

İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler

Engin ERBOY*
Ruken AKAR VURAL**

Özet

Bu araştırmada, ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinde cinsiyet, anne-baba eğitim düzeyi, sınıf düzeyi, okulun sosyoekonomik düzeyi, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumu ve okula yabancılaşma düzeyi değişkenlerinin, bilgisayar oyun bağımlılığına etki edip etmediğinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Tarama türünde yürütülen bu kesitsel araştırma, Aydın ilinde bulunan 6 ilköğretim okulunda yapılmıştır. Araştırma üç farklı sosyoekonomik grupta bulunan toplam 638 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerine “Kişisel Bilgi Formu”, “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Öğrenci Yabancılaşma Ölçeği” uygulanmıştır. Form ve ölçeklerden elde edilen veriler istatistiksel teknikler olarak sayı, yüzde, frekans, t-testi, korelasyon, regresyon analizi ve faktör analizi kullanılarak açıklanmış ve yorumlanmıştır. Çalışmanın sonuçlarına dayanarak, ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyini açıklayan önemli değişkenlerden okula yabancılaşma değişkeni olduğu söylenebilir.

Anahtar Sözcükler: Oyun, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, İlköğretim Öğrencileri, Yabancılaşma.

¹ 05 Haziran 2012 tarihinde elektronik olarak yayımlanmıştır.

* Sınıf Öğretmeni.

** Yrd. Doç. Dr. Adnan Menderes Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü Öğretim Üyesi, Aydın-Türkiye.

The Factors That Make 4 and 5 grade Elementary Students Addicted to Computer Games

Abstract

It is aimed in this research is to investigate if gender, mother, and father education level, grade level, socio-economic level of the school, the situation of having computer or not and the level of alienation effect about computer game addiction of 4th and 5th grade primary students. This research, conducted as a cross-sectional survey, was performed at six primary schools in Aydın district-Turkey. Data gathering tools were implemented on total 638 students from three different schools from different socioeconomic statuses. "Personal Information Inventory", "Computer Game Addiction Scale for Children" and "Alienation of Student Scale" for 4th and 5th grade primary students were used. The data, received from the forms and scales, were explained and interpreted by using number, frequency, percent, t-test, correlation, regression analysis, and factor analysis as statistical techniques. Based on the results of the study, it can be said that alienation was a crucial variable to explain 4th and 5th grade primary students' computer game addiction level.

Giriş

Günümüz insanını her yaşta etkileyen bilgisayar sektörünün, özellikle çocuğun yaşamına getirdiği yeniliklerden birisi “dijital oyun” kavramıdır. Dijital oyunlar dünya üzerinde milyonlarca insanın içerisine dahil olduğu büyük bir pazar olarak da karşımızda çıkmaktadır. Temelinde oyun kavramı; sosyoloji, psikoloji, antropoloji, felsefe ve eğitim bilimleri gibi alanların ortak uğraşlarından birisidir. İnsanların neden oyun oynama gereksinimi hissettikleri ise, üzerinde araştırmalar yapılan önemli bir konudur. Oyun araştırmaları için en temel noktalardan birisini oluşturan bu konuda Malone (1981), Sherry ve Lucas (2001) ve Tüzün’ün (2004) yaptığı araştırmalar literatürde önemli bir yer tutmaktadır. Malone (1981) insanların oyun oynama nedenlerini *kontrol, meydan okuma, düşsel ortamlar yaratmavemerak* gibi dört ana etkene bağlamıştır. Sherry ve Lucas (2001) ise oyun oynama nedeni olarak *rekabet, meydan okuma, sosyal iletişim, çeşitlilik, canlandırıcı etki vedüşsel ortamlar yaratmayı* görmektedir. Yine benzer çalışmalarda (Erickson, 1985; Pellegrini ve Smith, 1998;McElwain ve Vollin, 2005), bireylerin, zaman geçirmek, rahatlamak ya da stresten kaçmak gibi nedenlerle de oyun oynamayı tercih ettikleri belirlenmiştir. 90’lı yıllardan günümüze tüm dünya çocukları arasında, geleneksel çocuk oyunlarından çok dijital oyun pratiklerinin yaygınlaştığı görülmektedir. Dijital oyun, masa üstü ve diz üstü bilgisayar, oyun konsolu, mobil telefon vb. elektronik araç gereçlerle oynanan oyun biçiminde tanımlanabilir (Whitton, 2010). Dijital oyun kavramının tarihsel sürecine bakıldığında ise, 1970’li yıllarda üretilen ilk ticari bilgisayar oyunlarından sonra grafik teknolojilerinin kaydettiği ilerlemeler sayesinde oyun kavramının yeni bir boyut kazandığı, gerçek dünyanın sanal ortama aktarılması ile daha farklı ekonomik ve sosyal boyutlara ulaştığı görülmektedir. Dijital oyun sektöründeki hızlı gelişmeye paralel olarak da oyun bağımlılığı artmış ve bu durum, özellikle çocukların günün önemli bir kısmını bilgisayar başında sanal bir dünyada geçirmesine neden olmuştur.

Dijital oyunlar günümüzde sadece eğlence sektörünün birer parçası olmaktan öte, eğitimden sağlığa, askeri alandan iş dünyasına kadar hemen hemen her alanda kullanılmaya başlandığından, oyun üzerine yapılan çalışmalar da çeşitlilik göstermektedir. Bu çalışmalardan bazıları, öğrencilerin oyun oynama tercihleri ve oyunların etkileri (Sancar, İnal ve Çağiltay, 2005), bilgisayar oyunlarının son teknoloji içeren özellikleri ve etkileri (McCarthy, 2003), insanların neden bilgisayar oyunu oynadıkları (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002), ya da eğitsel ve sosyal amaç ile hazırlanmış oyunların incelenmesi ve bunların okul ortamlarında kullanılması (Tüzün, 2004) gibi çalışmalardır. Garris, Ahlers ve Driskell (2002) çalışmalarında, bilgisayar oyunlarının insanlar tarafından gönüllü olarak oynanan, eğlenceli, gerçek dünyadan bağımsız ve içerisinde bulundurduğu kurallar ile sınırlandırılmış birer eğlence ortamları

olduğundan bahsetmektedirler. Bilgisayar oyunları sektörü, internet teknolojilerinin kendilerine sunduğu olanaklardan yararlanmak için çok kullanıcı çevrimiçi türlere ağırlık vermekte, aynı anda binlerce insanın bir arada bulunabildiği oyunların popülaritesi de artmaktadır. Bu yüzden, çok kullanıcı bilgisayar oyunları üzerinde de araştırmalar yapılmakta ve bu oyunların etkileri incelenmektedir. Everquest (Begg, Dewhurst ve Macleod, 2005), Quest Atlantis (Tüzün, 2004) ve Civilization III (Squire, 2005) gibi oyunlar popüler bilgisayar oyunlarına ve bu oyunlar üzerine yapılan çalışmalara örnek gösterilebilir. Griffiths, Davies ve Chappell'e (2004) göre bu tür oyunlar temelde daha ayrıntılı ve gelişmiş sanal dünyaları insanlara sunmak amacı ile tasarlanmışlardır. Geçtiğimiz 30 yıl boyunca bilgisayar oyunlarının yıllık 20 milyon liralık büyük bir endüstri haline gelmesi (Kirriemuir, 2002) Önemli bir pazarı ifade eden bu sektörün öngördüğü hedef kitle, ilköğretim dönemi çocuklarını da kapsamaktadır. Bu nedenle de çocukların bu sektörden nasıl etkilendiği önemli bir konuya işaret etmektedir. Bilgisayar oyunları zamanla, çocuğunaile ve arkadaşlarıyla sosyal ilişkilerinin bozulması, okul ve çalışma hayatının değişmesi, okul yaşamına karşı yabancılaşma hissetmesi ya da bağımlı hale gelmesi gibi problemleri ortaya çıkabilmektedir. Diğer bağımlılıklarda olduğu gibi giderek artan haz alma duygusu nedeniyle de bağımlı kişiler oyun oynamaya daha fazla zaman ayırmaktadırlar. Bu kişiler çok fazla oyun oynadıklarında aile ve arkadaşları ile ciddi iletişim problemleri yaşayabilmekte, bu nedenle okul yaşantıları da olumsuz biçimde etkilenebilmektedir (NIMF, 2005). Literatür bir taraftan bilgisayar oyunlarının özellikle öğrenme üzerindeki olumlu etkilerinden söz ederken (Gee, 2003; Prensky, 2006), bilgisayar oyun bağımlılığının tehlikelerine de işaret etmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığının, takıntılı ve saldırgan davranışlar, oyuncularında makineleşme ve şiddet belirtileri, kişilik değişimleri, duyguların azalması, hiperaktivite, öğrenme bozuklukları, psikomotor bozukluklar, fiziksel hareket eksikliğinden kaynaklı sağlık problemleri, anti sosyal davranışlar, özgür düşünme ve istek kaybı, öğretmen ve arkadaşlarıyla çatışma eğilimi, akademik başarının düşmesi, artan kaygı düzeyi, kişilerarası ilişkilerde kötüye gidiş, gerçeklerden ve hayattan kaçınma, görme kaybı, hayal ve gerçek arasında karmaşa yaşama, duyu kaybı (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Hauge ve Gentile, 2003; Setzer ve Duckett, 1994; Wan ve Chiou, 2006; Cooper, 1995) gibi birçok fiziksel ve psikolojik problemlere neden olduğu yer almaktadır. Lowinson (2004), bireyin, bilgisayar ekranı karşısında fiziksel, sosyal ve ruhsal problemlere maruz kalacak kadar uzun süreli kalmasını bilgisayar bağımlılığı olarak tanımlamaktadır. Devereensky ve Gupta (2004), bireylerin bilgisayar karşısında geçirdiği zamanın çoğunun bilgisayar oyunlarından oluştuğunu vurgulamaktadır.

Tüm bu gerekçelerden hareketle bu çalışmada, bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı oldukça yüksek olan ve bu oyunlardan büyük oranda etkilendiği gözlemlenen ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler belirlenmeye çalışılmıştır.

Amaç

Bu araştırmanın temel amacı, ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinde cinsiyet, anne-baba eğitim düzeyi, sınıf düzeyi, okulun sosyoekonomik düzeyi, kişisel bilgisayara sahip olup olmama ve okula yabancılaşma düzeyinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki edip etmediğini belirlemektir.

Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır;

1. İlköğretim 4.ve 5. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığının alt boyutları ve ölçekten alınan toplam puan cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
2. İlköğretim 4.ve 5. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığının alt boyutları ve ölçekten alınan toplam puan kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre farklılık göstermekte midir?
3. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerinin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin ve okula yabancılaşma düzeyleri alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığının dört alt boyutuna ortak etkisi anlamlı mıdır?
4. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerinin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin ve okula yabancılaşma düzeyleri alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puana ortak etkisi anlamlı mıdır?

Yöntem

Bu araştırma, ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörlerin belirlenmesi amacıyla yapılmış tarama modelinde kesitsel bir çalışmadır. Kesitsel araştırma (cross-sectional research) belli bir zaman diliminde, populyondan alınan belli bir örnekleme veri araçlarının uygulanması ile veri toplama sürecini ifade etmektedir (Wiersma, 1985). Bu araştırma da, İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinden bir örneklem alınarak bir kez veri toplama biçiminde desenlendiği için kesitsel bir araştırma olarak nitelendirilebilir.

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, Aydın İli Merkez İlçesinde öğrenim görmekte olan İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme ise alt, orta ve üst sosyo-ekonomik düzeyi temsil edeceği düşünülen

altı ilköğretim okulunun, toplam 638, 4. ve 5. sınıf öğrencilerinden oluşturmaktadır.

Okulların sosyoekonomik düzeyleri, Milli Eğitim İl Müdürlüğü tarafından okullarda yardım yapılan öğrenci sayısı ve okulun bulunmuş olduğu çevredeki ailelerin sosyoekonomik özellikleri dikkate alınarak belirlenmiştir. Üst sosyoekonomik düzeydeki okullar özel okullardan, alt ve orta sosyoekonomik düzeydeki okullar ise devlet okullarından seçilmiştir. Örneklemde bulunan öğrencilerin 312'si kız (% 48.9), 326'sı ise erkek (51.1) öğrencidir. Ayrıca, öğrencilerin 403'ü ilköğretim 4. Sınıfta (% 63.2), 235'i ise 5. Sınıfta (%36.8) öğrenim görmektedir. Öğrencilerden 214'ü alt (%33.5), 219'u orta (%34.3)ve 205'i ise üst (%32.1) sosyoekonomik düzeyi temsil ettiği düşünülen okullarda öğrenim görmektedirler.

Veri toplama araçları

Araştırmada, Öğrenci Yabancılaşma Ölçeği (Uzun-Yüksek, 2006), Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008) ve Kişisel Bilgi Formu veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

Öğrenci Yabancılaşma Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizleri

Uzun-Yüksek (2006) tarafından geliştirilen; geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılan "Öğrenci Yabancılaşma Ölçeği"nin, bu çalışmanın örnekleminde de geçerlik-güvenirlik çalışmaları tekrarlanmıştır. Ölçek sıklıkla kullanılan bir ölçme aracı olmadığı için, nispeten yeni sayılabileceğinden, kararlı bir yapı gösterip göstermediği sınanmak istenmiş, bu nedenle de geçerlik- güvenilirlik çalışmaları tekrarlanmıştır. 'Temel Bileşenler Analizi' yöntemi ve varimax dönüşümü kullanılarak yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucunda Uzun-Yüksek (2006) tarafından yapılan çalışmadaki değerlere yakın sonuçlar elde edilmiştir. 14 madde 3 faktör altında toplanmıştır. Uzun-Yüksek'in ulaştığı 4 faktörlü yapıdaki 'kuralsızlık' alt boyutu ile 'anlamsızlık' alt boyutu bir araya geldiğinden 'kuralsızlık-anlamsızlık' alt boyutu olarak adlandırılmıştır. 1. Faktör 7 maddeden, 2. Faktör 5 maddeden, 3. Faktör ise 2 maddeden oluşmuştur. Faktörlere göre açıklanan varyans yüzdeleri de sırasıyla 26.17, 14.72 ve 11.95'dir. Ölçekte yer alan üç faktör toplam varyansın % 52.85'ini açıklamaktadır. Ölçekte yer alan 14 maddenin faktörlerdeki yük değerleri 0.46-0.82 arasında değişmektedir.

Kaiser-Meyer-Olkin örneklem yeterliği ölçümü testinden elde edilen değer (.85) oldukça yüksek bir uygunluk değeri göstermektedir. Bartlett's Sphericity testi ile de sınaama büyüklüğü analiz edilmiştir. Bu test sonucunun (2611,491) .000 anlamlılık düzeyinde olduğu görülmektedir. Üç faktörün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayıları sırasıyla 1. Faktör için .84, 2. Faktör için .59 ve 3. Faktör için .82'dir. Ölçekteki 14 maddenin toplam iç tutarlık katsayısı ise .84'dür. Elde

edilen bu değerler, ölçeğin psikometrik niteliklerinin kabul edilebilir sınırlar içinde olduğunu göstermektedir.

Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizleri

Horzum, Ayas ve Çakır-Balta (2007) tarafından geliştirilen; geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılan “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nin, bu çalışmanın örnekleminde de geçerlik-güvenirlik çalışmaları yapılmıştır. ‘Temel Bileşenler Analizi’ yöntemi ve varimax dönüşümü kullanılarak yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucunda Horzum, Ayas ve Çakır-Balta (2007) tarafından yapılan çalışmadaki değerlere paralel sonuçlar elde edilmiştir. 21 madde 4 faktör altında toplanmıştır. Ayırt ediciliği düşük 1 madde ölçekten çıkarılmıştır. 1. Faktör 8 maddeden, 2. Faktör 5 maddeden, 3. Faktör 4 maddeden ve 4. Faktör ise 3 maddeden oluşmuştur. Faktörlere göre açıklanan varyans yüzdeleri de sırasıyla 18.44, 14.63, 10.95 ve 7.51’dir. Ölçekte yer alan dört faktör toplam varyansın % 51.55’ini açıklamaktadır. Ölçekte yer alan 20 maddenin faktörlerdeki yük değerleri 0.49–0.77 arasında değişmektedir.

Kaiser-Meyer-Olkin örnekleme yeterliği ölçümü testinden elde edilen değer (.91) oldukça yüksek bir uygunluk değeri göstermektedir. Bartlett’sSphericity testi ile de sınama büyüklüğü analiz edilmiştir. Bu test sonucunun (3733,636) .000 anlamlılık düzeyinde olduğu görülmektedir. 4 faktörün Cronbach Alpha İç Tutarlık katsayıları sırasıyla 1. Faktör için .83, 2. Faktör için .78, 3. Faktör için .63 ve 4. Faktör için .45’dir. Ölçekteki 20 maddenin toplam iç tutarlık katsayısı ise .88’dir. Bulunan değerler ölçeğin oyun bağımlılığını açıkladığını göstermektedir.

Verilerin Analizi

Araştırmada analizler için istatistiksel teknikler olarak; sayı, yüzde, frekans, t-testi, korelasyon, regresyon analizi ve faktör analizi tekniklerinden yararlanılmıştır.

Bulgular ve Yorumlar**Cinsiyetin Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Alt Boyutlarına ve Ölçekten Alınan Toplam Puna Olan Etkisi**Tablo 1. *Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik T-Testi Sonuçları*

B.O.B.	Cinsiyet	N	X	S	Sd	t	p
FAK1	Kız	312	19.00	7.40	636	5.71	.000
	Erkek	326	22.50	8.03			
FAK2	Kız	312	6.56	2.71	636	5.80	.000
	Erkek	326	8.18	4.16			
FAK3	Kız	312	8.93	3.60	636	5.90	.000
	Erkek	326	10.73	4.05			
FAK4	Kız	312	8.20	3.18	636	1.96	.050
	Erkek	326	8.66	2.69			
TOPLAM	Kız	312	42.70	13.32	636	6.62	.000
	Erkek	326	50.08	14.74			

Tablo 1’de görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin ilk faktörü olan ve “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” şeklinde isimlendirilen değişken, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 5.71, p < .05$). Anlamlı farklılık erkekler lehinedir ($X_{\text{erkek}} = 22.50; X_{\text{kız}} = 19.00$).

Ölçeğin ikinci faktörü olan ve “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” olarak isimlendirilen değişken, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 5.80, p < .05$). Anlamlı farklılık erkekler lehine çıkmıştır ($X_{\text{erkek}} = 8.18; X_{\text{kız}} = 6.56$). Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin üçüncü faktörü olan ve “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” şeklinde isimlendirilen değişken de, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 5.90, p < .05$). Anlamlı farklılık yine erkekler lehinedir ($X_{\text{erkek}} = 10.73; X_{\text{kız}} = 8.93$). Ölçeğin dördüncü faktörü olan ve “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” olarak isimlendirilen değişken, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir ($t_{(636)} = 1.96, p = .05$). Yine tabloda görüldüğü gibi, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puan, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 6.62, p < .05$). Anlamlı farklılık erkekler lehinedir ($X_{\text{erkek}} = 50.08; X_{\text{kız}} = 42.70$).

Kişisel Bilgisayara Sahip Olup Olmama Durumunun Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Alt Boyutlarına ve Ölçekten Alınan Toplam Puana Olan Etkisi

Tablo 2. *Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kişisel Bilgisayara Sahip Olup Olmama Durumuna Göre Farklılaşım Farklılaşmadığına Yönelik T-Testi Sonuçları*

B.O.	Durum	N	X	S	Sd	t	p
FAK1	Var	410	20.86	7.98	636	0.33	.738
	Yok	228	20.64	7.82	636		
FAK2	Var	410	7.13	3.23	636	2.46	.014
	Yok	228	7.86	4.19	636		
FAK3	Var	410	9.10	3.74	636	6.68	.000
	Yok	228	11.21	3.93	636		
FAK4	Var	410	8.14	2.99	636	3.38	.001
	Yok	228	8.96	2.79	636		
TOP	Var	410	45.25	14.27	636	2.87	.004
	Yok	228	48.68	14.76	636		

Ölçeğin ilk faktörü olan ve “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” şeklinde isimlendirilen değişken, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir ($t_{(636)} = 0.33$, $p > .05$).

Tabloda görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin ikinci faktörü olan ve “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” olarak isimlendirilen değişken, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre anlamlı bir fark göstermektedir ($t_{(636)} = 2.46$, $p < .05$). Anlamlı farklılık kişisel bilgisayara sahip olmayanlar lehine çıkmıştır ($X_{\text{yok}} = 7.86$; $X_{\text{var}} = 7.13$). Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin üçüncü faktörü olan ve “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” şeklinde isimlendirilen değişken, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 6.68$, $p < .05$). Anlamlı farklılık kişisel bilgisayara sahip olmayanlar lehine çıkmıştır ($X_{\text{yok}} = 11.21$; $X_{\text{var}} = 9.10$).

Tabloda görüldüğü gibi, “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” olarak isimlendirilen değişken, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 3.38$, $p < .05$). Anlamlı farklılık kişisel bilgisayara sahip olmayanlar lehine çıkmıştır

($X_{yok} = 8.96$; $X_{var} = 8.14$). Ölçekten alınan toplam puan, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 2.87$, $p < .05$). Anlamlı farklılık kişisel bilgisayara sahip olmayanlar lehinedir ($X_{yok} = 48.68$; $X_{var} = 45.25$).

Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Birinci Faktörüne Olan Ortak Etkileri

Tablo 3. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Birinci Faktörünün Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

Tahminleyici Değişken	B	Standart Hata	Beta	t	p
			β		
Sabit	14.633	1.004		14.572	.000
Sosyal Soyutlanma	1.111	.140	.299	7.962	.000
Sınıf Düzeyi	1.853	.617	.113	3.003	.003

$R = 0.320$, $R^2 = 0.102$, $F(2,635) = 36.214$ $p = .000$

Standardize edilmiş regresyon katsayıları (β) incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin birinci faktörü olan ve "Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma" şeklinde isimlendirilen değişkeni yordamada sırasıyla "sosyal soyutlanma"nın ve "sınıf düzeyi"nin yer aldığı görülmektedir. Regresyon eşitliğine önemli yordayıcıları olarak giren iki değişken birlikte, "Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma" ya ilişkin varyansın %10' unu açıklamaktadır. Bu değer anlamlıdır. $Adj R^2 = 0.100$; $F(2,635) = 36.214$, $p < 0.001$ (Stepwise Metodu).

Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin İkinci Faktörüne Olan Ortak Etkileri

Tablo 4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin İkinci Faktörünün Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

Tahminleyici Değişken	B	Standart Hata	Beta	t	p
			β		
Sabit	4.301	.486		8.845	.000
Sosyal Soyutlanma	.470	.070	.277	6.709	.000
Güçsüzlük	.119	.024	.206	4.973	.000
Anne Eğitim Düzeyi	-.253	.071	-.126	-3.588	.000
Kuralsızlık-Anlamsızlık	.120	.044	.102	2.689	.007

$R = 0.498$, $R^2 = 0.248$, $F(4,633) = 52.101$ $p = .000$

Standardize edilmiş regresyon katsayıları (β) incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin ikinci faktörü olan ve “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” şeklinde isimlendirilen değişkeni yordamada sırasıyla “sosyal soyutlanma”nın, “güçsüzlük”ün, anne eğitim düzeyinin ve “kuralsızlık-anlamsızlık”ın yer aldığı görülmektedir. Yordayıcı değişkenlerle, “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” arasındaki ilişkiyi tanımlayan regresyon katsayılarının işaretlerine bakıldığında “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” ile “sosyal soyutlanma”, “güçsüzlük” ve “kuralsızlık-anlamsızlık” arasındaki ilişkinin pozitif, anne eğitim düzeyi arasındaki ilişkinin ise negatif olduğu görülmektedir. Regresyon eşitliğine önemli yordayıcıları olarak giren dört değişken birlikte, “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” ye ilişkin varyansın % 24.3’ ünü açıklamaktadır. Bu değer oldukça yüksek ve anlamlıdır. $Adj R^2 = 0.243$; $F(4,633) = 52.101$, $p < 0.001$ (Stepwise Metodu).

Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Üçüncü Faktörüne Olan Ortak Etkileri

Tablo 5. *Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Üçüncü Faktörünün Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları*

Tahminleyici Değişken	B	Standart Hata	Beta β	t	p
Sabit	10.954	.598		18.307	.000
Okul Düzeyi	-.903	.268	-.186	-3.375	.001
Güçsüzlük	.101	.027	.162	3.731	.000
Sosyal Soyutlanma	.237	.079	.129	3.022	.003
Baba Eğitim Düzeyi	-.346	.148	-.128	-2.347	.019

$R = 0.409$, $R^2 = 0.167$, $F(4,633) = 31.783$ $p = .000$

Standardize edilmiş regresyon katsayıları (β) incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin üçüncü faktörü olan ve “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” olarak isimlendirilen değişkeni yordamada sırasıyla “okulun sosyoekonomik düzeyi”nin, “güçsüzlük”ün, “sosyal soyutlanma”nın ve baba eğitim düzeyinin yer aldığı görülmektedir.

Yordayıcı değişkenlerle, “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” arasındaki ilişkiyi tanımlayan regresyon katsayılarının işaretlerine bakıldığında “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” ile “güçsüzlük” ve “sosyal soyutlanma” arasındaki ilişkinin pozitif, okul sosyoekonomik düzeyi ve baba eğitim düzeyi arasındaki ilişkinin ise negatif olduğu görülmektedir. Regresyon eşitliğine önemli yordayıcıları olarak giren dört değişken birlikte, “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri

aksatma"ya ilişkin varyansın %16.2'sini açıklamaktadır. Bu değer anlamlıdır. Adj R² = 0.162; F (4,633) = 31.783, p < 0.001 (Stepwise Metodu).

Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyoekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Dördüncü Faktörüne Olan Ortak Etkileri.

Tablo 6. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Dördüncü Faktörünün Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

Tahminleyici Değişken	B	Standart Hata	Beta β	t	p
Sabit	8.860	.425		20.845	.000
Okul Düzeyi	-.768	.143	-.211	-5.372	.000
Sosyal Soyutlanma	.153	.062	.111	2.486	.013
Güçsüzlük	.044	.021	.094	2.067	.039

R = 0.287, R² = 0.082, F (3,634) = 18.907 p = .000

Standardize edilmiş regresyon katsayıları (β) incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin dördüncü faktörü olan ve "Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme" olarak isimlendirilen değişkeni yordamada sırasıyla okulun sosyo ekonomik düzeyinin, "sosyal soyutlanma"nın ve "güçsüzlük"ün yer aldığı görülmektedir. Yordayıcı değişkenlerle, "Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme" arasındaki ilişkiyi tanımlayan regresyon katsayılarının işaretlerine bakıldığında "Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme" ile "sosyal soyutlanma" ve "güçsüzlük" arasındaki ilişkinin pozitif, "okul sosyoekonomik düzeyi" arasındaki ilişkinin ise negatif olduğu görülmektedir. Regresyon eşitliğine önemli yordayıcıları olarak giren üç değişken birlikte, "Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme"ye ilişkin varyansın %7.8'ini açıklamaktadır. Bu değer anlamlıdır. "Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme" değişkeninin arasındaki ilişkinin pozitif olduğu yordayıcıları olan "sosyal soyutlanma" ve "güçsüzlük" düzeyleri arttıkça bu değişkenden alınan puanın da arttığını söyleyebiliriz. Buradan hareketle "sosyal soyutlanma" ve "güçsüzlük" düzeyleri yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere daha fazla tercih ettikleri sonucuna ulaşılabilir.

Ayrıca "Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme" değişkeni ile yordayıcısı olan okulun sosyoekonomik düzeyi arasındaki ilişkinin negatif olması dolayısıyla da öğrenim görülen okulun sosyoekonomik düzeyi azaldıkça öğrencilerin bu değişkenden aldıkları puanın yükseldiğini söyleyebiliriz.

Adj R² = 0.078; F (3,634) = 18.907, p < 0.001 (Stepwise Metodu).

Sınıf Düzeyi, Anne- Baba Eğitim Düzeyi, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutları ve Okulun SosyoEkonomik Düzeyinin, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanı Olan Ortak Etkileri.

Tablo 7. *Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları*

Tahminleyici Değişken	B	Standart Hata	Beta β	t	p
Sabit	37.238	2.376		15.673	.000
Sosyal Soyutlanma	1.851	.285	.272	6.500	.000
Anne Eğitim Düzeyi	-1.299	.295	-.161	-4.399	.000
Güçsüzlük	.375	.098	.162	3.825	.000
Sınıf Düzeyi	2.241	1.083	.074	2.069	.039

R = 0.428, R² = 0.183, F (4,633) = 35.413 p = .000

Tablo 7'deki standardize edilmiş regresyon katsayıları (β) incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puan değişkenini yordamada sırasıyla "sosyal soyutlanma"nın, anne eğitim düzeyinin, "güçsüzlük"ün ve sınıf düzeyinin yer aldığı görülmektedir. Yordayıcı değişkenlerle, bilgisayar oyun bağımlılığında alınan toplam puan arasındaki ilişkiyi tanımlayan regresyon katsayılarının işaretlerine bakıldığında bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puan ile "sosyal soyutlanma", "güçsüzlük" ve sınıf düzeyi arasındaki ilişkinin pozitif, anne eğitim düzeyi arasındaki ilişkinin ise negatif olduğu görülmektedir. Regresyon eşitliğine önemli yordayıcıları olarak giren dört değişken birlikte, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puana ilişkin varyansın %17.8'ini açıklamaktadır. Bu değer anlamlıdır. Adj R² = 0.178; F (4,633) = 35.413, p < 0.001 (Stepwise Metodu).

Sonuç ve Tartışma

Elde edilen tüm bulgular değerlendirildiğinde genel olarak bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet arasında anlamlı bir fark olduğunu görmekteyiz. Bu bulgulardan yola çıkarak erkek öğrencilerin bilgisayar oyunlarına kız öğrencilerden daha fazla bağımlı oldukları söylenebilir. Bu durum bize, ailelerin ve öğretmenlerin özellikle erkek öğrenciler hakkında, bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelmemeleri için ek önlemler almaları gerektiğini düşündürmektedir. Gentile da 2009 yılında yaptığı çalışmada erkeklerin kızlardan daha çok ve daha uzun süre bilgisayar oyunu oynadıkları sonucuna ulaşmıştır. Yine Onay, Tüfekçi ve Çağiltay'ın 2005 yılında üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini belirlemek için yaptıkları çalışmada, üniversite öğrencileri arasında kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre oyun oynama seviyelerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Tüfekçi 2007 yılında bilgisayar öğretmeni adayları

üzerinde yaptığı araştırmada erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla oyun oynadıkları ve bilgisayar oyunlarına daha fazla düşkün oldukları sonucuna ulaşmıştır. Yine Funk, Buchman, (1996), Sherry (2001) ve Fromme (2003) gibi araştırmacılar da erkeklerin kızlardan daha çok bilgisayar oyunu oynadıkları, bilgisayar oyunlarına daha fazla bağımlılık gösterdikleri sonucuna ulaşmışlardır (akt. Tüfekçi, 2007).

Evinde bilgisayar olanağına sahip olmayan öğrencilerin, sosyoekonomik düzeyinin diğerlerine göre görece olarak daha düşük olması ile açıklanabilir. Evinde internet bağlantısı ve kişisel bilgisayarı olmayan öğrenciler sıklıkla internet kafelerde vakit geçirmekte ve dijital oyunlar oynamaktadırlar. Ancak, Tüfekçi 2007 yılında bilgisayar öğretmeni adayları üzerinde yaptığı araştırmada bilgisayar oyunu oynamaları açısından kişisel bilgisayara sahip olan öğrenciler ile olmayanlar arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşmış ve buradan hareketle bilgisayar oyunlarına düşkünlüğün kişisel bilgisayara sahip olup olmamakla doğrudan bir ilişkisinin olmadığı yargısına varmıştır. Durdu, Hotomaroğlu ve Çağiltay (2005) çalışmalarında kişisel bilgisayara sahip olan bireylerin bilgisayar oyunlarına düşkün olma olasılıklarının, bilgisayara sahip olmayan kişilerin bilgisayarlara erişiminin diğerlerine göre çok daha az olduğu varsayımından hareketle, kişisel bilgisayara sahip olmayan bireylere göre daha fazla olduğunu söylemektedirler. Üniversite öğrencileri üzerinde yürüttükleri bu çalışma sonucunda da kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilerin sahip olmayanlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları sonucuna ulaşmışlardır. Yılmaz ise 2008 yılında ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yürüttüğü araştırmada öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimleri açısından kişisel bilgisayara sahip olan öğrenciler ile olmayanlar arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Buradan hareketle kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumunun, bilgisayar bağımlılığı eğilimi konusunda bir gösterge olarak kullanılamayacağını belirtmiştir.

“Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” değişkeninin yordayıcıları ile arasındaki ilişkinin pozitif olmasından dolayı “sosyal soyutlanma” düzeyi arttıkça bu değişkenden alınan puanın da arttığını söyleyebiliriz. Buradan hareketle, sosyal açıdan soyutlandıklarını hisseden öğrencilerin, bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmekte zorlandıkları ve başkaları tarafından bilgisayar oyunu oynamaları engellendiğinde daha fazla rahatsız oldukları sonucuna ulaşılabilir.

Ayrıca 5. Sınıf öğrencilerinin 4.sınıfa devam eden öğrencilere göre bu değişkenden aldıkları puanın daha yüksek olduğunu da söyleyebiliriz. Dolayısıyla 5. Sınıf öğrencilerinin 4.sınıfa devam eden öğrencilere göre bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmekte daha fazla zorlandıkları ve başkaları tarafından bilgisayar oyunu oynamaları engellendiğinde daha fazla

rahatsız oldukları söylenebilir. Yılmaz 2008 yılında öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerini farklı değişkenlere göre belirlemek amacıyla ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yaptığı araştırmada öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin sınıf düzeyine göre anlamlı bir fark göstermediği sonucuna ulaşmıştır. Buradan hareketle sınıf düzeyinin, bilgisayar bağımlılığı eğilimi konusunda bir gösterge olarak kullanılamayacağı yönünde değerlendirmelerde bulunmuştur.

“Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” değişkeninin arasındaki ilişkinin pozitif olduğu yordayıcıları olan “sosyal soyutlanma”, “güçsüzlük” ve “kuralsızlık-anlamsızlık” düzeyleri arttıkça bu değişkenden alınan puanın da arttığını söyleyebiliriz. Bir diğer deyişle, genel olarak okula yabancılaşma düzeyi arttıkça bu değişkenden alınan puanın arttığı, dolayısıyla okula yabancılaşma düzeyleri yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyunlarını hayallerinde yaşattıkları ve gerçek hayatlarıyla daha fazla ilişkilendirdikleri sonucuna ulaşabiliriz. Öz (2001) “Bilişim Teknolojisinin Çocuklar Üzerindeki Psikolojik Etkileri” başlıklı çalışmasında sosyal yabancılaşmanın bilgisayar oyun bağımlılığına, bilgisayar oyun bağımlılığının da gerçek hayattan uzaklaştırarak yabancılaşmaya neden olduğu sonucuna ulaşmıştır. Kuloğlu da 2001’de yaptığı araştırmada, sosyolojik bağlamda sanal dünyanın toplumsal açıdan bir yabancılaşmaya ve gerçek dünyadan kopuk bir hayat anlayışının doğmasına ve yaygınlaşmasına yol açtığını tespit etmiştir. Yine Kuloğlu’na göre gerçek dünyadan uzaklaşan bireyler, sanal dünyadaki gerçek olmayan faaliyetler içerisine girerek toplumdan soyutlanmakta, bilgisayar oyunu ve internet bağımlısı haline gelmektedirler ve bu tıpkı alkol, sigara ve uyuşturucu bağımlılığı gibi kişileri esir alabilmektedir. Bu bulgu, Öz (2001) ve Kuloğlu’nun (2001) çalışmasından elde edilen sonuçlar ile paralellik göstermektedir. Her üç çalışmanın da bilgisayar oyun bağımlılığı yükseldikçe yabancılaşmanın arttığını ortaya koyması düşündürücüdür.

Ayrıca literatürü incelediğimizde yabancılaşmanın mı bilgisayar oyun bağımlılığına yoksa bilgisayar oyun bağımlılığının mı yabancılaşmaya sebep olduğu henüz tam olarak ortaya konamamıştır. Fakat bu araştırmada ulaşılan sonuca da paralel olarak yabancılaşma düzeyi yüksek olan bireylerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin de yüksek olduğu görülmektedir. Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” değişkeni ile yordayıcısı olan anne eğitim düzeyi arasındaki ilişkinin negatif olması dolayısıyla da anne eğitim düzeyi azaldıkça öğrencilerin bu değişkenden aldıkları puanın yükseldiğini de görmekteyiz. Bu bulgu, ilköğretim döneminde öğrencinin bakımı, gelişimi ve eğitimi ile yakından ilgilenen annelerin, farkındalık düzeylerinin ve eğitim seviyelerinin önemine dikkat çekmektedir.

“Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” değişkeninin arasındaki ilişkinin pozitif olduğu yordayıcılar olan “sosyal soyutlanma” ve “güçsüzlük” düzeyleri arttıkça bu değişkenden alınan puanın da arttığını söyleyebiliriz. Dolayısıyla “sosyal soyutlanma” ve “güçsüzlük” düzeyleri yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini daha fazla aksattıkları sonucuna ulaşılabilir.

“Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” değişkeninin arasındaki ilişkinin negatif olduğu yordayıcıları olan okul sosyoekonomik düzeyi ve baba eğitim düzeyi ise azaldıkça bu değişkenden alınan puanın arttığı görülmektedir. Buradan hareketle baba eğitim düzeyi düşük olan öğrencilerin babalarının eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilere göre bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini daha fazla aksattıkları sonucuna ulaşılabilir. Yine, alt sosyoekonomik düzeydeki okullarda öğrenim gören öğrencilerin üst sosyoekonomik düzeydeki okullarda öğrencilere göre bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini daha fazla aksattıkları sonucuna da ulaşmaktayız. Durdu, Hotomaroğlu ve Çağiltay (2005), çalışmalarında, düşük sosyoekonomik düzeydeki kişilerin bilgisayar oyunlarına düşkün olma olasılığının yüksek sosyoekonomik düzeydeki kişilere göre daha az olduğunu söylemektedirler. Fakat üniversite öğrencileri üzerinde yürüttükleri bu çalışma sonucunda sosyoekonomik düzey ile bilgisayar oyunu oynama arasında istatistiksel olarak anlamlı bir korelasyon olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Yılmaz (2008) ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yaptığı araştırmada, öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin öğrenim görülen okulun sosyoekonomik düzeyine göre anlamlı bir farklılık gösterdiği sonucuna ulaşmıştır. Özel okullarda okuyan öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin devlet okullarında okuyan öğrencilerden daha yüksek olduğunu belirtmiştir.

Buradan hareketle sosyoekonomik düzeyi alt seviyelerde olan okullarda öğrenim gören öğrencilerin üst sosyoekonomik düzey okullarda öğrenim gören öğrencilere göre bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere daha fazla tercih ettikleri sonucuna ulaşılabilir.

Bilgisayar oyun bağımlılığında alınan toplam puan değişkeninin arasındaki ilişkinin pozitif olduğu yordayıcıları olan sınıf düzeyi, “sosyal soyutlanma” ve “güçsüzlük” düzeyleri arttıkça bu değişkenden alınan puanın da arttığını söyleyebiliriz. Dolayısıyla “sosyal soyutlanma” ve “güçsüzlük” düzeyleri yüksek olan öğrencilerin düşük olan öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı oldukları sonucuna ulaşılabilir.

Ayrıca 5.sınıf öğrencilerinin 4.sınıfa devam eden öğrencilere göre bu değişkenden aldıkları puanın daha yüksek olduğunu söyleyebilir ve 5.sınıf öğrencilerinin 4.sınıfa devam eden öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu sonucuna da ulaşabiliriz. Bilgisayar oyun bağımlılığında

alınan toplam puan değişkeninin arasındaki ilişkinin negatif olduğu yordayıcısı olan anne eğitim düzeyi ise azaldıkça bu değişkenden alınan puanın arttığını söyleyebiliriz. Buradan hareketle anne eğitim düzeyi düşük olan öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılabilir.

Bu çalışmanın sonuçlarına dayanarak, ilköğretim 4. Ve 5. Sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin yabancılaşma değişkeni ile bir miktar açıklanabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Buradan hareketle, öğrencilerin okula yabancılaşma süreci ile bilgisayar oyun bağımlılığını mercek altına alan, hem nitel hem nicel desenin birlikte kullanıldığı farklı çalışmalara gereksinim olduğu söylenebilir.

Yazar Notları

Bu çalışma, Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Programları ve Öğretim Yüksek Lisans Programı kapsamında tamamlanan tez çalışmasının özetidir.

Kaynakça

- Begg, M., Dewhurst, D. ve Macleod, H. (2005). *Game-Informed Learning: Applying Computer Game Processes to Higher Education*. <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=176> adresinden 01.12.11 tarihinde erişilmiştir.
- Chiu, S., Lee, J.Z. ve Huang, D.H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Cooper, D. E. (1995). Technology: Liberation or enslavement? İçinde R. Fellows (Ed.), *Philosophy and technology*, (pp.7- 18). Cambridge, MA: Press Syndicate of the University of Cambridge.
- Derevensky, J. L., ve Gupta, R. (2004). *Gambling problems in youth: theoretical and applied perspectives*. New York, NY: Springer.
- Durdu, P., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2005), Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66-76.
- Erickson, R.J. (1985). Play contributes to the full emotional development of the child. *Education*, 105, 261-263.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *Game Studies*, 3(1), <http://www.gamestudies.org/0301/fromme> adresinden 15.05.2009 tarihinde elde edildi.
- Funk, Jeanne B., ve Buchman, Debra D. (1996). Children's perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games. *Sex Roles*, 35(3/4), 219-231.
- Garris, G., Ahlers, R., ve Driskell, J. (2002). Games, motivation, and learning. *Simulation & Gaming*, 33, 441-467.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 25(5), 594-602.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. ve Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- Horzum, M., Ayas, T. ve Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-85.
- Hauge, M.R. ve Gentile, D.A. (2003, Nisan). Video game addiction among adolescents: associations with academic performance and aggression. *Presented at Society for Research in Child Development Conference, April 2003, Tampa, FL*. <http://www.psychology.iastate.edu/FACULTY/dgentile/SRCD20Video20Game20Addiction.pdf> adresinden 10.05.2009 tarihinde erişilmiştir.

- Kirriemuir J. (2002). *Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies*. D-Lib Magazine February 2002,8(2). <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html> adresinden 10.05.2009 tarihinde elde edildi.
- Kuloğlu, C. (2001). *İnternet kafeler ve internet bağımlılığı: Ankara örneği*, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Lowinson, J. H. (2004). *Substance abuse: a comprehensive textbook* (4. Baskı). Lippincott Williams & Wilkins.
- Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5(4), 333-369.
- McCarthy, J. (2003). *What is artificial intelligence?*. www.formal.stanford.edu/jmc/whatisai/whatisai.html adresinden 15.05.2009 tarihinde elde edildi.
- McElwain EL, Volling BL. (2005). Preschool children's interactions with friends and older siblings: relationships specificity and joint contributions to problem behaviors. *Journal of Family Psychology*, 19, 486-496.
- NIMF (2005). Computer and Video Game Addiction. National Institute on Media and the Family. http://www.mediafamily.org/facts/facts_gameaddiction.shtml adresinden 08.06.2009 tarihinde erişilmiştir.
- Onay, P., Tüfekçi, A. ve Çağiltay, K. (2005). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma. Sözel bildiri, *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı Bildiri Kitabı*, Ankara, 97-101.
- Öz, İ. (2001). Bilişim teknolojisinin çocuklar üzerindeki "psikolojik etkileri". *Çocuk Çocuk Dergisi*, 9, 29-31.
- Pellegrini, A. D. ve Smith, P.K. (1998). The development of play during childhood: forms and possible functions. *Child Psychological Psychiatry, Review*, 3, 51-57.
- Prensky, M. (2006). *Don't bother me mom - i'm learning!*. St Paul, MN, Paragon House.
- Sancar, H., İnal, Y. ve Çağiltay, K. (2005). Why Educational Games are not Preferable among the Children: Children's Game Preferences. *Vth International Educational Technologies Conference Proceedings*, Sakarya, Turkey, 947-951.
- Sherry, J. L. & Lucas, K. (2001). Video Game Uses and Gratifications As Predictors of Use and Game Preference. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Marriott Hotel, San Diego, CA. <http://icdweb.cc.purdue.edu/7Esherryj/videogames/VGUG.pdf> adresinden 10.05.2009 tarihinde erişilmiştir.
- Setzer, V.W. ve Duckett, G.E. (1994). *The risk to children using electronic games*. Poster, the Asia Pacific Information Technology in Training and Education Conference and Exhibition, 28 Haziran - 2

- Temmuz, Brisbane, Australia. <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html> adresinden erişilmiştir.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.
- Squire, K.D. (2005). Changing the game: What happens when video games enter the classroom? *Innovate* 1(6), 30.11.11 tarihinde, http://gamestudies.org/0802/articles/zagal_bruckman adresinden elde edildi.
- Tüfekçi, A., (2007). Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21, 38-54.
- Tüzün, H. (2004). *Motivating Learners in Educational Computer Games*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Indiana University, Bloomington.
- Uzun-Yüksek, Ö. (2006). *İlköğretim 5. sınıf öğrencilerinin okula yabancılaşma düzeylerine etki eden sosyo-demografik değişkenlerin belirlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Wan, 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.
- Whitton, N. (2010). *Learning with digital games: a practical guide to engaging students in higher education*. Routledge, USA.
- Wiersma, W. (1985). *Research Methods in Education: An Introduction* (3. Baskı). Allyn and Bacon.
- Yılmaz, B. , (2008), "İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi". 6. International Educational Technology Conference, 6-9 May 2008, Anadolu University, Eskişehir, Turkey.