



## Analyzing of Computer Games Effects on Social Life and Academic Behaviour of The Secondary School Students<sup>1</sup>

Fulya TORUN<sup>2</sup>, Arif AKÇAY<sup>3</sup>, Ahmet Naci ÇOKLAR<sup>4</sup>

Received: 12 June 2014, Accepted: 25 June 2015

### ABSTRACT

Computer games became more popular among the children with the wide use of internet, and its popularity brought about some criticisms along with it. Among these criticisms are the issues and problems regarding sociality. In this research, the effects of computer games on the secondary school students' social life and their academic behaviors were examined. The survey forms, which were developed by the researcher, were conducted on the 444 secondary school students who participated in the research. The result of the research shows that the respondents most prefer the action, sports, and brain training games and least prefer role-playing, educational and platform games. Besides, the results suggest that the computer games do not have a significant impact on the students' social life and academic behaviors and have a medium-level effect on the social loneliness and parents' criticism. It was also found that requesting permission for playing computer games in the 'Information Technology' classes, the influences of games on ideas, and games preventing the exams are the academic effects of the computer games.

**Keywords:** Computer games, secondary school students, social life, academic behaviors.

### EXTENDED ABSTRACT

In the recent years, the use of Information and Communication Technologies (ICTs) has been rapidly increasing both commercial investments and provided infrastructure services. Because of this use and investments of Communication and Information Technologies, some popular activities and applications have been rapidly increasing, too. One of the recent popular activities is computer games, which are developed to use of mainly children. Actually, It was started to developed as a video playing in 1990's. Since 2000s this games have been developing for computers and mobile technologies. Therefore, it can be said that the computer games have been affected, one of this affect called addiction, the life of mostly children for last three decades.

In the some researches by Turkish Statistical Institute and State Planning Organization, the rate of game playing shows a significant increase. When analyzed to other researches, this situation is not only related to Turkey. All of the children of the world have been playing computer game. With the increase of developing technologies and some other new technologies supporting the connect to internet like mobile, tablet computers, the rates of game playing of children have been increasing all of the world. For this reason and the assertion, to play of computer game negatively affects the social life of children, some researches are needed in terms of new technologies and new game types. Because of the game focused research on children's social development and academic behaviors, this research is to important. Also, this research is important due to show the distribution of preferred digital game types by children. This research is a qualitative research and survey model was used. The major purpose of survey model is to describe the characteristics of a population. In essence, what researchers want to find out is how the

<sup>1</sup> This study was presented in 22nd National Congress of Educational Sciences

<sup>2</sup> Res. Assist., Adnan Menderes University, Faculty of Education, CEIT, [fulya.torun@adu.edu.tr](mailto:fulya.torun@adu.edu.tr)

<sup>3</sup> Res. Assist., Kastamonu University, Faculty of Education, CEIT, [aakcay@kastamonu.edu.tr](mailto:aakcay@kastamonu.edu.tr)

<sup>4</sup> Assoc.Prof.Dr. Konya Necmettin Erbakan University, Ahmet Keleşoğlu Faculty of Education, CEIT, [acoklar@konya.edu.tr](mailto:acoklar@konya.edu.tr)

members of a population distribute themselves on one or more variables (for example, age, ethnicity, religious preference, attitudes toward school). The research participants were secondary school (5., 6., 7., and 8. class) students attending 2013-2014 education semesters and the center county of Ankara city. Because of universe, sampling method was used and 476 (444 acceptable, 32 wrong coded or not coded) secondary school student were filled a survey. The return rate of surveys is approximately 56%. Within this scope, the main purpose of this study is determine of the effects of computer games on the secondary school students' social life and their academic behaviors were examined. A survey was developed by researchers as a data collection tool. In the first section demographical data towards research purposes were given. In the second section some items related to determine the effects of computer games on social life were given. Second section had a 18 items. In the last section 20 item were included related to the effects of computer games on the students' academic behaviors. While to determine of the playing game types of the students, the descriptive statistics (percent and frequency) were used, to determine of the effects of social life and academic behaviors on computer games, the mean was used. On the other hand, to determine of the relation between social life and academic behavior focused computer games of the students, Pearson Correlation Coefficient was used. The significance level was accepted as .05. Also, SPSS 17.0 (Statistical Package for the Social Sciences) program was used. The result of the research shows that the respondents most prefer the action, sports, and brain training games and least prefer role-playing, educational and platform games. It was found that the playing game of students affected as low level both their social life ( $\bar{x} = 2.32$ ) and their academic behaviors ( $\bar{x} = 2.26$ ). Also, the finding high level and positively correlation ( $r = .758$ ;  $p < .01$ ) between social life and academic behavior on computer games was founded. The other findings are the low level and negatively correlation ( $r = -.211$ ;  $p < .01$ ) is between social life on computer games and academic achievement and the low level and negatively correlation ( $r = -.184$ ;  $p < .01$ ) is between academic behaviors and academic achievement. Besides, the results suggest that the computer games do not have a significant impact on the students' social life and academic behaviors and have a medium-level effect on the social loneliness and parents' criticism. It was also found that requesting permission for playing computer games in the 'Information Technology' classes, the influences of games on ideas, and games preventing the exams are the academic effects of the computer games.

# Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Davranış ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkilerinin İncelenmesi<sup>1</sup>

Fulya TORUN<sup>2</sup>, Arif AKÇAY<sup>3</sup>, Ahmet Naci ÇOKLAR<sup>4</sup>

**Başvuru Tarihi:** 12 Haziran 2014, **Kabul Tarihi:** 25 Haziran 2015

## ÖZET

Bilgisayar oyunları özellikle internetin yaygınlaşması ile çocuklar arasında daha popüler hale gelmiş, bu popülerite beraberinde de bazı eleştirileri de getirmiştir. Bu eleştiriler arasında sosyal anlamdaki olumsuzluklar da yer almaktadır. Bu araştırmada, bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamları üzerindeki etkileri ile sosyal yaşamlarının bir parçası olan akademik davranışları üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Araştırmaya katılan 444 ortaokul öğrencisine, geliştirilen anket formları uygulanmıştır. Araştırma sonucunda, öğrencilerin en çok aksiyon, spor, zekâ oyunları türünde oyunları; en az ise rol yapma, eğitsel oyunlar ile platform oyunlarını tercih ettikleri, ayrıca öğrenciler tarafından bilgisayar oyunlarının sosyal yaşam ile akademik davranışlar üzerinde yüksek düzeyde bir etkisinin olmadığı, sosyal yaşam açısından aileden eleştiri alma, sosyal yalnızlığa neden olduğunu düşünme gibi konularda orta düzeyli bir etkinin yaşandığı görüşleri orta konmuştur. Akademik açıdan ise bilişim derslerinde bilgisayar oyunlarına izin istenmesi, oyunların derslerdeki fikirleri etkilemesi ve oyunların sınavlara engel olması gibi konular bilgisayar oyunlarının akademik etkileri olarak bulunmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar oyunları, ortaokul öğrencileri, sosyal yaşam, akademik davranışlar

## 1. Giriş

Günümüzde Bilgi ve İletişim Teknolojileri'nin (BİT) kullanımı ticari yatırımların yanı sıra, sunulan altyapı hizmetleri ile de hızlı bir şekilde artmaktadır. Yapılan ulusal düzeyli araştırmalar Türkiye geneli için bu durumu destekler niteliktedir. Türkiye İstatistik Kurumunun (TÜİK) (2012) yaptığı bir araştırmaya göre, Türkiye genelinde 16-74 yaş aralığında internet erişim imkânı olan hane oranı %47,2'ye yükselmiştir. Aynı araştırmaya göre kişisel bazda bilgisayar kullanım oranı %48,7, internet kullanım oranı ise %47,4'tür. Bireylerin %37,8'si düzenli olarak internet kullanmaktadır. İnternet ve bilgisayar kullanımında geline nokta, beraberinde popüler aktiviteleri de yaygınlaştırmaktadır. Bu uygulamalar arasında özellikle çocukların hedef kitesini oluşturduğu oyunlar yer almaktadır.

Bilgisayar ve internet temelli oyunlar, video oyunlarının devamı olarak kabul edilebilir. 1990'lı yılların başında yaygınlaşan video oyunları 2000'lerde yerini bilgisayar oyunlarına bırakmıştır. Bu açıdan hızlı bir şekilde yayılmaya başlayan yeni nesil oyunlara uyum süreci kolay olmuş, özellikle ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin yoğunlukla ilgi gösterdiği bu oyunlar, kimileri için bağımlılık düzeyine ulaşmıştır. TÜİK (2012) tarafından yapılan bir başka araştırmaya göre, internet kullanım amaçlarının ilk sırasında %49,1 oran ile oyun, müzik, film indirme ile yer almaktadır. Aynı araştırmada diğer kişiler ile internet üzerinden oyun oynama Türkiye genelinde %28,8 orana sahiptir. Devlet Planlama Teşkilatı-DPT (2009) tarafından yayınlanan Bilgi Toplumu İstatistikleri 'ne göre Türkiye'de İnternet kullanım amaçlarında internet ağı üzerinden başkaları ile oyun oynama Türkiye genelinde %24,1, bilgisayar ve video oyunları indirme, güncelleme ise Türkiye genelinde %23,7'lik bir orana sahiptir. TÜİK ve DPT'nin 3 sene arayla yaptığı araştırmalar karşılaştırıldığında internette başkaları ile oyun oynama oranlarında yaklaşık %5'lik bir artış görülmektedir. Aynı çalışmalarda oyunlarla ilgili dosyaların indirilme oranında ise neredeyse bir kat artış mevcuttur. Oyun oynama oranında ciddi bir artışın olduğu söylenebilir.

EU Kids Online raporlarına bakıldığında içinde Türkiye'nin de bulunduğu 25 Avrupa ülkesinde yapılan çalışmalarda, internet kullanım oranları çocukların interneti %85 oranla okul ödevleri için, %83 oranla oyun oynamak için, %76 oranla video klipi izlemek için kullandıklarını göstermektedir. Öğrencilere

<sup>1</sup> Bu çalışma 5-7 Eylül 2013 tarihinde Merkez, Eskişehir'de düzenlenen 22. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı'nda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

<sup>2</sup> Fulya TORUN, Adnan Menderes Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, [fulya.torun@adu.edu.tr](mailto:fulya.torun@adu.edu.tr)

<sup>3</sup> Sorumlu Yazar: Arif AKÇAY, Kastamonu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, [aakcay@kastamonu.edu.tr](mailto:aakcay@kastamonu.edu.tr)

<sup>4</sup> Doç. Dr. Ahmet Naci ÇOKLAR, Konya Necmettin Erbakan Üniversitesi, Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, [acoklar@konya.edu.tr](mailto:acoklar@konya.edu.tr)

çalışmanın yapıldığı zamanda son bir ay içerisinde internette ne yaptınız sorusuna oyunlarla ilgili verdikleri cevaba göre oranlar şu şekildedir: İnternette oyun oynama oranlarına yaş grubu ve cinsiyet açısından bakıldığında; 9-12 yaş gurubunda erkeklerin %86'sı, kızların %84'ü ve 13-16 yaş grubunda erkeklerin %88, kızların %71'i oynamaktadır. İnternette başkaları ile oyun oynama oranlarına bakıldığında; 9-12 yaş grubunda erkeklerin %47'si, kızların %33'ü ve 13-16 yaş grubuna bakıldığında erkeklerin %63'ü, kızların %33'ü olduğu görülmektedir. Bu oranlar genele vurulduğunda ise öğrencilerin %44'ü internette başkaları ile oyun oynamaktadır. 11-16 yaş grubundaki öğrencilerin internette oyun oynarken insanlarla iletişime geçme şeklinin oranları şu şekildedir; %63 yüzyüze tanıştığı insanlar, %28 internette tanıştığı insanlar, %27 tanıdığı kişilerin ailesi ve arkadaşları ile internette tanışanlar (Livingstone ve diğerleri, 2012). Bu açıdan dijital oyun oynamanın sadece Türkiye için değil, küresel bağlamda tüm çocuklar için dikkati çeken bir konu olduğu söylenebilir.

Livingston ve diğerleri (2012) yaptığı çalışmada, bilgisayar oyunlarına yönelik oranlara ve TÜİK ile DPT'nin yaptığı araştırmalardaki istatistiklerin artışları da göz önünde bulundurulacak olursa, kimi ailelerin çocuklarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları üzerinde tedirginliğe sahip olmaları anlamlı görülebilir. Zira Gürçan ve diğerleri (2008) yaptıkları çalışmada, dijital oyunlardaki kullanım artışının ve bu oyunlarda sunulan etkileşimin ve iletişim boyutlarının aile içi ilişkileri olumsuz yönde etkilemeye aday görüldüğünü belirtmektedirler. Nitekim bazı çalışmalarda aile içi etkileşimin zarar görebildiğine dair bulgular elde edilmiştir. Chai ve diğerleri (2011) ebeveynler ve çocuklarla görüşme yaparak bilgisayar oyunlarının iletişimlerini nasıl etkilediğine bakmışlardır. Çalışma grubundaki görüşmelerin birkaçında bilgisayar oyunlarının sorun ve çatışmalara neden olabileceği belirtilmiş olsa da, küçük bir bölümünde zararlı etkilerin olduğu görülmüştür. Ebeveynlerin çocuklarının oynadıkları oyunları iyi anlamaları gerektiğini ve gelişimlerine uygun kurallar koyarak çocuklarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını kontrol etmeleri gerektiğini, bunun da aynı zamanda aileleriyle iyi vakit geçirebilmeleri için önemli olduğunu belirtmektedirler.

Bilgisayar oyunlarının öğrenciler üzerinde etki ettiği bir diğer alan ise arkadaş çevreleridir. Horzum (2011), çocukların arkadaş çevreleriyle beraber oyun oynaması onların sosyal ilişkileri, iletişim ve dil becerilerinin gelişmesinde ve kendini ifade edebilme ile paylaşım olgusunu edinebilmesinde önemli bir role sahip olduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda kendisini arkadaş çevresinden soyutlayan bir çocuğun bu becerilerinin istenen düzeyde gelişemeyeceği öngörülebilir. Ancak buna ek olarak; Kowert ve Oldmeadow'a (2013) göre, çevrimiçi oyun çevrelerinde katılımın artması çeşitli olumsuz sosyal sonuçlara yol açmasına rağmen; internetteki ortak oyun alanlarının oynayanların birbirleriyle iletişim ve etkileşim halinde bulunabileceği yüksek oranda sosyal ve eğlenceli yerler olması oynayanlar için sosyal olarak faydalı gibi görülebilir. Bu nedenle sosyal çevre ile ilgili çalışmalar yapılırken, sosyallik kavramından kastın ne olduğu iyi belirlenmelidir.

Oyun ve oyuna harcanan zaman bireysel ve sosyal bağlamda birçok kayba sebep olabilir. Örneğin; Aileyle geçirilen zamandan çalma, öncelikleri erteleme, hareketsiz kalmanın sağlığa olumsuz etkisi, gerçek hayattan uzaklaşmak, oyun bağımlısı adalara yakınlaşma, sorumlulukları atlama, değerli vakitleri harcama (Bayzan, 2012). Bazı oyunların çocukların yaş gruplarına uygun olmaması veya çocukların bilgisayar oyunu oynama hususunda kendini sınırlandıramaması ve boyutun bağımlılığa doğru gitmesi aileleri tedirgin etmektedir. Oynanan oyunların türleri veya çocuğun oyunlara karşı bağımlılık düzeyleri, çocuğun kendine ve çevresine karşı olumsuz tavırlar sergilemesine neden olabilir.

Bilgisayar oyunlarında geçirilen zamanın kontrol edilememesi kimi zaman akademik başarıyı da olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Buna dayalı olarak birçok çalışma yapılmıştır. Çalışmaların bir kısmında ilişki bulunmuş, bir kısmında ise kayda değer ilişki bulunamamıştır. Örneğin; Weis ve Cerankosky'nin (2010) çalışmasında, 6-9 yaş grubundaki erkek çocuklarına video oyun sistemi verilmiştir. Sisteme alınan öğrenciler diğer öğrenciler ile karşılaştırıldığında video oyunlarını oynayarak okul sonrası akademik çalışmalara daha az vakit ayırmışlardır. Aynı zamanda sisteme dahil olan öğrencilerin okuma ve yazma puanları da diğer gruba göre daha düşüktür. Bu çalışmanın aksine başka bir örneklemle yapılan Eow ve diğerlerinin (2009) çalışmasında, öğrencilerin akademik başarıları ile oynadıkları bilgisayar oyunları arasındaki olumsuz bağın zayıf olduğu bulunmuştur. Çalışmadaki yüksek ve düşük notlara sahip öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları akademik davranışlarına karşı eğilimlerini daha iyi ya da daha kötü yönde etkilememiştir. Bununla beraber çalışmanın bulgularında genelleme yapılabilmesi için yetersiz olduğunu ve öğrencilerin akademik başarılarının düşük olmasında

bilgisayar oyunlarının haricinde başka birçok faktörün de olabileceğinin göz ardı edilmemesi gerektiğini belirtilmektedir.

Bilgisayar ortamının sunduğu informal etki öğrencilerin sadece özel değerlerini ve bu ortama karşı tutumlarını değil, aynı zamanda eğitime dair görüş ve davranışlarını da etkilemektedir (Schaeffer, 1998; Wittpoth, 1999; Fromme, 2000; Fromme, 2001; Aktaran Fromme, 2003). Öğrencilerin bir kısmı okulu ve yapması gereken çalışmaları, oyunlarına engel olarak görebilir. Bu yüzden oyunlar ile okulu aynı potaya sokmak amacı ile eğitsel oyunlar geliştirilmeye başlanmıştır. Kovacevic ve diğerlerine (2013) göre, öğrenme motivasyonu öğrenme amaçlarını, öğrenmeye başlama aktivitelerini ve bireyin yeni ve oldukça karışık bilgilere ulaşabilme düzeyine erişebilme mekanizmalarını açıklayacak şekilde olmalıdır. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin bilgiyi öğrenme isteğini artıracak, yeni bir öğrenme formunu ortaya çıkarmıştır.

### 1.1. Problem

Oyun, çocukların dünyasının ayrılmaz bir parçasıdır. Bu yönü ile geleneksel anlamda sokak oyunları çocukların sosyal yaşamlarının bir parçasıdır. Fiziksel ve sosyal anlamda çocukların gelişimlerine katkıda bulunmaktadır. Diğer yandan, özellikle internet ve mobil teknolojilerin söz sahibi olduğu günümüz dijital dünyasında oyunlarının özellikle fiziksel ve sosyal yönden eleştiriler getirilmektedir. Bağımlılık gibi çok önemli bir sorunu da beraberinde taşıyan bu tür oyunlara getirilen en önemli eleştirilerden bazıları da geleneksel oyunlara oranla bu oyunların çocukların fiziksel ve sosyal gelişimlerini olumsuz etkilemesidir. Bu açıdan bilgisayar oyunlarının, bu oyunların önemli etkisi altında kalan bireyler olarak ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamları üzerinde de olumsuz bir etkisi olduğu, bu etkinin akademik başarıyı da düşürdüğü düşüncesinden hareketle araştırma desenlenmiştir.

### 1.2. Amaç

Araştırmanın genel amacı bilgisayar oyunlarının ortaokul düzeyinde öğrenim gören çocukların akademik davranışları ile sosyal yaşamları üzerindeki etkilerini belirlemektir. Bu amaçla aşağıdaki sorulara yanıtlar aranmıştır.

1. Öğrencilerin oyun tercihleri nasıl bir dağılım göstermektedir?
2. Bilgisayar oyunları öğrencilerin sosyal yaşamları üzerinde nasıl bir etkiye sahiptir?
3. Bilgisayar oyunları öğrencilerin akademik davranışları üzerinde nasıl bir etkiye sahiptir?
4. Bilgisayar oyun odaklı sosyal yaşam ve akademik davranış arasında nasıl bir ilişki vardır?
5. Bilgisayar oyun odaklı sosyal yaşam ve akademik davranışa yönelik görüşler ile akademik başarı arasındaki nasıl bir ilişki vardır?

### 1.3. Önem

Bilgisayar oyunları gittikçe yaygınlaşmakta, çocukların dünyasında daha çok yer kaplar hale gelmektedir. Bunun nedenlerinden biri olarak oyunların mobil, tablet bilgisayar gibi interneti destekleyen yeni teknolojiler tarafından desteklenmesi de gösterilebilir. Ancak bu gelişim oyunlara yıllardan beri getirilen eleştirilerin de artması anlamına gelmektedir. Özellikle sosyal yönden çocukların olumsuz etkilendiği savı, farklı yönleri ile araştırılmalıdır. Bu açıdan araştırma çocukların sosyal gelişim ve bu gelişimin bir yansıması olarak akademik davranışları üzerindeki etkisini ortaya koyması açısından önemlidir. Diğer yandan araştırma çocukların tercih ettikleri bilgisayar oyun türlerinin dağılımını ortaya koyması açısından da önem taşımaktadır.

## 2. Yöntem

### 2.1. Model

Betimsel bir çalışma olan bu araştırma, tarama modelindedir. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır (Karasar,2005,77).

## 2.2. Örneklem/Çalışma Grubu

Araştırmanın katılımcılarını 2012-2013 eğitim öğretim yılında Ankara ili Merkezinde öğrenim gören ortaokul öğrencileri (5.,6.,7. ve 8. sınıflar) oluşturmaktadır. Evrenin büyüklüğü nedeniyle, örneklem alma yöntemine gidilmiştir. Ayrıca araştırma verilerinin toplanması sürecinde eğitim öğretim döneminin sona ermesi nedeniyle Ankara merkezinde gerçekleştirilen üç farklı etkinlik türünden (bir dersane, bir dil okulu, bir yaz okulu) birine devam eden ortaokul öğrencilerinden veri toplanmıştır. Bu basit rastlantısal örnekleme yöntemi ile uygulanacak birimler seçilmiştir. Bu birimlerde toplam 857 öğrenci yer almasına karşın, 476 (444 geçerli, 32 geçersiz) öğrenciye ulaşılmıştır. Geri dönüş oranı yaklaşık olarak %56'dır. Öğrencilerin 66'sı 5., 127'si 6., 128'i 7. ve 123'ü de 8. sınıfı tamamlamıştır. 146 öğrencinin kendine ait bilgisayarı varken, 40 öğrenci bilgisayar sahibi değildir. Kalan 258 öğrenci ise ailesinin sahip olduğu bilgisayarı kullanmaktadır.

## 2.3. Veri Toplama Aracı

Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından üç bölümden oluşan bir anket geliştirilmiştir. Birinci bölümde araştırmanın alt amaçlarına yönelik demografik bilgiler (cinsiyet, akademik ortalama vb.), ikinci bölümde bilgisayar oyunlarının sosyal yaşam üzerindeki etkisini, üçüncü bölümde ise yine bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik davranışları üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik maddeler yer almaktadır. Bilgisayar oyunlarının sosyal yaşam ve akademik davranışlar üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik soru havuzu oluşturma sürecinde beş yüksek lisans öğrencisine araştırma hakkında bilgi vererek, bu konuda madde yazmaları istenmiştir. Sonrasında yazılan maddeler incelenerek, 5'li likert şeklinde ifade edilmiş ve iki alan uzmanından görüş alınmıştır. Alan uzmanları çok sayıda maddenin anlaşılabilirliğini düzeltirken, üç yeni madde eklemiş ve iki maddeyi de iptal etmiştir. Üç farklı öğrenciye anlaşılabilirliği konusunda pilot uygulama gerçekleştirilmiş ve son düzeltmeler yapılmıştır. Araştırmada bilgisayar oyunlarının sosyal yaşam üzerindeki etkilerini belirleme anketinde 18, akademik davranışlar üzerindeki etkilerini belirleme anketinde ise 20 soru yer almaktadır. Veri toplama aracının güvenilirliğini belirlemek için iç tutarlık katsayısı (Cronbach Alpha) .87 olarak hesaplanmıştır.

## 2.4. Verilerin Toplanması ve Çözülmesi

Anketler yeterli miktarda çoğaltılmış ve araştırmacılar tarafından uygulanmıştır. Verilerin bilgisayar ortamına aktarılmasında ise verilerin geçerliği kontrol edilmiştir. Çok sayıda seçeneği boş bırakma, aynı şıkki işaretleme gibi nedenlerle 32 anket formu geçersiz sayılmıştır. Bilgisayar ortamına aktarmada ise beşli likert maddelerden oluşan bilgisayar oyunlarının sosyal yaşam üzerine etkileri anketi ile bilgisayar oyunlarının akademik davranışlar üzerine etkileri anketinin veri girişinde 1- hiç katılmıyorum, 2- katılmıyorum, 3- kararsızım, 4- katılıyorum ve 5- kesinlikle katılıyorum şeklinde puanlama yapılmıştır. Öğrencilerin bilgisayar oyunlarının etkilerine yönelik görüşlerini değerlendirebilmek için ortalama değer üzerinden üç değerlendirme aralığı ve kriteri belirlenmiştir (Tablo 1).

**Tablo 1.**

Bilgisayar Oyunlarının Sosyal ve Akademik Davranış Üzerindeki Etkilerini Değerlendirme Ölçütleri

Değerlendirme Aralığı	Değerlendirme Kriteri
1.00 - 2.33 arası	Düşük düzey etki
2.34 - 3.66 arası	Orta düzey etki
3.67 - 5.00 arası	Yüksek düzey etki

Öğrencilerin oynadığı oyun türlerini belirlemek için yüzde ve frekans, bilgisayar oyunlarının sosyal yaşam ve akademik davranışlar üzerindeki etkisini belirlemek içinse aritmetik ortalama değerlerinden yararlanılmıştır. Diğer yandan öğrencilerin bilgisayar odaklı sosyal yaşam ve akademik davranışlarına yönelik görüşleri arasındaki ilişkinin belirlenmesi için Pearson Momentler Çarpımı korelasyonundan yararlanılmıştır. Verilerin normalliği için Kolmogorov-Smirnov (K-S) testi uygulanmış, verilerin normal dağılım sergilediği görülmüştür (K-S Z:1,244, p:0,091). Tüm istatistiksel çözümlenmelerde bilgisayar istatistik programından yararlanılmıştır.

### 3. Bulgular

Araştırma kapsamında öğrencilerin tercih ettikleri bilgisayar oyunları, bilgisayar oyunlarının sosyal davranış ve akademik davranışlar üzerindeki etkilerine yönelik görüşleri başlıklar şeklinde verilmiştir.

#### 3.1. Öğrencilerin Oyun Tercihleri

Araştırma kapsamında öncelikle öğrencilerin hangi tür oyunları tercih ettikleri araştırılmıştır. Bu soruya öğrencilerin birden fazla cevap vermelerine izin verilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 2'de verilmiştir.

**Tablo 2.**  
Öğrencilerin Tercih Ettikleri Oyun Türleri

	Oyun Türleri	Oynayan		Oynamayan	
		f	%	f	%
1	Aksiyon (Takip, Ateş Etme, Araba Yarışı, Savaş vb.)	290	65.3	154	34.7
2	Spor (Futbol, Basketbol, Yarışlar vb.)	262	59.0	182	41.0
3	Zeka Oyunları (Satranç, Yap-Boz, Dama vb.)	226	50.9	218	49.1
4	Macera (Araştırma, Yol Bulmaya Çalışma, Nesne Toplama, Bilmeceler vb.)	225	50.7	219	49.3
5	Simülasyon (Helikopteri, Uçağı, Arabayı Gerçek Ortamındaymış Gibi Kullanma vb.)	164	36.9	280	63.1
6	Strateji (Orduyu Veya Topluluğu Yönetme vb.)	157	35.4	287	64.6
7	Dövüş	154	34.7	290	65.3
8	Platform Oyunları (Verilen Can Hakkı İle Sırayla Aşama Atılan Oyunlar)	136	30.6	308	69.4
9	Eğitsel Oyunlar (Derslere Yardımcı Olan Oyunlar)	114	25.7	330	74.3
10	Rol Yapma (Hikaye Kahramanını Yaşatma vb.)	54	12.2	390	87.8

Tablo 2 incelendiğinde öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyunun sırası ile aksiyon, spor, zeka ve macera oyunları şeklinde sıralandığı görülebilir. Buna karşın en az tercih edilen oyun türleri ise rol yapma, eğitsel oyun ve platform oyunları şeklinde olmuştur.

#### 3.2. Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Sosyal Yaşamları Üzerindeki Etkileri

Öğrencilerin bilgisayar oyunlarının sosyal yaşamları üzerindeki etkilerini belirlemek için hazırlanan 18 maddelik ankete verdikleri yanıtlar, aritmetik ortalama değerlerine göre sıralanarak Tablo 3'te verilmiştir.

**Tablo 3.**  
Bilgisayar Oyunlarının Sosyal Yaşam Üzerindeki Etkileri

No	Maddeler	$\bar{X}$	ss
1	Sinema, oyun parkı gibi insanların bulunduğu yerlere gitmek yerine bilgisayar oyunu oynamayı tercih ederim.	1.93	1.26
2	Bilgisayar oyunları yüzünden okuldaki öğretmen ve arkadaşlarımla iletişim kuramıyorum.	1.95	1.32
3	Bilgisayar oyunları yüzünden arkadaşlarımla sık sık aram açılmaktadır.	1.97	1.28
4	Çoğu zaman ailemle sohbet etmek yerine bilgisayar oyunu oynamayı tercih ederim.	2.08	1.29
5	Gezip dolaşmak yerine bilgisayarda oyun oynamayı tercih ederim.	2.12	1.30
6	Yaşadığım çevrede sevilmek için, sevilen arkadaşlarımla oynadığı bilgisayar oyunlarını oynarım.	2.13	1.26
7	Sokakta arkadaşlarımla oynamaktan çok bilgisayar ile oynamayı tercih ederim.	2.18	1.32
8	Misafirlerle sohbet etmek yerine bilgisayarda oyun oynamayı tercih ederim.	2.27	1.39
9	Bilgisayar oyunlarında başarılı olursam arkadaşlarımla bana ilgi gösterir.	2.37	1.39
10	Bilgisayar oyunları hakkında konuşmak bana yeni arkadaşlar kazandırmaktadır.	2.39	1.33
11	Çevremdeki arkadaşlarımla oynadığı bilgisayar oyunlarını oynamak benim için önemlidir.	2.40	1.24
12	Bilgisayarda oyun oynarken yanımda birinin olmasından hoşlanmam.	2.56	1.43
13	Bilgisayar oyunları ile ilgilenmeyi yeni arkadaşlar edinmeye tercih ederim.	2.60	1.48
14	Bilgisayar oyunları bana kendimi farklı bir dünyada gibi hissettiriyor.	2.68	1.43
15	Ailem bilgisayar oyunları oynamamı sık sık eleştirir.	2.70	1.48
16	Ailem bilgisayar oyunları yüzünden okuldaki başarımla azaldığını söyler.	2.81	1.56
17	Bilgisayar oyunu oynadığım zaman kendimi yalnız hissedirim.	3.05	1.40
18	Sosyal ilişki anlamında bilgisayar oyunlarının insanların yerini tutabileceğini düşünmüyorum.	3.07	1.29
<i>Genel Ortalama</i>		<i>2.32</i>	<i>.66</i>

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama durumlarının sosyal davranışlarını düşük düzeyde etkilediği söylenebilir ( $= 2.32$ ). Bir başka ifade ile ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunlarını oynamaları, onların sosyal yaşamları üzerinde düşük düzeyde bir etkiye sahiptir. Diğer yandan maddeler incelendiğinde hiçbir maddenin sosyal yaşam üzerinde yüksek düzeyli bir etkiye sahip olmaması da dikkat çekicidir ( $\geq 3.67$ ). Buna karşın orta düzeyde sosyal etkiye sahip maddelerden bazıları ise bilgisayar oyunlarının insanların yerini tutabileceğini düşünme, bilgisayar oyunu oynadığı zaman kendisini yalnız hissetme, ailesinin okuldaki başarısının azaldığını söyleme, ailesinin bilgisayar oyunları yüzünden eleştirmesi, bilgisayar oyunlarının farklı bir dünyada gibi hissettirmesi şeklindeki sıralanabilir. Buna karşın bilgisayar oyunlarını sinema, oyun parkı gibi yerlere gitmeye tercih etme, bilgisayar oyunları yüzünden öğretmen ve arkadaşlarla iletişim kuramama, bu oyunlar yüzünden arkadaşları ile arasını açılması, aileyle sohbet etmek yerine bilgisayar oyunlarını tercih etme gibi konularda bilgisayar oyunlarının sosyal yaşam üzerindeki etkilerinin çok önemli bir etkisinin olmadığı da söylenebilir.

### 3.3. Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Akademik Davranışları Üzerindeki Etkileri

Araştırma alt amaçları doğrultusunda araştırılan bir diğer konu ise öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelik görüşlerinin akademik davranışları üzerinde nasıl bir etkiye sahip olduğunu belirlemek olmuştur. Bu kapsamda ankette yer alan 20 maddenin analiz sonuçları aşağıda verilmiştir (Tablo 4).

**Tablo 4.**  
Bilgisayar Oyunlarının Akademik Davranış Üzerindeki Etkileri

No	Maddeler	$\bar{X}$	ss
1	Bilgisayar oyunu oynamak için okula gitmediğim olur.	1.68	1.19
2	Bilgisayar oyunu oynamaktan okula geç kaldığım olur.	1.81	1.28
3	Bilişim sınıflarında işlenen derslerde öğretmenimden gizli gizli bilgisayar oyunu oynarım.	1.85	1.30
4	Akşamları bilgisayar oyunları oynamaktan, okuldaki derslerime uykusuz olarak girerim.	1.89	1.25
5	Okuldaki arkadaşlarım yerine bilgisayar oyunlarını oynarken edindiğim çevreye ait olduğumu düşünürüm.	2.00	1.23
6	Ödev yapmak bilgisayar oyunları kadar eğlenceli olmadığından ödevlerimde sık sık ara veririm.	2.10	1.30
7	Ödevlerimi yaparken bilgisayarımdaki oynayacağım oyunları düşünürüm.	2.11	1.37
8	Cep telefonu, tablet bilgisayar gibi mobil oyunlarla okulda da oyun oynarım.	2.12	1.45
9	Öğretmenlerimizin bilgisayar oyunları oynamamıza karşı yaptığı konuşmalardan dolayı ondan hoşlanmam.	2.13	1.36
10	Bilgisayar oyunları yüzünden kitap okumak istemem.	2.20	1.36
11	Okul arkadaşlarımla derslerden çok bilgisayar oyunları hakkında konuşuruz	2.25	1.31
12	Ödev yapma konusunda bilgisayar oyunlarından tanıştığım insanlardan yardım istediğim olmuştur.	2.29	1.39
13	Bilgisayar oyunu oynama yüzünden ödevlerimi yapmadığım olmuştur.	2.31	1.41
14	Bilgisayar oyunlarının derslerde mutlaka kullanılması gerektiğini düşünüyorum.	2.44	1.45
15	Okulda bilgisayar oynamayı ders çalışmaya tercih ederim.	2.52	1.46
16	Bilgisayar oyunu oynamamın sınavlara hazırlanmama engel olduğunu düşünüyorum.	2.60	1.54
17	Bilgisayar oyunları oynamanın derslerde aklıma gelen fikirlere önemli etkisi vardır.	2.61	1.44
18	Evdeyken okuldaki arkadaşlarımla beraber online oyun oynadığımız zaman ertesi gün okulda bu konuda konuşuruz.	2.79	1.56
19	Bilişim sınıfında bilgisayar oyunları oynayarak zaman geçirmek bana keyif verir.	2.84	1.46
20	Bilişim sınıflarında işlediğimiz derslerde bilgisayar oyunlarına izin verilmesi gerektiğini düşünüyorum.	2.86	1.48
<i>Genel Ortalama</i>		<i>2.26</i>	<i>.78</i>

Tablo 4'ten de görüleceği üzere, bilgisayar oyunu öğrencilerin akademik davranışları üzerinde çok düşük düzeyde bir etkiye sahiptir ( $\bar{X} = 2.26$ ). Bir başka ifade ile öğrencilerin akademik davranışları bilgisayar oyunlarından önemli bir derecede etkilenmemektedir. Bu etki bazı maddelerde daha az kendisini gösterirken ( $1 \leq \bar{X} \leq 2.33$ ), bazı maddelerde ise orta düzeyde göstermektedir ( $2.34 \leq \bar{X} = 3.66$ ). Hiçbir madde yüksek düzeyde bir etkiye sahip görünmemektedir. Orta düzey etkiye sahip maddeler incelendiğinde, öğrencilerin bilişim sınıflarında işlenen derslerde bilgisayar oyunlarına izin verilmesi yönünde bir talebi olduğu ve bu derslerde oyun oynamaktan keyif aldıkları görülmektedir. Önemli bir maddeler olarak evde oynanan oyunların ertesi gün okulda konuşulduğu, bilgisayar oyunlarının derslerde gelen fikirlere etkisi olduğu görülmektedir. Dikkat çekici iki madde ise bilgisayar oyunlarının sınavlara hazırlanmada engel olduğu düşüncesi ile bu oyunların ders çalışmaya tercih edilmesidir. Diğer yandan, bilgisayar oyunları yüzünden okula gitmeme, derse geç kalma, derslerde gizli gizli oyun oynama, uykusuz kalma, oyunlar yüzünden ödevlere ara verme gibi akademik davranışlarda bilgisayar oyunlarının önemli bir etkisi olmadığı bulgularına ulaşılmıştır.



### 3.4. Bilgisayar Oyun Odaklı Sosyal Yaşam ve Akademik Davranış Arasındaki İlişki

Son olarak öğrencilerin akademik davranışlarının sosyal yaşamlarının bir parçası olduğu düşüncesinden hareketle, öğrencilerin bu iki alanda bilgisayar oyunlarına yönelik görüşleri arasındaki ilişkiye bakılmıştır (Tablo 5).

**Tablo 5.**

Bilgisayar Oyunu Odaklı Sosyal Yaşam ve Akademik Davranışları Arasındaki İlişki

	Sosyal Yaşam
Akademik Davranış	.758**

\*\*p<0.01.

Öğrencilerin bilgisayar odaklı sosyal yaşamlarına yönelik görüşleri ile bilgisayar odaklı akademik davranışlarına yönelik görüşleri arasında pozitif ve yüksek düzeyde ( $r=.758$ ;  $p<.01$ ) bir ilişki olduğu bulgusu ortaya konmuştur (Tablo 5). Diğer bir ifade ile akademik davranışları, sosyal yaşamlarının bir parçası olarak kabul edilebilir ve bilgisayar oyunlarına yönelik görüşleri sosyal yaşamlarını ve akademik davranışlarını birlikte etkilemektedir. Sosyal yaşamlarında bilgisayar oyunlarından ortaya çıkacak bir olumsuzluğun, akademik davranışlarında da olumsuz gelişmeleri beraberinde getirebileceği söylenebilir.

### 3.5. Bilgisayar Oyun Odaklı Sosyal Yaşam ve Akademik Davranışa Yönelik Görüşler ile Akademik Başarı Arasındaki İlişki

Akademik başarının öğrencilerin bilgisayar oyunları odaklı sosyal yaşam ve akademik davranış üzerindeki etkisini belirlemek için bu değişkenler arasındaki korelasyon değerleri incelenmiştir (Tablo 6). Akademik başarılarını belirlemek amacıyla öğrencilerin yıl sonu akademik not ortalamaları kullanılmıştır.

**Tablo 6.**

Akademik Başarı ile Bilgisayar Odaklı Sosyal Yaşam ve Akademik Davranış Arasındaki İlişki

	Sosyal Yaşam	Akademik Davranış
Akademik Başarı	-.211**	-.184**

\*\*p<0.01.

Öğrencilerin akademik başarıları ile bilgisayar odaklı sosyal yaşamları arasında düşük düzeyli ve negatif yönlü bir ilişki ( $r= -.211$ ;  $p<.01$ ), bulunmaktadır. Benzer şekilde akademik başarı ile akademik davranış arasında da düşük ve negatif yönlü bir ilişki ( $r= -.184$ ;  $p<.01$ ) bulunmaktadır.

## 4. Tartışma

Özellikle eğlence boyutu ve gönüllü olarak oynanması, bilgisayar oyunlarını çocukların öğrenmesinde cazip hale getirmektedir. Bunun haricinde oyunlar sosyal gelişim açısından da önem taşımaktadır. İyi tasarlanmış ve pedagojik anlamda yeterli bilgisayar oyunları diğer oyunlar gibi sosyal gelişimi hızlandırırken eğlendirmekte, oyun oynayan çocuklara tartışma ve fikir alışverişinde bulunma becerisi kazandırmaktadır (Ward, 2004). Araştırma kapsamında bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşam ve akademik davranışları üzerindeki etkileri araştırılmış, aşağıdaki sonuçlar elde edilmiştir.

Öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyun türleri aksiyon, spor, zeka oyunları ile macera türünde olmuştur. Buna karşın en az tercih edilen oyun türleri ise rol yapma, eğitsel oyunlar ve platform oyunları olmuştur. Eğitsel oyunların en az tercih edilen oyunlar arasında yer alması dikkat çekici olmakla birlikte, kaliteli eğitsel oyunların bulunamamasına bağlanabilir (Çankaya ve Karamete, 2008). Buna karşın ticari amaçla üretilen oyunların çoğu tercih edilen oyun türleri sıralamasında ilk sırada yer almaktadır.

Bilgisayar oyunlarının çoğu araştırmada çocukların bilgisayar kullanım amaçlarının ilk sıralarında yer almasına paralel olarak (Livingstone ve diğerleri, 2012; DPT, 2009; Gürcan ve diğerleri, 2008) sosyal yaşamları üzerinde yüksek düzeyde bir etkisinin olmadığı söylenebilir. Anket maddelerinden elde edilen sonuçlara göre sosyal yaşam açısından ailenin okul başarısı ve oyun oynama konusunda eleştirmesi, oyunların zamanla insan ilişkilerinin yerini tutabileceğini düşünme, oyun oynamanın sosyal yalnızlığa neden olduğunu düşünme gibi konularda orta düzeyde bir sosyal etkinin olduğu; halen sinema-park gibi etkinliklerin halen önemli görüldüğü, aile içi, okul ve diğer arkadaşları ile iletişimde sorunlara neden olmadığı sonuçları elde edilmiştir. Bu bulgu Chai ve diğerleri (2011) tarafından ortaya konan bilgisayar oyunlarının çocukların sosyal iletişimlerini az etkilediği yönündeki bulguyla paralellik göstermektedir.

Benzer şekilde Kowert ve Oldmeadow (2013) bilgisayar oyunlarının sosyal açıdan olumsuz sonuçları beraberinde getirebileceğini ancak buna karşın oyunların da kendi içerisinde bir sosyalliği beraberinde getirdiğini ifade etmiştir. Öğrenciler verdiği yanıtlarda çevresindeki arkadaşlarının oyunlarını oynama yönündeki maddelere katılmışlardır. Oyunların arkadaş ortamında yeni bir sosyal konu olarak öğrencilerin yaşamlarının artık bir parçası olduğu, ancak eski alışkanlıkların ve aile içi iletişimin de halen etkin bir şekilde geleneksel yollarla devam ettiği görülmüştür. Bayzan (2012) ve Horzum (2011) gibi araştırmalarda bilgisayar oyunlarının öğrencilerin sosyal ilişkilerinde olumsuz davranışlara neden olabileceği yönündeki görüşler araştırma bulguları ile çelişmektedir. Bu çelişki araştırmanın bizzat öğrenciler ile yapılmış olmasından kaynaklanmış olabilir. Ailelere yönelik yapılacak bir çalışmada öğrencilerin sosyal yaşamlarına yönelik değişiklikler aile penceresinden farklı şekillenebilir.

Araştırmada elde edilen diğer önemli bir bulgu da öğrencilerin bilgisayar oyunlarının onların akademik davranışları üzerinde etkisinin düşük olabileceği görülmüştür. Bu boyutta bilişim derslerinde bilgisayar oyunlarına izin verilmesi isteği en önemli akademik davranış olmuştur. Bilgisayar oyunlarının okulda konuşulan konular arasında yer alması, bu oyunların derslerde gelen fikirleri etkilemesi ve sınavlara engel olması gibi maddeler bilgisayar oyunlarının akademik yaşam üzerindeki en önemli ancak orta düzeyli etkileri olarak sıralanabilir. Kovacevic ve diğerleri (2013) de bilgisayar oyunlarının öğrenme amaç ve aktivitelerini etkilediğini ifade etmektedir. Bilgisayar oyunlarının bu açıdan çocukların akademik davranışlarını az çaplı etkilemesi de doğal karşılanabilir. Son olarak bilgisayar oyunlarının sosyal yaşam ile akademik davranışları arasında yüksek düzeyde ve pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur. Çocukların akademik yaşantılarının da sosyal yaşamlarının bir parçası olduğu dikkate alınır bu yönde bir sonucun elde edilmesi doğal karşılanabilir.

## 5. Öneriler

Araştırma ortaokul öğrenimine devam eden öğrenciler ile gerçekleştirilmiştir. Gürcan ve diğerleri (2008) internet ve bilgisayar oyunları kullanımı konusunda aile içerisinde farklı görüşlerin olabileceğini işaret etmektedir. Bu açıdan araştırmanın farklı yaşlardaki çocuklar ve ebeveyn katılımı ile yeniden desenlenmesi önerilebilir.

## Kaynaklar

- Bayzan, Ş. (2012). Bilgisayar ve Oyun bağımlılığı Üzerine. URL: <http://www.guvenliweb.org.tr/aileler/content/bilgisayar-ve-internet-oyun-bagimlilik-uzerine> Erişim: 26 Temmuz 2013
- Chai, S. L., Hua Chen, V. H. ve Khoo, A. (2011). Social Relationships of Gamers and Their Parents. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 30 (2011), 1237 – 1241
- Çankaya, S. & Karamete, A. (2008). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- DPT (Devlet Planlama Teşkilatı), (2009). Bilgi toplumu istatistikleri. Bilgi toplumu stratejisi (2006-2010). Devlet Planlama Teşkilatı Müsteşarlığı, Ankara.
- Eow, Y. L., Wan Ali, W.Z., Mahmud, R. ve Baki, R. (2009). Form One Students' Engagement with Computer Games and Its Effect on their Academic Achievement in a Malaysian Secondary School. *Computers & Education*, 53(2009), 1082-1091
- Fromme, J. (2003). Computer Games as a Part of Children's Culture. *The International Journal of Computer Game Research*, 3(1)
- Gürcan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Education and Science*, 36(159)
- Karasar, N. (2005). Bilimsel Araştırma Yöntemi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kovacevic, I., Minovic, M., Milovanovic, M., Pablos, P. O. ve Starcevic, D. (2013). Motivational Aspects of Different Learning Contexts: "My Mom Won't Let Me Play This Game...". *Computers in Human Behavior*, 29 (2013), 354-363
- Kowert, R. ve Oldmeadow, J. A. (2013). (A) Social Reputatiton: Exploring the Relationship Between Online Video Game Involvement and Social Competence. *Computers in Human Behavior*, 29 (2013), 1872-1878

- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A. ve Olafsson, K. (2012). Risks and Safety on the Internet: The Perspective of European Children: Full Findings and Policy Implications from the EU Kids Online Survey of 9-16 Years Olds and Their Parents in 25 Countries. LSE Research Online, ISSN 2045256X
- TÜİK, (2012). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanımı. Haber Bülteni. URL: [http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt\\_id=1028](http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1028) Erişim: 26 Temmuz 2013
- Ward, L. (2004). Computer Games Can Help Children Learn. *The Guardian* Wednesday, October 27.
- Weis, R. ve Cerankosky, B. C. (2010). Effects of Video-Game Ownership on Young Boys' Academic and Behavioral Functioning: A Randomized, Controlled Study. *Psychological Science*. doi: 10.1177/0956797610362670