

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI İLE BENLİK ALGILARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ*

INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN COMPUTER GAME ADDICTION AND SELF PERCEPTION OF SECONDARY SCHOOL STUDENTS

Ayşe Belgin AKSOY¹

Gülhan YILMAZ BURSA²

Başvuru Tarihi: 14.08.2019 Yayına Kabul Tarihi: 07.10.2020 DOI: 10.21764/maeufd.605304

(Araştırma Makalesi)

Özet: Bu çalışmada, beşinci sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve benlik algıları arasındaki ilişki ile bu değişkenlerin öğrencilerin cinsiyet, bilgisayara sahip olma, anne-babanın öğrenim durumu ve kardeş sayısına göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir. Araştırmanın örneklemini Eskişehir il merkezinde yer alan ortaokullardan çalışmaya gönüllü katılan 115 kız, 109 erkek olmak üzere, toplam 224 beşinci sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Veriler, “Genel Bilgi Formu”, “Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ile “Çocuklar İçin Benlik Algısı Profili” ile elde edilmiştir. Elde edilen verilere normalite testi yapılmış ardından ikili karşılaştırmalar için Mann Whitney U-testi, bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik algıları arasındaki ilişkinin ortaya çıkarılabilmesi için Spearman Korelasyon analizi kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda, beşinci sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik algıları arasında negatif yönde anlamlı ilişki olduğu görülmüştür. Erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi gösterdiği; kız öğrencilerin de erkek öğrencilerden daha fazla benlik algısı düzeyine sahip olduğu görülmüştür. Bilgisayara sahip olma durumu, anne-baba öğrenim durumu ve kardeş sayısı gibi değişkenler ile bilgisayar oyun bağımlılığı ve benlik algısı arasında anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: *Orta çocukluk dönemi, bilgisayar oyun bağımlılığı, benlik algısı, oyun bağımlılığı*

Abstract: In this study, the relationship between computer game addiction and self-perception of fifth-grade students was investigated. In addition, it was investigated whether these variables differ according to gender, computer ownership, educational status of parents and number of siblings. The sample of the study consisted of 224 fifth-grade students (115 girls and 109 boys) from the secondary schools in the city center of Eskişehir. The data were obtained by using “the General Information Form”, “Game Addiction Scale for Children” and “Self-Perception Profile for Children”. Normality test was applied to the obtained data and then Mann Whitney U-test was used for paired comparisons. Spearman Correlation analysis was used to determine the relationship between computer game addiction and self-perception. As a result of the study, it was seen that there was a negative correlation between computer game addiction and self-perception of fifth-grade students. In the study, male students had higher computer gaming addiction than female students; female students had higher self-perception than male students. It was concluded that there is no significant relationship between computer ownership, parents education status, the number of siblings.

Keywords: *Middle childhood, computer game addiction, self perception, game addiction*

* Bu çalışma 22-24 Ekim 2018 tarihinde düzenlenen Uluslararası IV. Çocuk Gelişimi Kongresinde sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

¹ Prof. Dr., Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı, aksoya@gazi.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-0918-2560>

² Arş. Gör., Anadolu Üniversitesi Yunus Emre Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi Programı, gulhanyilmaz@anadolu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0003-2124-7013>

Giriş

Teknolojinin gelişimi ile kişisel bilgisayar kullanımının yaygınlaşması, çocukların hayatında önemli değişimlere neden olmuştur. Özellikle akıllı telefonların ve sosyal medyanın yaygınlaşması elektronik ortamda oyun oynama miktarını arttırmıştır (Tüzün, 2006). Çocukların bilgisayarda oyun oynama süresi kendini denetleme becerisi ile ilişkilidir. Kendini denetleme becerisi eksik olan çocukların bilgisayarı doğru kullanım süresi ebeveynleri tarafından belirlenmesi gerekmektedir. Bilgisayar oyunları bilinçli ve kısıtlı süre oynanırsa çocukların dikkat, hafıza, algı, el-göz koordinasyonu ile muhakeme gibi zihinsel işlevlerden bazılarının gelişimini olumlu etkileri olabilir. Özellikle bilgisayar oyunları çocukların hayal gücünü harekete geçirme konusunda uyarıcı bir etkiye sahiptir (Lee ve Buchner, 2008). Elektronik ortamda oynanan birçok oyun çeşidi bulunmaktadır. Esgin (2000) araştırmasında, oynanan bilgisayar oyunlarının %54,5'inin şiddet, %22'sinin zeka ve %19'unun da spor içerikli olduğunu belirlemiştir. Bu nedenle bilgisayar kullanım süresine ek olarak oynanan oyunun içeriği de çocuk için önemlidir (Berk, 2015). Bilgisayar oyunları evde tek başına oynanabildiği gibi çevrimiçi oyunları sayesinde birden fazla çocuk bir araya gelerek kalabalık bir şekilde de oynanabilmektedir. Bu gruplar kendi tanıdığı akranları veya aile fertleri olabileceği gibi tanımadığı kişilerde olabilmektedir. Bilgisayar ortamında oynanan oyunlara ek olarak çevrimiçi oyunlar da çocuğun değişik karakterlere bürünerek kendilik algısını değiştirmesine, yargılanma veya reddedilme korkusu olmadan eğlenmesine; ayrıca tanımadığı kişilerle sosyal kaygılardan uzak kolay iletişim kurmasına ve bu sayede yeni arkadaşlar edinmesine imkan vermektedir (Kowert, Domahidi ve Quandt, 2014; Young, 1999). Volda ve Greenberg (2009)'ün çalışmalarında grup olarak oynanan oyunların yalnızlık hissi oluşturmadığını, iş birliği yapılarak ve motivasyon oluşturularak elde edilen başarının sosyal etkileşimi olumlu etkilediği sonucuna ulaşımlardır. Özellikle erken ergenlik dönemindeki erkek çocuklarının kız çocuklarına oranla bilgisayar oyunları aracılığı ile sosyalleşmeleri daha fazladır (Orleans ve Loney, 2000).

Griffiths, Davies ve Chappell (2004) çocuklar ve ergenler için bilgisayar ortamında oyun oynamanın popüler bir etkinlik olduğunu belirtmektedirler. Özellikle akran grupları tarafından kabul görmek isteyen çocuklar daha fazla bilgisayar oyununa yönelebilmektedir. Teknolojide iyi olmak ve bilgisayar oyunlarında başarılı olmak çocuğun sosyal onay almasını ve kazanma duygusunu yaşamasını sağlayabilir. Ayrıca kendine güveni artan çocuğun benlik algısı ve iyilik

hali de güçlenmektedir (Santrock, 2016). Benlik algısının oluşumunda bireyin etkileşime girdiği kişilerin tutum ve davranışları önemli rol oynar. İlkokul ve ortaokul öğrencilerinin akranlarıyla olan ilişkilerini daha fazla önemsemeleri davranışlarını akranlarına göre ayarlamalarına neden olabilir (Berk, 2015). Benlik bebeklik döneminden itibaren bireyin yeni şeyler öğrenmesiyle ve çevresindekilerle ilişkisi sonucu sürekli gelişen ve değişen bir kavramdır. Okul çağında bilişsel kapasitenin değişimi ve geri dönüt ile benlik saygısında önemli değişimler gözlemlenir. Bu dönemde çocuk kendini psikolojik terimlerle tanımlar. Kendini arkadaşlarının özellikleri ile değerlendirir, zayıf ve güçlü yönlerinin nedenleri hakkında konuşur. Perspektif alma benlik kavramının gelişimi için önemli bir etkidir. Kişisel başarı ile kendisi için önemli bireylerle kendini karşılaştırması arasındaki fark, benlik saygısını belirler. Aradaki fark ne kadar büyük olursa benlik saygısı da o kadar düşük olur. Ayrıca oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalarda (Vaida ve Greenberg, 2009; Griffiths, Davies ve Chappell, 2003) çocukların benlik algısının oluşumunda etkin rol oynayan akranlarının sosyal onayı alabilmek için bilgisayar oyunlarına yöneldikleri görülmüştür.

Orta çocukluk döneminde fiziksel görünüm, akademik, atletik ve sosyal yeterlilik benliğin gelişiminde önemli yer tutar (Temel ve Aksoy, 2016; Harter, 1998). Kendini etkin, başarılı, kabul edilmiş, değerli, sevilen, beğenilen, bedenini kabul eden, yetenek ve becerilerini gösterebilen, duygularını kontrol edebilen biri olarak gören çocuğun benlik saygısı artış gösterir. Yüksek benlik saygısı çocuğun girişkenliğini destekleyerek yüksek motivasyon sağlar ve böylece yeni beceriler edinmesine yardımcı olur. Çocuğun benlik saygısını olumlu sürdürebilmesi okul başarısının artmasında, stresle başa çıkma becerisinin güçlenmesinde, özellikle arkadaşlık ve dostluk ilişkilerinin gelişmesinde ve kimlik oluşumunda etkin rol oynar (Bee ve Boyd, 2009). Ancak düşük benlik algısı kişinin ilişki kurma becerisini olumsuz yönde etkilemektedir. Çocuklar kendilerini daha farklı algılamak, sosyal destek aramak, duygularıyla başa çıkmak, sorun yaratan durumlardan uzaklaşabilmek ve benliğini desteklemek için bilgisayar oyunlarına yönelebilmektedirler (Orleans ve Laney, 2000). Son yıllarda yapılan araştırmalar da bilgisayar oyunlarına aşırı zaman ayırmanın, özellikle çocuğun çevresi ile etkileşimlerinde değişimlere neden olduğu belirlenmiştir (Çelik, Şahin ve Eren, 2014; Vaida ve Greenberg, 2009; Griffiths, Davies ve Chappell, 2003; Young, 1996). Ayrıca ilişkinin bozulması ve ilişkiden kaçınma gibi olumsuz sosyal ilişkiler, akademik yaşamda bozulmalar, agresif ve antisosyal davranışlar, psikomotor bozukluklar, kişilik değişimleri, hiperaktivite ve anksiyetenin artışı ve fiziksel

sorunlar görülebilmektedir. Bu çalışma ile alanda farkındalık sağlayarak hem öğretmenlere hem de ebeveynlere çocukların benlik algılarının olumlu gelişimine ilişkin önlemler almalarına ve yeni beceriler edinmesine yönelik destekleyici uygulamalar yapmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu nedenle bu araştırmanın temel amacını beşinci sınıf öğrencilerinin benlik algıları ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi oluşturmaktadır. Bu genel amaç doğrultusunda aşağıdaki alt amaçlara cevap aranmıştır:

1. Öğrencilerin benlik algısı alt boyutları ile bilgisayar oyun bağımlılığının alt boyutları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
2. Öğrencilerin benlik algıları cinsiyet, bilgisayara sahip olma, anne öğrenim durumu, baba öğrenim durumu, kardeş sayısına göre farklılık göstermekte midir?
3. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı cinsiyet, bilgisayara sahip olma, anne öğrenim durumu, baba öğrenim durumu, kardeş sayısına göre farklılık göstermekte midir?

Yöntem

Beşinci sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik algıları arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla nicel araştırma desenlerinden ilişkiisel tarama modeli kullanılmıştır. Bu araştırmalar iki ya da daha fazla değişkenin arasındaki ilişkinin belirlenmesi ve betimlenmesini sağlayan araştırmalardır. Bu sayede istatistiksel karşılaştırmaların yapılmasına olanak tanır (Büyüköztürk, 2019).

Çalışma Grubu

Araştırmanın örnekleme, tesadüfi örnekleme yöntemine göre belirlenmiştir. Tesadüfi örnekleme yöntemi, araştırmanın evrenini oluşturan öğelerin eşit seçilme olasılığını sağlamaktadır (Şahin ve Gürbüz, 2018). Öncelikle bu yöntem ile 2017-2018 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören Eskişehir il merkezindeki beşinci sınıf öğrencileri belirlenmiştir. Bu belirlenen öğrencilerden araştırmaya gönüllü katılanlar araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Araştırmaya 115 (%51,3) kız, 109 erkek (48,7) toplam 224 beşinci sınıf öğrencisi katılmıştır. Örneklemin cinsiyet yönünden birbirine eşit sayıda olmasına dikkat edilmiştir. Ölçeklere verilen cevaplar kontrol

edilmiş ve 26 cevap kağıdı eksik bilgi bulunması sebebiyle araştırmadan çıkarılmıştır. Öğrencilerin demografik özelliklerine ilişkin betimsel analizler aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 1

Örneklem grubunun demografik özellikleri

Değişkenler		f	%
Cinsiyet	Kız	115	51,3
	Erkek	109	48,7
Bilgisayara Sahip Olma	Yok	94	42,0
	Var	130	58,0
Anne Öğrenim Durumu	Okuryazar Değil	10	4,5
	İlkokul	87	38,8
	Ortaokul	86	38,4
	Lise	39	17,4
	Önlisans	1	0,4
	Lisans	1	0,4
	Baba Öğrenim Durumu	Okuryazar Değil	2
Baba Öğrenim Durumu	İlkokul	49	21,9
	Ortaokul	84	37,5
	Lise	76	33,9
	Önlisans	6	2,7
	Lisans	7	3,1
Kardeş Sayısı	1	10	4,5
	2	120	53,6
	3	47	21,0
	4	32	14,3
	5 ve üzeri	15	6,7

Tablo 1 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin %51,3'nün (f=115) kız, %48,7'sinin (f=119) erkek olduğu; %42'sinin (f=94) evinde bilgisayar yokken %58'inin (F=130) evinde bilgisayarı olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin annelerinin öğrenim durumuna bakıldığında %38,8'inin (f=87) ilkökul, %0,4'ünün (f=1) önlisans ve %0,4'ünün (f=1) lisans mezunu olduğu; babalarının öğrenim durumuna bakıldığında %37,5'inin (f=84) ortaokul mezunu olduğu ve %0,9'nun (f=2) okuryazar olmadığı görülmüştür. Araştırmaya katılan öğrencilerin %53,6'sı (f=120) iki kardeşi varken, %4,5'i (f=10) tek çocuktur.

Çalışmada Kullanılan Ölçme Araçları

Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin ortaya çıkarılabilmesi için "Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği", benlik algısı düzeyinin ortaya

çıkarılabilmesi için “Çocuklar İçin Benlik Algısı Profili” cinsiyet, anne-baba öğrenim durumu, bilgisayara sahip olma ve kardeş sayısı gibi demografik bilgilerinin öğrenilebilmesi için “Genel Bilgi Formu” kullanılmıştır.

Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini değerlendirmek amacıyla Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008) tarafından oluşturulmuştur. Ölçek 5’li likert tipi olarak 21 maddedir. Ölçeğin tamamı varyansın %45’ini açıklamakta ve cronbach alfa güvenirlik katsayısı 0.85’tir. Ölçekten en az 21 puan, en fazla ise 105 puan alınabilmektedir. 21 maddenin hepsi olumlu maddelerden oluşmaktadır. Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma, bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme, bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme ve bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma olarak dört alt boyutu bulunmaktadır. Toplam puanın yüksekliği bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık düzeyinin arttığını ifade etmektedir.

Benlik saygısı ölçeği. Öğrencilerin benlik algısını değerlendirmek amacıyla Şekercioğlu tarafından (2009) uyarılama çalışması yapılan “Çocuklar İçin Benlik Algısı Profili” kullanılmıştır. Profil iki seçenekli madde biçimi tipinden oluşan 36 madde içermektedir. Cronbach alfa güvenirlik katsayısı 0.87 olduğu bulunmuştur. Ölçeğin tamamı varyansın %43.1’ini açıklamaktadır. Ölçekten en az 36 en fazla 144 puan alınabilmektedir. Sosyal kabul, eğitsel yeterlilik, davranışsal yönetim, genel öz değer, fiziksel görünüm ve atletik yeterlilik olarak altı alt boyutu vardır. Her alt boyutun kendine ait altı maddesi bulunmaktadır. Toplam puanın yüksekliği benlik algısının yüksekliğini göstermektedir.

Genel bilgi formu. Bu form öğrencilerin cinsiyet, bilgisayara sahip olma durumu, anne-baba öğrenim durumu ve kardeş sayısı bilgilerinden oluşmaktadır.

Verilerin Analizi

Verilerin normal dağılım gösterip göstermediğinin ortaya çıkarılması amacıyla veri analizinde öncelikle normalite testi yapılmıştır. Varyansların homojen olmadığı belirlendiği için ($p<.05$) non-parametrik istatistik kullanılmıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik algıları arasındaki ilişkinin ortaya çıkarılabilmesi için Spearman Korelasyon analizi kullanılmıştır. Ölçeklerin

değişkenlere göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğinin ortaya çıkarılması amacıyla ikili karşılaştırmalarda farklı iki grup (cinsiyet, bilgisayar sahip olma durumu gibi) için Mann Whitney U-testi, ikiden fazla gruba sahip olan değişkenlerde ise (anne-baba öğrenim durumu, kardeş sayısı) Kruskall Wallis testi kullanılmıştır (Büyüköztürk, 2019).

Bulgular

Bulgular bölümünde, araştırmanın sonuçlarına ilişkin bulgular tablolar halinde sunulmuştur.

Bilgisayar oyun bağımlılığının ve benlik algısı verilerinin normal dağılıma uygun olup olmadığını Kolmogorov Smirnov (K-S) testi ile test edilmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığı puanları kız öğrencilerinin ($D(115)=0,131$, $p=0,000$) erkek öğrencilerinin ($D(109) = 0,110$, $p = 0,002$) ($p < 0,05$); benlik algısının puanlarında da kız öğrencilerinin ($D(115) = 0,125$, $p = 0,000$) ve erkek öğrencilerinin ($D(109) = 0,106$, $p = 0,004$) puanlarının normal dağılıma uygun olmadıkları görülmüştür. Normalite testinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve benlik algısı değişkenleri normal dağılıma uygunluk göstermedikleri için Spearman korelasyonu analizi yapılmıştır. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik algısı toplam puanları arasındaki Spearman korelasyon analizi sonuçları tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2

Bilgisayar oyun bağımlılığı ve benlik algısı toplam puanlarına ilişkin Spearman Korelasyon analizi

	Benlik Algısı	
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	<i>r</i>	-,200
	<i>p</i>	,003
	<i>N</i>	224

Tablo 2’ye bakıldığında öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik algısı arasında negatif yönde istatistiksel açıdan anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir ($p < 0,05$). Benlik algısı ile bilgisayar oyun bağımlılığı alt boyutları arasındaki ilişkinin ortaya konulması amacıyla Spearman Korelasyon analizi yapılmıştır. Korelasyon analiz sonuçları tablo 3’te yer verilmiştir.

Tablo 3

Benlik algısı ile bilgisayar oyun bağımlılığı alt boyutlarının arasındaki ilişkinin Spearman Korelasyon analizi

	Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakmama		Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme		Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Görevi Aksatma		Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme		Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Toplam Puanı	
	r	p	r	p	r	p	r	p	r	p
Eğitsel Yeterlilik	-,179	,007	-,223	,001	-,187	,005	-,227	,001	-,263	,000
Fiziksel Görünüm	-,130	,053	-,119	,075	-,145	,030	-,132	,049	-,149	,026
Atletik Yeterlilik	-,009	,889	-,073	,280	-,065	,332	-,068	,312	-0,36	,597
Davranışsal Yönetim	-,137	,041	-,236	,000	-,210	,002	-,265	,000	-,247	,000
Sosyal Kabul	-,029	,666	-,064	,341	-,009	,897	-,100	,137	-,051	,448
Genel Öz-Değer	-,082	,221	-,196	,003	-,125	,063	-,164	,014	-,167	,012
Benlik Algısı Toplam	-,136	,042	-,212	,001	-,167	,012	-,182	,006		

Tablo 3'te bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik algısı ölçeklerinin alt boyutları arasındaki ilişkiye bakıldığında benlik algısının alt boyutlarından eğitsel yeterlilik ve davranışsal yönetim ile bilgisayar oyun bağımlılığının tüm alt boyutları arasında negatif anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($p > .05$). Benlik algısı alt boyutlarından fiziksel görünüm ile bilgisayar oyun bağımlılığı alt boyutlarından bilgisayar oyunu oynamaktan görevini aksatma ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme arasında negatif yönde bir ilişki saptanmıştır ($p > .05$). Benlik algısının genel öz değer alt boyutu ile bilgisayar oyun bağımlılığının bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme ve bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme alt boyutları ile negatif yönde bir ilişki olduğu görülmüştür ($p < .05$). Benlik algısı alt boyutlarından atletik yeterlilik ve sosyal kabul ile bilgisayar oyun bağımlılığının tüm alt boyutları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir ilişki bulunamamıştır ($p > .05$). Bilgisayar oyun bağımlılığı toplam puanı ile benlik algısı ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişkiye bakıldığında fiziksel görünüm, eğitsel yeterlilik, davranışsal yönetim ve genel öz-değer alt boyutlarıyla anlamlı düzeyde negatif bir ilişki görülmektedir ($p < .05$). Ancak atletik yeterlilik ve sosyal kabul alt boyutlarıyla anlamlı düzeyde bir ilişki olmadığı görülmektedir ($p > .05$). Benlik algısı toplam puanı ile bilgisayar oyun

bağımlılığı ölçeğinin alt boyutları arasındaki ilişkiye bakıldığında tüm alt boyutlarla anlamlı düzeyde negatif yönde bir ilişki olduğu görülmektedir ($p < .05$).

Beşinci sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve benlik algısının puanlarının bağımsız değişkenlere göre farklılaşma durumlarına ilişkin bulgular tablo 4-9’da sunulmuştur.

Tablo 4

Bilgisayar oyun bağımlılığının cinsiyete göre Mann Whitney U-Testi analizi

		N	Sıra Ort.	Sıra Toplam	U	P
Cinsiyet	Kız	115	91,05	10471,00	3801,000	,000
	Erkek	109	135,13	14729,00		

Tablo 4’e göre öğrencilerin cinsiyeti ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olduğu ortaya çıkmıştır ($p < .05$). Erkek öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu gözükmektedir.

Tablo 5

Bilgisayar oyun bağımlılığının bilgisayar sahip olma durumuna göre Mann Whitney U-Testi analizi

	N	Sıra Ort.	Sıra Top.	U	P
Yok	94	105,27	9895,5	5430,5	,155
Var	130	117,73	15304,5		

Tablo 5’e göre bilgisayara sahip olma ve olmama durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur ($p > .05$).

Tablo 6

Bilgisayar oyun bağımlılığının anne-baba öğrenim durumu ile kardeş sayısına göre Kruskal Wallis H Testi analizi

		N	Sıra Ort.	χ^2	Sd	P
Anne Öğrenim Durumu	Hiç eğitim almadı	10	140,65	5,617	5	,345
	İlkokul	87	108,77			
	Ortaokul	86	116,27			
	Lise	39	105,59			
	Önlisans	1	31,50			
	Lisans	1	181,50			
Baba Öğrenim Durumu	Hiç eğitim almadı	2	95,50	6,202	5	,287

	İlkokul	49	116,71			
	Ortaokul	84	118,20			
	Lise	76	108,49			
	Önlisans	6	53,92			
	Lisans	7	113,29			
	Ara Sıra	31	104,85			
	Düzenli	190	113,87			
Kardeş Sayısı	1	10	85,85	4,933	4	,294
	2	120	113,29			
	3	47	113,23			
	4	32	126,84			
	5 ve üzeri	15	91,07			

Tablo 6'ya göre anne-baba öğrenim durumu ve sahip olduğu kardeş sayısı değişkenleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur ($p>.05$).

Tablo 7

Benlik algısının cinsiyete göre Mann Whitney U-Testi analizi

		N	Sıra Ort.	Sıra Toplam	U	P
Cinsiyet	Kız	115	125,64	14448,50	4756,500	,002
	Erkek	109	98,64	10751,50		

Tablo 7'ye göre öğrencilerin cinsiyeti ile benlik algısı arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır ($p<.05$). Kız öğrencilerin benlik algısı düzeyleri erkek öğrencilere göre daha yüksektir.

Tablo 8

Benlik algısının bilgisayar sahip olma durumuna göre Mann Whitney U-Testi analizi

	N	Sıra Ort.	Sıra Top.	U	p
Yok	94	108,60	10208,00	5743,00	,443
Var	130	115,32	14992,00		

Tablo 8'e göre bilgisayara sahip olma ve olmama durumuna göre benlik algısı arasında anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur ($p>.05$).

Tablo 9

Benlik algısının anne-baba öğrenim durumu ile kardeş sayısına göre Kruskal Wallis H Testi analizi

		N	Sıra Ort.	χ^2	Sd	p
Anne Öğrenim Durumu	Okuryazar Değil	10	81,00	6,462	5	,264
	İlkokul	87	117,66			
	Ortaokul	86	107,82			
	Lise	39	117,82			
	Önlisans	1	214,00			
	Lisans	1	72,50			
Baba Öğrenim Durumu	Okuryazar Değil	2	109,50	2,857	5	,722
	İlkokul	49	101,73			
	Ortaokul	84	114,23			
	Lise	76	116,07			
	Önlisans	6	102,50			
	Lisans	7	137,79			
	Ara Sıra	31	102,39			
	Düzenli	190	114,30			
Kardeş Sayısı	1	10	115,40	4,643	4	,326
	2	120	113,55			
	3	47	123,76			
	4	32	92,16			
	5 ve üzeri	15	110,27			

Tablo 9'a göre anne-baba öğrenim durumu ve kardeş sayısı değişkenleri ile benlik algısı arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur ($p > .05$).

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Bu bölümde çalışmanın amacı doğrultusunda elde edilen bulgular tartışılmış, sonuç ve önerilere yer verilmiştir.

Çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik algıları arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi artma gösterdikçe benlik algısının azaldığı bulgusuna ilişkin, alanyazında da benzer bilgiler görülmektedir. Orta çocukluk döneminde bilgisayar oyunu oynamak oldukça popülerdir. Oyun oynama isteği, benlik

saygısı ve sosyal destek arayışının bilgisayar oyununa yönelmeyi etkileyen faktörler arasında olduğu düşünülmektedir. Özellikle düşük benlik saygısı olan çocukların ilişki kurma becerileri de zayıftır. Çocuklar kendilerini daha farklı algılamak, kendilerine verdikleri değeri oyun başarıları ile artırmak ve sorun yaratan durumlardan uzaklaşmak için bilgisayar oyunlarına yönelebilmektedirler. Davranışsal yönetimin azalması ile oyun bağımlılığının artması benlik algısının olumsuz etkilenmesine neden olabilmektedir (Berk, 2015; Volda ve Greenberg, 2009; Griffiths, Davies ve Chappell, 2003; Orleans ve Laney, 2000; Young, 1996; O'Malley ve Bachman, 1979).

Bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik algısı ölçeklerinin alt boyutları arasındaki ilişkiye bakıldığında benlik algısının alt boyutlarından eğitsel yeterlilik ve davranışsal yönetim ile bilgisayar oyun bağımlılığının alt boyutları arasındaki ilişkinin ters yönde olduğu bulunmuştur. Bilgisayar oyun bağımlılığının artmasının temel nedenleri arasında davranışsal yönetim becerisinin yetersizliği gösterilmektedir (Young, 1996). Davranışsal yönetim sağlayamayan çocukların akademik başarılarında düşme görülmekte ve okul ortamında kendini yetkin görememe, ödevlerde-sınavlarda yetersiz hissetme gibi durumların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir (Zimmerman, 1989). Bu sonuç benlik algısı alt boyutlarından olan eğitsel yeterliliği olumsuz etkilemektedir. Benlik algısı alt boyutlarından fiziksel görünüm ile bilgisayar oyun bağımlılığı alt boyutlarından bilgisayar oyunu oynamaktan görevini aksatma ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme arasındaki ilişkinin negatif yönde olduğu saptanmıştır. Beden algısı ile benlik kavramı arasında güçlü bir ilişki vardır. Beden algısından memnun olmayan bireylerin kendini daha farklı biri olarak hissetmek ya da beden algılarından kaçabilmek için oyuna yöneldikleri farklı çalışmalarda da incelenmiştir (Rodgers vd., 2013; Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008; Caplan, 2003). Bu nedenle olumsuz fiziksel görünüm algısından uzaklaşabilmek için oyuna yönelmesi görevlerini aksatmasına ve bilgisayar oyununun başka etkinliklere tercih edilmesine neden olabilir. Benlik algısı genel öz değer alt boyutu ile bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme ve bilgisayar oyun bağımlılığının bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma-gerçek hayatla ilişkilendirme alt boyutları ile negatif yönde bir ilişki olduğu görülmüştür. Genel öz değer çocuğun yaşamını sürdürme biçiminden mutlu olup olmadığı, kendisinden hoşlanıp hoşlanmadığı gibi kendilik değeri hakkında genel bir yargıya varmasını içerir (Harter, 1990). Ancak oyun bağımlılığının artması sonucunda hayal ile gerçek arasında karmaşa yaşayabilir. Çocuk bilgisayar oyununda bir başkasının rolüne girerek kendilik algısını

değiştirebilir, gerçek yaşamın yüklerinden kurtulabilir, bu yolla gerçeklerden ve hayattan kaçabilir (Hauge ve Gentile, 2003; Young, 1997). Benlik algısı alt boyutlarından atletik yeterlilik ve sosyal kabul ile bilgisayar oyun bağımlılığının tüm alt boyutları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Beşinci sınıf orta çocukluğun sonudur. Bu dönemde çocuk psikolojik özelliklere ve kendisini diğerleri ile karşılaştırmaya odaklanır. Ayrıca bazı şeylerde iyi, bazılarında kötü gibi olumlu ve olumsuz benlik değerlendirmeleri yapar (Harter, 1998). Bunlar kişilik özellikleri olarak içselleştirilir; bu da bireyin sağlam, dengeli özellikleri olarak diğerlerinden sağlanan geribildirim ve desteklere bağlıdır. Grup dinamiğine uyma davranışları yaşlara göre farklılık göstermektedir. Ergenlerin yaş olarak kendisinden küçük gruplara oranla daha fazla grup normlarına uymaktadır. Oysa orta çocukluk dönemindeki çocuklar halen akranlarından çok ebeveynlerinden sosyal onay ve duygusal destek alırlar. Bu nedenle çalışma grubunu oluşturan beşinci sınıf öğrencilerinin sosyal kabul ile oyun bağımlılığı alt boyutları arasında ilişki bulunmadığı düşünülmektedir (Temel ve Aksoy, 2016; Blume ve Zembar, 2007).

Araştırmada cinsiyet değişkenine göre erkek öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin kız öğrencilere göre daha fazla olduğu görülmüştür. Bu bulgu Horzum (2011), Orleans ve Loney (2000), Chiu, Lee ve Huang (2004) çalışmaları ile tutarlıdır. Orta çocukluk döneminde erkekler kızlara oranla bilgisayar başında daha çok zaman geçirmektedir. Bu iki grup arasında kullanım amacı açısından da farklılıklar bulunmaktadır. Erkek çocuklar bilgisayarı daha çok oyun oynamak için kullanırken kız çocukları ise bilgi edinme, sosyalleşme gibi sebeplerden kullanabilmektedir (Jackson vd., 2008). Ayrıca Greenberg vd. (2010) 5-8. Sınıfa devam eden çocukların bilgisayar oyunları ile ilgili yaptıkları çalışmalarında erkek öğrencilerin bilgisayar oyunlarına daha fazla zaman harcadıklarını ve evlerinde bilgisayar bulunmayan erkek çocukların kızlara göre bilgisayara ulaşmalarının daha kolay olduğunu belirtmişlerdir.

Bilgisayara sahip olma ve olmama durumuna ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur. Bu bulgu bazı çalışma (Horzum 2011) sonuçları ile tutarlı iken, bazı çalışma (Güllü vd., 2012; Şahin ve Tuğrul 2012; Onay, Tüfekçi ve Çağıltay 2005) sonuçları ile tutarlı değildir. Orta çocukluk dönemi içerisinde çocuklar oyunlarını bilgisayar dışında telefon, tablet ve oyun konsolu gibi çeşitli teknolojik araçlarla da oynayabilmektedir (Jackson vd., 2008). Bu çalışmada öğrencilerden bilgisayar dışında diğer teknolojik araçlara sahip olma durumu hakkında bilgi alınmamış sadece bilgisayara sahip olma durumu sorulmuş ve değerlendirilmiştir.

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığın anne-baba öğrenim ve kardeş sayısına göre anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur. Bu bulgular Aydınler (2017) ve Ulum (2016) çalışmalarının bulguları ile benzerdir. Ancak Akgün, Elçiçek, Mammadov ve Ayyıldız (2013) çalışma bulgusunda ebeveyn öğrenim durumu gibi değişkenler ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında farklılık bulunmamasına karşın oyunu tercih etme alt boyutu ile kardeş sayısı arasında farklılık gösterdiği ortaya konmuştur. Ancak bu çalışmada değişkenler ile alt boyutlar arasındaki ilişkiye bakılmamış toplam puan ile ilişkisine bakılmıştır. Ayrıca Şahin ve Tuğrul (2012)'un çalışmasında dağılımları normallik gösteren anne öğrenim durumunun yüksek olanların öğrenim durumu düşük olanlara göre çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri daha yüksek olduğu bulunmuştur. Ancak yapılan bu çalışmada anne-baba öğrenim durumu dağılımının ilkokul ile lise arasında yığılma olduğu görülmektedir. Bu nedenle anlamlı bir sonuç çıkmadığı düşünülebilir.

Araştırmada cinsiyet değişkeni ile benlik algısı arasında anlamlı bir farklılık olduğu ortaya çıkmıştır. Kız öğrencilerin benlik algısı düzeyinin erkek öğrencilerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu bulgu Kurşun (1998), Sayıl, Güre ve Uçanok (2002), Şekercioğlu (2009) ve Aydınler (2017) çalışmaları ile benzerdir. Çocuğun içinde yetiştiği kültüre göre toplumsal cinsiyet rollerinin benlik algıları üzerinde önemli etkileri bulunmaktadır (Berk, 2015; Usmiani ve Daniluk, 1997). Türkiye'de benlik ile ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında kızların erkeklere oranla daha yüksek benlik algıları olduğu görülmektedir (Erikçi, 2005; Şahin ve Güvenç, 1996). Bu nedenle bu çalışmada da cinsiyete göre benlik algılarında farklılık görüldüğü düşünülebilir.

Bilgisayara sahip olma veya olmama, ebeveyn öğrenim durumu ve kardeş sayısı değişkenleri ile benlik algısı arasında anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur. Bu bulgular Aydınler'in (2017) çalışma bulguları ile benzerdir. Ancak Özkan (1994)'ın çalışmasında, anne babanın öğrenim seviyesi ile benlik saygısı arasında olumlu yönde ilişkinin olduğu bulunmuştur. Farklı sonuçların elde edilmesinin nedeni olarak örneklem grubunun üniversite öğrencilerinden oluşması gösterilebilir.

Sonuç olarak bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik algısı arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Gelişen teknoloji ile bilgisayar, tablet, konsol gibi elektronik oyun imkanı yaratan cihazların en azından birinin her evde olabileceği varsayılarak, eğitimcilerin çocukların benlik algılarına olumlu katkı sağlayacak bilgisayar programları konusunda bilgi sahibi olmaları ve uygun yönlendirme yapmaları gerektiği düşünülmektedir. Ayrıca eğitimciler tarafından,

ebeveynlerin oyunların içeriği ve denetimli kullanımına yönelik bilgilendirilmeleri, oynamak için uygun süre ve sıklık belirlemeleri, oyunların çocuklarının bireysel ihtiyaçlarını karşılamaları konusunda farkındalık yaratacak aile eğitim programı hazırlanabilir. Alanyazında, çocuğun bütünsel gelişimine bilgisayar oyunları ile katkı sağlayan uygulamalı çalışmaların artırılması önerilebilir.

ETİK BEYAN: "Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Benlik Algıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" başlıklı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış, karşılaşılabilecek tüm etik ihlallerde "Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi Yayın Kurulunun" hiçbir sorumluluğunun olmadığı, tüm sorumluluğun Sorumlu Yazarlara ait olduğu ve bu çalışmanın herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiş olduğunu taahhüt ederiz."

Kaynakça

- Akgün, Ö. E., Elçiçek, A., Mammadov, U., & Ayyıldız, A. S. (2013). Çeşitli değişkenler açısından 4.- 8. sınıf öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılıklarının incelenmesi. 6. *Ulusal Lisansüstü Eğitim Sempozyumu*. Sakarya: Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi, ss. 284-296
- Aydiner, S. (2017). *Ortaokul kademesindeki öğrencilerin bilgisayar bağımlılıkları ile benlik saygıları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Ticaret Üniversitesi, İstanbul.
- Bee, H., & Boyd, D. (2009). *Çocuk gelişim psikolojisi* (O. Gündüz, Çev.). İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Berk, L. E. (2015). *Çocuk gelişimi* (A. Dönmez, Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Blume, L. B., & Zembar, M. J. (2007). *Middle childhood to middle adolescence: Development from ages 8 to 18*. New Jersey : Prentice Hall.
- Büyüköztürk, Ş. (2019). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı istatistik, araştırma deseni SPSS uygulamaları ve yorum*. Ankara: Pegem Yayıncılık

- Caplan, S. E. (2003). Preference for online social interaction: A theory of problematic Internet use and psychosocial well-being. *Communication research*, 30(6), 625-648.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & behavior*, 7(5), 571-581.
- Çelik, I., Şahin, I., & Eren, F. (2014). Metaphorical perceptions of middle school students regarding computer games. *International Journal of Social, Education, Economics and Management Engineering*, 8, 2518-23.
- Erikçi, M. (2005). *Ana baba yoksulluğunun 9-15 yaş grubu çocukların benlik kavramı üzerindeki etkilerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Esgin, A. (2000). Yeni bir bağımlılık türü: internet kafeler. *Bilim ve Ütopya*, 74, 38-45
- Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K., & Holmstrom, A. (2010). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming*, 41(2), 238-259.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27(1), 87-96.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2003). Breaking the stereotype: the case of online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(1), 81-91.
- Güllü, M., Arslan, C., DüNDAR, A., & Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 89-100.
- Harter, S. (1998). The development of self-representations. W. Damon & N. Eisenberg (Ed.), *Handbook of child psychology: Social, emotional, and personality development* içinde (s. 553-617). New York: Wiley.
- Hauge, M. R., & Gentile, D. A. (2003). Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression. *Society for Research in Child Development Conference*. Tampa, s.32.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36 (159), 56-68.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.

- Jackson, L. A., Zhao, Y., Kolenic III, A., Fitzgerald, H. E., Harold, R., & Von Eye, A. (2008). Race, gender, and information technology use: The new digital divide. *CyberPsychology & Behavior*, 11(4), 437-442.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European psychiatry*, 23(3), 212-218.
- Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(7), 447-453.
- Kurşun, M. (1998). *Elazığ'da iki farklı lisedeki öğrencilerin aile sorunlarının benlik saygısı üzerine etkileri* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Lee, I. M., & Buchner, D. M. (2008). The importance of walking to public health. *Medicine And Science In Sports And Exercise*, 40(7), 512-518.
- O'Malley, P. M., & Bachman, J. G. (1979). Self-esteem and education: Sex and cohort comparisons among high school seniors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37(7), 1153- 1159.
- Onay, P., Hotomaroğlu, A., & Çağıltay, K. (2005). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTU ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*. Ankara.
- Orleans, M., & Laney, M. C. (2000). Children's computer use in the home: Isolation or sociation?. *Social Science Computer Review*, 18(1), 56-72.
- Özkan, İ. (1994). Benlik saygısını etkileyen etkenler. *Düşünen Adam*, 7(3), 4-9.
- Rodgers, R. F., Melioli, T., Laconi, S., Bui, E., & Chabrol, H. (2013). Internet addiction symptoms, disordered eating, and body image avoidance. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(1), 56-60.
- Santrock, J. W. (2011). *Yaşam boyu gelişim: gelişim psikolojisi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Sayıl, M., Güre, A., & Uçanok, Z. (2002). Ergenliğe geçişte bilgilendirmenin ergenin bilgi düzeyi ve benlik algısına etkisi. *Türk Psikoloji Dergisi*, 17(50), 47-58.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.

- Şahin, D., & Güvenç, G. B. (1996). Ergenlerde aile algısı ve benlik algısı. *Türk Psikoloji Dergisi*, 11(38), 22-32.
- Şahin, F., & Gürbüz, S. (2018). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Şekercioğlu, G. (2009). *Çocuklar için benlik algısı profilinin uyarlanması ve faktör yapısının farklı değişkenlere göre eşitliğinin test edilmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Temel, Z. F., & Aksoy, A. B. (2016). *Ergen ve gelişimi: yetişkinliğe ilk adım*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Tüzün, H. (2006). Eğitsel bilgisayar oyunları ve bir örnek: Quest Atlantis. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30, 220-229.
- Ulum, H (2016). *Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Çağ üniversitesi, Mersin
- Usmiani, S., & Daniluk, J. (1997). Mothers and their adolescent daughters: Relationship between self-esteem, gender role identity, and body image. *Journal of Youth and Adolescence*, 26 (1), 45- 62.
- Voida, A., & Greenberg, S. (2009). *Wii all play: The console game as a computational meeting place*. Proceedings of the 27th international conference on human factors in computing systems (s. 1559-1568). New York: ACM Press.
- Young, K. (1999). Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. L. VandeCreek & T. Jackson (Ed.), *Innovations in clinical practice: a source book* içinde (s. 19-31). Florida: Professional Resource Press.
- Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. addictive use of the internet: A case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79 (3), 251-270.
- Zimmerman, B. J. (1989). A social cognitive view of self-regulated academic learning. *Journal of educational psychology*, 81(3), 329-339.

Extended Abstract

Purpose

Recent studies have shown that games played with tablets, computers and phones increase the addiction of children, and have positive and negative effects on the physical, cognitive, emotional and social development areas of children. Spending excessive time in computer games causes changes in the child's interaction with the environment. Besides, studies on game addiction have shown that children play computer games to obtain social approval of their peers who play an active role in the formation of self-perception. Self-perception begins to take shape due to the maturation of cognitive-emotional development in middle childhood and increasing interaction with the child's environment. Children may prefer to play computer games to perceive themselves differently, seek social support, deal with their emotions, move away from problematic situations and support the self-perception. This study will contribute to both teachers and parents by raising awareness of the positive development of children's self-perceptions and providing supportive practices for the acquisition of new skills. Therefore, the main purpose of this study is to investigate the relationship between fifth-grade students' self-perception and computer game addiction.

To investigate the relationship between computer game addiction and self-perceptions, relational screening model which is a quantitative research model was used in the research. The sample of the study consists of fifth-grade students who participated in the study voluntarily from secondary schools in the city center of Eskişehir in the 2017-2018 academic year. A total of 224 fifth-grade students (115 girls, 109 boys) participated in the study. The Self-Perception Profile for Children, which was adapted by Şekercioğlu (2009), was used to evaluate the students' self-perception. There are six sub-dimensions as educational competence, social acceptance, athletic competence, physical appearance, behavioral management and general self-value. Computer Game Addiction Scale for Children developed by Horzum, Ayas and Balta (2008) was used to evaluate the computer game addiction levels of the students. There are four sub-dimensions of computer games: not to give up playing and being annoyed when blocked, associating computer game with real life, disrupting tasks due to playing computer games and preferring computer games to other activities. Normality test was performed. It was found that the variances did not show homogeneous distribution ($p < .05$). therefore non-parametric statistics were used. Mann Whitney U-test was used to determine whether the scales showed a significant difference according to gender variable. Spearman Correlation analysis was used to determine the relationship between computer game addiction and self-perception.

Results

There was a significant negative relationship between computer game addiction and self-perception ($p < .05$). A negative relationship was found between the educational competence-behavioral management and the sub-dimensions of computer game addiction ($p < .05$). A negative correlation was found between physical appearance from the sub-dimensions of self-perception and disrupting tasks due to playing computer games, preferring computer games to other activities from the sub-dimensions of computer game addiction. It was found that there was a negative relationship between the self-perception sub-dimension of general self-value and computer game addiction sub-dimensions of associating computer game with real-life and preferring computer games to other activities. There was no significant relationship between athletic competence, social acceptance and all sub-dimensions of computer game addiction. A negative significant relationship was found between educational competence, behavioral management from the sub-dimensions of self-perception and all sub-dimensions of computer game addiction.

Discussion and Conclusion

It is seen that female students have higher self-perception than male students. According to the culture in which the child grows, gender roles have significant effects on self-perception (Berk, 2015; Usmiani & Daniluk, 1997). Therefore, in this study, it can be considered that there is a difference in self-perception according to gender. Playing computer games in middle childhood is quite popular. The desire to play, self-esteem and the search for social support is thought to be among the factors affecting the inclination to computer games. Especially children with low self-esteem have low ability to establish relationships. The decrease in behavioral management and the increase in computer game addiction cause negative effects on the self-perception (Orleans & Laney, 2000; Griffiths, Davies & Chappell, 2003; Voids & Greenberg, 2009; Young, 1996). Inadequate behavioral management skills are among the main reasons for the increase in computer game addiction (Young, 1996). There is a decrease in the academic achievement of children who cannot provide behavioral management. And the lack of self-efficacy in the school environment, inadequate homework-examination leads to situations such as feeling (Zimmerman, 1989). This result negatively affects the educational competence which is one of the sub-dimensions of self-perception. There is a strong relationship between body perception and self-

concept. It has been examined in many studies that individuals who are not satisfied with body perception tend to play to feel themselves different or escape from body perceptions (Rodgers et al., 2013; Kim, Namkoong, Ku & Kim, 2008; Caplan, 2003). In the study, it was found that computer game addiction levels of male students were higher than female students. In middle childhood, boys spend more time at the computer than girls. There are also differences between these two groups in terms of computer use. Boys use the computer to play games, while girls can use them for information and socialization (Jackson et al., 2008).

As a result, a significant negative correlation was found between computer game addiction and self-perception. An educational program can be prepared to inform parents about the content and supervised use of the games, to determine the appropriate time to play, and to raise awareness about the games to meet the individual needs of their children. Also, it is necessary to increase the practical studies that contribute to the child's development through computer games.