

ARAŞTIRMA | RESEARCH

Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi İle Davranış Problemleri Arasındaki İlişki

Relationship between Level of Computer Game Addiction and Behavioral Problems Among Children

Zeynep Sallayıcı ¹, Zeynep Deniz Yöndem ²

1. Arpaçbahşiş Atatürk Ortaokulu, Mersin, Türkiye

2. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu, Türkiye

ABSTRACT

Objective: Purpose of this research is to analyze the relationship between level of computer game addiction and behavioural problems, competence levels in school and non-school activities among children.

Method: Associative survey model is used in the research. Participants of the research consist of 154 children receiving elementary education in 3rd and 4th class levels. "Computer Game Addiction Scale for Children" and "Behaviour Assessment Scale for 6-18 Years old Children and Young Persons" are used for collecting research data.

Results: Among children participating the research, 56,5% (87 children) are at 3rd class level, 43,5% (67 children) are at 4th class level and 52,6% (81 children) of them are girl, 47,4% (73 children) are boy and the total number of children is 154. A positive correlation is found between computer game addiction level and external behavioural problems, aggression, social problems, cautiousness problems, thought problems; however negative correlation was found between the computer game addiction level and children's school competence.

Conclusion: While there is a meaningful relationship between computer game addiction and external behavior problems, there is no meaningful relationship with internal behavior problems.

Keywords: Computer game addiction, behavioural problems, children

ÖZ

Amaç: Araştırmada çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri, okul ve okul dışı etkinliklerdeki yeterlilik düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemek amaçlanmıştır.

Yöntem: Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Katılımcılar, ilkökul 3. ve 4. sınıf düzeyinde öğrenim gören, 154 çocuktan oluşmaktadır. Verilerin toplanmasında 'Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği' ve '6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği' kullanılmıştır.

Bulgular: Araştırmaya katılan çocukların %56,5'i (87 çocuk) 3. Sınıf düzeyinde, %43,5'i (67 çocuk) 4. sınıf düzeyinde olup ve %52,6'sı kız (81 çocuk) ve %47,4'ü erkek (73 çocuk) olmak üzere toplam 154 çocuktan oluşmaktaydı. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile dışa yönelim davranış problemleri, saldırgan davranışlar, sosyal sorunlar, dikkat sorunları, düşünce sorunları ile pozitif ve okul yeterliliği ile negatif anlamlı ilişkiler bulunmuştur. İ

Sonuç: Bilgisayar oyun bağımlılığı ile dışa yönelim davranış problemleri ile anlamlı ilişki görülürken içe yönelim davranış problemleri ile anlamlı ilişki görülmemektedir.

Anahtar kelimeler: Bilgisayar oyun bağımlılığı, davranış problemleri, çocuklar

GİRİŞ

Oyun çocuklar için eğlence işlevinin yanı sıra sosyal rolleri deneyimleme, iç dünyasını dışa vurma ve doğal bir güdü olan saldırganlığın dışavurumuna olanak sağlayan (1-3) bir araç olarak kabul edilmektedir. Çocuk oyunları kültürden kültüre ve zaman içinde değişim göstermiştir. Geçmişte daha çok sokakta oynanan ve gerçek olan oyunlar yerini ev içinde ve sanal ortamda oynanan bilgisayar oyunlarına bırakmıştır (4). Bilgisayar oyunları hemen her evde, kolay ulaşılabilir hale geldikçe oyun oynama oranları ve alışkanlıkları da artmıştır (5). Bilişim teknolojisi alanındaki gelişmeler ve çocuklarda değişen oyun kültürü, bilgisayar oyunları ve bilgisayar oyun bağımlılığı kavramlarını gündeme getirmiştir.

Bilgisayar oyunları bilinçli kullanıldığı takdirde çocuklarda hayal gücü, otokontrol, konsantrasyon gibi becerileri geliştirdiği, böylelikle zihinsel süreçlere olumlu katkılarının olduğunu belirten görüşler bulunmaktadır (6,7). Bilgisayar oyunlarının el-göz-zihin koordinasyonu, algı ve dikkat gelişimi, yönetim başarısı ve hızlı işlem yapabilme üzerinde olumlu etkilerinden söz edilmektedir. Ancak bilgisayar oyunlarından olumlu etkilenen kişilerin; çevresiyle iyi ilişkiler geliştirebilen, okul ve okul dışı serbest zaman aktivitelerine vakit ayıran ve psikolojik sağlamlık gibi bazı kişilik özelliklerine sahip oldukları görüşleri de bulunmaktadır (8). Diğer yandan çocuklarda henüz iyi ile kötüyü, doğru ile yanlış ayırt etme gibi değer yargıları gelişmediğinden bilgisayar oyunlarının olumsuz etkileri de görülebilmektedir. Şiddet içerikli bir oyun doğru ile yanlış ayırt edemeyen bir çocuk ya da ergenin gelişimini olumsuz yönde etkileyebilmektedir (6). Bilgisayar oyunlarının olumlu ya da olumsuz etkileri; oyunun içeriğine, oyun oynama sıklığına ve zamanlamasına göre farklılık göstermektedir (9).

İnternet oyunları ile zihnen ve bedenen meşgul olma, internet oyunundan uzaklaştığında sinirlilik, anksiyete, üzüntü gibi yoksunluk belirtilerinin görülmesi, tolerans olarak adlandırılan internet oyununda geçirilen vakte duyulan ihtiyacın her seferinde artması durumu, internet oyununa katılımı kontrolde başarısız girişim, internet oyunları hariç eski hobilere vakit ayırmada isteksizlik, psikolojik olarak zarar gördüğünün bilincinde olmasına rağmen internet oyunlarını aşırı kullanmaya devam edilmesi, internet oyunu kullanma miktarı konusunda çevresine yalan söyleme, olumsuz ruh halinden kaçış veya rahatlama amaçlı internet oyunlarının kullanılması, internet oyunları nedeniyle yaşamı için önemli olan sorumluluklarını aksatma maddelerinden 12 ay boyunca 5 madde veya daha fazlasının görülmesi DSM-5 (10) tarafından internet oyun bozukluğu olarak kabul edilmiştir. Bu bozukluğun tanı olarak ele alınması için ise konu ile ilgili daha fazla araştırma yapılmasına ihtiyaç olduğu belirtilmiştir.

İnternet oyun bozukluğuna duygu durum bozuklukları (depresif rahatsızlık, bipolar rahatsızlık, madde ile uyarılan duygu durum bozukluğu), anksiyete bozuklukları (sosyal fobi, yaygın anksiyete bozukluğu, başka türlü açıklanamayan anksiyete bozukluğu), dikkat problemleri (dikkat eksikliği, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ve madde kullanım bozuklukları (amfetamin gibi maddelerin kullanımı veya bağımlılığı, kokain kullanım veya bağımlılığı, esrar/marihuana kullanım veya bağımlılığı) gibi bazı bozukluklar eşlik edebilmektedir (11). Yakın zamanlarda basında, öncelikle Hindistan'da ve daha sonra birçok ülkede gençlerin intiharı ile gündeme gelen, 'Mavi Balina' ya da daha sonraki açıklamalara göre 'Momo' karakteri gibi bilgisayar oyunlarında, sanal-gerçek ayrımını geçersiz kılacak

şekilde oyun oynayan kişi ile iletişime geçildiği ve aşamalı bir takım yönergelerle başkalarına ya da kendisine zarar verecek şekilde oyuncunun yönlendirildiği gözlenmiştir (12,13). Bilgisayar oyun bağımlılığının burada sıralanan risklerinden dolayı çocuklarda erken dönemlerde belirlenmesi oldukça önemlidir.

Yaşam boyunca süren değişim ve gelişimin getirdiği doğal zorluklar sonucu kişide oluşan olumsuz tepkilere uyum ve davranış problemleri denilmektedir (14). Çocukluk dönemi davranış problemleri boylamsal sınıflandırma sistemi ile araştırmacılar tarafından içe yönelim ve dış yönelim davranış problemleri olarak sınıflandırılmıştır (15). Bunlardan içe yönelim davranış problemleri; endişe, anksiyete ve dikkatsizlik, dışa yönelim davranış problemleri ise; saldırganlık, karşı gelme ve aşırı hareketlilik olarak sınıflandırılmıştır (16). Dışa yönelim davranış problemi yaşayan çocuklarda yetişkinlikte suçluluk ve saldırgan davranışlar görülürken, içe yönelim davranış problemleri yaşayan çocuklarda ise yetişkinlikte depresyon ve anksiyete görülebilmektedir. Bu nedenle bu problemlerin erken tespit edilip müdahale edilmesi önem arz etmektedir (17).

Bilgisayar oyun bağımlılığı ile çeşitli davranış problemleri arasındaki ilişkiyi inceleyen bazı araştırmalar bulunmaktadır. Bilgisayar oyun bağımlılığının; anksiyete (18-21), depresyon (22,23), somatizasyon bozuklukları (24), saldırganlık (25-32) gibi bazı davranış problemleri ile ilişkili olduğunu göstermektedir. Ayrıca sosyallik (33), akademik başarı (22,34,35) ve çeşitli aktiviteler (36,37) gibi yeterlilik alanları bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilmiştir. Alanyazında çocuk ve ergenlerde farklı davranış problemleri ve yeterlilik alanları ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen bazı araştırmalar bulunsada, bilgisayar oyun bağımlılığını içe yönelim ve dışa yönelim davranış problemleri ile okul ve okul dışı yeterlilik alanlarını kapsayacak şekilde bütüncül olarak inceleyen araştırmaya rastlanmamıştır.

Bu araştırmanın konusu olan çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri ve okul ve okul dışı yeterlilik alanları arasındaki ilişkinin belirlenmesinin, çocukluk dönemi davranış problemlerinin gelişimine katkı sağlayan olası risk faktörlerinin ve koruyucu faktörlerin belirlenmesine ve müdahalesine yararlı olacağı düşünülmektedir. Ayrıca araştırmadan elde edilecek sonuçların, okul ve okul dışı ortamlarda çocuklarla çalışan psikolojik yardım profesyonellerinin, son zamanlarda bağımlılık davranışı olarak kabul edilen bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili davranışları düzenleme çabalarında uygulayıcılara yararlı olacağı düşünülmektedir.

Bu araştırmanın amacı, çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri, okul ve okul dışı etkinliklerde yeterlilik düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Araştırmanın bağımlı değişkeni çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi, bağımsız değişkenleri ise, davranış problemleri ile okul ve okul dışı yeterlilik alanlarıdır.

YÖNTEM

Örneklem

Araştırma Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Etik kurulunun 20.02.2018 tarih ve 2018/03 toplantısında değerlendirilerek etik olarak uygun bulunmuştur. Örneklemenin belirlenmesi aşamasında ilk olarak araştırma verilerinin toplandığı 2017-2018 Eğitim Öğretim yılı ikinci döneminde, Mersin Erdemli ilçesinde toplam 51 ilkokul olduğu belirlenmiştir. Erdemli

İlçe Milli Eğitim aracılığıyla Mersin ili Erdemli ilçesinde 3. sınıf düzeyinde öğrenim gören 2.426, 4. sınıf düzeyinde ise 2.307 öğrenci olmak üzere toplam 4738 öğrencinin bulunduğu belirlenmiştir. Araştırma katılımcıları araştırmacı için kolay ulaşılır olacağı düşünülerek uygun örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Araştırma verilerinin toplandığı okullar; Arpaçbahşiş Atatürk İlkokulu, Arpaçbahşiş Yardımcılar İlkokulu ve Sultan Akın İlkokulu'ndan oluşmaktadır. Belirlenen okullar arasından araştırmaya gönüllü katılan 3. sınıf düzeyinden 87 (%56.5), 4. sınıf düzeyinden 67 (%43.5) olmak üzere toplam 154 çocuk ve velileri araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Araştırmaya gönüllü olarak katılan çocuklar ve velilerinden aydınlatılmış onay formu alınmıştır.

İşlem

Araştırmada veri toplama araçları olarak 'Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği' ve 'Okul Çağı Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği'nin 6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği (ÇGDDÖ) Ebeveyn formu kullanılmıştır. Araştırmaya katılan çocuklarla ilgili, cinsiyet, sınıf düzeyi, anne baba eğitim düzeyi gibi kişisel ve demografik bilgiler ise yine ÇGDDÖ ile toplanmıştır

Veri Toplama Araçları

Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Horzum ve arkadaşları (38) tarafından geliştirilen 'Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği' toplam 21 maddeden ve dört alt boyuttan oluşmaktadır. Araştırmada ölçeğin toplam puanı dikkate alınıp, alt faktörlere göre değerlendirmeler yapılmamıştır. Çocukların kendi kişisel bildirimi, işaretlemeleri ile yanıtlanan ölçek beşli derecelendirme (1= Hiçbir zaman, 5= Her zaman) türündedir. Ölçekten en düşük 21, en yüksek 105 puan alınabilmektedir. Ölçek maddelerinin tümü olumlu maddelerden oluşmaktadır. Ölçeğin geliştirme çalışmasında; Cronbach Alpha iç tutarlık güvenirlik katsayısının ölçeğin toplamı için 0.85 olduğu ve bu bulgulara dayanarak ölçeğin psikometrik niteliklerinin kabul edilebilir sınırlar içinde olduğu raporlaştırılmıştır (38).

6-18 Yaş Çocuk ve Gençler için Davranış Değerlendirme Ölçeği

(ÇGDDÖ, 6-18)

GDDÖ 6-18 ölçeğinin orijinali, çocuk ve gençlerin yeterlik alanlarını ve davranış problemlerini, ebeveynlerden elde edilen bilgiler doğrultusunda değerlendirmek amacı ile Achenbach ve Edelbrok (39) tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin Türkçe'ye uyarlanması 1998'de Erol ve Şimşek (40) tarafından gerçekleştirilmiştir. Ölçeğin küçük çocuklarda kullanımında çocuğu yakından tanıyan ebeveyn ya da çocuğa bakım veren diğer kişilerin gözlemlerine göre çocuğun demografik bilgilerinin yanı sıra çocuğun çeşitli alanlarda yeterlik düzeyleri ve çocukta gözlenen duygusal ya da davranışsal sorunları ÇGDDÖ'nde yer alan maddelere göre işaretlemesi beklenmektedir.

İki bölümden oluşan ölçeğin birinci bölümü; "Etkinlik", "Sosyallik" ve "Okul" alt ölçeklerini kapsayan 20 yeterlik maddesinden, ikinci bölümü ise çocuk ve gençlerdeki davranışsal ve duygusal sorunları belirlemeye yönelik 118 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin yönergesinde; ebeveynlerden ölçekte yer alan sorun davranışların son 6 ayda görülme sıklık derecesine göre 0 (doğru değil), 1 (bazen doğru) ve 2 (her zaman doğru) olarak

derecelendirilmesi istenmektedir. Ölçekten “içe yönelim” ve “dışa yönelim” olmak üzere iki ayrı davranış problemi puanı elde edilmektedir. Bunlardan içe yönelim grubunu; anksiyete/depresyon, sosyal içe dönüklük/depresyon ve somatik yakınmalar, dışa yönelim grubunu ise; saldırgan davranışlar ve kurallara karşı gelme alt testlerinin toplamı oluşturmaktadır. Ayrıca ölçekte her iki gruba da girmeyen; sosyal sorunlar, dikkat sorunları ve düşünce sorunları alt testleri yer almaktadır. Ölçeğin bütününden toplam davranış problemi puanı elde edilmektedir. Ölçeğin uyarılama çalışmasında test-tekrar test güvenilirliği, toplam davranış probleminde .84, iç tutarlılığı .88 olarak bulunmuştur. Doğrulayıcı faktör analizi kullanılarak yapılan geçerlik çalışmasında, maddelerin %99'unun ölçülmesi amaçlanan belirtileri anlamlı ($p<.0.01$), pozitif ve yeterli düzeyde ölçtüğü belirtilmiştir (40).

Veri Analizi

Verilerin analizinde SPSS 20.0 paket programı kullanılmıştır. Araştırmada uygulanan ölçek puanlarının normal dağılıp dağılmadığını belirlemek için Kolmogorov-Smirnov testi kullanılmış, anlamlılık düzeyi $p<0.05$ olarak belirlenmiştir. Yapılan normallik testi sonucunda, çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ve ÇGDDÖ'den alınan puanlarının normal dağılmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu nedenle veri analizinde parametrik olmayan yöntemler kullanılmıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri ve okul ve okul dışı etkinliklerde yeterlilik arasındaki ilişkiyi incelemek için iki değişken de en az aralık ölçeğinde olduğu ve normallik varsayımı karşılanmadığı için Spearman Brown korelasyon analizi testi yapılmıştır (41).

Tablo 1. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri arasındaki ilişkiye yönelik Spearman Brown korelasyon analizi testi sonuçları

	Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi	
	R	P
Dışa yönelim davranış problemleri	,160	,047*
Kurallara karşı gelme	,130	,107
Saldırgan davranışlar	,165	,040*
İçe yönelim davranış problemleri	,074	,365
Aksiyete/Depresyon	,052	,524
Sosyal içe dönüklük	,085	,293
Somatik yakınmalar	,090	,267
İçe yönelim ve Dışa yönelim dışında kalan davranış problemleri		
Sosyal sorunlar	,183	,023*
Düşünce sorunları	,160	,047*
Dikkat sorunları	,162	,044*
Davranış problemleri toplam puanı	,144	,075

* $p<.05$

BULGULAR

Tablo 1 de görülebileceği üzere bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile dışa yönelim davranış problemleri ($r= ,160$; $p=,047$; $p<05$) ve dışa yönelim davranış problemlerinden saldırgan davranışlar ($r= ,165$; $p= ,040$; $p<05$) arasında pozitif yönde, düşük düzeyde ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile dışa ve içe yönelim

davranış problemleri dışında kalan; sosyal sorunlar ($r = ,183$; $p = ,023$; $p < .05$), düşünce sorunları ($r = ,160$; $p = ,047$; $p < .05$) ve dikkat sorunları ($r = ,162$; $p = ,044$; $p < .05$) arasında pozitif yönde, düşük düzeyde ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Ancak bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri toplam puanı ($r = ,144$; $p = ,075$; $p > .05$), dışa yönelim davranış problemlerinden kurallara karşı gelme ($r = ,130$; $p = ,107$; $p > .05$), içe yönelim davranış problemleri toplam puanı ($r = ,074$; $p = ,365$; $p > .05$) ve içe yönelim problemlerinin alt boyutlarından; anksiyete/depresyon ($r = ,052$; $p = ,524$; $p > .05$), sosyal içe dönüklük/depresyon ($r = ,085$; $p = ,293$; $p > .05$) ve somatik yakınmalar ($r = ,090$; $p = ,267$; $p > .05$) puanları arasındaki ilişkiler anlamlı bulunmamıştır.

Tablo 2’de e görüleceği üzere; çocuklarda oyun bağımlılığı düzeyi ile okul yeterliliği arasında negatif yönde, düşük düzeyde ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -,208$; $p = ,010$; $p < .05$). Ancak bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile genel etkinlik yeterliliği ($r = -,133$; $p = ,133$; $p > .05$), spor ve spor dışı etkinliklere katılım ($r = -,075$; $p = ,388$; $p > .05$) ve sosyallik ($r = -,082$; $p = ,349$; $p > .05$) arasındaki negatif ilişkilerin anlamlı düzeyde olmadığı gözlenmiştir.

Tablo 2. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ile genel etkinlik yeterliliği, spor ve spor dışı etkinliklere katılım, sosyallik ve okul yeterliliği arasındaki ilişkiye yönelik Spearman Brown korelasyon analizi sonuçları (n=133)

	Genel etkinlik yeterliliği		Spor ve spor dışı etkinliklere katılım		Sosyallik		Okul yeterliliği	
	r	p	R	P	r	p	r	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	-,133	,151	-,075	,388	-,082	,349	-,208	,010*

* $p < .05$

TARTIŞMA

Bu araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin, dışa yönelim davranış problemleri ve bunlardan saldırgan davranışlarla pozitif yönde anlamlı ilişkili olduğu, ancak kurallara karşı gelme ile ilişkili olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazında bilgisayar oyun bağımlılığının saldırgan davranışlar ile ilişkisini yansıtan, araştırmanın bu bulgusunu destekleyici çok sayıda araştırma bulgusu bulunmaktadır (21,33,42). Benzer şekilde Solak (32) bilgisayar oyununa ayrılan zaman arttıkça dolaylı saldırganlık düzeyinin arttığını raporlaştırmıştır. Bazı araştırmacılar bilgisayar oyunlarının içeriğinde yer alan şiddet davranışlarının kişide şiddete karşı duyarsızlaşmaya sebep olduğunu ve böylelikle oyun dışı, gerçek yaşam alanlarında da saldırgan davranışlarını arttığını vurgulamıştır (7,43,44). Bu araştırmanın ve başka araştırmaların benzer nitelikteki bulguları, bilgisayar oyunlarının birçoğunun; vurma, kırma, öldürme gibi saldırgan eylemler içerdiklerini ve bu nedenle çocuklarda saldırgan davranışları artırabileceğini düşündürmektedir. Özellikle çocuklar için model alma ve özdeşleşme önemli öğrenme süreçlerindendir. Bu bakımdan saldırgan davranışları artırıcı etkisi olabilecek bilgisayar oyunlarının çocuklar için önemli bir risk oluşturduğu söylenebilir. Araştırma örneklemini oluşturan orta çocukluk dönemindeki çocukların; sosyal norm ve kurallara uyma, akranlarla iletişim kurma gibi gelişimsel görevleri öğrenmede bilgisayar ya da video oyunları gibi ortamlarda izledikleri şiddet davranışları, gerçek yaşamda şiddet ve saldırgan içerikli davranışlar sergilemelerine yansımış olabilir.

Saldırganlık hemen hemen bütün insanlarda var olan doğal bir güdü olarak kabul edildiğinde, araştırma örneklemini oluşturan çocukların içinde bulundukları yaş ve gelişim

döneminde, gerçek yaşamda normal karşılanmadığını gözlemledikleri saldırgan içerikli davranışları oyunlar aracılığıyla sanal ortamda sergilemeleri bir tür sağlıklı dışa vurma yolu olarak da kabul edilebilir. Ayrıca çocukluk döneminde vurma, itme gibi saldırgan içerikli oyunlar, bu dönemin normal oyun davranışları olarak da değerlendirilmektedir. Pellegrini ve Smith (45) saldırgan davranışları oyun davranışlarından ayırt edebilmek için çocukların oyun öncesi ve sonrasında gözlemlenmesinin yararlı olacağını önermişlerdir. Sonuç olarak çocukluk döneminde yetişkinlerin zaman zaman saldırgan davranış olarak nitelendirdikleri bazı davranışların çocukların gelişimsel dönemine uygun etkileşim biçimi ya da oyun niteliğinde algılandıkları davranışlar olabileceği de dikkate alınmalıdır.

Bu araştırmanın bulgularından olan bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile dışa yönelim problemlerinden kurallara karşı gelme arasında anlamlı ilişki olmadığı bulgusu, çocukların gelişimsel özellikleri ile açıklanabilir. İlkokul dönemi, çocukların aileden sonra sınıf ve okul kuralları ile tanıştığı ve toplumsal kuralların ilk kez deneyimlendiği sosyal ortamlardır. Bu dönemde çocukların kurallara uyma becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir. İlkokul dönemi çocukları öğretmenlerin rehberliği ile sınıf ve okul kurallarına uyum sağlamaya çalışmaktadır. Bu nedenle bu süreçte kurallara karşı gelme davranışının çok fazla gözlenmediği ve bilgisayar oyunu bağımlılığı ile ilişkili bulunmadığı düşünülmektedir.

Araştırmanın bir başka bulgusu, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile içe yönelim davranış problemleri ve bunun alt boyutlarından, anksiyete/depresyon, sosyal içe dönüklük/depresyon ve somatik yakınmalar arasında ilişki olmadığı sonucudur. Oysa bu bulgudan farklı olarak bazı araştırmalarda oyun bağımlılığı ile içe yönelim davranış problemleri ilişkisini yansıtan bulgular sıklıkla yer almaktadır. Örneğin; Şahin ve Tuğrul (46) dijital oyun bağımlılığının anksiyete, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB), yalnızlık hissi, depresyon, sosyal izolasyon ve iletişim becerileri eksikliği gibi birçok davranış problemine neden olabileceğini belirtmişlerdir. Yine Whang ve arkadaşları (47) bilgisayar oyun bağımlılığı olan genç yetişkinlerde depresif duygudurumun daha yüksek olduğunu belirtmişlerdir. Karaca ve arkadaşları (19) ise 10-15 yaş aralığındaki çocuklar ile yaptıkları çalışmada oyun bağımlılığı arttıkça sosyal anksiyete düzeyinin de arttığını raporlaştırmışlardır. Bu araştırmanın bulgularına benzer nitelikte bazı araştırma sonuçları da bulunmaktadır. Örneğin; Bilgi (48) ve Solak (32) depresyon ve yalnızlık ile aşırı bilgisayar oyunu oynama arasında ilişki bulunmadığını belirtmişlerdir. Diğer yandan mevcut araştırma bulguları ebeveynlerin bildirimine dayalı olduğu için daha çok dışarıdan gözlemlenmesi daha kolay olan saldırgan davranışlara odaklanıldığı, içe yönelim davranış problemlerinin Wilmshurst (49)'nin vurguladığı gibi daha zor tespit edildiği ve dolayısıyla ebeveynler tarafından pek fazla tanınmamış olabileceğini düşündürmektedir. Bu konudaki farklı araştırma bulguları özellikle çocukluk döneminde bilgisayar oyun bağımlılığının içe yönelim davranış problemleri ile ilişkisinin incelendiği araştırmalara gereksinim olduğunu düşündürmektedir.

Bu araştırmanın bulguları, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin içe yönelim ve dışa yönelim sınıflandırması dışında kalan; sosyal sorunlar, düşünce ve dikkat sorunları ile pozitif yönde, düşük düzeyde ilişkili olduğunu yansıtmaktadır. Alanyazında yetersiz sosyalliğin, sosyal becerilerin düşük olmasının ve işlevsel olmayan sosyal davranışların bilgisayar oyunu bağımlılığı ile ilişkili olduğunu gösteren, araştırmanın bu bulgusunu destekleyen araştırmalar bulunmaktadır (33,47,50). Bu sonuç, bilgisayar oyunlarını zaman zaman gerçek yaşam etkileşimlerine tercih eden çocukların sosyal ilişkilerle ilgili sorunlar yaşayabileceklerini

yansıtmaktadır. Diğer yandan bunun tam tersine sosyal etkileşimlerle ve ilişkilerle ilgili yetersizliğin bilgisayar oyunlarına yönelmelerine kaynaklık edebileceği de dikkate alınmalıdır. Bu bakımdan çocukluk döneminde ailelerin çocuklarının akranları ile etkileşim kurabilecekleri ortamlar hazırlamaları oldukça önemlidir.

Araştırmanın bulgularından düşünce ve dikkat sorunları ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde ilişki olduğu bulgusu, araştırmanın diğer bulgusu olan okul yeterliği ile negatif yönde ilişkili olduğu bulgusuyla tutarlı bir sonuç olarak değerlendirilebilir. Araştırmanın bu bulgusunu destekleyen başka araştırma bulguları da bulunmaktadır (35-37). Bu araştırmanın ve benzer nitelikteki araştırmaların bu bulgusu bilgisayar oyunlarının çocukların düşünce ve dikkat gibi bilişsel etkinliklerini önemli düzeyde etkilediğini yansıtmaktadır.

Araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile genel etkinlik yeterliliği, spor ve spor dışı etkinliklere katılım ve sosyallik düzeyi arasında anlamlı ilişki bulunmadığı ancak okul yeterliği ile düşük düzeyde negatif ilişki bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazında bilgisayar oyunlarına aşırı derecede zaman ayırmanın düşük akademik başarı ile ilişkili olduğunu yansıtan araştırmanın bu bulgusunu destekleyici bazı bulgular bulunmaktadır (22,34). Eğitim sisteminde okul yaşantıları yanında, bilginin kalıcılığını sağlamak amacıyla ders tekrarı, ev ödevi uygulaması gibi tekrar gerektiren sorumluluklar öğrencilere yüklenmektedir. Öğrencinin evde geçirdiği zamanı akademik olarak öğrenmeye odaklı etkinlikler yerine bilgisayar oyunları ile geçirmesi öğrenmenin kalıcılığını etkileyebilmektedir. Hatta bilgisayar oyunları ile zaman geçiren çocuğun; kitap okumak, ders çalışmak, okula devam gibi akademik etkinliklere yönelik ilgisi ve motivasyonu daha düşük olabilmektedir. Bu nedenle okul performansı için bilgisayar oyun bağımlılığının bir risk faktörü olduğu söylenebilir.

Araştırmanın bilgisayar oyun bağımlılığının spor ve spor dışı etkinliklere katılımı ile ilişkisi ile ilgili alanyazın incelendiğinde Aksoy (36) ergenlerde boş zaman aktivitelerinin bilgisayar oyun bağımlılığını azaltmada etkili olduğunu belirtmiştir. Orhan (37) 10-14 yaş arasındaki çocuklar ile yaptığı araştırma sonucuna dayanarak, çocuklarda fiziksel aktivitelerin bilgisayar oyun bağımlılığının azaltacağını belirtmiştir. Araştırma bulguları birlikte değerlendirildiğinde genel olarak spor ve spor dışı aktivitelere katılmanın, çocuk ve ergenlerin serbest zamanlarını keyifli bir biçimde geçirme olanağı sunduğu ve bu nedenle bağımlılıklardan koruyucu bir işlevi olabileceği öngörülmektedir. Sonuçta bilgisayar oyun bağımlılığı çocukların serbest zamanlarını doldurarak başka aktivitelere katılımını ve hatta ilgisini sınırlandırmaktadır. Ancak bu araştırmada söz konusu ilişkinin bulunmayışı, çocukların daha üst yaş gruplarına göre henüz spor ve benzeri aktivitelere yönelik ilgilerinin ve yönelimlerinin netleşmeyişinden, sadece ailenin ya da okul ortamının sunduğu olanaklarla sınırlı olmasından kaynaklanmış olabileceği düşünülmektedir.

Araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile sosyallik arasında anlamlı ilişki bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazın incelendiğinde; Zamani ve diğerleri (50) lise öğrencileri ile yapılan çalışmalarında bilgisayar oyunlarına bağımlılık arttıkça sosyal becerinin azaldığını belirtmişlerdir. Lemmens ve arkadaşları (51) ergenler ile ve Festl ve diğerleri (33) hem ergen hem yetişkin bireylerle yapmış oldukları araştırmalarında düşük sosyallik ile bilgisayar oyun bağımlılığının ilişkili olduğunu belirtmişlerdir. Bütün bu bulgular yanında, bu araştırmada sosyallik alt boyutu ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında ilişki bulunmayışı ÇGDDÖ'nin bu alt boyutunun sosyallik olarak henüz çocuklarda çok fazla yerleşmemiş olan kulüp üyeliği gibi üst

düzyer sosyal davranışları ölçmesinden kaynaklanmış olabileceğı düşünölmektedir. Ayrıca araştırma katılımcısı ilkokul çocuklarının okul, sınıf gibi sosyal ortamlarda akranları ile zaman geçirmelerinin sosyalleşmeleri yönünden olumlu katkısı olduğı dikkate alınmalıdır.

Araştırmada bir takım kısıtlılıklar mevcuttur. Bu kısıtlılıklar; araştırmanın oyun bağımlılığı ya da herhangi bir davranış problemi tanısı almış çocuklara değıl sadece ilkokul 3. ve 4.sınıf düzeyinde öğrenim gören benzer nitelikteki çocuklara genellenebilir olması ve araştırma verilerinin Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğı ve 6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeğı'nin ölçtüğü özelliklerle sınırlı olmasıdır.

Araştırmanın sonuçları değerlendirildiğinde; bu araştırmanın bilgisayar oyun bağımlılığının düşünce, dikkat sorunları gibi bilişsel sorunlar ile pozitif ve okul yeterliliğı ile negatif yönde ilişkisi bu yaş grubu için bilgisayar oyun bağımlılığının özellikle bilişsel ve eğitsel sorunlar için önemli bir risk faktörü olabileceğini ortaya koymaktadır. Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin dışa yönelim ve saldırgan davranışlarla ilişkisi kişilerarası ilişkiler yönünden risk olabileceğini yansıtmaktadır. Araştırmanın bu bulgularının bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili olası sorunları sınıflandırmada katkı sağlayacağı düşünölmektedir.

KAYNAKLAR

1. Pellegrini AD, & Smith PK. Physical activity play: the nature and function of a neglected aspect of play. *Child Dev* 1998; 3: 577-598.
2. Saygılı S. Çocuklarda Davranış Bozuklukları. İstanbul, 2005: Elit: 133.
3. Yörükoğlu A. Çocuk Ruh Sağlığı. 25. Baskı, İstanbul, 2002: Özgür Yayınevi: 69-70.
4. Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim* 2011; 159: 56-68.
5. Güngörmüş G. Web tabanlı eğitimde kullanılan oyunların başarıya ve kalıcılığa etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2007.
6. Çavuş S, Ayhan B, Tuncer M. Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* 2016; 43: 266-289.
7. Tarhan N. Çocuklar bilgisayar oyunlarından etkilenir mi? Özel Sayı 1. *Tefekkür Dergisi* 2007; 19.
8. Akçayır G. Dijital oyunların sağlığa etkisi. Ocak M A (editör). *Eğitsel Dijital Oyunlar*. Ankara: Pegem, 2013: 264-271.
9. Akçay D, Özcebe H. Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi* 2012; 12: 66-71.
10. American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5 (DSM-V). Washington DC, 2013: American Psychiatric Association.
11. Freeman CB. İnternet gaming addiction. *J Am Assoc Nurse Pract* 2008; 1: 43-47.
12. Shahid A, Sumbul M. Social evils in media: challenges and solutions in 21st century. *People: International Journal of Social Sciences* 2017; 3: 854-875.
13. Yılmaz M, Candan F. Oyun sanal intihar gerçek: "The Blue Whalechallenge/Mavi Balina" oyunu üzerinden kurulan iletişimin neden olduğı intiharlar üzerine kuramsal bir değerlendirme. *Akdeniz İletişim* 2018; 29. Özel Sayısı: 270-283.
14. Kılıçarslan F. Çocuk ve Aile Sorunlarının Terapi ile Tedavisi. Ankara, 2006: Nobel: 66.
15. Erol N, Kılıç C, Ulusoy M, ve arkadaşları Türkiye Ruh Sağlığı Profili Raporu. Ankara, 1998: T.C. Sağlık Bakanlığı Temel Sağlık Hizmetleri Genel Müdürlüğü.
16. Campbell SB. Behavior problems in preschool children: a review of recent research. *J Child Psychol Psychiatry* 1995; 36: 113-149.
17. Liu J. Childhood externalizing behavior: Theory and implications. *J Child Adolescent Psychiatry Nurse* 2006; 17: 93-103.
18. Hyun GJ, Han DH, Lee YS et al. Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Comput Human Behav* 2015; 48: 706-713.
19. Karaca S, Gök C, Kalay E et al. Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clin Exp Health Sci* 2016; 6: 14-19.

20. Lo S, Wang C, Fang W. Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychol Behav* 2005; 8: 15-20.
21. Mehroof M, Griffiths MD. Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2010; 13: 313-316.
22. Brunborg GS, Mentzoni RA, Froyland LR. Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking or conduct problems? *J Behav Addict* 2014; 3: 27-32.
23. Messias E, Castro J, Saini A, Usman M, Peeples D. Sadness, suicide, and their association with video game and internet overuse among teens: results from the youth risk behavior survey 2007 and 2009. *Suicide Life Threat Behav* 2011; 41: 307-315.
24. Balak Zİ. Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, 2016.
25. Anderson A, Bushman BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychol Sci* 2001; 12: 22-36.
26. Balıkcı R. Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Fatih Sultan Mehmet Vakfı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018.
27. Burak Y. Bilgisayar oyunlarının ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Edirne: Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2013.
28. Demirtaş-Madran HA, Ferlügül-Çakılcı E. Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Derg* 2014; 15: 99-107.
29. Hauge MR, Gentile DA. Video game addiction among adolescents: associations with academic performance and aggression. National Institute of Media and the Family Presented at Society for Research in Child Development Conference, 2003.
30. Kim EJ, Namkoong K, Ku T, Kim SJ. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *Eur Psychiatry* 2008; 23: 212-218.
31. Kirsh SJ. Seeing the world through mortal kombat-colored glasses: violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. *Childhood* 1998; 5: 177-184.
32. Solak MŞ. Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2012.
33. Festl R, Scharnow M, Quand T. Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction* 2013; 108: 592-599.
34. Anand V. A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *Cyberpsychol Behav* 2007; 10: 552-559.
35. Gentile D. Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychol Sci* 2009; 20: 594-785.
36. Aksoy Z. Adolesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, 2018.
37. Orhan E. 10-14 yaş arasındaki çocukların fiziksel aktivite seviyesi, dijital oyun bağımlılığı ve dikkat düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Niğde: Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018.
38. Horzum MB, Ayas T, Balta ÖÇ. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi* 2008; 3: 76-88.
39. Achenbach TM, Edelbrock CS. Manual For The Child Behavior Checklist And Revised Child Behavior Profile, 1983.
40. Erol N, Şimşek Z. Okul Çağı Çocuk Ve Ergenler İçin Davranış Değerlendirme Ölçekleri El Kitabı. Ankara, 2010: Mentis Yayıncılık.
41. Büyükoztürk Ş, Çokluk Ö, Köklü N. Sosyal Bilimler İçin İstatistik. 9. Baskı, Ankara: Pegem Akademi, 2011: 95.
42. Kim PW, Kim SY, Shim M, Im C, Shon Y. The influence of an educational course on language expression and treatment of gaming addiction for massive multiplayer online role-playing game (MMORPG) players. *Comput Educ* 2013; 63: 208-2017.
43. Eron LD, Gentry JH, Schlegel P (editors). The mass media and youth aggression. Reason To Hope: A Psychosocial Perspective on Violence & Youth. Washington: American Psychological Association, 1994: 219-250.

44. Engelhardt CR, Bartholow BD, Kerr GT, Bushman BJ. This is your brain on violent video games: neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *J Exp Soc Psychol* 2011; 47: 1033-1036.
45. Pellegrini AD, Smith PK. The development of play during childhood: forms and possible functions. *Child Psychol Psychiatry Rev* 1998; 3: 51-57.
46. Şahin C, Tuğrul VM. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken* 2012; 4: 115-130.
47. Whang LS, Lee S, Chang G. Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. *Cyberpsychol Behav* 2003; 6: 143-150.
48. Bilgi A. Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon Ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2005.
49. Wilmschurst L. *Essentials of Child Psychopathology*. New Jersey: JohnWiley & Sons Inc, 2005: 45-46.
50. Zamani E, Kheradmand A, Cheshmi M et al. Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students. *Journal of Addiction and Health* 2010; 2: 59-64.
51. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Comput Human Behav* 2011; 27: 144-152.