

# OKUL DÖNEMİ ÇOCUKLARININ BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI İLE DAVRANIŞ PROBLEMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ\*

## ARAŞTIRMA MAKALESİ

**Derya ŞAHİN<sup>1</sup>, Özlem GÖZÜN KAHRAMAN<sup>2</sup>**

\* Bu makale, Derya Şahin'in, Özlem Gözün Kahraman'ın danışmanlığında yürütülen yüksek lisans tezinden derlenmiştir.

1 Mdr Yrd., Karabük Millî Eğitim Müdürlüğü, Beşbinevler Anaokulu, Karabük, Türkiye, erana86@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-3583-4748.

2 Doç. Dr., Karabük Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Karabük, Türkiye, okahraman@karabuk.edu.tr, ORCID ID: 0000-0003-2767-0592.

Geliş Tarihi: 30.01.2020 Kabul Tarihi: 01.12.2020 DOI: 10.37669/milliegitim.682086

**Öz:** Bu araştırmada okul dönemi 3, 4 ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıkları ile davranış problemleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Ayrıca cinsiyet ve sınıf düzeyi değişkenlerinin bilgisayar oyun bağımlılıkları ve davranış problemlerine etkisine bakılmıştır. Araştırma, ilişkisel tarama biçiminde tasarlanmıştır. Çalışma grubuna 2016-2017 eğitim-öğretim yılında 3. 4. ve 5. sınıfa devam eden 300 öğrenci ve anneleri dâhil edilmiştir. Bu araştırmada verileri toplamak amacıyla Ayas, Balta ve Horzum tarafından (2008) geliştirilen "Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)" ve Kaner ve ark. tarafından uyarlanan "Conners Ana-Baba Dereceleme Ölçeği-Yenilenmiş Kısa Formu (CADÖ- YK)" kullanılmıştır. Verilerin analizinde gruplar arasındaki farklılıklar incelenirken Mann Whitney-U ve Kruskal Wallis-H testlerinden yararlanılmıştır. Araştırma sonucunda, bilgisayar oyun bağımlılığı puanları arttıkça davranış problemleri puanlarının da ( $p<0,05$ ) arttığı görülmüştür. Çocuğun cinsiyetinin ve bulunduğu sınıf düzeyinin bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarını etkilediği, davranış problemleri puanlarında ise sadece cinsiyet değişkeninin anlamlı bir farklılığa ( $p<0,05$ ) neden olduğu görülmüştür. Erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarını kızlara oranla daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu araştırma davranış problemlerinde bilgisayar oyun bağımlılığın önemli bir risk faktörü oluşturduğunu göstermektedir. Bu nedenle öncelikle okullarda önleyici müdahalelerin uygulanması büyük önem taşımaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Okul dönemi, bilgisayar oyun bağımlılığı, davranış problemleri.

# AN INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN COMPUTER GAME ADDICTION AND BEHAVIORAL PROBLEMS OF SCHOOL CHILDREN

## Abstract:

In this study, the connection between computer game addiction and behavioral problems of 3rd, 4th and 5th grade students was investigated. Furthermore, the impact of gender and grade variables on computer game addiction and behavioral problems was analyzed. The study was designed with the relational survey method. During the 2016-2017 academic year three hundred students attending 3rd, 4th and 5th grades and their mothers were included in the study group. In this study, in order to collect the research data, Computer Game Dependency Scale (CGDS) Ayas, Balta and Horzum (2008) and Conners Parental Rating Scale-Revised Short Form (CPRS-SF) adapted by Kaner and his friends are used. Mann Whitney-U and Kruskal Wallis H tests were used to analyze the differences between the groups. The study findings demonstrated that as the computer game addiction scores increased, behavior problem scores increased as well ( $p < 0.05$ ). It was observed that gender and grade level of the child affected the computer game addiction scores, while only the gender variable led to a significant difference ( $p < 0.05$ ) in behavioral problem scores. Based on these findings, it was concluded that preventive intervention in computer game addiction was important and should be scrutinized in future studies. It was observed that boys' computer game addiction scores were higher than girls. This research shows that computer game addiction is an important risk factor in behavioral problems. For this reason, it is very important to implement preventive interventions in schools.

**Keywords:** School period, computer game addiction, behavioral problems.

## 1. Giriş

Yaşamın her anında var olan oyun, geçmişte açık alanlarda ve arkadaş/akranlarla etkileşim halinde gerçekleşirken ilerleyen teknolojiye ayak uydurmuş ve 20. yüzyılın ortalarına doğru ortaya çıkan bilgisayar oyunları ile çocukların oyun oynama alışkanlıklarını değiştirmiştir (Başal, 2007; Horzum, Ayas ve Balta, 2008). Son yıllarda çocuklar ve gençler arasında popüler bir eğlence ve boş zamanını değerlendirme aracı olan bilgisayar oyunları ile fazla zaman geçirme çocukların gelişimlerini olumsuz etkilemektedir. Uzun süre oynayan çocuklar kendilerini gerçek yaşamdan soyutlayarak sosyal hayattan koparmakta (Hazar, 2016; Horzum vd., 2008;) ve sorumluluklarını ihmal ederek akademik başarısızlık yaşamaktadır (Roe ve Muijts 1998). Aynı zamanda uzun süre bilgisayar başında oturmak yetersiz fiziksel aktivite, beslenme ve uyku alış-

kanlıklarına yol açmakta, çocuk saatlerce aynı pozisyonda oturduğu için kas ve iskelet sorunları yaşamaktadır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Gelişen bilgisayar teknolojisiyle sanal gerçekliğin doruk noktalara ulaştığı bilgisayar oyunlarının kolay ulaşılabilir olması beraberinde çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı kavramını getirmiştir (Ulum 2016). 2018 yılında İstanbul’ da 35 ülkeden katılan 50 bilim insanı ile yapılan dijital çalışma platformunda özellikle asya ülkelerinde bu durumun çok ciddi bir sorun haline geldiği, Çin ve Kore’ nin devlet düzeyinde önleme çalışmalarına gittiği, teknoloji bağımlıları için askeri kampların ve yataklı tedavi merkezlerinin açıldığı söylenerek dünyadaki tehlikenin önemine vurgu yapılmıştır. Türkiye de ise 2016 yılında oyun oynayanların sayısı 30 milyona ulaşmış, oyun üreticilerin elde ettiği gelirin % 57,5 i bilgisayar ve oyun konsollarından oynanan oyunla kazandığı belirtilmiştir (Dijital oyunlar raporu, 2017).

Araştırmalar, bilgisayar oyun bağımlılığını çocuğun zihninin sürekli oyunda olması, oyun oynamayı bırakamaması ve sürekli oyunla ilgilenmesi olarak tanımlamıştır (Taş ve Güneş, 2019). Ruhsal bozuklukların tanıs ve sayımsal el kitabın-5’ te ise (DSM-5) ilk defa “ Maddeyle İlişkili Olmayan Bozukluklar” başlığı altında yer almış ve 9 ölçüt sunulmuştur (APA, 2013). Bu ölçütler, “zihnin sürekli olarak oyunla meşgul olması, yoksunluk belirtileri, tolerans, oyun oynama süresi ile ilgili yalan söyleme, diğer insanlarla problem yaşama, önemli ilişkilerden birini kaybetme, oyunu bırakmak istemesine rağmen bırakamama, oyun oynama dışındaki diğer alanlardan ve olumsuz duygulardan kaçma” olarak ele alınmıştır (Akt. Taş ve Güneş, 2019). Blgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan birçok araştırmada majör depresif, kaygı, antisosyal davranışlar, obsesif ve agresif davranışlar, dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu, depresyon, yalnızlık, saldırgan davranışlar, akademik başarısızlık, sağlık sorunları gibi problemlerle ilişkili olduğunu göstermiştir ( Hyun, Han, Lee, Kang, Yoo, Chung ve Renshaw, 2008).

Burada da görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı birçok davranış problemine yol açmaktadır. Günümüzde de rehberlik servislerini sıkça meşgul eden konulardan biri de okul dönemi öğrencilerin davranış problemlerinin karşılaşıma sıklığının artması olmuştur (Sertbaş, 2016). Davranış problemleri dışsallaştırılmış davranışlar ve içselleştirilmiş davranışlar olarak iki tür altında sıralanabilir (Austin and Sciarra, 2015). Karşı gelme, fiziksel saldırganlık, tehdit, hiperaktiflik gibi dışsallaştırılmış sorun davranışlar, genel olarak dış çevreye yönelik olumsuz davranışlar olarak tanımlanırlar (Castro, Cooke, Halberstadt and Garrent-Petters, 2017). Depresyon, mizaç bozuklukları, kaygı bozukluğu, şizofreni (Austin and Sciarra, 2015) gibi içselleştirilmiş davranışlar ise çocuğun içe yönelmiş, aşırı denetlenen davranışları içeren ve bir dizi depresif ve kaygı bozukluğu ile ilişkili olan bir boyutu kapsar. Çoğu zaman okulda yönetilmesi zor davranış problemleri dışa dönük davranışlardır. İçe dönük davranışlar ise doğrudan gözlenemedikleri ve diğerlerine yönelik olmadığından ebeveynler, öğretmenler ve bakım veren kişiler tarafından sorun davranışı olarak tanımlanmazlar (Yüksek Usta, 2014). Okul çağındaki çocuklarda öfke nöbetleri, dikkat eksikliği hiperaktivite

bozukluğu, karşı gelme, meydan okuma gibi görülen yıkıcı davranış problemleri en sık görülen davranış problemleridir (Ogundele, 2018).

Bilgisayar oyun bağımlılığı ve davranış problemleri arasındaki çalışmalara baktığımız zaman yapılan birçok araştırmada bu sorunların yaşandığı görülmüştür (Williams ve Clippenger, 2002; Griffiths, Davies, Chappell, 2004; Young, 2009; Weinstein 2010; Swing, Gentile, Anderson and Walsh, 2010; Burak ve Ahmetoğlu, 2015; You, Kim and Lee 2017).

Bu durum, başta anne babaların ve sonra da çocuğun en yakınında olan öğretmenlerin dikkat etmesi gerektiği önemli bir sorun olarak gözükmektedir. Bu nedenle çalışmanın özellikle bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda yapılacak müdahale çalışmalarına yol gösterici olması ve önlemeye ilişkin müdahale açısından da önemli olduğu düşünülmektedir.

Bu çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesi, okul dönemi 3, 4 ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve davranış problemlerine cinsiyet ve sınıf düzeyi farklılığının olup olmadığının belirlenmesi amaçlanmıştır.

## **2. Yöntem**

### **Araştırma Deseni**

Bu araştırma ilişkisel tarama modeline göre yapılmıştır. İlişkisel tarama modelleri, iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim olup olmadığını ve değişimin derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelleridir (Karasar, 2016).

### **Evren ve Örneklem**

Araştırmanın evrenini Karabük İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı 2016-2017 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören 9-11 yaş aralığındaki öğrenciler ve bu öğrencilerin anneleri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise, sosyo-ekonomik düzeyi düşük, orta ve yüksek olan beş ilkokul ve dört ortaokulda öğrenim gören, ilkokul 3 ve 4. sınıf ve ortaokul 5. sınıftaki 9-11 yaş aralığında 171 kız (%57) ve 129 erkek (%43) toplam 300 çocuk ve bu çocukların anneleri oluşturmaktadır. Örneklem grubunun belirlenmesinde zaman, işgücü ve maliyet kaybını önlemesi ile ulaşılabilir bir katılımcı grubundan veri toplama fırsat tanınması gibi özellikleri nedeniyle uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntem zaman, emek ve parasal yönden yaşanabilecek ve araştırmanın sonucunu etkileyebilecek olağan sınırlılıklar yanında örneklemin kolay ulaşılabilir olmasından ötürü tercih edilmiştir (Büyüköztürk vd., 2015).

### **Veri Toplama Araçları ve Uygulama**

Araştırmada çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarını belirlemek için Ayas, Balta ve Horzum tarafından (2008) geliştirilen "Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)" ve davranış problemlerini belirlemek için Kaner ve ark. tarafından uyarlanan

“Connors Ana-Baba Dereceleme Ölçeği-Yenilenmiş Kısa Formu (CADÖ- YK)” kullanılmıştır.

### **Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği (BOBÖ)**

Toplam 4 alt ölçekten ve 21 maddeden oluşmuştur. 1-10. maddeler “Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama” ilk alt faktörü olup iç tutarlılık katsayısı. 83 bulunmuştur. Ölçekte 11-14. maddeler “Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme” ikinci alt faktörü olup iç tutarlılık katsayısı. 60’tır. Ölçekteki 15-17. maddeler “Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma” üçüncü alt faktördür ve iç tutarlılık katsayısı.50 bulunmuştur. Son olarakta 18-21.maddeler “Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme” son alt faktördür ve iç tutarlılık katsayısı.50’dir. Ölçek 5’ li likert tipinde olup hiçbir zaman “1” puan; nadiren “2” puan; bazen “3” puan; ara sıra “4” puan ve her zaman “5” puan olarak puanlanmaktadır. Ölçekten alınan puan en az 21, en fazla ise 105’ tir. Ölçekteki maddelerin tamamı olumlu maddelerden oluşmaktadır ve ölçekten alınan puanın yüksek olması bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık düzeyinin de yüksek olduğunu ifade etmektedir.

### **Connors ana-baba dereceleme ölçeği yenilenmiş kısa formu (CADÖ-YK)**

Kaner ve ark. tarafından uyarlanan ‘Connors Ana-baba Dereceleme Ölçeği- Yenilenmiş Kısa Formu (CADÖ- YK)’ kullanılmıştır. Toplam 27 maddeden oluşan bu ölçek Hiperaktivite-H ve Karşı Gelme-KG Bilişsel Problemler /Dikkatsizlik- BPD olmak üzere üç alt ölçek ve DEHB İndeksi-DEHB olmak üzere bir yardımcı ölçekte toplanmıştır. CADÖ-YK formunun alt ölçeklerinin Cronbach alfa ve iki yarı güvenilirlik katsayıları sırasıyla 0,73-0,86 ve 0,72-0,85 arasında değişmektedir. Ölçeğin alt ölçeklerinin test-tekrar test güvenilirlik değerleri ise 0,56-0,72’dir. CADÖ- YK’ dan elde edilen puanların geçerlik ve güvenilirliğinin tatmin edici düzeyde olduğunu göstermektedir. Ölçek, 4’lü likert tipinde olup hiçbir zaman doğru değil “0” puan; biraz doğru “1” puan; oldukça doğru “2” puan ve çok doğru “3” puan olarak puanlanmaktadır. Ölçekten alınabilecek toplam puan en az 27 ve en fazla 81’ dir. Yüksek puan, çocuğun CADÖ-YK’ da tanımlanan problemlere o kadar çok sahip olduğunu göstermektedir.

Araştırmada öncelikle ölçek sahipleri ile mail yoluyla iletişime geçilip ölçeklerin araştırmada kullanılabilmesi için gerekli izinler alınmıştır. Ölçeklerin öğrencilere uygulanabilmesi için 29.03.2017 tarih ve karar no:3/25 olan Karabük Üniversitesi Girişimsel Olmayan Etik Kurul İzni ve anket uygulaması için Karabük Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğü’nden anket izni alınmıştır. Okul yöneticileri, öğretmenler ve araştırmaya katılan öğrenci ve annelerine çalışmanın amacı, veri toplama işleminin nasıl ve ne kadar süreceği gibi konularda gerekli açıklamalar yapılmıştır. Gönüllü olan annelere ve çocuklarına çalışmada yer alan ölçekler uygulanmıştır.

### **Verilerin Analizi**

Bu çalışmada elde edilen bulgular IBM SPSS Statistics Version 20 paket programı ile analiz edilmiştir. Değişkenlerin normal dağılımdan gelip gelmemelerine bakılırken

Shapiro Wilk's kullanılmıştır. Sonuçlar yorumlanırken anlamlılık düzeyi olarak 0,05 belirlenmiş;  $p < 0,05$  değişkenlerin normal dağılımdan gelmediği,  $p > 0,05$  olduğunda değişkenlerin normal dağılımdan geldikleri ve gruplar arasındaki farklılıklar incelenirken değişkenlerin normal dağılım göstermemesi nedeniyle "Mann Whitney U ve Kruskal Wallis-H" Testlerinden yararlanılmıştır. Normal dağılımdan gelmeyen değişkenler arasındaki ilişkiler incelenirken Spearman's Korelasyon Katsayısından yararlanılmış olup sonuçlar yorumlanırken anlamlılık düzeyi olarak 0,05 kullanılmış,  $p < 0,05$  olması durumunda anlamlı bir ilişkinin olduğu ve  $p > 0,05$  olması durumunda ise anlamlı bir ilişkinin olmadığı tespit edilmiştir.

### 3. Bulgular

Araştırmanın bu kısmında bilgisayar oyun bağımlılığı ve davranış problemleri toplam puanlarında ve alt boyut toplam puanları arasında ilişki olup olmadığı, cinsiyet ve sınıf düzeyinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve davranış problemleri toplam puanlarında ve alt boyut toplam puanlarında değişime sebep olup olmadığını gösteren sonuçlara yer verilmiştir.

**Tablo 1. Çocukların BOBÖ Puanları ve CADÖ- YK Puanları Korelasyon Analizi Sonuçları**

		Karşı Gelme	Bilişsel Problemler/ Dikkatsizlik	Hiperaktivite	DEHB İndeksi
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü	r	0,266**	0,303**	0,307**	0,334**
	P	0,001	0,001	0,001	0,001
	n	300	300	300	300
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü	r	0,153**	0,225**	0,199**	0,208**
	p	0,008	0,001	0,001	0,001
	n	300	300	300	300
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü	r	0,159**	0,257**	0,162**	0,263**
	p	0,006	0,001	0,005	0,001
	n	300	300	300	300
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü	r	0,111	0,197**	0,143*	0,160**
	p	0,054	0,001	0,013	0,005
	n	300	300	300	300
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puan	r	0,230**	0,301**	0,277**	0,305**
	p	0,001	0,001	0,001	0,001
	n	300	300	300	300

Tablo 1 incelendiğinde, çalışma grubundaki çocukların bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü ile Karşı Gelme puanı arasında  $r=0,266$ , Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik puanı arasında  $r=0,303$ , Hiperaktivite puanı arasında  $r=0,307$  ve DEHB indeksi puanı arasında  $r=0,334$  olan aynı yönlü zayıf dereceli bir ilişki bulunmuştur ( $p<0,05$ ). Bu çerçevede, “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü” puanları arttıkça “Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB” indeksi puanlarının da arttığı söylenebilir.

“Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatta ilişkilendirme faktörü ile Karşı Gelme” puanı arasında  $r=0,153$ , “Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik” puanı arasında  $r=0,225$ , “Hiperaktivite” puanı arasında  $r=0,199$  ve “DEHB” indeksi puanı arasında  $r=0,208$  olan aynı yönlü zayıf dereceli bir ilişki bulunmuştur ( $p<0,05$ ). Bu çerçevede “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatta ilişkilendirme faktörü” puanları arttıkça “Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB” indeksi puanlarının da arttığı söylenebilir.

“Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü ile Karşı Gelme” puanı arasında  $r=0,159$ , “Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik” puanı arasında  $r=0,257$ , “Hiperaktivite” puanı arasında  $r=0,162$  ve “DEHB indeksi” puanı arasında  $r=0,263$  olan aynı yönlü zayıf dereceli bir ilişki bulunmuştur ( $p<0,05$ ). Bu çerçevede, “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü” puanları arttıkça “Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB indeksi” puanlarının da arttığı söylenebilir.

“Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü ile Karşı Gelme puanı arasında”  $r=0,111$ , “Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik” puanı arasında  $r=0,197$ , “Hiperaktivite” puanı arasında  $r=0,143$  ve “DEHB indeksi” puanı arasında  $r=0,160$  olan aynı yönlü zayıf dereceli bir ilişki bulunmuştur ( $p<0,05$ ). Bu çerçevede, “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü” puanları arttıkça “Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB indeksi” puanlarının da arttığı söylenebilir.

“Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanı ile Karşı Gelme” puanı arasında  $r=0,230$  olan “Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik” puanı arasında  $r=0,301$ , ile “Hiperaktivite” puanı arasında  $r=0,277$  ve “DEHB indeksi” puanı arasında  $r=0,305$  olan aynı yönlü zayıf dereceli bir ilişki bulunmuştur ( $p<0,05$ ). Bu çerçevede, “bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği” toplam puanları arttıkça “Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB indeksi” puanlarının da arttığı söylenebilir.

**Tablo 2.** Çocukların Cinsiyeti İle BOBÖ Puanları Mann Whitney U Testi Sonuçları

<b>BOBÖ Alt Boyutları</b>		<b>n</b>	<b>Sıra Ort.</b>	<b>z</b>	<b>p</b>
<b>Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü</b>	<b>Kız</b>	171	127,04	-5,400	<b>0,001</b>
	<b>Erkek</b>	129	181,60		
<b>Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü</b>	<b>Kız</b>	171	131,19	-4,466	<b>0,001</b>
	<b>Erkek</b>	129	176,09		
<b>Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü</b>	<b>Kız</b>	171	132,89	-4,536	<b>0,001</b>
	<b>Erkek</b>	129	173,84		
<b>Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü</b>	<b>Kız</b>	171	144,18	-1,462	0,144
	<b>Erkek</b>	129	158,88		
<b>Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puan</b>	<b>Kız</b>	171	128,25	-5,116	<b>0,001</b>
	<b>Erkek</b>	129	179,99		

Tablo 2 incelendiğinde cinsiyet bakımından 'Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçmeme Ve Engellendiğinde Rahatsız Olma Faktörü, Bilgisayar Oyununu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme Faktörü, Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Faktörü Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam' puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır ( $p < 0,05$ ). Erkeklerin puanı kızlara göre anlamlı derecede yüksektir. Bu çerçevede erkeklerin bilgisayar oyunlarına olan bağımlılıklarının kızlara oranla daha fazla olduğu söylenebilir.

Cinsiyet bakımından 'Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Faktörü' puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p > 0,05$ ).



**Tablo 3.** Çocukların Sınıf Düzeyi İle BOBÖ Puanları Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

BOBÖ Alt Boyutları		n	Sıra Ort.	H	p
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü	3. sınıf	100	132,38	13,987	0,001
	4. sınıf	100	142,87		
	5. sınıf	100	176,25		
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü	3. sınıf	100	150,29	0,015	0,993
	4. sınıf	100	151,33		
	5. sınıf	100	149,89		
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü	3. sınıf	100	136,84	13,175	0,001
	4. sınıf	100	141,37		
	5. sınıf	100	173,30		
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü	3. sınıf	100	140,41	2,537	0,281
	4. sınıf	100	151,31		
	5. sınıf	100	159,79		
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puan	3. sınıf	100	137,95	6,23	0,044
	4. sınıf	100	146,00		
	5. sınıf	100	167,55		

Tablo 3 incelendiğinde sınıf bakımından ‘Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçmeme ve Engellendiğinde Rahatsız Olma Faktörü, Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Faktörü ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanı’ arasında anlamlı bir farklılık vardır ( $p<0,05$ ). 5.sınıfların “Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçmeme Ve Engellendiğinde Rahatsız Olma Faktörü” ve “Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Faktörü” puanı 3. ve 4. sınıflara göre anlamlı derecede yüksektir. 5. sınıfların “Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” toplam puanı ise 3.sınıflara göre daha yüksektir. Bu çerçevede yaş arttıkça bilgisayar oyun bağımlılığının arttığı söylenebilir.

Sınıf Bakımından ‘Bilgisayar Oyununu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme Faktör ve Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Faktörü’ puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p>0,05$ ).

**Tablo 4.** Çocukların Cinsiyeti ile CADÖ- YK Puanları Mann Whitney U Testi Sonuçları

CADÖ- YK Alt Boyutları		n	Sıra Ort.	z	P
Karşı gelme puanı	Kız	171	139,13	-2,627	0,009
	Erkek	129	165,57		
Bilişsel problemler/ Dikkatsizlik puanı	Kız	171	129,83	-4,799	0,001
	Erkek	129	177,9		
Hiperaktivite Puanı	Kız	171	130,73	-4,596	0,001
	Erkek	129	176,71		
DEHB İndeksi Puanı	Kız	171	131	4,491	0,001
	Erkek	129	176,35		

Tablo 4 incelendiğinde cinsiyet bakımından, ‘Karşı gelme, Bilişsel problemler/ Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB İndeksi’ puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ( $p<0,05$ ). Erkeklerin ‘‘Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB İndeksi’’ puanları kızlara göre anlamlı derecede yüksektir. Bu çerçevede, erkeklerin davranış problemlerinin kızlara göre daha fazla olduğu söylenebilir.

**Tablo 5.** Çocukların Sınıf Düzeyi İle CADÖ- YK Puanları Kruskal Wallis H Testi Sonuçları

CADÖ- YK Alt Boyutları		n	Sıra Ort.	H	P
Karşı gelme puanı	3. sınıf	100	145,80	0,705	0,703
	4. sınıf	100	149,74		
	5. sınıf	100	155,97		
Bilişsel problemler/ Dikkatsizlik puanı	3. sınıf	100	146,14	0,420	0,811
	4. sınıf	100	153,79		
	5. sınıf	100	151,57		
Hiperaktivite Puanı	3. sınıf	100	148,98	0,048	0,976
	4. sınıf	100	151,14		
	5. sınıf	100	151,39		
DEHB İndeksi Puanı	3. sınıf	100	144,03	1,509	0,470
	4. sınıf	100	148,73		
	5. sınıf	100	158,75		

Tablo 5 incelendiğinde sınıf bakımından, 'Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB İndeksi' puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ( $p>0,05$ ). Bu çerçevede; yaş faktörünün davranış problemlerini etkilemediği söylenebilir.

#### 4. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Araştırmada okul dönemi çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ve problem davranışları arasında pozitif yönlü zayıf bir ilişki olduğu saptanmıştır. İlişki düzeyi zayıf olmakla birlikte pozitif yönlü olan bu ilişkinin önemli olduğu düşünülmektedir. Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı puanları arttıkça davranış problemleri puanları da artmıştır. Bununla birlikte davranış problemlerinin birçok nedeni vardır. Öncelikli birincil nedenler arasında genetik, doğum öncesi ve doğum sonrası etkenler, beyin hasarı, mizaç, çevresel faktörler, anne-baba tutumları, anne-baba bağlanma stilleri, kültürel etmenler yer alabilir (Kauffman ve Landrum, 2015; Austin ve Scierra, 2015). Bilgisayar oyun bağımlılığı problem davranışların ikincil ya da üçüncül nedenleri arasında olabilir. Avusturalya' da geç çocukluk döneminde elektronik medya kullanımı ile duygusal ve davranışsal sorunları arasındaki ilişkiye bakılmış, video oyunlarının iki saatten fazla kullanımının duygusal ve davranışsal sorunlara yol açtığı bulgularına ulaşılmıştır (Mundy vd., 2017). Ayrıca, yapılan çalışmalar bilgisayar oyun bağımlılığının çocuklarda dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu, obsesif ve agresif davranışlar, saldırganlık, şiddet eğilimi gibi davranış problemlerine neden olduğunu göstermektedir (Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Weinstein, 2010; Öncel ve Tekin, 2015; Swing vd., 2010; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Chan ve Rabinowitz (2006) 72 ergen ve 72 aile ile yaptığı çalışmalarında günde bir saatten fazla video oyunları oynayan ergenlerde DEHB ve dikkatsizlik belirtilerinin arttığı bulgularına ulaşmışlardır. Kore'de yapılan bir çalışma ise oyun oynama için harcanan zamanın DEHB belirtileri gösterme riskinin artmasıyla ilişkili olduğunu göstermiştir (Hyun vd., 2013). Gentile vd. (2014) Amerikalı çocuklarla yaptığı araştırmasında şiddetli video oyunu alışkanlıklarının ergen düşmanlığı, saldırgan davranışlar ve okul performansı üzerindeki etkilerine bakmış, daha çok video oyununa maruz bırakan ergenlerin daha düşmanca davrandığı, öğretmenleri ile daha sık tartışmaya girdiği ve fiziksel kavgalarda bulunma olasılığının daha fazla olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu çalışmaların sonuçları da araştırmanın bulgusuna paralel nitelikte olup bilgisayar oyun bağımlılığı arttıkça davranış problemlerinin arttığı göstermektedir.

Araştırmanın diğer bir bulgusu da cinsiyet değişkeninin bilgisayar oyun bağımlılığında etkili olduğudur. Erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılığı puanları kızlara göre anlamlı derecede yüksektir. Araştırmanın bu bulgusu alan yazındaki bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet arasındaki ilişkiyi inceleyen diğer çalışmalarla benzerlik göstermektedir (Griffiths ve Davies, 2005; Erboy 2010; Horzum vd., 2011; Yılmaz vd., 2017; Mundy vd., 2017). Erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarının kızlardan daha yüksek olması toplum ve ailesel faktörlerden kaynaklı olabilir. Toplum tarafından be-

lirlenen cinsiyet rolleri erkek öğrencilerin daha çok teknolojik faaliyetleri tercih etmelerini destekleyebilir. Aynı zamanda kültürümüzde ebeveynlerin erkeklere daha izin verici ebeveynlik uygulaması erkeklerin daha sık ve daha uzun oynamasına neden olabilir. Ayrıca, kız çocukları bilgisayar oyunlarını daha çok hoş vakit geçirilen boş zamanı değerlendirme etkinliği olarak görürken, erkek çocuklarında durum oldukça farklı olabilir. Erkek çocukları bu oyunlar sayesinde kendine özgü karakterler inşa etmekte ve bu da onları oyun bağımlılarına dönüştürmektedir (Çavuş vd., 2016). Bunun yanında, video oyunlarının içeriği de önemlidir (Mundy vd., 2017). Erkek çocukları için tasarlanmış çok sayıda agresif içerikli oyun vardır. Güç, kontrol ve şiddet kullanımını içeren bu oyunlar kız çocuklarından çok erkek çocukların ilgisini çekmektedir (Wong ve Lam, 2016). Bu yüzden erkek çocukları kız çocuklarına oranla daha fazla bilgisayar oyunu oynuyor olabilir.

Araştırmada ayrıca çocukların bilgisayar oyun bağımlılığının sınıf düzeyi değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği saptanmıştır. Sınıf düzeyi ilerledikçe bağımlılığın arttığı, 5. sınıfların 3 ve 4. sınıflara göre bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçemediği, görevlerini aksattığı ve daha çok bilgisayar oyun bağımlısı olduğu belirlenmiştir. Bunun nedeni, 5. sınıf öğrencilerinin ergenliğe geçiş döneminde olmasından kendilerini daha bağımsız hissetmeleri ve bilgisayar oyunlarının ergenler arası oldukça popüler olmasıyla bu oyunlara daha çok yönlendirmesi olabilir. Ayrıca Millî Eğitim müfredatında zorunlu olan bilişim dersinin 5. sınıftan itibaren okutulduğunu düşünlüğünde, 5. sınıf çocukları küçük sınıflardaki çocuklara göre daha fazla bilgisayar oyunlarına yönelmiş olabilir. Öncel ve Tekin (2015) ortaokul öğrencileri ile yaptıkları çalışmada benzer sonuçlara ulaşmıştır. Bu bulgu da çalışma bulgularıyla paralellik göstermektedir.

Araştırmada çocuklardaki davranış problemlerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık gösterdiği belirlenmiştir. 'Karşı gelme, Bilişsel problemler/ Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB İndeksi' puanları arasında cinsiyete göre anlamlı bir farklılık olduğu ve erkeklerin puanlarının kızlara göre anlamlı derecede yüksek olduğu saptanmıştır. Bu çerçevede; erkeklerin davranış problemlerinin kızlara göre daha fazla olduğu söylenebilir. Kanlıklıçer (2005) okul öncesinde yaptığı çalışmada, erkeklerin sergiledikleri davranış problemlerinin kızlardan fazla olduğunu bulmuştur. Literatürde erkeklerin genetik ve biyolojik donanımları nedeniyle daha çok DEHB, saldırganlık gibi dışa yönelik davranış problemlerine, kızların ise içe kapanıklık, kaygı bozukluğu, dikkat eksikliği gibi içe yönelik davranış problemlerine sahip olduğu görülmektedir. Bu nedenle de alan yazında yer alan araştırma sonuçlarına baktığımızda, erkeklerde DEHB daha kolay fark edilmekte ve tanımlanmakta, kızlarda ise daha az fark edilmekte ve daha az tanımlanmaktadır (Ardıç ve Küçük Doğaroğlu, 2018). Ayrıca erkeklerin dışa dönük davranış problemlerinin toplum tarafından daha kolay görmezden gelinmesi bu problemleri daha kalıcı hale getirebilir (Hesketh vd., 2011). Bu çalışmada, erkek çocuklarının karşı gelme puanlarının yüksek çıkmış olması ge-

leneksel olarak cinsiyetlere yüklenmiş roller nedeniyle erkeklerdeki saldırgan davranışların daha fazla görülmesiyle açıklanabilir (Eagly ve Steffen, 1986). Ayrıca erkekler için kültürel beklenti, onların daha agresif olabilecekleri yönündedir. Bu durum erkek çocukların kız çocuklarına göre daha saldırgan ve daha fazla davranış problemi sergilediğini açıklayabilmektedir (Güzel ve Arkar, 2014). DEHB kızların puanının düşük çıkması kız çocuklarının daha sakin olması gerektiği aşılılarak büyütülmesi olabilir. Ayrıca DEHB' nin kızlarda daha çok bilişsel zorluklarla görülmesi nedeniyle saldırgan ve dürtüsellik davranış sorunlarının az olması nedeniyle gözden kaçıp önemsizleşmiş olabilir (Kayaalp, 2008). Işık (2018) yaptığı çalışmada erkeklerin kızlara göre aşırı hareketli-dikkatsiz davranış problemi sergilediğini bulmuştur. Bu araştırma bulguları yapılan çalışma bulgularıyla paralellik göstermektedir. Ayrıca çalışmada davranış problemlerini değerlendirmede kullanılan ölçme aracı daha çok karşı gelme, dikkatsizlik, hiperaktiflik ve DEHB gibi dışı yönelime yönelik davranışları kapsıyor olması, bu araştırmanın sınırlılığı olarak düşünülebilir.

Araştırmada davranış problemlerinin sınıf düzeyine değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermediği görülmüştür. Bunun nedeni çalışılan grubun ilkökul dönemi çocuklarından oluşması, yaşlarının birbirine yakın olması ve bulunulan dönem nedeniyle benzer özellikler gösteriyor olmalarından kaynaklanıyor olabilir.

Buradan hareketle bilgisayar oyun bağımlılığı ve davranış problemleri arasında bir ilişkinin olması, davranış problemlerinde bilgisayar oyun bağımlılığın önemli bir risk faktörü oluşturduğunu gösterebilir. Bağımlılık, teknolojinin giderek artması nedeniyle çocuk ve gençleri risk altına almaktadır. Bu nedenle öncelikle önleyici müdahalelerin uygulanması büyük önem taşımaktadır.

Bu sonuçlar doğrultusunda, ailelere; çocukların oynadığı oyun türleri, oyun süresi, çocuğa bilgisayar kullanımı ile koyması gereken kurallar, bilgisayar okur-yazarlığı, ailenin çocukla kaliteli zaman geçirmesini sağlayacak aktiviteleri içeren konularla ilgili, çocuklara ise; oynadıkları oyun türlerinin içeriği, uzun bilgisayar oyunu oynamanın zararları ve oyun haricinde yapabilecekleri etkinlik örnekleri gibi konularla ilgili bilgilendirmelerin yapılması, davranış problemlerinin ortaya çıkmasının önlenmesi açısından etkili olacaktır. Ayrıca, problem ortaya çıktıktan sonra hazırlanacak müdahale planlarının da özellikle teknolojik araçların kullanımına yönelik sınırlandırmanın önemli olacağı düşünülmektedir. Bu çalışmada sadece okul dönemi 3, 4 ve 5. sınıf öğrencileri çalışma grubunu oluşturmaktadır. Bundan sonraki çalışmalarda okul öncesi, ilkökul, ortaokul ve lise grubundaki çocukların dâhil edildiği karşılaştırmalı çalışmalar yapılabilir. Bu çalışma Karabük ili ile sınırlı olup, aynı çalışma farklı iller ve bölgeler için yapılabilir ve bilgisayar oyun bağımlılığının problem davranışları arasındaki ilişkiyi etkileyen faktörlerin her bölge ve il için farklılaşp farklılaşmadığına bakılabilir. Bu çalışma davranış problemlerinden Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB ile sınırlıdır. Bilgisayar oyun bağımlılığının diğer davranış problemlerine olan etkisine bakılabilir. Çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarının

ebeveyn tutumları ve sosyal becerilerle ilişkisini inceleyen ilişkisel çalışmalar da yapılabilir. Bilgisayar oyun bağımlılığı ve problem davranışları düzeyi bir eğitim programı sonrasında sonuçları görebilmek için hem ailelere hem çocuklara yönelik deneysel bir çalışma yapılabilir.

## Kaynakça

- VINK, A. P. A. (2013). *Land use in advancing agriculture* (Vol. 1). Springer Science & Business Media
- AUSTIN, V. Ve Sierra, D. (2015). Çocuk ve Ergenlerde Duygusal ve Davranışsal Bozukluklar (M. Özokes, Çev.) Ankara Nobel.
- BAŞAL, H.A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 243-266.
- BURAK, Y., Ahmetoğlu, E. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 10(11), 363-382.
- BÜYÜKÖZTÜRK, Ş., Akgün, Ö. E., Demirel, F., Karadeniz, Ş., & Çakmak, E. K. (2015). Bilimsel araştırma yöntemleri.
- CASTRO, V. L., Cooke, A. N., Halberstadt, A. G., Garrett-Peters, P. (2018). Bidirectional Linkages Between Emotion Recognition and Problem Behaviors in Elementary School Children. *Journal of Nonverbal Behavior*, 42(2), 155-178.
- CHAN P.A, Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(1), 16.
- DİJİTAL Oyun Raporu, 2017, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf> Erişim Tarihi: 10.12.2019
- EAGLY, A. H., & Steffen, V. J. (1986). Gender and aggressive behavior: a meta-analytic review of the social psychological literature. *Psychological bulletin*, 100(3), 309.
- ERBOY, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler* (Master’s thesis, Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- GENTILE, D. A., Lynch, P.J., Linder, J. R., Walsh, DA. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, 27(1), 5-22.
- GRIFFITH, MD., Davies, MN. (2005). Video game addiction: does it exist?.
- GRIFFITHS, Md., Davies, Mn., Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27(1), 87-96.
- GÜZEL, HŞ., Arkar, H. (2014). Psikiyatri Polikliniğine Başvuran Çocuklarda İçe Yönelim Ve Dışa Yönelim Sorunları İle İlişkili Bazı Sosyo-Demografik Ve Klinik Değişkenlerin İncelenmesi. *Uluslararası Aile Çocuk Ve Eğitim Dergisi Aced International Journal Of Family, Child And Education*, Sayı: 04 Cilt: 02 Yaz Kış

- HAZAR, Z. (2016). Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi. G.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanamamış doktora tezi, (Danışman: Doç. Dr. M HAZAR).
- HESKETH, T., Zheng, Y., Jun, Yx., Xing, Zw., Dong, Zx., Lu, L. (2011). Behaviour problems in Chinese primary school children. *Social psychiatry and psychiatric epidemiology*, 46(8), 733-741.
- HORZUM, B.M., Ayas, T., Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- HYUN, G.J., Han, D.H., Lee, Y.S., Kang, K.D., Yoo, S.K., Chung, U.S., Renshaw, P.F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: a hierarchical model. *Computers in human-behavior*, 48, 706-713.
- IRMAK, A.Y., Erdoğan, S. (2015). Validity and reliability of the Turkish version of the Digital Game Addiction Scale. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16, 10-18.
- IŞIK, HK. (2018). Çalışan/çalışmayan ebeveynlerin çocuklarına karşı tutumları ve bu tutumların 5-6 yaş grubu çocukların davranış problemleri ile ilişkisinin incelenmesi, M.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi (Danışman: Dr. H DOĞAN).
- KANLİKİLİÇER, P. (2005). Okul öncesi davranış sorunları tarama ölçeği: Geçerlilik güvenirlik çalışması. *Unpublished Master Dissertation, Marmara University, Social Sciences Institution, İstanbul.*
- KARASAR, N. (2016). Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar, ilkeler, teknikler. 30. Basım, Ankara: Nobel.
- KAUFFMAN, J.M. Ve Landrum, T.J. (2015). Duygusal ve Davranışsal Bozukluğu Olan Çocukların ve Gençlerin Özellikleri (S. Kaner, Çev.Ed.) Ankara, Nobel.
- KAYAALP, L. (2008). Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu. *Sürekli Tıp Eğitimi Etkinlikleri Sempozyum Dizisi*, 62, 147-152.
- MUNDY, L.K., Canterford, L., Tucker, D., Bayer, J., Romaniuk, H., Sawyer, S., Patton, G. (2017). Academic performance in primary school children with common emotional and behavioral problems. *Journal of School Health*, 87(8), 593-601.
- MUSTAFAOĞLU, R., & Yasaci, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların Ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- OGUNDELE, M.O. (2018). Behavioural and emotional disorders in childhood: a brief overview for paediatricians. *World journal of clinical pediatrics*, 7(1), 9.
- ÖNCEL, M., Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4).
- ROE, K., & Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. *European Journal of communication*, 13(2), 181-200.

Okul Dönemi Çocuklarının Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Davranış Problemleri Arasındaki...

- SERTBAŞ, N. (2006). İlköğretim öğrencilerinde davranış problemleri ve yordayan değişkenler. D.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir (Danışman: Yard. Doç. Dr. H KÜÇÜKKARAGÖZ).
- SWING, E.L., Gentile, D.A., Anderson, C.A., Walsh, D.A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126 (2), 214-221.
- TAŞ, İ., Güneş, Z. (2017). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi.
- ULUM, H. (2016). Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı İle Duygu Ayarlayabilme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Mersin (Danışman: Prof. Dr. DA GÜLER).
- WEINSTEIN, A.M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36 (5), 268- 276.
- WILLIAMS, R.B, Clippinger, C. A. (2002). Aggression, competition and computer games: computer and human opponents. *Computers in human behavior*, 18(5), 495-506.
- WONG, I.L., Lam, M.P. (2016). Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents. *Asian J GambliIssuesPublicHealth* 6(1):6.
- YOU, S., Kim, E., Lee, D. (2017). Virtually real: exploring avatar identification in game addiction among massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) players. *Games and Culture*, 12(1), 56-71.
- YOUNG, K. (2009). Internet addiction: diagnosis and treatment considerations. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 241-246.
- YÜKSEK USTA, S. (2014). Okul Öncesi Dönem Çocuklarda Davranış Problemlerinin Anne- Çocuk Ve Öğretmen-Çocuk İlişkileri Açısından İncelenmesi, H.Ü. Eğitim.