

Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi ¹

Mustafa ÖNCEL², Ahmet TEKİN³

² Vali Kurtuluş Şişmantürk Ortaokulu ³ Fırat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi

Özet

Bilgisayar oyunları hemen her yaştaki bireylerce eğlenmek, öğrenmek, ev ve iş hayatının verdiği yorgunluğu kısmen de olsa giderebilmek gibi çeşitli amaçlarla günümüzde yaygın bir şekilde oynanmaktadır. Özellikle son yıllarda çocukların gerek fiziksel becerilerinin gerekse zihinsel aktivitelerinin gelişimleri için birçok oyun tasarlanmıştır. Bu oyunlar çeşitli ticari kuruluşlar tarafından kar amaçlı oluşturulduğu gibi, MEB tarafından da okullarda öğrencilerin ders içi başarılarını geliştirmek amacıyla da oluşturulmaktadır. Evde, okulda, internet evi gibi yerlerde bilgisayar oyunları ile çokça vakit geçiren öğrenciler; kontrolsüz, denetimsiz bir bilgisayar oyunu oynama süreci sonunda çeşitli fiziksel ve davranış bozuklukları, sosyal fobi, okul fobisi gibi çeşitli psikolojik sorunlara maruz kalmaktadırlar. Yaşanan bu psikolojik sorunlar çocukları yalnızlığa iterek sosyal çevreden, sosyal öğrenme ortamlarından uzaklaştırabilmektedir. Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılıkları ve yalnızlığa etkisi araştırılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Bingöl il merkezinde bulunan bir ortaokulun beşinci, altıncı, yedinci ve sekizinci sınıfında eğitim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Çalışma nicel araştırma yöntemlerinden tarama yöntemi kullanılarak yürütülmüştür. Veri toplama araçlarından ilki, öğrencilerin oyun bağımlılıklarının belirlenmesi için Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008) tarafından geliştirilen, geçerlik güvenirlik analizi yapılmış ölçektir. Diğer veri toplama aracı olan ve öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin belirlenmesi amacıyla hazırlanan yalnızlık ölçeği ise Rusell, Pepelau ve Cutrona (1980) tarafından hazırlanmış ve Demir (1989) tarafından Türkçe'ye çevrilmiş olan ölçektir. Bunlara ek olarak; cinsiyet, sınıf, annenin eğitim durumu, babanın eğitim durumu, not ortalaması, aile gelir durumu gibi öğrencilerin demografik bilgilerinin yer aldığı anket kullanılmıştır. Frekans, yüzde, ortalama gibi betimsel analizler ve t-testi, anova gibi bazı ilişki analizleri yapılarak uygulanan ölçekteki maddeler yorumlanmıştır. Araştırma sonunda cinsiyet ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunmadığı, oyun bağımlılık düzeyi yüksek olan çocuklarda yalnızlık duygusunun daha düşük olduğu, sınıf düzeyleri ile oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı farklar olduğu bulunmuştur.

Anahtar kelimeler: bilgisayar oyun bağımlılığı, bağımlılık, oyun, yalnızlık.

An Analysis on Computer Games Addiction of Secondary School Students and Their Loneliness Conditions

Abstract

Today, computer games are played widely by individuals of almost all ages for purposes such as entertainment, learning and for at least to some extent unwinding from the exhaustion that house and work life causes. Games to improve both physical skills of children and their mental activities have been designed especially recently. These games are developed by business organizations for profit, but they can also be developed by the Ministry of National Education to enhance school success of students. Students, who spend so much time on computer games at home, school or places like internet cafes; encounter psychological problems such as physical and behavioral disorders, social phobia and school phobia due to uncontrolled and uninspected computer games playing process. These psychological problems cause loneliness in children by detracting them from social and learning environments. Secondary school students' game addictions and their effect on loneliness was examined. The study group of the study consisted of grade five, six, seven and eight students studying in a secondary school in the central district of Bingöl. The study was conducted with the screening method, one of the quantitative research methods. The first data collection instrument was the scale developed by Horzum, Ayas and Çakır Balta (2008) to determine game addictions of students, and whose reliability and validity analyses were completed. The other data collection instrument was

¹ Bu çalışma 3rd International Instructional Technologies & Teacher Education Symposium – ITTES 2015'de sunulan bildirinin genişletilmiş halidir.

developed by Rusell, Pepelau and Cutrona (1980) and translated into Turkish by Demir (1989) to determine the loneliness levels of students. In addition; gender, a questionnaire consisting of demographical information such as grade, mothers' educational status, fathers' educational status, grade point average, income level of the family was used in the study. Descriptive analyses on frequency, percentage and average, and relational analyses such as t-test and ANOVA were carried and the items of the scale were interpreted. According to the study results, there are no significant differences between gender and game addiction, students with low game addiction levels have low loneliness levels, but there are significant relationships between daily duration spent on playing games, grade levels, place where the game is played and addiction levels.

Key words: computer games addiction, addiction, game, loneliness

1. Giriş

Büyük bir hızla ilerleyen teknolojinin, insan hayatında olumlu veya olumsuz birtakım değişiklikler meydana getirdiği görülmektedir. Bu değişiklikler eğitimden sağlığa, ekonomiden çevreye hemen her alanda kendini göstermektedir. İnsanlar farklı ihtiyaçlar neticesinde bu teknolojileri kullanmakta, alışkanlıklarını da kullandığı teknolojik araçlara paralel olarak değiştirmektedir. Kullanılan bu araçlar sadece belirli bir yaş grubunda bulunan kişilere değil, hemen her yaştaki bireylere yönelik üretilmekle birlikte, Türkiye' de "0-14" yaş dönemi çocuklarının, ülke nüfusunun %24,3' ünü oluşturdukları (TÜİK, 2014) düşünüldüğünde, bu dönemin gereksinimleri ve bu gereksinimlere yönelik üretilen teknolojik araçların kullanımı önemli görülmektedir.

Ortalama olarak kızlarda 11, erkeklerde 13 yaşında başlayan ergenliğe giriş ve 6-11 yaşlarını kapsayan son çocukluk dönemi (Bilge, 2012) bireyleri için buldukları yaş aralığı dikkate alındığında özellikle oyun ve oyuna yönelik teknolojik araçların öneminin büyük olduğu söylenebilir. Çünkü oyun oynamak çocuk ve ergenlerin gelişiminde önemli bir yer tutmaktadır (Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008). Bu gelişim fiziksel, zihinsel, duyuşsal ve sosyal alanları da içine alan geniş bir alanı kapsamaktadır (Kukul, 2013). Oyunu oynayan kişilerin yapacağı ve yapamayacağı aktivitelerin, belli bir kural içerisinde belli bir hedefe yönelik olarak gerçekleştirilmesi ile ortaya çıkan oyunların (Çetin, 2013) çocuklarla olan ilişkisi hakkında birçok kuramcı görüş bildirmiştir. Lazarus (1984) oyunu bir eğlenme aracı, Berlyne (1960) ve Ellis (1973) uyarıcı arama faaliyeti, Spencer (1873), fazla enerjiden dolayı ortaya çıkan bir durum, Groos (1899), anne ve babadan çocuğa aktarılan kalıtsal davranışları yaparak deneme-yanılma yoluyla tekrar etmesi şeklinde tanımlamışlardır (Aktaran: Şahin ve Tuğrul, 2012).

Günümüz çocukları y nesli, milenyum çağı, dijital yerli vb. isimlerle anılmaktadır (Odabaşı, 2009). Dijital yerliler olarak adlandırılan, dijital teknolojinin hızla geliştiği bir ortamda doğup büyüyen bu çocuklar; bilgisayarlar, cep telefonları, dijital müzik çalarlar, video oyunları ve diğer dijital çağın oyuncakları ile iç içe yaşamaktadırlar. Dijital göçmen adı verilen kendilerinden önceki diğer nesillerle tamamen aynı dili konuşamayan bu çocuklar için aynı anda birçok iş yapmak, internette müzik indirmek, cep telefonuna mesaj almak gibi faaliyetler önemlidir. Ayrıca grafiksel verileri metinsel verilere tercih eden dijital yerliler için hemen tatmin edilmek ve sık sık ödüllendirilmek önemli olduğu için oyun oynamayı birçok etkinliğe tercih etmektedirler (Prensky, 2001). Ayrıca mobil teknolojilerin giderek yaygınlaşması sayesinde de internete erişim daha kolaylaşmış ve bilgisayarda yapılan birçok aktivite bu teknolojiler üzerinden de gerçekleştirilir bir duruma gelmiştir (Gürcan, 2010). Bu durum gerek maliyet gerekse yanında taşıyamama gibi kişisel bilgisayara erişimin zorluğunu kısmen ortadan kaldırmış, dolayısı ile çocuk ve ergenlerin bilgisayar oyunlarına erişiminde kolaylık sağlamıştır.

Bununla birlikte herhangi bir etkinliğin uzun süre yapılması bireylerin hayatını olumsuz etkilediği unutulmamalıdır (Wang ve Chiou, 2006). Bilgisayar oyunlarının kontrolsüz bir şekilde uzun süre oynanması da bu anlamda zararlı olabilmektedir. Bunlar zararlar; aşırı sinirli olma hali, şiddete meyillilik, hareketsizlikten kaynaklanan sağlık problemleri, ders başarısının düşmesi, günlük hayattan kendini soyutlama, görme kaybı, monotonlaşma, sıkılma, zihinsel gelişimdeki eksiklikler, oynadığı oyun süresi ile ilgili yalan söyleme gibi olası durumlar olabilir (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Hauge ve Gentile, 2003; Setzer ve Duckett, 1994; Wang ve Chiou, 2006) (Aktaran: Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008). Günümüzde uyuşturucu, sigara, kahve gibi madde tabanlı bağımlılıkların yanında kumar, cinsellik vb. gibi davranış tabanlı bağımlılıklar sıkça görülmektedir. Buna göre hemen her nesnede bağımlılık yapma potansiyeli bulunmaktadır (Karaman ve Kurtoğlu, 2009).

Bilgisayar oyunlarının da uzun süre kontrol dışı kullanımı sonucu kişilerde bilgisayar oyun bağımlılığı oluşabilmektedir. Bu bağımlılık türünün net bir tanımı olmamakla birlikte bilgisayar oyun bağımlılığı; davranış bağımlılığı (Grüsser ve Thalemann, 2006), teknoloji bağımlılığı (Griffiths, 2002), internet bağımlılığı (Graf, 2009; Thalemann, 2010; Reiterer, 2010) gibi bağımlılıklar içinde görülmüştür. Son yıllarda bu bağımlılık türü ile bazı

psikolojik problemler arasında bir bağ olabileceği görüşü eğitimciler, psikologlar, psikiyatrisiler arasında kabul görmekte ve bilim adamlarını bu alanda araştırma yapmaya sevk etmektedir (Griffiths ve Davies, 2005; Reiterer, 2010, Thalemann, 2010) (Aktaran: Şahin ve Tuğrul, 2012). Bu görüşü destekleyen ve Houghton, Milner, West, Douglas, Lawrence, Whiting, Tannock, Durkin (2004) tarafından yapılmış bir araştırmada bilgisayar oyunlarının beyinde dopamin salgılanmasını artırdığı, çocukların temporal dopaminerjik aktivitelerinde artış meydana getirdiği ve bu durumun çocuklarda hiperaktivite bozukluğuna yol açabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Günümüzde psikolojik problemlerin ilk sıralarında çağın hastalığı olan depresyon gelmektedir. Dünya Sağlık Örgütü, 2030 yılında dünyadaki en yaygın hastalığın depresyon olacağını tahmin etmektedir. Hali hazırda dünyada en az 350.000.000, Türkiye’ de ise yaklaşık 2.100.000 kişinin depresyonda olduğu düşünülmektedir. (Cufaoğlu, 2012). Bu açıdan düşünüldüğünde, depresyon ve depresyonu tetikleyecek durumların iyi analiz edilmesi ve gerekli önlemlerin alınması gereklidir. Blackburn (1996) tarafından yapılan çalışmada uzun süren yalnızlık duygusunun depresyonu tetiklediğini ve bunun sonucunda kişilerin ailesinden ve arkadaşlarından uzaklaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Yalnız olan bireylerde; mutsuzluk, sosyal çevre ile olan ilişkilerde suçluluk duyma, aşırı kaygı (Özodaşık, 2001), stres, sinirli olma, kendini herkesten farklı görme (Jones, Freeman ve Goswick, 1981) gibi sorunlar oluşabilmektedir.

Literatürde yalnızlık ile yapılan çalışmalar incelendiğinde; (Wittenberg ve Reis, 1986) cinsiyet-yalnızlık ilişkisini araştırmış ve küçük yaşta erişkin erkek bireylerdeki yalnızlık duygusunun, bayan erişkin bireylerdeki yalnızlık duygusundan daha yüksek olduğu, diğer yaş gruplarında ise herhangi bir anlamlı farklılığın bulunmadığı sonucuna ulaşmıştır. Bullock (1993), yaptığı çalışmada anne babanın çocuklara gösterdiği samimi ve güler yüzlü davranışların yalnızlık duygularını azalttığını ifade etmiştir. (Aktaran: Çeçen, 2008). Cutrona, Peplau ve Russell ise 1980 yılındaki çalışmalarında çocuklardaki sosyalleşme ile arkadaşlık ilişkileri arasında bağ kurmuş ve arkadaşlardan alınan sosyal desteğin yalnızlığı azalttığını belirtmişlerdir. Yalnızlık duygusu, sanılanın aksine yaş ilerlemiş kişilerde değil de daha çok ergen ve gençlerde ortaya çıkmaktadır (Jones ve Carver, 1991). Türkiye’ de 06-15 yaş grubundaki çocukların % 60,5’ inin bilgisayar, % 50,8’ inin cep telefonu kullandıkları ve cep telefonu kullanan çocukların % 66,8’ inin de oyun oynadıkları göz önünde bulundurulduğunda (TÜİK, 2013) bilgisayar oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasındaki ilişkinin araştırılması önem arz etmektedir.

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının ve oyun bağımlılıkları ile yalnızlık durumları arasındaki ilişkinin araştırılmasıdır. Bu amaca yönelik olarak aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

- Oyun bağımlılığı ile cinsiyet arasında anlamlı farklılık var mıdır?
- Oyun bağımlılığı ile kişisel bilgisayara sahip olma arasında anlamlı farklılık var mıdır?
- Oyun bağımlılığı ile sınıf düzeyi arasında anlamlı farklılık var mıdır?
- Oyun bağımlılığı ile bir önceki dönem not ortalamaları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
- Oyun bağımlılığı ile bilgisayar oyunu oynanan mekân arasında anlamlı farklılık var mıdır?
- Oyun bağımlılığı düzeyleri ile yalnızlık arasında anlamlı farklılık var mıdır?
- Oyun bağımlılığı yalnızlık arasında ilişki var mıdır?

2. Yöntem

2.1. Araştırma Modeli

Yapılan bu araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden tarama yöntemi kullanılmıştır. Bu araştırma modelinde evrenin tümü ya da evrenden alınacak bir örneklem üzerinden veriler toplanarak, çok sayıda kişiden oluşan bir grubun belirli özellikleri belirlenir (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz, Demirel, 2013).

2.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, Bingöl ilindeki bir ilköğretim okulunun beşinci, altıncı, yedinci ve sekizinci sınıflarında eğitim gören, “Seçkisiz Örneklem” yöntemlerinden “Basit Seçkisiz” yöntem ile seçilmiş toplam 142 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmaya katılan öğrenciler ile ilgili betimsel istatistikler Tablo 1’ de gösterilmiştir.

Tablo 1
Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Betimsel İstatistikleri

Değişken	Grup	Frekans	Yüzde (%)
Cinsiyet	Kız	78	54,9
	Erkek	64	45,1
	Toplam	142	100
Sınıf	5.Sınıf	26	18,3
	6.Sınıf	49	34,5
	7.Sınıf	39	27,5
	8.Sınıf	28	19,7
	Toplam	142	100
Kişisel Bilgisayara Sahip Olma	Evet	61	43
	Hayır	81	57
	Toplam	142	100
Günlük Oyun Oynama Süresi	1 saatten az	96	67,6
	1-3 saat arası	40	28,2
	3-5 saat arası	2	1,4
	5 saatten fazla	4	2,8
	Toplam	142	100
Oyun Oynarken En Çok Kullanılan Araç	Bilgisayar	70	49,3
	Cep Telefonu	62	43,7
	Konsol	10	7
	Toplam	142	100

2.3. Veri Toplama Araçları

Veri toplama araçlarından ilki, öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi amacıyla Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008) tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği” dir. Ölçek, toplamda 21 maddeden oluşan 4 faktörlü bir ölçektir. İlk faktör “Bilgisayar Oyunu Bırakamama” adında ve 10 maddeden oluşmaktadır. Bu faktörün iç tutarlık katsayısı 0.83’ tür ve toplam varyansın % 27’ sini açıklamaktadır. Dört maddeden oluşan ikinci faktörün adı “Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme” dir. Bu faktörün iç tutarlık katsayısı 0.60’ tır ve toplam varyansın % 6,5’ ini açıklamaktadır. Üçüncü faktör “Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma” adında ve üç maddeden oluşmaktadır. Bu faktörün iç tutarlık katsayısı 0.50’ dir ve toplam varyansın % 6’ sını açıklamaktadır. Dört maddeden oluşan son faktörün adı ise “Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme” dir. Bu faktörün iç tutarlık katsayısı .85’ tir ve toplam varyansın % 45’ ini açıklamaktadır. En az 21 ve en fazla 105 puan alınan ölçeğin tamamı olumlu maddelerden oluşmaktadır. Veri toplama araçlarından ikincisi ise öğrencilerin yalnızlık derecelerini belirlemek amacıyla Russell, Peplau ve Cutrona (1980) tarafından geliştirilmiş 20 maddeden oluşan UCLA yalnızlık ölçeğidir. Ölçeğin ülkemizdeki geçerlik güvenirlik analizleri Demir (1989) tarafından yapılmıştır. Yapılan bu analizlerde ölçeğin cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı 0.96, test tekrar test güvenirlik katsayısı ise .94 bulunmuştur. Bunlara ek olarak; cinsiyet, sınıf, not ortalaması, kişisel bilgisayara sahip olma, günlük ortalama bilgisayar oyunu oynama süresi gibi öğrencilerin demografik bilgilerinin yer aldığı 12 maddelik sorular kullanılmıştır.

2.4. Verilerin Analizi

Anket maddelerinin yorumlanması işleminde veri analiz programı kullanılmıştır. Frekans, yüzde, ortalama gibi betimsel analizler ve t-testi, ANOVA gibi bazı ilişkisel analizler yapılarak uygulanan ölçekteki maddeler yorumlanmıştır. Anlamlılık düzeyi 0,05 olarak kabul edilmiştir.

3. Bulgular

Bu bölümde araştırmanın amaç ve alt amaçlarına yönelik istatistiksel veriler analiz edilmiştir. Elde edilen sonuçlar ile bazı yorumlar yapılmıştır.

Cinsiyet ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını anlamak için yapılan testin sonucu Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2
Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre T-Testi Sonuçları

Boyutlar/Faktörler	Cinsiyet	N	X	S	sd	t	p
<i>Oyunu Bırakamama</i>	Kız	78	2,39	0,89	140	1,783	0,08
	Erkek	64	2,12	0,9			
<i>Oyunu Hayatla İlişkilendirme</i>	Kız	78	2,33	1,00	140	2,5	0,01
	Erkek	64	1,93	0,84			
<i>Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma</i>	Kız	78	1,52	0,9	140	3,11	0,02
	Erkek	64	1,14	0,43			
<i>Oyunu Başka Etkinliklere Tercih</i>	Kız	78	2,33	0,93	140	3,36	0,00
	Erkek	64	1,79	0,94			
<i>Toplam</i>	Kız	78	2,387	0,82	140	2,92	0,00
	Erkek	64	2,001	0,74			

Tabloda “Oyunu Bırakamama” alt faktöründe anlamlı bir fark bulunamamış ($p>0,05$), diğer alt faktörlerin tamamında ve ölçekteki tüm maddeleri içeren toplam bağımlılık düzeyinde anlamlı farklılık bulunmuştur ($p<0,05$). Buna göre araştırmaya katılan kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre; oyunu daha fazla hayatla ilişkilendirdikleri, oyundan dolayı görevlerini daha fazla aksattıkları ve oyunu başka etkinliklere daha çok tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Toplam bağımlılıklar incelendiğinde de yine kız öğrencilerdeki oyun bağımlılığının erkek öğrencilere göre daha ileride olduğu görülmektedir. Erboy (2010), Horzum (2011), Şahin ve Tuğrul (2012) tarafından yapılan çalışmalarda ise erkek bireylerdeki toplam oyun bağımlılığının bayanlara göre daha ileri seviyede olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmalarda çıkan sonuçların farklı olmasının nedeni olarak daha önceki yıllarda erkeklerin bayanlara göre internet evlerinden daha fazla yararlanması (Bölükbaş ve Yıldız, 2003) söylenebilir. Bu nedenden dolayı erkekler daha fazla bilgisayar oyunu oynamakta, dolayısıyla bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri de kızlara göre daha yüksek çıkmış olabilir. Fakat son yıllarda ev ve okullarda bilgisayarların daha fazla kullanılmaya başlanması, ayrıca oyun oynama özelliği olan mobil cihazların daha da yaygınlaşmasıyla birlikte kız öğrencilerin bilgisayar oyunlarına erişebilmeleri önceki yıllara göre daha da kolaylaşmıştır. Bunun neticesinde kız öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinde artışların olduğu söylenebilir.

Kişisel bilgisayara sahip olma ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını anlamak için yapılan testin sonucu Tablo 3’te verilmiştir. Tabloda alt faktörlerin tamamında ve ölçekteki tüm maddeleri içeren toplam bağımlılık düzeyinde anlamlı farklılık bulunamamıştır ($p>0,005$). Anlamlı bir bulunamamasının nedeni olarak öğrencilerin internet evi, okullardaki bilgisayar laboratuvarları gibi mekânlardaki bilgisayarlara ve mobil cihazlara erişimlerinin eskiye göre daha rahat olması bunun sonucu olarak ta öğrencilerdeki oyun oynama isteğinin belli bir doyuma ulaşması olabilir.

Tablo 3
Oyun Bağımlılığının Kişisel Bilgisayara Sahip Olup Olmamasına Göre T-Testi Sonuçları

Değişkenler	Kişisel Bilgisayar	N	X	S	Sd	T	P
<i>Oyunu Bırakamama</i>	Var	61	2,39	1,00	140	1,44	0,15
	Yok	81	2,17	0,81			
<i>Oyunu Hayatla İlişkilendirme</i>	Var	61	2,18	1,00	140	0,36	0,71
	Yok	81	2,12	0,89			
<i>Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma</i>	Var	61	1,37	0,87	140	0,34	0,73
	Yok	81	1,33	0,65			
<i>Oyunu Başka Etkinliklere Tercih</i>	Var	61	2,13	1,00	140	0,43	0,66
	Yok	81	2,05	0,92			
Toplam	Var	61	2,29	0,88	140	1,00	0,28
	Yok	81	2,14	0,23			

Tablo 4' te sınıf düzeyi ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farkın olup olmadığına bakılmıştır.

Tablo 4
Sınıf Düzeyine Göre Oyun Bağımlılığının ANOVA Sonuçları

Değişkenler	Sınıf Düzeyi	N	X	ss	F	p	Fark
<i>Oyunu Bırakamama</i>	5	26	1,75	0,50	9,29	0,00	5.Sınıf-7.Sınıf
	6	49	2,0	0,79			
	7	39	2,52	0,87			
	8	28	2,72	1,05			
	Toplam	142	2,27	0,90			
<i>Oyunu Hayatla İlişkilendirme</i>	5	26	1,98	0,93	3,23	0,02	6.Sınıf-8.Sınıf
	6	49	1,92	0,77			
	7	39	2,26	0,88			
	8	28	2,56	1,22			
	Toplam	142	2,15	0,95			
<i>Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma</i>	5	26	1,08	0,39	1,77	0,16	
	6	49	1,39	0,84			
	7	39	1,36	0,63			
	8	28	1,54	0,96			
	Toplam	142	1,35	0,76			
<i>Oyunu Başka Etkinliklere Tercih</i>	5	26	1,86	0,82	4,75	0,00	5.Sınıf-8.Sınıf
	6	49	1,91	0,88			
	7	39	2,06	0,82			
	8	28	2,67	1,24			
	Toplam	142	2,09	0,97			
Toplam	5	26	1,87	0,62	6,98	0,00	5.Sınıf-8.Sınıf
	6	49	2,02	0,69			
	7	39	2,35	0,71			
	8	28	2,69	1,01			
	Toplam	142	2,21	0,80			

Tabloda “Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma” alt faktöründe anlamlı bir fark bulunamamış ($p>0,005$), diğer alt faktörlerin tamamında ve ölçekteki tüm maddeleri içeren toplam bağımlılık düzeyinde anlamlı farklılık bulunmuştur ($p<0,005$). Anlamlılığın hangi aralıkta olduğunu görmek için varyansların homojen olması ($p=0,001$) durumunda kullanılan Post Hoc testlerinden biri olan Scheffe testi kullanılmıştır. Buna göre; araştırmaya katılan 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin 5. sınıf öğrencilerine göre oyunu daha fazla bırakmadıkları, 8. sınıf öğrencilerinin 6. sınıf öğrencilerine göre oyunu daha fazla hayatla ilişkilendirdikleri, 8. sınıf öğrencilerinin 5. ve 6. sınıf öğrencilerine göre oyunu başka etkinliklere daha çok tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Toplam bağımlılıklar incelendiğinde de 8. sınıf öğrencilerinin 5. ve 6. sınıf öğrencilerine göre toplam oyun bağımlılığının daha ileride olduğu görülmektedir. Bunun nedeni öğrencilerin yaş düzeyleri arttıkça internet evi, Play Station salonları gibi ortamlara daha rahat gidebilmeleri olabilir. Bir diğer neden olarak ta, oyun türlerindeki çeşitliliğin ileri yaştaki kullanıcılara daha fazla olanak sağlaması olabilir.

Tablo 5’ te öğrencilerin bir önceki dönem not ortalamaları ile oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi incelememiştir.

Tablo 5
Sınıf Düzeyine Göre Oyun Bağımlılığının ANOVA Sonuçları

Değişkenler	Not Ortalaması	N	X	ss	F	p
<i>Oyunu Bırakmama</i>	45' ten Az	3	2,23	0,25	0,29	0,89
	45-55	19	2,22	0,71		
	56-70	36	2,38	1,06		
	71-85	41	2,30	0,88		
	85' ten Yüksek	43	2,17	0,91		
	Toplam	142	2,27	0,90		
<i>Oyunu Hayatla İlişkilendirme</i>	45' ten Az	3	3,17	0,38	0,29	0,29
	45-55	19	2,17	0,83		
	56-70	36	2,26	1,04		
	71-85	41	2,14	0,90		
	85' ten Yüksek	43	2,00	0,98		
	Toplam	142	2,15	0,95		
<i>Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma</i>	45' ten Az	3	1,00	0,00	0,54	0,54
	45-55	19	1,47	0,84		
	56-70	36	1,47	0,97		
	71-85	41	1,34	0,66		
	85' ten Yüksek	43	1,23	0,61		
	Toplam	142	1,35	0,76		
<i>Oyunu Başka Etkinliklere Tercih</i>	45' ten Az	3	2,42	1,51	0,43	0,43
	45-55	19	2,21	0,95		
	56-70	36	2,15	0,89		
	71-85	41	2,21	1,06		
	85' ten Yüksek	43	1,85	0,92		
	Toplam	142	2,09	0,97		
<i>Toplam</i>	45' ten Az	3	2,44	0,44	0,74	0,74
	45-55	19	2,24	0,72		
	56-70	36	2,31	0,91		
	71-85	41	2,24	0,78		
	85' ten Yüksek	43	2,08	0,79		
	Toplam	142	2,21	0,80		

Tabloda alt faktörlerin tamamında ve ölçekteki tüm maddeleri içeren toplam bağımlılık düzeyinde anlamlı farklılık

bulunamamıştır ($p>0,005$). Oyun bağımlılığı ortalaması arttıkça ders notlarının düşmesi beklenirken, aralarında anlamlı bir fark bulunamamasının nedeni olarak ailelerin ders çalışma ve oyun oynama dengesinin sağlanması konusunda çocukları üzerinde etkilerinin büyük olması düşünülebilir.

Tablo 6' da öğrencilerin bilgisayar oyunlarını çoğunlukla oynadıkları yer ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farkın olup olmadığına bakılmıştır.

Tablo 6
Bilgisayar Oyununun Çoğunlukla Oynandığı Yere Göre Oyun Bağımlılığının ANOVA Sonuçları

Değişkenler	Oyun Oynanan Yeri	N	X	ss	F	p	Fark
<i>Oyunu Bırakamama</i>	Evde	99	2,18	0,91	3,18	0,03	Ev-İnternet Evi
	Okulda	4	1,88	0,42			
	İnternet Evinde	32	2,67	0,91			
	Bunların Dışında	7	1,90	0,37			
	Toplam	142	2,27	0,90			
<i>Oyunu Hayatla İlişkilendirme</i>	Evde	99	2,06	0,92	1,76	0,16	
	Okulda	4	2,06	0,97			
	İnternet Evinde	32	2,49	1,06			
	Bunların Dışında	7	2,00	0,63			
	Toplam	142	2,15	0,95			
<i>Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma</i>	Evde	99	1,26	0,66	3,64	0,01	Ev-İnternet Evi
	Okulda	4	1,00	0,00			
	İnternet Evinde	32	1,72	0,99			
	Bunların Dışında	7	1,14	0,38			
	Toplam	142	1,35	0,76			
<i>Oyunu Başka Etkinliklere Tercih</i>	Evde	99	1,97	0,95	3,88	0,01	Ev-İnternet Evi
	Okulda	4	1,38	0,48			
	İnternet Evinde	32	2,55	1,00			
	Bunların Dışında	7	2,07	0,76			
	Toplam	142	2,09	0,97			
<i>Toplam</i>	Evde	99	2,11	0,78	3,84	0,01	Ev-İnternet Evi
	Okulda	4	1,78	0,38			
	İnternet Evinde	32	2,61	0,85			
	Bunların Dışında	7	2,04	0,44			
	Toplam	142	2,21	0,80			

Tabloda “Oyunu Hayatla İlişkilendirme” alt faktöründe anlamlı bir fark bulunamamış ($p>0,05$), diğer alt faktörlerin tamamında ve ölçekteki tüm maddeleri içeren toplam bağımlılık düzeyinde anlamlı farklılık bulunmuştur ($p<0,05$). Anlamlılığın hangi aralıkta olduğunu görmek için varyansların homojen olması ($p=0,01$) durumunda kullanılan Post Hoc testlerinden biri olan Scheffe testi kullanılmıştır. Buna göre araştırmaya katılan ve bilgisayar oyunu oynamak için çoğunlukla internet evlerini kullanan öğrencilerin, bilgisayar oyununu çoğunlukla evde oynayan öğrencilere göre; oyunu daha fazla bırakmadıkları, oyundan dolayı görevlerini daha fazla aksattıkları, oyunu başka etkinliklere daha fazla tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Toplam oyun bağımlılığı ortalamaları karşılaştırıldığında da çoğunlukla internet evinde oyun oynayan öğrencilerin, çoğunlukla evde oyun oynayan öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin daha ileride olduğu ortaya çıkmıştır. Bunun nedenleri arasında öğrencilerin grupla oynanan oyunlara daha fazla ilgi göstermeleri, internet evlerinde kendilerini daha özgür hissetmeleri veya internet evlerinde oynadıkları oyunların daha çeşitli olmaları gibi nedenler gösterilebilir.

Tablo 7' de öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir farkın olup olmadığına bakılmıştır.

Tablo 7

Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeyine Göre Yalnızlık Düzeyinin ANOVA Sonuçları

Değişkenler	Bağımlılık Düzeyi	N	X	ss	F	p	Fark
Yalnızlık Düzeyi	Az Bağımlı	49	66,59	7,88	14,88	0,00	Az Bağımlı-Orta Bağımlı
	Orta Bağımlı	47	61,31	8,59			Az Bağımlı-Çok Bağımlı
	Çok Bağımlı	46	57,19	8,78			
	Toplam	142	61,80	9,21			

Tablo 7’de anlamlı bir farkın olduğu görülmektedir ($p<0,005$). Anlamlılığın hangi aralıkta olduğunu görmek için varyansların homojen olması ($p=0,01$) durumunda kullanılan Post Hoc testlerinden biri olan Scheffe testi kullanılmıştır. Buna göre ortalamalar karşılaştırıldığında, az bağımlı olan öğrencilerin, orta bağımlı ve çok bağımlı olan öğrencilere göre kendilerini daha fazla yalnız hissettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bunun nedeni olarak öğrencilerin oynadıkları oyunları sosyal bir ortamda oynamaları, bunun sonucunda da kendilerini daha sosyal hissetmeleri olabilir.

Araştırmada son olarak bilgisayar oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasındaki ilişki incelenmiştir. Analiz sonuçlarına göre ilköğretim öğrencilerindeki bilgisayar oyun bağımlılığı ile yalnızlık düzeyleri arasında orta düzeyli negatif yönlü bir ilişki ($r=-.419$, $p=.00$) olduğu belirlenmiştir. Buna göre öğrencilerde oyun bağımlılığı ortalaması arttıkça yalnızlık düzeyleri azalmaktadır. Bunun nedeni dijital yerliler olarak adlandırılan günümüzün çocuklarının sosyal olarak bir yere bağlı olmaları ve bir topluluğun üyesi olmak istemeleri olabilir (Odabaşı, 2012). Ayrıca bu çocuklar, farklı düşüncelere açık olup, farklı kültürdeki bireylerle iletişime geçebilir ve bu durum da çocukların sosyalleşmelerini sağlayabilir (Şahin, 2009).

4.Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmada ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıkları ile cinsiyet, sınıf düzeyi, not ortalamaları, aile gelir durumları, bilgisayar oyunu oynadıkları mekân gibi değişkenler arasında anlamlı farklılıkların olup olmadığı ve yalnızlık düzeyi ile arasındaki ilişki incelenmiştir. Çıkan sonuçlar incelendiğinde öğrencilerdeki bilgisayar oyun bağımlılığı ortalamalarının genel anlamda yüksek olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre ailelerin bu konuda genel anlamda bilinçli olduğu ve çocuklarının üzerinde etkilerinin olduğu söylenebilir. Ayrıca son yıllarda artan teknolojik araçların etkisiyle öğrencilerdeki bilgisayar oyunu oynama isteklerinin belli bir doyuma ulaştıkları söylenebilir.

Alan yazın incelendiğinde bilgisayar oyun bağımlılığının çeşitli değişkenler açısından incelendiği birçok araştırma görülmektedir. Erboy (2010) tarafından 4. ve 5. sınıf öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Horzum (2011) tarafından ilköğretim öğrencileri üzerinde yapılan bir diğer çalışmada, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Şahin ve Tuğrul’ un (2012) 4. ve 5. sınıf öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada da erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla bilgisayar bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmada ise kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Erboy (2010) tarafından 4. ve 5. sınıf öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada, kişisel bilgisayara sahip olmayan öğrencilerde bilgisayar oyun bağımlılığının diğerlerine göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Horzum (2011) tarafından ilköğretim öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada, kişisel bilgisayara sahip olma durumu ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Şahin ve Tuğrul’ un (2012) 4. ve 5. sınıf öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada, kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilerde bilgisayar oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmada ise kişisel bilgisayara sahip olma durumu ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Erboy (2010) tarafından 4. ve 5. sınıf öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada, 5. sınıf öğrencilerinin 4. sınıftaki öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Horzum (2011) tarafından ilköğretim öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada, 4. sınıf öğrencilerinin 3. ve 5. sınıftaki öğrencilere göre oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Şahin ve Tuğrul’ un (2012) 4. ve 5. sınıf öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada, 5. sınıf öğrencilerinin 4. sınıftaki öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılığının daha

yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmada ise 8. sınıf öğrencilerinin 5. ve 6. sınıf öğrencilerine göre bilgisayar oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Teknolojik cihazların amaç dışı veya kontrolsüz kullanılmasının bireylerin yaşamında olumsuz etkiler bırakabileceği unutulmamalıdır. Bilgisayar oyunlarının da evde, okulda, internet evlerinde, toplu taşıma araçları gibi birçok yerde rahatlıkla oynanabilmesi, özellikle ailelerin sorumluluklarını arttırmaktadır. Bu bağlamda çeşitli seminerler düzenlenerek ailelerin bilinçlendirilmesi sağlanmalıdır. Ayrıca stratejik oyunların beyin gelişimini olumlu etkilediği göz önünde bulundurularak (Ünsal, 2011) bu tür oyunların okullarda oynanması teşvik edilebilir.

KAYNAKÇA

- Bilge, F. (2012). Bir grup ilköğretim öğrencisinde bilgisayara yönelik bağımlılık eğilimi değerlendirilmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43, 96-105.
- Blackburn, I. M. (1996). *Depresyon ve başa çıkma yolları (2. bs.)*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Bölkübaşı, K. Ve Yıldız, M.C. (2003). İnternet kullanımında kadın-erkek eşitsizliği, *Değişen Dünya ve Türkiye'de Eşitsizlikler-IV. [Ulusal] Sosyoloji Kongresinde sunulan bildiri*. Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2013). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri (15. bs.)*. Ankara: Pegem Akademi.
- Cufaoğlu, A. (2012). <http://www.hthayat.com/saglik/haber/1009751-saglik-bakanligi-acikladi-turkiyede-2-milyon-100-bin-kisi-depresyonda->. Erişim tarihi: 02.05.2015.
- Çeçen, A. R. (2008). Öğrencilerin Cinsiyetlerine ve Ana Baba Tutum Algılarına Göre Yalnızlık ve Sosyal Destek Düzeylerinin İncelenmesi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 415-431.
- Çetin, E. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar*. Mehmet Akif Ocak (Ed.), Tanımlar ve temel kavramlar. Ankara: Pegem Akademi.
- Demir, A. (1989). UCLA yalnızlık ölçeğinin geçerlik ve güvenilirliği. *Türk Psikoloj Dergisi*, 7(23), 14-18.
- Gürçan, N. (2010). *Ergenlerin Problemleri İnternet Kullanımları İle Uyumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmış yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler*. Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 30, 76-88.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Houghton S, Milner N, West J, Douglas G, Lawrence V, Whiting K, Tannock R, Durkin K. (2004). Motor control and sequencing of boys with Attention Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD) during computer game play. *British Journal of Educational Technology*, 35(1), 21-34.
- Jones, W. H. ve Carver, M. D. (1991). Adjustment and coping implications of loneliness, R. Snyder ve D.R. Forsyth (Eds.). *Handbook of social and clinical psychology: The healthy perspective*, 395-415.
- Jones, W. H., Freeman, J. E. ve Goswick, R. A. (1981). The persistence of loneliness: Self and other determinants. *Journal of Personality*, (49), 27-28.

- Karaman, K. M. ve Kurtoğlu, M. (2009). Öğretmen adaylarının internet hakkındaki görüşleri. *XI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri*, Şanlıurfa: Harran Üniversitesi.
- Kukul, V. (2013). *Eğitsel Dijital Oyunlar*. Mehmet Akif Ocak (Ed.), Oyunla ilgili tarihsel gelimler ve yaklaşımlar. Ankara: Pegem Akademi.
- Odabaşı, F. H. (2009). 21. yüzyıl öğreneni (Davetli konuşmacı), *25. Yıl Etkinlikleri: AR-GE Konferansı*, Ankara: Özel Arı Okulları.
- Odabaşı, F. (2012). Bilişim Sohbetleri (Bilişim Etiği – İnternet Ve Çocuk). <http://www.eba.gov.tr/video/izle/02587743cb043f7e349688687047b931fbb6b81ed6012>. Erişim tarihi:15.11.2015.
- Özodaşık, M. (2001). Modern insanın yalnızlığı. Konya: Çizgi Kitabevi.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants, *MCB University Press*, 9(5).
- Russell, D., Peplau, L. A. ve Cutrona, C. E. (1980). The revised UCLA Loneliness Scale: Concurrent and discriminant validity evidence. *Journal of Personality and Social Psychology*, (39), 472–480.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal Of World Of Turks*, 4, 115-130.
- Şahin, M. C. (2009). Yeni binyılın öğrencileri'nin özellikleri. *Anadolu University Journal Of Social Sciences*, 9(2), 155-172.
- TÜİK, (2013). *06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı Ve Medya*. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866>. Erişim tarihi 02.05.2015.
- TÜİK, (2014). *Adrese Dayalı Nüfus Kayıt Sistemi Sonuçları*. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=18616>. Erişim tarihi: 02.05.2015.
- Ünsal, H. (2011). *Öğrenme Öğretme Kuram Ve Yaklaşımları*. Sevil Büyükalan Filiz (Ed.), Beyin temelli öğrenme. Ankara: Pegem Akademi.
- Wang, C. S. ve Chiou, W. B. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- Wittenberg, M. T. ve Reis, H. T. (1986). Loneliness, social skills, and social perception. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12, 121–130.