

VİDEO OYUNLARININ ERGENLERİN DENETİM ODAKLARI, ÖZ-KAVRAMLARI VE SERBEST ZAMAN DEĞERLENDİRME ETKİNLİKLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ

Dr. Melda ALANTAR

Bilgisayar teknolojisinin ürünü olan video oyunları geniş bir kitlenin ilgisini çekmektedir. Uzmanlar video oyunlarının yaygın ilgi görmelerini oyuncunun katılımını sağlayacak şekilde esnek olmaları, yarışmak, mücadele etmek ve risk almak için uygun ortam yaratmaları, belirgin hedef ve görsel-işitsel efektler içermeleri gibi etmenlerle açıklamaktadırlar.

Batıda video oyunlarının çocuk ve gençlerin gelişimi üzerindeki etkisi çeşitli araştırmalara konu olmaktadır. Dominick (1984) video oyunları ile öz-kavramı arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Kappes ve Thompson (1985) video oyunlarının denetim odağı üzerindeki etkisini araştırmışlardır. Video oyunu oynama ile serbest zaman değerlendirme etkinlikleri arasındaki ilişkiyi pek çok uzman (Creasey ve Myers, 1986; Lin ve Lepper, 1987) incelemiştir.

Toplumumuzda özellikle son yıllarda çocuk ve gençler video oyunlarına yoğun ilgi göstermektedirler. Yabancı kaynaklarda video oyunlarına yönelik pek çok araştırmaya rastlanmasına karşın ülkemizde konuya ilişkin çalışmalar sınırlı sayıdadır.

Alantar (1996) video oyunu oynama ile lise öğrencilerinin bazı kişilik özellikleri, aile ve sosyal ilişkileri, denetim odağı ve öz-kavramları ile katıldıkları serbest zaman değerlendirme etkinlikleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bu araştırmada Alantar'ın bulgu ve önerileri ışığında çalışma örnekleminin ortaokul öğrencilerini de kapsayacak şekilde genişletilerek tüm verilerin yeniden değerlendirilmesi düşünülmüştür.1 Farklı yaş gruplarından elde edilecek verilerle video oyunu oynama ile denetim odağı ve öz-kavramı arasındaki ilişkinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

Amaçlar

Araştırmanın temel amacı evde video oyunu oynama ile ergenlerin denetim odakları ve öz-kavramları arasındaki ilişkiyi belirlemektir. Bu temel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır.

* Bu makaledeki bazı bulgular Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı'nda yaptığım doktora çalışmasının bir bölümüdür. Araştırmanın tamamlanmasındaki değerli katkılarından dolayı danışman hocam sayın Prof. Dr. Adnan Kulaksızoğlu'na en içten teşekkür ve şükranlarımı sunarım

1. Video oyunu oynayan ve video oyununu oynamayan gruplar arasında,
2. Video oyunlarını az veya çok oynayan gruplar arasında
 - a. Novvicki-Strickland Çocuklar İçin Denetim Odağı Ölçeği'nden elde edilen puanlar bakımından,
 - b. Piers-Harris Çocuklar İçin öz-kavramı Ölçeği'nden elde edilen puanlar bakımından,
 - c. Serbest zaman etkinliklerine katılma sıklığı bakımından,
 - d. İzlenen televizyon program türleri bakımından manidar fark var mıdır?

Önem

Ev ortamında yaygınlaşan bilgisayarların, pek çok genç tarafından ders çalışma ve diğer serbest zaman değerlendirme etkinliklerine ayrılan zaman dilimlerinde sadece video oyunu oynamak amacıyla kullanılması dikkati çekmektedir. Ev video oyunları, atari salonlarındaki video oyunu makinelerinden daha fazla rağbet görmektedir. Video oyunu oynamanın gençlerin gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi ve elde edilen sonuçlar doğrultusunda gerekli önlemlerin alınması sağlıklı nesillerin yetişmesi açısından önemlidir.

Sayıtlar

1. Araştırmada veri toplama amacıyla kullanılan Novvicki-Strickland Çocuklar İçin Denetim Odağı Ölçeği ile Piers-Harris Çocuklar İçin Öz-kavram ölçeği geçerli ve güvenilir araçlardır.
2. Araştırmada kullanılan ölçeklerin tüm denekler tarafından samimiyetle yanıtlandırıldıktan kabul edilmiştir.

Sınırlılıklar

1. Araştırmanın evreni 1994-1995 ve 1996-1997 öğretim yıllarında İstanbul'da bulunan resmi ve özel okullarda eğitim gören 12-16 yaş grubu öğrencileriyle sınırlıdır.
2. Araştırma deneklerin ölçeklere verdikleri yanıtlarla sınırlıdır.

YÖNTEM

Araştırma Modeli ve örneklem

Tarama modeli kullanılan araştırmada örneklem grubunu oluşturan 463 ergen (219 kız, 214 erkek) İstanbul'da sekiz lisenin ortaokul bölümünü ile lise birinci ve ikinci sınıflarında eğitim gören öğrenciler arasından yansız yöntemle seçilmiştir.

Araçlar

Araştırma kapsamı içinde kullanılan veri toplama araçları şunlardır:

1. Nowicki-Strickland Çocuklar İçin Denetim Odağı Ölçeği:

Davranışları belirleyen pekiştirmelerin içsel ya da dışsal denetimli olmasına ilişkin genelleştirilmiş beklentileri ölçmek amacıyla 1973'de Novvicki ve Strickland tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin puanlaması yanıt anahtarına göre yapılır. Her doğru yanıt "1" puan verilir. Ölçekten alınan yüksek puan denetimin dışsal olduğunu; bireyin olayları kendi davranışlarından bağımsız ve dış güçlerin kontrolünde olduğu şeklinde algıladığını gösterir. Düşük puan ise denetimin içsel olduğunu; bireyin olayları kendi davranışlarına bağlı olarak algıladığını ifade eder. Ölçeğin çeviri, güvenilirlik ve geçerlik çalışmaları Yeşilyaprak (1988) tarafından gerçekleştirilmiştir.

2. Piers-Harris Çocuklar İçin Öz-kavramı Ölçeği:

Ölçek 9 ila 16 yaş gruplarındaki öğrencilerin öz-güven ve öz-kavramlarına ilişkin algılamalarını değerlendirmek amacıyla 1964'de Piers ve Harris tarafından Amerika Birleşik Devletleri'nde geliştirilmiştir. Seksen maddeden oluşan ölçeğin altı alt testi bulunmaktadır. Ölçeğin puanlaması yanıt anahtarına göre yapılır. Her doğru yanıt "1" puan alır. Yüksek puan bireyin kendisine ilişkin olumlu, düşük puan ise olumsuz görüşlere sahip olduğunu gösterir. Ölçeğin dilsel eşdeğerlik çalışması Çataklı (1985) tarafından gerçekleştirilmiş, güvenilirlik ve geçerliği sınanmıştır. (İlkkaracan, 1988; Küçük, 1987; Öner, 1994).

3. Video Oyunu ve Serbest Zaman Etkinlikleri Anketi:

Gençlerin video oyunu oynama, sinemaya gitme, kitap okuma, spor yapma, televizyon izleme gibi etkinliklere katılımlarını değerlendirebilmek amacıyla geliştirilen anket kapalı uçlu 23 soru içermektedir.

Süreç ve İstatistik İlemler

Örneklem kapsamındaki okullarda uygulamalar her sınıfta birbirini izleyen iki ayrı günde, toplam üç ders saatini kapsayan süre içinde yapılmıştır.

Veri toplama araçları olarak kullanılan ölçekler yanıt anahtarları esas alınarak puanlanmıştır. Elde edilen ham puanlar standart puanlara çevrilmiş ve istatistiksel işlemler standart puanlar üzerinden yapılmıştır. Araştırmada kullanılan anketten elde edilen bazı veriler sayısallaştırılmıştır. Video oyunu oynama sıklığı ayda gün x saat olarak değerlendirilmiştir. Video oyunu oynayanlar oynama sürelerine göre çoktan aza doğru dizilmiş, üst çeyrek gruba girenler çok, alt çeyrek gruba girenler az oynayanlar olarak belirlenmiştir. Araştırmada incelenen serbest zaman etkinliklerinden, sinemaya gitme sıklığı ayda sinemaya kaç kere gidildiği (ayda/kere) sorusuyla değerlendirilmiştir. Kitap okuma sıklığı

ayda okunan kitap sayısı (ayda/adet) ile belirlenmiştir. Sportif etkinliklere katılma sıklığı ayda gün x saat, televizyon izleme sıklığı haftada gün x saat olarak saptanmıştır. Verilerin analizinde t testleri kullanılmış, istatistiksel işlemler Sosyal Bilimler İçin Paket Programları kullanılarak yapılmıştır. İstatistiklerin manidarlıkları. 05 düzeyinde ve çift yönlü olarak sınanmıştır.

SONUÇLAR

Araştırmada elde edilen bulgular aşağıda özetlenmektedir.

1a. Video oyunu oynayan ve video oyunu oynamayan gruplar arasında Nowicki- Strickland Çocuklar İçin Denetim Odağı Ölçeği'nden elde ettikleri puanlar bakımından fark yoktur (Tablo 1).

Tablo 1: Denetim Odağı ve Öz-Kavramı ölçekleri Değişkenine Göre Video Oynayıp Oynamama İçin Bağımsız Grup t Testi Sonuçları

	Oynayan			Oynamayan			Karşılaştırma			
	X	8	n	X	8	n	Sd	t	P	
Denetim Odağı Ölçeği	52.06	8.98	243	51.97	9.97	220	461	0.11	0.91	-
Mutluluk	49.40	9.77	243	46.50	11.10	220	461	3.00	0.00	P<.01
Kaygı	47.83	9.96	243	45.03	10.43	220	461	2.95	0.00	P<.01
Sosyal beğeni	49.41	9.33	243	49.24	10.72	220	461	0.18	0.86	-
Davranış	48.26	10.64	243	48.31	11.02	220	461	-0.05	0.96	-
Fiziksel görünüş	49.35	11.00	243	48.80	10.81	220	461	0.54	0.59	-
Akademik donanım	49.19	9.35	243	46.72	9.23	220	461	2.86	0.00	P<.01
Genel öz-kavramı	48.24	9.80	243	46.10	10.61	220	461	2.27	0.02	p<.05

b. Video oyunu oynayan ve video oyunu oynamayan gruplar arasında Piers-Harris Çocuklar İçin Öz-kavramı Ölçeği'nden elde ettikleri puanlar bakımından fark vardır. Video oyunu oynayanların genel öz-kavramı puanı ile "Mutluluk", "Kaygı" ve "Akademik durum" alt testlerinden elde ettikleri puanlar video oyunu oynamayanlardan daha yüksektir (Tablo1).

c. Video oyunu oynayan ve video oyunu oynamayan gruplar arasında serbest zaman etkinliklerine katılma sıklığı bakımından fark vardır. Video oyunu oynayanlar, video oyunu oynamayanlara göre sportif etkinliklere katılmaya, sinemaya gitmeye ve kitap okumaya daha fazla zaman ayırmaktadırlar (Tablo 2).

Tablo 2 : Serbest Zaman Etkinlikleri Değişkenine Göre Video Oynayıp Oynamama İçin Bağımsız Grup t Testi Sonuçları

	Oynayan			Oynamayan			Sd	Karşılaştırma		
	x	s	n	x	s	n		t	p	
Sportif etkinliklere katılma sıklığı <ayda/gun/saat>	20.76	32.14	243	10.96	28.84	220	461	344	0.00	p<.01
TV izleme sıklığı 1haftada=gun/saat	17.50	11.85	243	22.70	16.09	220	461	-3.99	0.00	p<.01
Sinemaya gidi? sıklığı 1 ayda/adeti	3.71	4.44	243	1.65	1.94	218	459	6.33	0.00	p<.01
Kitap okuma sıklığı (ayda/adet)	2.11	2.43	243	1.41	1.47	219	460	3.74	0.00	p<.01

d. Video oyunu oynayan ve video oyunu oynamayan gruplar arasında izlenen televizyon program türleri bakımından fark vardır. Video oyunu oynayanlar gerilim ve korku filmlerini, spor programlarını, bilim kurgu film ve dizilerini, macerayı konu alan film ve dizileri, cinsel içerikli film dizileri, video oyunu oynamayanlar eğitim programlarını, dini programları, pembe dizileri, müzik programlarını, insan ilişkilerini ve sevgiyi konu alan film ve dizileri, panel, açıkoturumları daha sık izlemektedirler (Tablo 3).

Tablo 3: Televizyon Programı Türleri Değişkenine Göre Video Oynayıp Oynamama İçin Bağımsız Grup t Testi Sonuçları

	Oynayan			Oynamayan			Sd	Karşılaştırma		
	X	s	n	X	s	n		t	P	
Eğitim programları	1.70	0.74	243	1.97	0.82	215	456	-3.62	0.00	p<.01
Gerilim ve korku filmleri	2.54	1.00	243	2.25	0.91	220	461	3.29	0.00	p<.01
Dini programlar	1.33	0.63	242	1.62	0.77	218	458	-4.48	0.00	P<.01
Pembe diziler	1.60	0.80	243	1.91	0.92	219	460	-3.96	0.00	P<.01
Spor programları	3.02	1.01	242	2.55	1.12	220	460	4.78	0.00	P<.01
Bilim kurgu film ve diziler	2.75	1.02	243	2.49	0.99	220	461	2.81	0.01	P<.01
Müzik programları	2.77	0.97	243	3.21	0.87	220	461	-5.07	0.00	P<.01
Macerayı konu alan film ve diziler	3.10	0.84	241	2.84	0.89	219	458	3.20	0.00	P<.01
İnsan ilişkileri ve sevgiyi konu alan film ve diziler	2.13	0.90	242	2.47	0.94	219	459	-3.95	0.00	P<.01
Paneller, açık oturumlar	1.81	0.81	243	2.10	0.87	218	459	-3.66	0.00	P<.01
Cinsel içerikli film ve diziler	2.20	0.92	240	1.86	0.83	220	458	4.22	0.00	P<.01

2a. Video oyunlarını az veya çok oynayan gruplar arasında Nowicki-Strickland Çocuklar İçin Denetim Odağı Ölçeği'nden elde ettikleri puanlar bakımından fark yoktur (Tablo 4).

Tablo 4: Denetim Odağı ve Öz-Kavramı ölçekleri Değişkenine Göre Video Oyunlarını Az veya Çok Oynama İçin Bağımsız Grup t Testi Sonuçları

	Çok oynayanlar			A* oynayanlar			Karşılaştırma			
	X	s	n	X	s	n	Sd	t	P	
Denetim Odağı Ölçeği	53.49	8.80	61	50.92	8.86	81	120	1.61	0.11	
Mutluluk	50.07	9.18	61	50.91	7.98	61	120	-0.64	0.59	-
Kaygı	47.63	10.28	61	48.13	8.91	61	120	-0.29	0.77	-
Sosyal beğeni	49.18	9.07	61	49.13	9.32	61	120	0.03	0.98	-
Davranış	45.44	10.99	61	50.82	10.96	61	120	-2.71	0.01	P<.01
Fiziksel görünüş	50.31	11.47	61	49.52	10.72	61	120	0.39	0.70	-
Akademik durum	47.12	10.08	61	51.42	8.87	61	120	-2.50	0.01	P<.01
Genel öz-kavramı	46.82	9.69	61	50.14	9.26	61	120	•1.94	0.05	P<.05

b. Video oyunları az veya çok oynayan gruplar arasında Piers-Harris Çocuklar İçin Öz-kavramı Ölçeği'nden elde ettikleri puanlar bakımından fark vardır. Az video oyunu oynayanların genel öz-kavramı puanı ile "Davranış" ve "Akademik durum" alt testlerinden elde ettikleri puanlar, çok video oyunu oynayanlara göre daha yüksektir (Tablo 4).

c. Video oyunlarını az veya çok oynayan gruplar arasında serbest zaman etkinliklerine katılma sıklığı bakımından fark vardır. Video oyunlarını çok oynayanlar sportif etkinliklere katılmaya, televizyon izlemeye, sinemaya gitmeye video oyunlarını az oynayanlara göre daha fazla zaman ayırmaktadırlar (Tablo 5).

Tablo 5: Serbest Zaman Etkinlikleri Değişkenine Göre Video Oyunlarını Az veya Çok Oynama İçin Bağımsız Grup t Testi Sonuçları

	Çok oynayanlar			Az oynayanlar			Karşılaştırma			
	X	s	n	X	S	n	Sd	t	P	
Spor etkinliklerine katılma sıklığı (ayda=gün*saat)	32.77	40.25	61	16.90	33.87	81	120	2.36	0.02	P<.05
TV izleme sıklığı (haftada=gün*saat)	21.41	13.91	61	14.33	10.29	61	120	3.20	0.00	P<.01
Sinemaya gidiş sıklığı (ayda/adet)	4.79	5.31	61	2.77	1.83	61	120	2.80	0.01	P<.01
Kitap okuma sıklığı (ayda/adet)	1.87	2.09	61	2.34	2.18	61	120	-1.23	0.22	-

d. Video oyunlarını az veya çok oynayan gruplar arasında izlenen televizyon program türleri bakımından fark vardır. Video oyunlarını çok

oynayanlar gerilim ve korku filmlerini, spor programlarını, cinayet ve ölümleri konu alan haber programlarını, bilim kurgu film ve dizileri, cinsel içerikli film ve dizileri, video oyunlarını az oynayanlar haber programlarını, insan ilişkileri ve sevgiyi konu alan film ve dizileri, panel, açık oturumları daha sık izlemektedirler (Tablo 6).

Tablo 6: Televizyon Program Türleri Değişkenine Göre Video Oyunlarını Az veya Çok Oynama İçin Bağımsız Grup t Testi Sonuçları

	Çok oynayanlar			Az oynayanlar			Karşılaştırma			
Haber programları	2.48	0.72	61	2.84	0.82	61	120	-2.58	0.01	pc.01
Gerilim ve korku filmleri	2.72	1.02	61	2.31	0.94	61	120	2.31	0.02	pc.05
Spor programları	3.26	0.93	61	2.66	0.96	61	120	3.64	0.00	pc.01
Cinayet ve ölümleri konu alan haber programları	2.43	1.06	61	2.05	0.80	61	120	2.22	0.03	pc.05
Bilim kurgu film ve diziler	3.08	0.99	61	2.39	1.04	61	120	3.75	0.00	pc.01
İntan ilişkileri ve sevgiyi konu alan film ve diziler	1.98	0.83	61	2.39	1.00	61	120	-2.46	0.02	pc.05
Paneller, açık oturumlar	1.69	0.69	61	2.20	0.87	61	120	-4.25	0.00	pc.01
Cinsel içerikli film ve diziler	2.66	0.97	59	1.72	0.78	60	117	5.22	0.00	pc.01

SONUÇLARIN YORUMU

Araştırmanın genel amacı video oyunu oynama ile ergenlerin denetim odakları, öz- kavramları ve katıldıkları serbest zaman etkinlikleri arasındaki ilişkiyi belirlemektir.

Greenfield (1984: 101) video oyunlarını görsel dinamizm ile oyuncunun aktif katılımcı rolünü birleştiren ilk araç olarak yorumlamaktadır. Video oyunlarındaki olaylar dizisi tümüyle bilgisayar tarafından denetlenmez. Oyuncu olaylara müdahale ederek, oyunun seyrini değiştirebilir. Video oyunu oynayanların olayları ustaca yönlendirip denetleyerek oyunlar üzerinde hakimiyet kuraktan düşünülmektedir. Ancak bulgular video oyunu oynayanların, video oyunu oynamayanlardan daha içsel denetimli olacaktan ve olayları dış güçlere değil, kendi davranışlarına bağlı olarak algılayacakları görüşünü desteklememektedir.

Video oyunu oynayanların öz-kavramları hakkında video oyunu oynamayanlardan daha olumlu görüşlere sahip olduklarına dair araştırma bulgusu, Kappes ve Thompson (1985:703)'ün video oyunu oynamanın öz-kavramı üzerinde olumlu etkisi olduğu görüşüyle aynı doğrultudadır. Az video oyunu oynayanlar çok video oyunu oynayanlara göre kendilerine ilişkin daha olumlu görüşlere sahiptirler. Deneklerin sosyal çevrelerinde gözde olma

isteklerinin arttığı ergenlik dönemini yaşamaları nedeniyle, video oyunu oynamanın arkadaş gruplarında kendilerine statü kazandırarak özgüvenlerinin artmasına neden olabileceği düşünülmektedir. Serbest zamanlarını video oyunu oynamanın yanı sıra diğer etkinliklere de yer ayırarak değerlendiren deneklerin öz-kavramları olumlu gelişme göstermektedir.

Araştırma bulguları video oyunu oynayanların, oynamayanlara göre sportif etkinliklere katılma, televizyon izleme, sinemaya gitme gibi serbest zaman değerlendirme faaliyetlerine daha fazla zaman ayırdıklarını ortaya koymaktadır. Söz konusu bulgular bazı araştırmacıların (Creasey ve Myers, 1986: 261; Lin ve Lepper, 1987: 89) video oyunu oynama ile diğer serbest zaman etkinliklerine katılma arasında olumlu ilişkinin bulunduğu görüşüyle aynı doğrultudadır.

Televizyon programları ile video oyunları arasında eğlenmeye yönelik olma, hareket, sürat ve şiddet içermeye gibi benzer özellikler bulunmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre video oyunu oynayanlar, video oyunu oynamayanlara oranla gerilim ve korku filmleri, cinsel içerikli film ve diziler gibi şiddet içeren televizyon programlarına daha fazla ilgi göstermektedirler. Video oyunu oynayanların şiddet içeren programları tercih etmeleri, Dominick (1984: 146)'ın video oyunu oynama ile saldırganlık içeren televizyon programlarını izleme arasındaki ilişkiyi vurgulayan araştırma sonucuyla benzerlik göstermektedir. Bulgular video oyunu oynayanların spor programları gibi rekabet ve mücadeleye dayanan televizyon programlarını daha sık izlediklerini ortaya koymuştur. Bu bulgular bazı araştırmacıların (Mc Clure ve Mears, 1984: 61) video oyunu oynayanların rekabeti seven kişiler olduklarına dair görüşleri desteklemektedir.

Araştırma sonuçları video oyunu oynamanın ergenlerin serbest zaman değerlendirme etkinliklerine katılmalarına engel olmamakla birlikte, benlik kavramı gelişimini olumsuz yönde etkileyebileceğini ortaya koymaktadır.

Okullarda uygulanan ders programlarını destekleyen eğitsel yazılımların kullanım ve sunuş olarak daha ilgi çekici hale getirilmesi, öğrencilerin bilgisayarını sadece oyun amacıyla kullanmalarını engelleyecektir. Pek çok deneysel çalışmada amaca uygun olarak tasarlanmış video oyunlarının ergenler, pilotlar, kemoterapi tedavisi gören kanser hastaları, öğrenme güçlüğü olan veya davranış bozukluğu gösteren çocukları kapsayan farklı gruplar için tedavi edici ve eğitici değeri olduğu kanıtlanmıştır. Bu nedenle müzisyen, yazar, yapımcı, desinatör, eğitimci ve eğitim programı geliştiren uzmanlardan meydana gelen ekip çalışması sonucu oluşacak eğitsel video oyunu programlarında soyut bilgilerin somut görsel desenler olarak verilmesi öğrenme yöntemini etkili kılacak ve oyunlara yeni bir boyut getirecektir.

KAYNAKLAR

- Alantar, Meldâ. "Video Oyunu Oynayan ve Oynamayan Ergenlerin Bazı Kişilik Özellikleri ve Serbest Zaman Değerlendirme Etkinliklerinin Karşılaştırılması". Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi, 1996.
- Creasey, Gary ve Myers, Barbara. "Videogames and Children". *Merrill-Palmer Quarterly* 1986, Sayı 32. Sayfa: 251-262.
- Çataklı, Melike. "Transliteration Equivalence and Reliability of The Turkish Version of the Piers-Harris Children's Self Concept Scale". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi, 1985.
- Dominick, Joseph. "Videogames, Television Violence and Aggression in Teenagers". *Journal of Communication*. 1984, Sayı 34, Sayfa: 136-147
- Greenfield, Patricia. *Mind and Media*. Cambridge: Harvard University Press, 1984.
- İlkkaracan, Pınar. "Antecedent Variables of The Self Concept of Children Who Succeeded or Failed in The High School Entrance Examination". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi, 1988.
- Kappes, Bruno ve Thompson, Dan. "Biofeedback Vs. Video Games Effects on Impulsivity, Locus of Control and Self-Concept With Incarcerated Juveniles". *Journal of Clinical Psychology* 1985, Sayı 5, Sayfa: 698-706
- Küçük, Şenay. "The Validity of the Turkish Form of the PARI Subscales II.III.IV. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi, 1987.
- Lin, Sabrina ve Lepper, Mark. "Correlates of Children's Usage of Videogames and Computers". *Journal of Applied Social Psychology* 1987, Sayı 17, Sayfa: 72-93.
- Mc Clure, Robert ve Mears, Gary. "Videogame Players: Personality Characteristics and Demographic Variables". *Psychological Reports* 1984, Sayı 55, Sayfa: 271-276.
- Öner, Necla Piers-Harris'in Çocuklarda öz-kavramı ölçeği El Kitabı. Ankara: Türk Psikologlar Derneği, 1994.
- Yeşilyaprak, Binnur. "Lise Öğrencilerinin İçsel ya da Dışsal Denetimli Oluşlarını Etkileyen Etmenler". Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi, 1988.

