



İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIKLARININ İNCELENMESİ

Mehmet GÜLLÜ*
Cengiz ARSLAN**
Aykut DÜNDAR***
Fatih MURATHAN****

Özet

Bu çalışma ilköğretimde öğrenim gören öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıkları incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırma grubunu Adiyaman il merkezi ilköğretim okullarında öğrenim gören 298'i kız ve 227'si erkek olmak üzere toplam 525 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak Horzum, Ayas ve Balta (2008) tarafından geliştirilen "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırma verilerine Kolmogorov-Smirnov testi uygulanmış ve bu test sonucunda değişkenlerin normal dağılım göstermedikleri görüldüğünden ikili karşılaştırmalar için Mann-Whitney U ve Çoklu Karşılaştırmalar için KruskalWallis testi kullanılmıştır. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının cinsiyet, sınıf ve evde bilgisayar olması değişkenlerine göre anlamlı düzeyde ($p<0,05$) farklılaştığı görülmüş; öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının, anne ve babanın meslekleri, ailenin aylık geliri ve okul dışı boş zaman değişkenlerine göre anlamlı düzeyde ($p>0,05$) farklılaşmadığı görülmüştür. Sonuç olarak ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına karşı bağımlılıkları yüksek olduğu bulunmuştur. Bu sonuç dahilinde velilere ve öğretmenlere öğrencilerin fiziksel hareket edecekleri ortamlar hazırlamalar, öğrencileri sportif veya sosyal kulüplere yönlendirmeliler ve öğrencilerin çeşitli hobiler edinecekleri aktivitelere teşvik etmelilerdir.

Anahtar Kelimeler: İlköğretim, öğrenciler, bilgisayar, oyun, bağımlılık.

RESEARCH ABOUT COMPUTER GAME ADDICTIONS OF ELEMANTARY STUDENTS

Abstract

This study has done for researching the addictions of computer games of students studying in elementary level. The research group consists of 525 students 298 of whom are girls and 227 of whom are boys in primary schools in the center of Adiyaman. For this research Computer game addiction scale for kids has used which developpt by Horzum, Ayas and Balta (2008) Kolmogorov-Smirnov test was applied to the research data and as it was seen that variables didnt show normal distribution as a result of this test , for paired comparisons Mann-Whitney test and for multiple comparisons Kruskal Wallis test was applied. When student doesnt do their duty because of computer game (Third Factor), grade avarege points $X=4,48$. When student chosing computer game instead of different activities (Forth Factor), grade avarege points $X=3,95$. It shows us differences on students between boy or girl, class, having computer at home or not. Meaningful level ($p<0,05$) Also it didnt effect students computer game addict grade point having either different Father and Mothers Jobs, families mountly income and having empty time out of school. Meaningful level ($p>0,05$). Result; Elementary School students highly addict to computer games, Families and Teachers has to prepare physical movement places for students and encouraging students to sports or social clup and try to give them different hobby activities.

Keywords: Elementary, Students, Computer, Game, Addict.

* Doç. Dr., İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yük., mgullu@inonu.edu.tr.

** Yrd. Doç. Dr., İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yük., carslan@inonu.edu.tr.

*** Öğretim Gör., Adiyaman Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yük., adundar@adiyaman.edu.tr

**** Araştırma Gör., Adiyaman Üniversitesi, Beden Eğitimi ve Spor Yük., fmurathan@adiyaman.edu.tr

GİRİŞ

Geçmişten bugüne deęin oyunun ne olduęu yada ne olmadıęı konusunda çok deęişik görüřler ileri sürülmüřtür. Bütün bu görüřlerin ortak noktası, oyunun çocuk için en önemli uğrař olduęudur. Çocuklar için bu kadar önemli olan oyun, kültür olarak da geçmişten günümüze kadar çok deęişik şekillerealmiř , günümüze kadar önemini yitirmemiř ve hala araştırma konusu olarak da güncellięini korumaktadır. Oyunun özellikleri incelendięinde "sembolik mânâsı, çocuęun dünyasını yansıtması, gerçek hayattaki beklentilere sözcü olması, yaşadıklarına tepki olarak ortaya çıkması, bir eęlence aracı olması gibi hususlar vardır."Jeffrey ve Edwards (1993) aslında oyun sadece çocuklar tarafından uğrařılan bir etkinlikten ziyade günümüzde'de ergenler ve yetişkinler tarafından başvuru olan bir etkinlik haline gelmiřtir. Bu sebepten dolayı hayatının herhangi bir döneminde oyun oynamamıř kimse yok gibidir.

Günümüzde, bilgisayar oyunları Biliřim Teknolojileri endüstrisinin en hızlı büyüyen alanlarından birisidir. Bu alandaki endüstriyel büyümenin arz ve talep meselesi olduęu görülmektedir.Geçmişte oyunlar genellikle sokaklarda, oyun parklarında, bahçelerde ve açık havalarda oynanırken şimdilerde teknolojinin gelişmesiyle daha çok sıklıkta bilgisayar başında,internet kafelerde ve sanal alemde ve sanal kişilerle oyunlar oynamaya başlanmıřtır. Sanal eęlence denildięi vakit bilgisayar, internet ve oyunu birbirinden ayırmak gerçekten çok zordur. Bilgisayar oyunları sadece çocuklar için deęil ergenler ve yetişkinler içinde eęlence amaçlı veya boş zamanlarını deęerlendirme açısından sıklıkla başvuru olan bir etkinlik haline gelmiřtir.

Oyun oynamak çocuklar için bir lüks deęil tam tersine bir ihtiyaçtır. Oyunlar bir araya getirici özellięi olan kaynařtırıcı etkinliklerdir. Bilgisayar oyunlarının faydaları açısından düşünerek olursak; çocukların bilgisayar okuryazarlıęı becerilerinin edinmesi için oldukça ideal bir yol olarak görülmektedir. Bunun yanında bilgisayar oyunlarının el-göz koordinasyonunu saęlama, uzamsal yetenekler, hayal etme, şekillerin nedenleri, geometri ile matematiksel yüksek düşünme, kimya ve fizikle ilgili nesnelere göz önünde canlandırabilme, uzaydaki şekillerin bütünleşmesini saęlamak gibi faydaları belirtilmektedir.(Cesarone, 1994: 76)

Oyunların özellikle çocuklar ve ergenler üzerinde olumlu etkileri olduęu kadar olumsuz etkileri de vardır. Oyun oynarken bilgisayarla zaman harcayan bir çocuk ya da yetişkinde, aile ve arkadaşlarıyla sosyal ilişkilerinin bozulması, okul ve çalışma hayatının deęişmesi ya da bu kişilerin baęımlı hale gelmesi gibi problemler oluşabilir. Dięer baęımlılıklarda olduęu gibi giderek artan haz alma nedeniyle baęımlı kişiler oyun oynamaya daha fazla zaman ayırırlar. Bu kişiler çok fazla oyun oynadıklarında aile ve arkadaşları ile iletişim problemleri olabilmekte, bu nedenle okul ve iş yaşantıları olumsuz etkilenebilmektedir. (NIMF, 2005: 150)

Olumsuz bir durumu ifade eden baęımlılık kavramı, bir madde ya da davranıřı kullanmayı bırakamama veya kontrol edememe şeklinde tanımlanabilmektedir (Egger ve Rauterberg 1996: 13). Madde baęımlılıęı, kişinin aldıęı alkol, ilaç, uyuřturucu gibi maddeleri yaşamında vazgeçilmez bir hale getirmesidir. Bireyler sadece bir maddeye deęil, aynı zamanda problemlerle bir davranıřa da baęımlı olabilirler. Fiziksel bir maddeye dayandırılmayan baęımlılıklar, davranıř tabanlı baęımlılıklar olarak sınıflandırılabilir. Bunlar arasında; yeme baęımlılıęı, oyun baęımlılıęı, bilgisayar baęımlılıęı, televizyon baęımlılıęı, alışveriř baęımlılıęı, internet baęımlılıęı gibi davranıřlar örnek olarak gösterilebilir. (Kim ve Kim, 2002;28)

Gerek bilgisayar gerekse video oyunları, çocuklarda bağımlılık yapıcı bir niteliğe sahiptir. Çocuk, bir defa oynamaya başlayınca sürekli oynamak istiyor ve istese de uzak duramıyor. Gerçek yaşamda yapamadıklarını, bu oyunlarda kolayca yapabiliyor ve başarıma duygusunu olabildiğince tadabiliyor.

Bilgisayar veya video oyunları, çocukların aşırı hayalperest olmalarına yol açabilir ve oyunlardaki başarabilme hırsı gerçek yaşamda etkisini göstermemektedir. Zihinsel gelişim üzerinde olumlu etkileri olan bazı oyunlar da vardır; fakat çocukların bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelmesi onları gerçeklik duygusundan ve gerçek yaşamdan uzaklaştırmaktadır. (Özbey, 2007: 48)

Bilgisayar ve internetin aşırı kullanımı her geçen gün biraz daha artmakta ve yaygınlaşmaktadır. Söz konusu artış küçükten büyüğe bütün yaş gruplarında görülmektedir. Aşırı kullanımdaki bu önlenemez artış ve yaygınlık seksenlerin ortasından itibaren bilimsel araştırmaların konusu da olmaya başlamıştır.

Bilgisayar oyunları ve internet çocuk ve gencin arkadaşının yerini alarak sosyalleşmeye neden olmaktadır. İlk kez Selnow tarafından "elektronik arkadaş" hipotezi ileri sürülmüştür. Selnow, çocukların bilgisayar oyunları sırasında zamanlarını en iyi şekilde harcadıklarını düşündükleri, sosyal ilişki kurmakta güçlük yaşadıkları, çevrelerinde sınırlı sayıda arkadaşları olduğu ve sınırlı sayıda olan arkadaşları ile paylaştıkları konuların video oyunlarını içerdiğini belirtmektedir. (Selnow, 1984:144)

12-13 yaş arası çocuklarla yapılan bir çalışmada çarpıcı olarak şu sonuçları elde etmişlerdir: "bilgisayar oyunlarını oynamak insanlarla birlikte olmaktan daha iyidir", "zamanı en iyi şekilde geçirmenin yolu bilgisayar oyunları oynamaktır", "bilgisayar oyunu ile arkadaşım ile geçireceğim zamandan daha iyi zaman geçiriyorum", "bilgisayar oyunu oynarken kendimi daha aktif ve canlı hissediyorum", "bilgisayar oyunu oynamak benim yalnızlığımı unutmama yardım ediyor." (Colwell, 2003:119)

Horman ve ark tarafından yapılan çalışmada ise yaygın internet kullanan ve bilgisayar oyunları ile zamanını geçiren çocukların sosyal gelişimlerinin önemli ölçüde gerilediği, bu çocukların öz güvenlerinin düşük, sosyal kaygı düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının yüksek olduğu bulunmuştur. (Horman, Lindsey, Liar, 2005:241). Colwell ve Payne özgüven ve bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı arasında olumsuz ilişki olduğunu belirlemişlerdir. (Colwell, Payne, 2000: 27)

Anderson ve Bushman bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerde saldırganlığa neden olduğunu ileri sürmektedirler. Çocuk ve gençte şiddet eğiliminin oluşmasında oynanan oyunun türünün, oyun oynama sıklığı ve süresinin etkili olduğunu belirtmektedirler. (Anderson, Bushman, 2001: 65)

Bu araştırmada ilk öğretim 4,5,6,7 ve 8. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini ölçmek amaçlanmıştır. Bu genel amaca ulaşmak için şu sorulara cevap aranmıştır:

Problem Cümlesi

Adıyaman ilindeki ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinde bazı değişkenlere göre anlamlı farklılıklar bulunmakta mıdır?

Alt Problemler

Araştırmanın probleminden hareketle aşağıdaki alt problemlere cevap aranmıştır:

1. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma durumu bakımından anlamlı fark var mıdır?
2. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme durumu bakımından anlamlı fark var mıdır?
3. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatma durumu bakımından anlamlı fark var mıdır?
4. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme durumu bakımından anlamlı fark var mıdır?
5. Öğrencilerin cinsiyetlerine göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında fark var mıdır?
6. Öğrencilerin sınıflarına göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında fark var mıdır?
7. Öğrencilerin evlerinde bilgisayar sahibi olmalarına göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında fark var mıdır?

YÖNTEM

Araştırma, tarama modelinde tanımlayıcı ve betimsel bir çalışmadır. Bu çalışmada ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıkları çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir.

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, 2009-2010 ikinci döneminde, Adıyaman ilinde bulunan ilköğretim okullarının 4-5-6-7 ve 8. sınıflarda okuyan 67701 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini, Adıyaman il merkezinde farklı sosyo ekonomik düzeylerdeki 3 ilköğretim okulundan 298'i kız 227'si erkek olmak üzere toplamda 525 öğrenci oluşturmaktadır. Okulların sosyo ekonomik düzeyleri okulun bulunmuş olduğu çevredeki ailelerin sosyo ekonomik özellikleri dikkate alınarak belirlenmeye çalışılmıştır. Üst sosyo ekonomik düzeydeki öğrenciler ise bir özel okuldan seçilmiştir.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplama aracı olarak sosyo demografik özellikleri belirlemek için 8 maddelik bilgi formu ile Horzum, Ayas ve Balta (2008) tarafından geliştirilen "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Ölçek 21 maddeli ve 4 faktörlü bir yapıya sahip olup ölçekte yer alan maddelerle ilgili görüşler için 5'li Likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Bu dereceleme "Her zaman (5), Sık Sık (4), Bazen (3), Nadiren (2) ve Hiçbir Zaman (1)" şeklindedir.

Anket ve ölçek, okulların toplantı salonlarında, bazı okulların da sınıflarında, öğrenci gruplarına uygulanmıştır.

Verilerin Analizi

Veri toplama aracından elde edilen veriler SPSS 15.00 forwindows paket programına istatistiksel işlemlerin yapılabilmesi için yüklenmiştir. Araştırma verilerine Kolmogorov-Smirnov testi uygulanmış ve bu test sonucunda

değişkenlerin normal dağılım göstermedikleri görüldüğünden ikili karşılaştırmalar için Mann-WhitneyU ve Çoklu Karşılaştırmalar için Kruskal Wallis testi kullanılmıştır. Anlamlılık düzeyi olarak $\alpha=0,05$ belirlenmiştir.

BULGU VE YORUMLAR

İlköğretim 4-5-6-7 ve 8. sınıflarda okuyan öğrenciler üzerinde gerçekleştirilen bu araştırmada araştırmacıların hazırladığı sosyo demografik özellikleri belirleyen 8 soruluk anket formu ve Horzum, Ayas ve Balta (2008) tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ile elde edilen istatistiksel analizlerin sonuçları ve araştırmanın alt problemlerine ilişkin bulgular ve yorumlar yer almaktadır.

TABLO 1: Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Bilgisayar Oyunlarına Bağımlılık puanlarının Karşılaştırılması

Ölçeğin Alt Boyutları	cinsiyet	Öğrencilerin Ölçek Puanları			Mann Whitney Testi		
		N	X	Ss.	Sıra Ort.	Z	P
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma	Erkek	227	3,99	,91	291,25	-3,734	0,00*
	Kız	298	3,70	,95	241,48		
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme	Erkek	227	4,25	,84	289,07	-3,497	0,00*
	Kız	298	3,94	,99	243,14		
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma	Erkek	227	4,64	,71	296,13	-4,872	0,00*
	Kız	298	4,35	,92	237,76		
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme	Erkek	227	4,13	,97	290,26	-3,635	0,00*
	Kız	298	3,81	1,00	242,23		

*p<0,01

Tablo-1’de görüldüğü üzere araştırmaya katılan erkek ve kız öğrencilerin Bilgisayar Oyunlarına bağımlılık puanları arasında anlamlı düzeyde bir fark olduğu sonucu çıkmıştır(p<0,01)

Araştırmada elde edilen bulgulara göre araştırmaya katılan erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu gözlenmektedir. Malazya’da 236 öğrenci üzerinde yapılan bir çalışmada oyun oynama sıklığının öğrenciler arasında ortalama %75.8 olduğu saptanmıştır. (Erkek öğrencilerin %91.3’ü, kız öğrencilerin %54.1’i). Öğrencilerin oyun oynamak için harcadıkları zamana bakıldığında ise haftada ortalama 8.47 saat bilgisayar oyunu oynadıkları belirlenmiştir (Eow, Mahmud, 2009: 15)

Chou ve arkadaşlarının Tayvan’da yaptığı bir çalışmada 535 lise öğrencisi çalışmaya alınmış ve bilgisayar oyunu oynayan adölesanlar arasında cinsiyet farklılıkları araştırılmıştır. Sonuçta erkekler bilgisayar oyunları için, kızlara oranla daha fazla zaman harcamakta, daha çok eğlenmekte ve bilgisayar oyunu oynarken daha güçlü motive olabilmektedirler. Kişinin oynadığı oyunun tipi ve sıklığı cinsiyete göre değişmektedir. Her iki cinsiyette de bilgisayar oyunu oynamak arkadaş ilişkisinin kalitesini etkilemektedir (Chou 2004: 214)

Bu araştırmadan elde edilen bulgular yukarıdaki bahsettiğimiz araştırmalardan elde edilen bulgularla paralellik göstermektedir.

TABLO 2: Öğrencilerin Sınıflarına Göre Bilgisayar Oyunlarına Bağımlılık Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçeğin Alt Boyutları	Sınıf	Öğrencilerin Ölçek Puanları			Kruskal Wallis Testi		
		n	X	Ss.	Sıra Ort.	X ²	P
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma	4. sınıf	17	3,84	,83	258,47	9,94	,041*
	5. sınıf	48	3,85	,89	263,85		
	6. sınıf	144	4,05	,81	295,99		
	7. sınıf	173	3,72	1,00	248,67		
	8. sınıf	143	3,72	,94	247,37		
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme	4. sınıf	17	3,82	,86	208,47	5,92	,205
	5. sınıf	48	3,91	1,10	246,72		
	6. sınıf	144	4,23	,82	283,67		
	7. sınıf	173	4,03	,95	256,84		
	8. sınıf	143	4,05	,94	261,58		
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma	4. sınıf	17	4,39	,75	231,26	7,66	,105
	5. sınıf	48	4,38	1,00	260,05		
	6. sınıf	144	4,63	,71	288,26		
	7. sınıf	173	4,48	,82	257,10		
	8. sınıf	143	4,37	,85	249,46		
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme	4. sınıf	17	3,64	,80	202,41	15,59	,004*
	5. sınıf	48	3,61	,91	204,76		
	6. sınıf	144	4,12	,91	289,85		
	7. sınıf	173	3,89	,97	255,33		
	8. sınıf	143	4,00	,97	271,99		

*p<0,05

Tablo 2’de görüldüğü üzere; 4-5-6-7 ve 8. sınıf öğrencilerinin “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” durumu bakımından anlamlı düzeyde bir fark olduğu, “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” ve “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” durumları bakımından anlamlı düzeyde bir fark olmadığı, “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” durumu bakımından anlamlı düzeyde bir fark olduğu ortaya çıkmıştır.

TABLO 3: Anlamlı Fark Bulunan Alt Boyutlardaki İkili Grupların Karşılaştırılması

Ölçeğin Alt Boyutları	Gruplar	Mann Whitney U Testi	
		X ²	P
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma	4-5. sınıflar	-,172	,863
	4-6. sınıflar	-1,09	,272
	4-7. sınıflar	-,364	,716
	4-8. sınıflar	-,305	,760
	5-6. sınıflar	-1,353	,176
	5-7. sınıflar	-,634	,526
	5-8. sınıflar	-,699	,485
	6-7. sınıflar	-2,725	,006*
	6-8. sınıflar	-2,705	,007*
	7-8. sınıflar	-,068	,946
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme	4-5. sınıflar	-,294	,769
	4-6. sınıflar	-2,397	,017*
	4-7. sınıflar	-1,335	,182
	4-8. sınıflar	-1,870	,061
	5-6. sınıflar	-3,400	,001*
	5-7. sınıflar	-2,060	,039*
	5-8. sınıflar	-2,616	,009*
	6-7. sınıflar	-2,043	,041*
6-8. sınıflar	-,981	,327	
7-8. sınıflar	-,969	,333	

*p<0,05

Tablo-3’de görüldüğü üzere; araştırmaya katılan öğrencilerin “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” durumu bakımından 6-7 ve 6-8. sınıflar arasında anlamlı düzeyde bir fark olduğu sonucu çıkmıştır.4-5,4-6,4-7,4-8,5-6,5-7 ve 5-8. sınıflar arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır

“Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” durumu bakımından 4-6,5-6,5-7,5-8 ve 6-7. sınıflar arasında anlamlı düzeyde bir fark olduğu sonucu çıkmıştır.4-5,4-7,4-8,6-8 ve 7-8. sınıflar arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

TABLO 4: Öğrencilerin Evlerinde Bilgisayar Sahibi Olmalarına Göre Bilgisayar Oyunlarına Bağımlılık Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçeğin Alt Boyutları	Evde Bilgisayarın olma durumu	Öğrencilerin Ölçek Puanları			Mann Whitney Testi		
		n	X	Ss.	Sıra Ort.	Z	P
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma	Yok	263	3,61	,98	227,98	-5,313	0,00*
	Var	262	4,05	,85	298,15		
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme	Yok	263	4,05	,93	255,53	-1,149	0,250
	Var	262	4,10	,95	270,49		
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma	Yok	263	4,49	,79	253,36	-1,627	,0104
	Var	262	4,46	,90	272,67		
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme	Yok	263	3,82	,98	241,73	-3,255	0,001*
	Var	262	4,07	,94	284,35		

*p<0,05

Tablo 4 de görüldüğü üzere; öğrencilerin Evlerinde Bilgisayar Sahibi Olmalarına Göre “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” durumu bakımından anlamlı düzeyde bir fark olduğu,” Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” ve “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” durumları bakımından anlamlı düzeyde bir fark olmadığı, “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” durumu bakımından anlamlı düzeyde bir fark olduğu ortaya çıkmıştır.

Özmenler (2001) yaşadığı deneyimde lise öğrencisi ergenin evdeki bilgisayara internet bağlantısı sağlandıktan sonra belirgin derecede artan bilgisayar ve internet kullanımı ile bunların ardından görülen ders başarısızlığı dikkati çekmektedir. Diğer bir olgu ise belirgin sosyal ve mesleki işlev bozukluğuna yol açmamakla birlikte kısa süreli de olsa hemen her gece önlenemez internet kullanımı isteği ve ertesi güne sarkan yorgunluk hissi ile karakterizedir(Özmenler, 2001: 17)

Bir çalışmada 12-18 yaş arasında bulunan 10.800 gencin %92’sinin evinde internet erişimin olduğu ve bu gençlerin çoğunluğunun zamanının büyük bir kısmını sanal sohbet ortamında tanıştığı kişilerle mesajlaşarak, sitelerde dolaşarak, oyun oynayarak geçirdiği, yalnızca %1’inin araştırma yapmak ve ders çalışmak için interneti kullandığı belirlenmiştir (Berson, 2003: 54)

Bu arařtırmada ise evinde bilgisayar olan öğrencilerin Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma durumunu yansıttığı ve yine evinde bilgisayarı olan öğrencilerin Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih ettiği gözlemlenmiştir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Sonuçlar

İlköğretim 4-5-6-7 ve 8. sınıfta okuyan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi amacı ile yapılan bu arařtırmadan edinilen bulgulara göre ařağıdaki sonuçlara ulařılmıştır.

Bu sonuçlara göre ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına karşı bağımlılıklarının yüksek olduğu bulunmuştur. öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının cinsiyet, günlük bilgisayar kullanımı ve evde bilgisayar olması deęişkenlerine göre anlamlı düzeyde ($p<0,05$) farklılařtığı görülürken; öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının sınıf, anne ve babanın meslekleri, ailenin aylık geliri ve okul dıřı boş zaman deęişkenlerine göre anlamlı düzeyde ($p>0,05$) farklılaşmadığı görülmüştür.

Öneriler

- Genellikle çocuklar özgürlüklerini yönetmede zorluk çekerler. Sınırlara ihtiyaç duyarlar. Ancak konulan sınır ve kuralların kesin ve net olması gerekir aksi takdirde çocuęun kafası karışacak ve nerede, ne zaman, ne yapması gerektiğini öğrenemeyecektir. Bilgisayar kullanımında da dięer alanlarda olduğu gibi anne-babalar birtakım önlemler alıp çocuęu yönlendirmedięi sürece, çocuk bilgisayar başında ne kadar zaman geçirmesi gerektiğini öğrenemeyecektir.

- Bilgisayar oyun defteri oluřturulması. Örneęin, bilgisayar oyunu oynama saatleri için çizelge yapılmalı ve çizelge anne-baba tarafından kontrol edilmelidir.

- Bilgisayarın başında en fazla kaldığı saatlerde bazı sorumluluklar, görevler verilebilir.

- Çocuęun arkadaşlarına sosyal ortamlarda daha fazla zaman ayırması saęlanmalı ve arkadaşları ile internet dıřı yollarla iletişim kurması özendirilmelidir.

- Çocuęun sinema, tiyatro, müze, spor faaliyetleri gibi sosyal ve sportif aktivitelere katılması saęlanmalıdır.

- Çocukta başka bir psikolojik rahatsızlık gözlemleniyorsa psikolojik destek takviyesi almak faydalı olabilir.

- Aileler çocuklara daha fazla ve daha kaliteli zaman ayırmalı, çocukların sorunları ile ilgilenmelidir. Örneęin okul ve arkadaş çevreleri hakkında bilgi almak üzere çocukla sohbet edilmeli; hoşlandıęı, ilgi duyduęu konular ile kaygı ve sorunlarını aile ile konuşması için ortam yaratılmalıdır.

KAYNAKLAR

- Arabacı, İ. B. ve Akar, H. (2010). "Eğitim denetmenlerinin bazı sosyal, demografik ve mesleki özelliklerine göre mesleki tükenmişlik düzeylerinin belirlenmesi." *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15, 78-91.
- Altınışık, S. (1997). "Örgütsel etkililikte iş doyumunun etkisi." *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 3(2), 135-154.
- Aydın, M. (1986). *Çağdaş Eğitim Denetimi*. Ankara: İM Eğitim Araştırma Yayın Danışmanlık.
- Azeem, S. M., & Nazir, N. A. (2008). "A study of job burnout among university teachers." *Psychology Developing Societies*, 20(1), 51-64.
- Balay, R. ve Engin, A. (2007). GAP bölgesinde görev yapan ilköğretim denetmenlerinin tükenmişlik düzeyi üzerine bir araştırma. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 40(2), 205-232.
- Başer, M. U. ve Çobanoğlu, F. (2011). İlköğretim denetmenlerinin tükenmişlik düzeyleri ve nedenleri. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(1), 125-136
- Betoret, F. D. (2006). Stressors, self-efficacy, coping resources, and burnout among secondary school teachers in Spain. *Educational Psychology*, 26(4), 519-539.
- Betoret, F. D. (2009). Self-efficacy, school resources, job stressors and burnout among Spanish primary and secondary school teachers: A structural equation approach. *Educational Psychology*, 29(1), 45-68.
- Budak, G. ve Sürgevil, O. (2005). Tükenmişlik ve tükenmişliği etkileyen örgütsel faktörlerin analizine ilişkin akademik personel üzerinde bir uygulama. *D.E.Ü.İ.İ.B.F. Dergisi* 20(2), 95-108.
- Büyüköztürk, Ş. (2003). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı: İstatistik, araştırma deseni, SPSS uygulamaları ve yorum* (3. baskı). Ankara: Pegem A.
- Can, N. (2004). İlköğretim öğretmenlerinin denetimi ve sorunları. *Milli Eğitim Dergisi*, 161.
- Cemaloğlu, N. ve Şahin, D. E. (2007). Öğretmenlerin mesleki tükenmişlik düzeylerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 15(2), 465-484.
- Cordes, C. L., & Dougherty, T. W. (1993). A review and an integration of research on job burnout. *Academy of Management Review*, 18(4), 621-656.
- Çapri, B. (2006). Tükenmişlik ölçeğinin Türkçe uyarlaması: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 62-77.
- Dağlı, A. (2006). İlköğretim denetmenlerinin eğitim ve yaşam ile ilgili karşılaştıkları sorunlar ve bu sorunların çözümüne ilişkin öneriler. *D.Ü. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* 6, 1-8.

- Eker, M., Anbar, A., & Karabıyık, L. (2007). The relationship between demographic characteristics and burnout among academicians in Turkey. *Akademik Araştırmalar Dergisi*, 34, 14-35.
- Engin, A. (2006). *Milli Eğitim Bakanlığı ilköğretim denetmenlerinin tükenmişlik düzeyleri üzerine bir araştırma* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Harran Üniversitesi, Şanlıurfa.
- Freudenberger, N. D. (1974). Staff burnout. *Journal of Social Issues*, 30, 159-165.
- Girgin, G. ve Baysal, A. (2005) Tükenmişlik sendromuna bir örnek: Zihinsel engelli öğrencilere eğitim veren öğretmenlerin mesleki tükenmişlik düzeyi. *TSK Koruyucu Hekimlik Bülteni*, 4(4), 172-187.
- Izgar, H. (2003). *Okul yöneticilerinde tükenmişlik*. Ankara: Nobel.
- Kayıkçı, K. (2005). Milli eğitim bakanlığı denetmenlerinin denetim sisteminin yapısal sorunlarına ilişkin algıları ve iş doyum düzeyleri. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 44, 507-527.
- Kayabaşı, Y. (2008). Bazı değişkenler açısından öğretmenlerin mesleki tükenmişlik düzeyleri. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 20, 191-212.
- Kokkinos, C. M. (2007). Job stressors, personality and burnout in primary school teachers. *British Journal of Educational Psychology*, 77, 229-243.
- Lambert, C. E., & Lambert, V. A. (1999). Psychological hardiness: State of the science. *Holistic Nursing Practice*, 13(3), 11-19.
- Leung, D. Y. P., & Lee, W. W. S. (2006). Predicting intention to quit among Chinese teachers: Differential predictability of the components of burnout. *Anxiety, Stress, and Coping*, 19(2), 129-141.
- Lopez, J. M. O., Santiago, M. J., Godas, A., Castro, C., Villardefrancos, E., & Ponte, D. (2008). An integrative approach to burnout in secondary school teachers: Examining the role of student disruptive behaviour and disciplinary issues. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 8(2), 259-270.
- Maraşlı, M. (2005). Bazı özelliklerine ve öğrenilmiş güçlülük düzeylerine göre lise öğretmenlerinin tükenmişlik düzeyleri. *Türk Tabipler Birliği Mesleki Sağlık ve Güvenlik Dergisi*, 27-33.
- Maslach, C., & Jackson, S. E. (1981). The measurement of experienced burnout. *Journal of Occupational Behavior*, 2, 99-113.
- Maslach, C., & Leiter, M. P. (1997). *The truth about burnout: How organizations cause personal stress and what to do about it*. San Francisco: Jossey-Bass. <http://books.google.com> adresinden 27.10.2011 tarihinde alınmıştır.
- Maslach, C., Schaufeli, W. B., & Leiter, M. (2001). Job burnout. *Annual Review of Psychology*, 52, 397-422.
- Maslach, C. (2003). Job burnout: New directions in research and intervention. *Current Directions in Psychological Science*, 12(5), 189-192.

- Mestçioğlu, Ö. (2011) *Tükenmişlik sendromu*. <http://www.psikonet.com/konu.asp?kid=203> adresinden 21.10.2011 tarihinde alınmıştır.
- MEB. (2011). Millî Eğitim Bakanlığı eğitim müfettişleri başkanlıkları yönetmeliği. *Resmi Gazete* (24.06.2011 tarih ve 27974 sayılı). <http://www.mevzuat.meb.gov.tr> adresinden 25.10.2011 tarihinde alınmıştır.
- MEB. (2011). 652 sayılı Millî Eğitim Bakanlığının teşkilat ve görevleri hakkında kanun hükmünde kararname. *Resmi Gazete* (14.09.2011 tarih ve 28054 sayılı). <http://www.mevzuat.meb.gov.tr> adresinden 09.11.2011 tarihinde alınmıştır.
- Mowers, E. N. (2010). *Teacherburnout in North Dakota* (Doctoraldissertation). Retrieved from ProQuestDissertationsandThesisdatabase. (UMI No:3430667)
- Onay, M. ve Kılıcı, S. (2011). İş stresi ve tükenmişlik duygusunun işten ayrılma niyeti üzerine etkileri: Garsonlar ve aşçıbaşılar. *Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi*, 3(2), 363-372.
- Özdemir, A. K., Özdemir, H. D., Coşkun, A. ve Çınar, Z. (1999). Dişhekimliği fakültesi öğretim elemanlarında mesleki tükenmişlik ölçeğinin değerlendirilmesi. *Cumhuriyet Üniversitesi Dişhekimliği Fakültesi Dergisi*, 2(2), 98-104.
- Pines, A. M.,&Aronson, E. (1988). *Careerburnout: Causesandcures*. New York: Free.
- Polat, S. ve Uğurlu, C. T. (2009). İlköğretim müfettişlerinin örgütsel bağlılık, mesleki tükenmişlik ve işten ayrılma niyetleri arasındaki ilişki. *E-Journal of New World Sciences Academy*, 4(3), 1136-1149.
- Tanrıverdi, L. (2008). *İlköğretim müfettişlerinin iş tatmini ile tükenmişlik düzeylerinin incelenmesi (İstanbul ili örneği)* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yeditepe Üniversitesi, İstanbul.
- Taymaz, H. (1997). *Eğitim sisteminde teftiş, kavramlar, ilkeler, yöntemler*. Ankara: TAKAV.
- Toker, B. (2011). Burnoutamonguniversityacademics: An empiricalstudy on theuniversities of Turkey. *Doğuş Üniversitesi Dergisi*, 12(1), 114-127.
- Tomic, W.,&Tomic, E. (2008). Existentialfulfillmentandburnoutamongprincipalsandteachers. *Journal of Beliefs&Values*, 29(1), 11-27.
- Tüm Eğitim Denetmenleri Derneği [TEMDER] (2011). *İlköğretim denetmenlerinin sorunları çözüm önerileri*. http://www.temder.org.tr/index.php?option=com_content&view=article&id=7:deneme1&catid=2:duyurular&Itemid=0 adresinden 25.10.2011 tarihinde alınmıştır.
- Tümekaya, S. (1996). *Öğretmenlerdeki tükenmişlik görülen psikolojik belirtiler ve başa çıkma davranışları* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Sağlam Arı, G., Bal, H. ve Çına Bal, E. (2010). İşe bağlılığın tükenmişlik ve işten ayrılma niyeti ilişkisindeki aracılık etkisi: Yatırım uzmanları üzerinde bir araştırma. *Süleyman Demirel Üniversitesiİktisadi ve İdari BilimlerFakültesi Dergisi*, 15(3), 143-166.
- Sergiovanni, T. J.,&Starrat, R. J. (1993). *Supervision a redefinition*. New York: McGrawHill.

- Sürgevil, O. (2006). *Çalışma hayatında tükenmişlik sendromu tükenmişlikle mücadele teknikleri*. Ankara: Nobel.
- Şahin, S., Çek, F. ve Zeytin, N. (2011). Eğitim denetmenlerinin mesleki memnuniyet ve memnuniyetsizlikleri. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 17(2), 221-246.
- VonTonder, C. L.,& Williams, C. (2009). Exploringtheorigins of burnoutamongsecondaryeducators. *SA Journal ofIndustrialPsychology/SATydskrifvirBedryfsielkunde*,35(1), 1-15.
- Zepeda, S. J. (2006). High stakessupervision: Wemust do more. *The International Journal of Leadership in Education*, 9(1), 61-73.