, 2012.
14. Saygılı S, *Çocuklarda Davranış Bozuklukları*, İstanbul: Elit Yayınları, 2005:90-92.
15. Arısoy Ö. İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar.* 2009; 1:55-67.
16. Şahin C, Tuğrul V. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *ZFWT.* 2012;4(3):115-130.
17. Can Bilgin H. *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki*. [Yüksek Lisans Tezi]. Denizli: Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Ana Bilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı;2015.
18. Chiu S, Lee J, Huang D. Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychol Behav Soc Netw.* 2004;7:571-581. doi:10.1089/cpb.2004.7.571
19. Keser H, Esgi N. An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia Soc Behav Sci.* 2012; 46:247-251. doi:10.1016/j.sbspro.2012.05.101
20. Gökçearslan Ş, Durakoğlu A. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi.* 2014; 23:419-435.
21. Kars G. *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Ankara: Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Disiplinler Arası Adli Tıp Ana Bilim Dalı, 2010.
22. Tüfekçi A. Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, *ESEF.*2007;21:38-54.
23. Vollmer C, Randler C, Horzum MB, Ayas T. Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE.* 2014;1(9):1-9. doi:10.1177/2158244013518054
24. Yılmaz B. İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. 6. International Educational Technology Conference, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir, 2008.
25. Topşar A. *Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duyusal Zeka ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul: Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Ana Bilim Dalı; 2015.
26. Yılmaz D. *Çocuk Ruh Sağlığı ve*

- Hastalıklarına Başvuran Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar Oyunu ve İnternet Kullanımı ile Utangaçlık ve Sosyal Fobi İlişkisinin İncelenmesi.* [Uzmanlık Tezi]. Bursa: Uludağ Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Ana Bilim Dalı; 2010.
27. Uysal G, Balcı S. Evaluation of a school-based program for internet addiction of adolescents in Turkey. *J Addict Nurs.* 2018;29(1):43-49. doi:10.1097/JAN.0000000000000211
28. Onay Durdu P, Hotomaroğlu A, Çağıltay K. Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Karşılaştırmalı Bir Çalışma. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara, 2005.
29. Aktaş Arnas Y. 3-18 yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *TOJET.* 2005;4(4):59-66.
30. TÜİK (2014) Türkiye İstatistik Kurumu İstatistiklerle Çocuk, 2014 <http://www.tuik.gov.tr/file:///C:/Users/casper/Downloads/6714798756214988928.pdf> 24 Aralık 2020 tarihinde erişilmiştir.
31. Köksal B. *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.* [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Klinik Psikoloji Ana Bilim Dalı; 2015