

T.C.
OKAN ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

HEMŞİRELİK ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

İLKÖĞRETİM BİRİNCİ KADEME ÖĞRENCİLERİN
SANAL OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN
BELİRLENMESİ

Büşra İÇEN

Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Gülzade UYSAL

İSTANBUL, 2018

T.C.
OKAN ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

HEMŞİRELİK ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

İLKÖĞRETİM BİRİNCİ KADEME ÖĞRENCİLERİN
SANAL OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN
BELİRLENMESİ

Büşra İçen
152038055

Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Gülzade UYSAL

İSTANBUL, 2018

T.C
OKAN ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

Y Ü K S E K L İ S A N S
T E Z O N A Y I

ÖĞRENCİNİN

Adı ve Soyadı : Büşra İÇEN

Anabilim/Bilim Dalı : Hemşirelik

Danışman : Yrd.Doç.Dr.Gülzade UYSAL

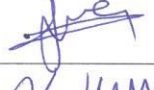
Öğrenci No : 152038055

Tez Savunma Tarihi : 29.03.2018

Tez Savunma Saati : 10:00

Tez Konusu : "İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerin Sanal Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Belirlenmesi"

TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin **28.Maddesi** uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin Kabul ne OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)	İMZA
Yrd.Doç.Dr.Ayşe KARAKOÇ	Kabul	
Yrd.Doç.Dr. K.Derya BEYDAĞ	Kabul	
Yrd.Doç.Dr.Gülzade UYSAL	Kabul	

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)	İMZA

ÖZET

Araştırma, ilköğretim birinci kademe öğrencilerin sanal oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi amacıyla tanımlayıcı olarak yapılmıştır. Örneklem seçim kriterlerine uyan 286 öğrenci ile çalışma yapılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen veriler SPSS 22.0 paket programında uygun istatistiksel analizler kullanılarak değerlendirilmiştir.

Araştırmaya katılan çocukların çocuk bilgisayar oyun bağımlılık ölçeği (ÇBOBÖ) toplam puan ortalaması $42,26 \pm 13,75$ 'tir. ÇBOBÖ alt boyut puan ortalamaları ise; "oyunu bırakamama" alt boyutu $22,83 \pm 8,51$, "oyunu hayatla ilişkilendirme" alt boyutu $8,10 \pm 3,46$, "oyun nedeniyle görevini aksatma" alt boyutu $4,25 \pm 1,86$, "oyunu başka etkinliğe tercih etme" alt boyutu $7,08 \pm 3,35$ olarak bulunmuştur. Çocukların ÇBOBÖ toplam puanı ortalamaları ile cinsiyet, yaş, aile tipi, günlük ve haftalık oyun saati değişkenleri ile arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($p < 0,05$). Çocukların ÇBOBÖ toplam puan ortalamaları ile kardeş olma durumu, kardeş sayısı, kendine ait odası olma durumu, evde bilgisayar olma durumu, çocuğa ait bilgisayar olma durumu, evde bilgisayarın bulunduğu odanın konumu, evde internet olma durumu, ailenin ekonomik düzeyi, anne yaşı, annenin öğrenim durumu, annenin çalışma durumu, babanın yaşı, babanın öğrenim durumu, babanın çalışma durumu, oyun oynama süresini ve kararını kimin belirlediği, hangi saat aralığında oyun oynadığı değişkenleri ile arasındaki fark istatistiksel olarak anlamsız bulunmuştur ($p > 0,05$). Yapılan regresyon analizi sonucunda çocuk bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanını çocuğun cinsiyeti ve öğrenim gördüğü sınıfının yordadığı bulunmuştur. Alt boyut puanlarını yordayıcıları olarak oyunu bırakamama ve oyunu başka etkinliklere tercih etme alt boyutlarında çocuğun cinsiyeti ve sınıfı, oyunu hayatla ilişkilendirme alt boyutunda çocuğun cinsiyeti ve çocuğa ait oda bulunma durumu, oyun nedeniyle görevi aksatma alt boyutunda çocuğun cinsiyeti değişkenleri bulunmuştur.

Araştırmanın sonuçları doğrultusunda ilköğretim birinci kademe öğrencilerin sanal oyun bağımlılıklarının orta düzeyde olduğu saptanmıştır.

Anahtar kelimeler: Bilgisayar oyunları, İlkokul öğrencileri, Okul sağlığı hemşireliği

ABSTRACT

THE SPECIFICATION OF ONLINE GAME ADDICTIONS IN ELEMENTARY FIRST GRADE STUDENTS

This research was done to determine the level of online game addiction in first level elementary school students. The study was carried out with 286 students who met the criteria for the research. The results of this research were processed through the proper statistical analysis on the SPSS 22.0 program.

The sum of the Parameter of Child Game Addiction (PCGA) of the children who participated in the research is resulted as $42,26 \pm 13,75$. PCGA sub level sum results were determined as below; “not being able to stop playing” sub level is $22,83 \pm 8,51$, “relating the game to reality” sub level is $8,10 \pm 3,46$, “procrastinating due to playing” sub level is $4,25 \pm 1,86$, “the preference of the game instead of doing something else” sub level is $7,08 \pm 3,35$. The difference between the sum of children’s PCGA and their gender, age, daily and weekly playing hours and family background is shown to be statistically corresponding ($p < 0,05$), whereas the difference between the sum of children’s PCGA and their sibling status, number of siblings, having their own rooms, having their own computers, the place of the room with the computer in, the availability of wifi at home, family’s economical status, mother’s age, her educational background or her job, father’s age, his educational background or his job, the person who decides how long can he play and the hours he plays is shown to be not corresponding ($p > 0,05$). The regression analysis showed that the main predictors for PCGA are the child’s age and the classroom they are in. The sub level predictors determined for “not being able to stop playing” and “the preference of the game instead of doing something else” are child’s gender and classroom; for “relating the game to reality” are child’s gender and having of his own room; for “procrastinating due to playing” is child’s gender.

In the results of the research, the level of virtual game addiction for first level first grade students is found as middle degree.

Key Words: Computer games, elementary school students, School health nursing

ÖNSÖZ

Tezin planlanması, yürütülmesi ve yazılması süresince özveri ve titizliğiyle, bilimsel katkı ve desteğini esirgemeyen tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Güلزade Uysal'a,

Araştırmanın uygulanmasında destek veren Doç. Dr. Mehmet Barış Horzum, Doç. Dr. Tuncay Ayas ve Yrd. Doç. Dr. Özlem Çakır Balta'ya,

Araştırmanın yürütülmesinde uygun ortam ve destek sağlayan başta Merve Alp ve Mutlu Menderes Oktay olmak üzere Özlüce İlkokulu ve Ali Karasu İlkokulu tüm öğretmen ve çalışanlarına, çalışmayı kabul eden tüm öğrencilere ve ailelerine,

Araştırma boyunca destek ve katkılarını esirgemeyen İstanbul Şişli Hamidiye Etfal Eğitim ve Araştırma Hastanesi ve Bursa Yüksek İhtisas Eğitim ve Araştırma Hastanesi yeni doğan yoğun bakım ünitesindeki meslektaşlarıma,

Araştırma sürecinde manevi destekleri ile yanımda olan arkadaşlarıma,

Araştırmanın her aşamasında sevgi, özveri, anlayış ve sabırla desteğini esirgemeyen başta teyzelerim Gülşen İlhan ve Hülya Düşmez olmak üzere tüm aileme ve en büyük destekçim annem Nurşen Nalbant'a teşekkür ederim.

Büşra İÇEN

İTHAF

Emekleri ve sevgileriyle benim bugünlere gelmemi sağlayan

Anneannem Nurten Nalbant ve Dedem Refik Nalbant’a...



BEYAN

Yapılmış olan bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanması sürecinden yazımına kadar olan bütün evrelerde etik dışı davranışın olmadığını, tezdeki bütün bilgilerin akademik ve etik kurallar içinde elde edildiğini, elde edilemeyen bilgi ve yorumlara kaynak listesine alınmış olan kaynakların gösterildiğini, tezin tamamlanması sürecinde patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışın olmadığını beyan ederim.

Büşra İÇEN



İÇİNDEKİLER

	<u>SAYFA NO</u>
TEZ ONAYI	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
ÖNSÖZ	iv
İTHAF	v
BEYAN	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ	x
SEMBOLLER / KISALTMALAR LİSTESİ.....	xi
1. GİRİŞ	1
2. GENEL BİLGİLER	3
2.1. Sanal Oyun ve Tarihçesi	3
2.2. Sanal Oyun Bağımlılığı	4
2.3.Sanal Oyun Bağımlılığı Tanı Kriterleri	5
231. Griffiths'in Sanal Oyun Bağımlılığı Kriterleri	7
232. Lemmens ve Ark. Geliştirdiği Sanal Oyun Bağımlılığı Kriterleri	8
233. Yee'nin Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenleri	9
234. Ülkemizde Kullanılan Sanal Oyun Bağımlılığı Ölçekleri	9
2.4. Sanal Oyunların Etkileri	10
2.4.1. Psiko-Sosyal Etkileri	10
2.4.2. Fizyolojik Etkileri	13
2.5.Sanal Oyun Bağımlılığında Tedavi	14
2.5.1. Psikoterapi	14
2.5.2. Farmakoterapi	17
2.6. Okul Çocukluğu Dönemi	18
261. Gelişim Kuramlarına Göre Okul Çocukluğu Dönemi	18
2.6.1.1. Psiko-Seksüel Gelişim Kuramı	18
2.6.1.2. Psiko-Sosyal Gelişim Kuramı	18
2.6.1.3. Kişiler Arası Gelişim Kuramı	19
2.6.1.4. Bilişsel Gelişim Kuramı	19

2.6.1.5. Moral Gelişim Kuramı	19
262 Okul Çocukluğu Döneminde Büyüme ve Gelişme	21
263 Okul Çocukluğu Döneminde Dikkat Edilmesi Gereken Konular	21
264 Okul Çocukluğu Döneminde Oyunun Önemi	22
265 Okul Çocukluğu Döneminde Kitle İletişim Araçları ve Sanal Ortamin Yeri	24
2.7. Okul Dönemi Çocuğunda Sanal Oyun Bağımlılığında Hemşirenin Rolü	25
3. GEREÇ ve YÖNTEM	27
3.1. Araştırmanın Amacı ve Tipi	27
3.2. Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Özellikleri	27
3.3. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	27
3.4. Veri Toplama Araçları	28
3.5. Verilerin Toplanması	29
3.6. Verilerin Değerlendirilmesi	29
3.7. Araştırmanın Etik ve Yasal Boyutu	30
3.8. Araştırmanın Güçlü Yönleri ve Sınırlılıkları	30
4. BULGULAR	31
5. TARTIŞMA	46
6. SONUÇLAR ve ÖNERİLER	57
KAYNAKLAR	60
EKLER	67

TABLÖLAR LİSTESİ

SAYFA NO

Tablo 1. Çocukların Tanıtıcı Özellikleri.....	31
Tablo 2. Ailelerin Olanaklarına İlişkin Tanıtıcı Özellikler.....	32
Tablo 3. Ebeveynlerin Tanıtıcı Özellikleri.....	33
Tablo 4. Sanal Oyun Kullanımına İlişkin Tanıtıcı Özellikler.....	34
Tablo 5. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puan ve Alt Boyut Puan Ortalamaları.....	35
Tablo 6. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Toplam Puan Ortalaması ve Alt Boyut Puan Ortalamalarının Çocukların Tanıtıcı Özelliklerine Göre Dağılımı.....	36
Tablo 7. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Toplam Puan Ortalaması ve Alt Boyut Puan Ortalamalarının Ailelerin Olanaklarına Göre Dağılımı.....	38
Tablo 8. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Toplam Puan Ortalaması ve Alt Boyut Puan Ortalamalarının Ebeveynlerin Tanıtıcı Özelliklerine Göre Dağılımı	40
Tablo 9. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Toplam Puan Ortalaması ve Alt Boyut Puan Ortalamalarının Sanal Oyun Kullanımına İlişkin Özelliklerine Göre Dağılımı	42
Tablo 10. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanını Yordamak İçin Yapılan Regresyon Analizi	44
Tablo 11. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyut Puanlarını Yordamak İçin Yapılan Regresyon Analizi.....	45

ŞEKİLLER LİSTESİ

SAYFA NO

Şekil 1: Griffiths Sanal Oyun Bağımlılığı Kriterleri.....	7
Şekil 2: Lemmens ve Ark. Geliştirdiği Sanal Oyun Bağımlılığı Kriterleri.....	8
Şekil 3: Yee'nin Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenleri.....	9
Şekil 4: Okul Çocukluğu Döneminde Büyüme-Gelişme.....	21
Şekil 5: Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Alt Boyutlarının Araştırma Sonucu Cronbach Alpha Değerleri	29

SEMBOLLER / KISALTMALAR LİSTESİ

AAP	: Amerikan Pediatri Akademisi
APA	: Amerikan Psikiyatri Derneği
ÇBOBÖ	: Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği
DSM	: Diagnosticand Statistical Manual of Mental Disorders
ICD	: International Classfication of Diseases
PCGA	: Thesum of the Parameter of Child Game Addiction
Min	: Minimum
Maks	: Maksimum
SPSS	: Statistical Program For Social Scientists
Ss	: Standart sapma
TDK	: Türk Dil Kurumu
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu
WHO	: World Health Organization
$\bar{x}$	: Ortalama
%	: Yüzde

1. GİRİŞ

Oyun, çocuğun zihinsel, duygusal, motor, sosyal becerilerinin geliştiği evrensel bir etkinlik ve kendini ifade etme biçimidir. Oyunda çocuk, olan biteni kontrol ederek günlük yaşantılarına benzer durumlar yaratarak bunların üstesinden gelerek denemeyi ve planlamayı öğrenir (1). Oyun çocuğun fiziksel ve psikolojik gelişiminde temel bir gereksinimi olup, kişiliğini oluşturmada, yaşamı kavrayarak topluma katılmasında ve kültürün sonraki kuşaklara aktarılmasında büyük önem taşır. Teknolojik gelişmelerle birlikte çocuklarda oyun alışkanlığı değişmiş geçmişte sokaklarda, parklarda arkadaşlarla gerçekleşen oyunlar, günümüzde evlerde bilgisayar, ev dışında tabletler ve cep telefonlarındaki sanal oyunların yerini bırakmıştır (2).

Okul çocukluğu dönemi olarak bilinen latent dönem 6-12 yaş arasındaki dönemde temel amacı başarmak olan çocuğun mantıksal düşünme yeteneği gelişir. Bu dönemdeki çocuk için kurallar ve ritüeller önemlidir, karmaşık ve rekabete dayalı, takım sporları, karmaşık yap-boz oyunları, sanal oyunlar tercih ettikleri oyunların başında gelir. Bu dönemdeki çocuk, planlama yapmaya heveslidir, ancak oynadığı oyunlardan çok çabuk sıkılır, kısa sürede doyumsuzluk başlar (1, 2).

Son yıllarda yapılan araştırmalarda sanal oyun oynayanların sayısı giderek arttığını özellikle risk altındaki çocuk ve adölesanlarda bağımlılık düzeyine ulaştığını çarpıcı bir şekilde ortaya koymaktadır.

Sanal oyunlar çocukların bilgisayar okur-yazarlığı edinmesi, psiko-motor, fizyolojik, bilişsel, sosyal ve duyuşsal olarak öğrenmeyi geliştirmesi, zeka gelişimi ve motivasyonu arttıran, eğlendiren bir araç olarak yararları savunulurken, bazı çalışmalarda özellikle bağımlılığa dönüştüğünde şiddet ve saldırgan davranışlara yöneltebileceği, kaygı ve endişe düzeyinin arttıracağı, fiziksel, psikolojik ve sosyal etkilerin olabileceği, sosyal izolasyon, okul çalışmalarını ihmal ederek başarıda azalma gibi daha birçok olumsuz sonuçlarının olduğunu savunmaktadır (3). Sanal oyunların olumlu ve olumsuz etkilerinin görülmesi oyunların içeriği, ne zaman ve ne kadar süre oynandığı ile doğrudan ilişkilidir (2).

Sanal oyun bağımlılığı, internet bağımlılığıyla özdeşleştirilmektedir. Griffiths 2002 yılında bilgisayar oyun bağımlılığını, internet bağımlılığıyla özdeşleştirmiştir (4). Amerikan Psikiyatri Derneği (APA) DSM-V kriterlerinde internet oyun bozukluğu

tanımlamasıyla daha fazla araştırılmayı gerektiren bozukluklar bölümüne dahil edilmiştir (5).

Genç nüfusun yoğun olduğu, gelişmekte olan bir ülke konumunda olan ülkemizde sanal erişimin yasalarla netleşmediği, internet erişiminin yapıldığı mekanların çoğalması ve yeterli kontrolünün sağlanamaması internet/sanal oyun bağımlılığına zemin hazırlamakta ve gün geçtikçe bu problemle kliniklere başvuranların sayısı artmaktadır (6).

Bu araştırma ilköğretim birinci kademe öğrencilerin sanal oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi amacıyla tanımlayıcı olarak yapılmıştır.

Araştırma soruları;

1. İlköğretim birinci kademe çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğine ait toplam ve alt boyut puan ortalaması nedir?
2. İlköğretim birinci kademe çocukların tanıtıcı özellikleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği puan ortalamalarının arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
3. İlköğretim birinci kademe çocukların ebeveynlerinin özellikleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği puan ortalamalarının arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
4. İlköğretim birinci kademe çocukların aile olanakları ile bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği puan ortalamalarının arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
5. İlköğretim birinci kademe çocukların sanal oyun alışkanlıkları ile bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği puan ortalamalarının arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Sanal Oyun ve Tarihçesi

Oyun tarih boyunca psikoloji, pedagoji, sosyoloji gibi alanlarda ilgi görmüş ve birçok düşünür tarafından tanımlanmıştır. İbni Sina 11. yy da ‘Her yaşın ayrı bir hali vardır, çocukluk çağına da düşen oyundur’ diyerek oyunun önemini vurgulamıştır. 19. yy sonlarına doğru oyun kuramları ortaya çıkmaya başlamış, oyunun eğitsel yönü ve psikolojik gelişimi üzerinde durulmaya başlanmıştır (7).

Oyun oynama isteğini; rekabet, meydan okuma, sosyal iletişim, çeşitlilik, canlandırıcı etki ve düşsel ortam yaratmak olarak tanımlamıştır. Yapılan başka çalışmalarda ise bunlara ek olarak kişilerin zaman geçirmek, uzun süreli odaklanacak bir ortam sağlayarak gerçek dünyadan, stresten uzaklaşmak ve rahatlamak gibi nedenlerle tercih edildiği savunulmuştur (8).

Türk Dil Kurumu (TDK) sanal ifadesini ‘gerçekte yeri olmayıp, zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini’ olarak tanımlamıştır. Oyun ifadesini ise dokuz farklı şekilde tanımlamıştır, bu çalışmaya uygun olan anlamı ise; yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence (tenis, tavla, çelik çomak, bale..) olarak tanımlanmaktadır (9). Bu doğrultuda sanal oyun genel olarak; bilgisayar/tablet, cep telefonları gibi teknolojik ürünler ve internet erişim aracılığıyla gerçek olmayan bir ortam oluşturularak, belli kurallar içerisinde vakit geçirmek için yapılan eğlence türü olarak tanımlanabilir.

Prensky (2001) ve Erboy (2010) sanal oyunları aksiyon, macera, dövüş, bulmaca, rol yapma, simülasyon/ taklit, spor ve strateji oyunları olmak üzere sekiz alt grupta sınıflandırmıştır (10, 11). Ögel (2012) sanal oyunları taktik, yap-boz, macera, aksiyon, spor, rol yapma ve simülasyon olarak yedi türde gruplandırmıştır (12).

Binark sanal oyunları ‘yeni medyanın özelliklerinin oyun oynamaya dahil edilmesi’ olarak tanımlamıştır (13). Günümüzde hızla artan teknoloji sanal oyunların sayısını ve gelişimini arttırmış, sadece eğlence amacıyla olmanın dışında eğitim, askeri, sağlık gibi pek çok alanda kullanımı artmaktadır.

Sanal oyunlar yaklaşık 40 yıllık bir geçmişe sahip olmakla birlikte son dönemlerde eğlence amaçlı kullanımının haricinde simülasyon tabanlı oyunlarla sağlık sektörü, askeri alan gibi birçok yerde eğitim amacıyla kullanımı başlamıştır. İlk olarak 1889 yılında sanal oyunlar ortaya çıkmıştır. 1982 de ilk kez kullanıma başlayan ludoloji; tüm oyunların yanında özellikle bilgisayar oyunlarını araştıran bir disiplin olarak tanımlanmıştır (7).

Edward Condon 1940'ta 'Nim' adlı geleneksel matematik oyununu oynayan bir bilgisayar tasarladı. 'Nimatron' adını verdiği bu oyun ilk video oyunu olarak tanımlanırken bilgisayar araştırmaları, yapay zeka gibi alanlardaki araştırmalara önderlik etmiştir. Tarihte bilinen en eski elektronik oyun Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından 1948 yılında yayınlanan 2. Dünya Savaşı'ndaki radar ekranlarından esinlenerek yapılan bir füze simülatörü olan Cathode Ray Tube Eğlence Cihazı olan oyundur (14).

Televizyona bağlanan ilk oyun 1972'de üretilmiştir. 1977'de bilgisayar üretiminin ve teknolojisinin artışıyla, bilgisayarda renkli grafikler kullanılmaya başlanmış, video bilgisayar sistemi olan atari üretilmiştir. Ev konsolları olarak adlandırılan Play Station 1992'de üretime başlanmıştır. 1997'de strateji oyunları üç boyutlu olarak kullanılmaya başlamıştır (7). Sanal oyunlar teknolojinin de gelişimiyle gün geçtikçe hız kazanarak artmaya devam etmekte, sanal gerçeklik arttıkça oyunlara olan talepte artmaktadır.

Bushman ve ark. (2015) sanal oyunları; sosyal açıdan yararlı davranışlar içeren, şiddet içeren ve etkisi olmayan oyunlar olarak üç gruba ayırmıştır (15). Şiddet içeren oyunları tercih eden bireylerde yalnızlık, düşük yaşam doyumu, olumlu sosyal davranışlarda azalma, dikkat sorunları, şiddette karşı duyarsızlaşma, saldırganlık, kırgınlık ve öfke duyguları artarken, empatinin azaldığı, panik atak, kaygı, depresyon gibi psikiyatrik hastalık belirtilerinin görüldüğünü savunmuştur (7, 16).

2.2. Sanal Oyun Bağımlılığı

TDK bağımlılığı; başka bir şeyin istemine, gücüne veya yardımına bağlı olan, özgürlüğü, özerkliği olmayan, bir kimseye veya şeye maddi veya manevi yönden aşırı bağlı olan, sigara, uyuşturucu madde gibi kötü alışkanlıklara aşırı derecede düşkün,

müptela olarak tanımlanmaktadır (9). Günümüzde kumar oynama, alışveriş, internet gibi birçok konuda bağımlılık olarak değerlendirilmeye başlanmıştır.

2009 yılında tamamlanan Avrupa Komisyonu Güvenli İnternet Programı kapsamında yapılan Avrupa Çevrim-içi Çocuklar Araştırma Projesi'nde çocukların %49'unun sanal oyun oynamak amacıyla sanal ortamda bulunduklarını ortaya çıkarmıştır (17).

Bağımlı birey zamanla sanal ortamda daha çok zaman geçirmeye başlar. Yaşamının odak noktasını olarak sanal dünyayı görür. Sosyal ilişkilerini, diğer bireylerin gerçekleştirdiği sanal etkinliklerine olan tutumlarına ve ona katılma becerilerine göre başlatır veya sonlandırır (18).

Gentile ve ark. (2011) yaptığı bir çalışmada sanal oyun bağımlısı bireylerin depresyon, anksiyete, sosyal fobi ve okul başarısında düşme yaşadığını savunmuştur (19). Liu ve Peng (2009) oyun bağımlılığın altında yatan duyguları (kayıp, düşük özgüven, yalnızlık, stres... gibi) ve bilimsel çarpıtma (sanal ortam dışında kimse beni sevmiyor gibi) olarak açıklamış ve bu bireylerin oyunların kesintiye uğramasıyla yoksunluk belirtileri görüleceğini belirtmiştir (20).

Özellikle kolay ulaşılabilir olması, hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelmiş olan internete girme ve oyun oynamanın her zaman, her yerde devam etmesi beraberinde birtakım sorunlar getirip internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı kavramlarını ortaya çıkarmıştır. Sanal oyun bağımlılığı yüzünden oyun başında ölümler, intiharlar, ihmal sonucu veya kasten ölüme sebep olan birçok trajik olay gündeme gelmiştir (21).

2.3. Sanal Oyun Bağımlılığı Tanı Kriterleri

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte artan internet kullanma alışkanlığı, internet bağımlılığını beraberinde getirmiştir. Teknolojik bağımlılık olarak ta tanımlanan insan makine etkileşimini içeren bir davranışsal bağımlılık türüdür. Televizyon pasif bir teknolojik bağımlılık ürünüken, bilgisayarlar aktif bir teknoloji bağımlılık ürünü arasında yer almaktadır (6).

Amerikan Psikiyatri Derneği (APA) Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) DSM-IV'te

‘‘patolojik kumar oynama’’ tanısı altında, Dünya Sağlık Örgütü (WHO) International Classification of Diseases-10 (ICD-10)’ da ‘başka türlü adlandırılmayan dürtü bozukluğu’ tanısı altında uyarlanarak hazırlanan internet bağımlılığının bir parçası olarak değerlendirilmektedir (5, 22).

İlk kez DSM-IV’ te madde bağımlılığı kriterlerini kullanarak internet bağımlılığı tanımlayan Goldberg (1996) 12 aylık bir sürede ve herhangi bir zamanda ortaya çıkan, bireyin iş, sosyal ve işlevsel alanlarda sıkıntı yaşamasına sebep olan, uygunsuz internet kullanımı durumu olarak tanımlamıştır.

Young (1998) DSM-IV’ te yer alan ‘patolojik kumar oynama’ tanı kriterlerini temel alarak internet tanı kriterlerini oluşturmuştur, Ko ve ark. (2005) ise; üç aylık dönem içinde herhangi bir zamanda ortaya çıkan klinik olarak belirgin bozulma veya sıkıntıya yol açan internetin uygunsuz kullanım öyküsü olan adölesanlara yönelik internet bağımlılığı tanı kriterlerini oluşturmuşlardır (23, 24).

APA, DSM-V’ te madde kullanım bozukluğu altında yer alan internet oyun bozukluğu; internet oyunlarının sürekli kullanılmasının ve bunlarla meşgul olduğunda klinik olarak önemli bir bozulmaya veya sıkıntıya neden olabileceğinden daha fazla araştırmayı gerektiren bozuklukların bölümüne dahil etmiştir (5).

Sanal oyun bağımlılığı genel olarak; oyun oynama süresini kontrol edememe, diğer etkinliklere karşı ilgi kaybı, olumsuz sonuçlara rağmen oynamaya devam etme ve oyun oynamadığı zaman yoksunluk hissetme gibi belirtilerle kendini gösteren dürtü bozukluğu olarak tanımlanmakta, eşlik eden diğer problemler nedeniyle psikiyatri kliniklerine başvuru sayısı gün geçtikçe artmaktadır (16).

2.3.1. Griffiths'in Sanal Oyun Bağımlılığı Kriterleri

Griffiths (2005) DSM-IV'te yer alan 'patolojik kumar oynama' tanı kriterlerini temel alarak 7 maddede sanal oyun bağımlılığı tanı kriterlerini oluşturmuştur (25) (Şekil 1).

Şekil 1: Griffiths Sanal Oyun Bağımlılığı Kriterleri

Önem Atfetme	Bilgisayar başında çok fazla vakit geçirmek, sanal oyundan uzaklaşamamaktan kaynaklı günlük aktivitelerden uzaklaşmak
Tolerans	Sanal oyun için verilen süreden fazla zaman geçirmek
Yoksunluk	Sanal oyun oynama esnasından oyunun kapatılmasında aşırı tepki verme, elektrik kesintisi ve şarjın bitme durumunda sinirlenme
Duygu-Durum Değişikliği	Oyun esnasında heyecanlanma veya sakinleşme
Nüksetme	Oyun oynamayı bırakmak için yapılan başarısız girişimler
Çatışma	Oyun oynamaya devam edebilmek için yalan söyleme
Problemler	Oyun oynamak için uykusuz kalmayı bilerek uyumak istememe

Kaynak:25

2.3.2. Lemmens ve Ark. Geliştirdiği Sanal Oyun Bağımlılığı Kriterleri

Lemmens ve ark. (2009) sosyal veya duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin sanal oyunları aşırı ve kompulsif düzeyde kullanması ve bireyin aşırı kullanımı kontrol edememesi olarak sanal oyun bağımlılığını tanımlamış ve dijital oyun bağımlılığı ölçeğini geliştirmiştir (26) (Şekil 2).

Şekil 2: Lemmens ve Ark. Geliştirdiği Sanal Oyun Bağımlılığı Kriterleri (26)

Belirgin	Birey için en önemli etkinlik sanal oyun oynamaktır, kişinin düşüncelerine, duygularına, davranışlarına hakim olur. Tüm gün boyunca oyun oynamayı düşünür, boş zamanlarının çoğunu oynayarak harcar.
Dayanıklılık	Düşündüğünden daha uzun süre oyun oynar, oyuna harcanan süre giderek artar, oynamaya başladığında durduramaz.
Durum değiştirme	Gerçek hayatı unutmak, stres atmak için, kendini iyi hissetmek için oyun oynar.
Geri çekilme	Oyun oynama durumu aniden bırakıldığında veya azaltıldığında ortaya çıkan kötü duygular ve fiziksel etkilerdir. Çoğunlukla mutsuzluk ve sinirlilik hali mevcuttur. Oyun için ayırdığı zamanı azaltmayı başaramaz, başka kişilerin oyun için harcanan süreyi azaltmayı desteklemesi ancak başarısız olunur.
Nüksetme	Oyun oynayamadığı zamanlarda kötü hisseder, oyun oynamadığı için sinirlenir, stresli hisseder.
Çatışma	Aşırı oyun oynama sonucunda kişi ve çevresindeki bireylerle kişilerarası çatışmalara girer. Çevresindeki kişileri ihmal etmeye, yalan söylemeye ve kandırmaya başlar.
Sorunlar	Aşırı oyun oynamaya bağlı sorunlar başlar, oyun oynayarak harcanan süre için uykusuz kalmak, diğer önemli aktivitelerini (okul, iş, spor vb.) ihmal etmeye başlar.

Kaynak: 26

2.3.3. Yee'nin Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenleri

Yee (2006) sanal oyun bağımlılığı gelişimini sağlayan, uzun süre oynanmasını sebep olan bireyleri motive eden bileşenleri üç başlık altında toplamıştır (27) (Şekil 3).

Şekil 3: Yee'nin Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenleri

Başarı Bileşeni	<u>Yükselme/İlerleme</u> : Oyunda güç, ödül, seviye geçme isteği <u>Mekanik</u> : Oyunun sistemini ve temel kurallarını çözme gerekliliği <u>Rekabet</u> : Diğer oyuncularla mücadele isteği
Sosyal Bileşen	<u>Sosyalleşme</u> : Başka oyuncularla sohbet etme isteği <u>İlişki</u> : Farklı ortamlarda olan kişilerin aynı zamanda sanal oyunlar aracılığı ile bir araya gelerek uzun vadeli anlamlı ilişkiler kurması <u>Ekip Çalışması</u> : Bir oyun grubunun parçası olmaktan mutluluk duyma
Oyuna Dalma Bileşeni	<u>Keşif</u> : Sanal oyundaki keşfetmeye dayalı görevleri yerine getirme ve bir sonraki adımı merak <u>Rol yapma</u> : Oyuna özgü bir karakter oluşturma, gerçek hayatta sahip olmak istediği rolü oynama olanağı ve diğer oyuncularla bu rolle iletişim kurma <u>Özelleştirme ve Kontrol</u> : Oyun ortamını ve karakterini kendi isteklerine göre özelleştirme <u>Gerçeklerden Kaçma</u> : Gerçek hayatın stres, problem, sorumluluk ve kaygılarından uzaklaşma imkanı

Kaynak: 27

2.3.4. Ülkemizde Kullanılan Sanal Oyun Bağımlılığı Ölçekleri

Türkiye’de internet bağımlılığına yönelik birçok çalışma olmasına karşılık, sanal oyun bağımlılığına yönelik çalışmalar ve ölçekler sınırlıdır.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Kaya (2013) yüksek lisans tezi olarak geliştirdiği, 327 ortaöğretim öğrencileriyle yaptığı 8 maddede kişisel bilgi, 3 maddede çevrimiçi oynanan oyun türünü ve süresi belirlemeye yönelik soru bulunmakta, 90 likert tipteki maddede ise çocukların çevrimiçi oyun oynama davranışlarına ilişkin faktörleri tespit etmeyi amaçlamıştır (21).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Lemmens ve ark. (2009) adölesanlara yönelik geliştirdiği ölçeği Ilgaz (2015) ve Irmak, Erdoğan (2015) Türkçe'ye uyarlanarak geçerlilik ve güvenirliliği kanıtlamıştır (16, 28).

Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Horzum ve ark. (2008) 3.- 4. ve 5. sınıfta öğrenim gören toplam 460 ilköğretim öğrencisiyle yaptığı çalışma sonucunda 21 maddeden oluşan ölçeği geliştirmişlerdir (29).

2.4. Sanal Oyunların Etkileri

Sanal oyunlar bir eğitim aracı olarak kullanılırsa bireye olumlu kazanımları olacağı gibi bağımlılık düzeyine ulaşan durumlarda olumsuz kazanımları da olmaktadır. Sanal oyunların olumlu ve olumsuz etkilerinin görülmesi oyunların içeriği, ne zaman ve ne kadar süre oynandığı ile doğrudan ilişkilidir (2). Eğitici oyunların, sınırlı ve az sürede oynanması olumlu etkilerini ortaya çıkarmaktadır (30).

2.4.1. Psiko-Sosyal Etkileri

Çocuğun konuşmaya başlamasıyla hız kazanmaya başlayan kişilik gelişiminde oyunlar büyük bir etkiye sahiptir. Sanal oyunlar konusunda birçok çalışma yapılmaya devam etmektedir. Özellikle gelişiminin en hızlı zamanı olan 6 yaşına kadar çocuklarda sanal oyunlar el-kol koordinasyonu gelişmesinde, dikkati yoğunlaştırmada ve problem çözme becerisinin gelişiminde önemli katkılarda bulunduğu savunulmaktadır (2).

Dikkat dağınıklığı tanısı almış çocuklarla yapılan bir araştırmada çocukların sanal oyun oynama esnasında beyin dalgalarını ölçmüş ve oyun esnasında dikkatin arttığını gösteren yüksek frekanslı dalgaların beyin tarafından daha çok üretildiği görmüşlerdir. Dikkat eksikliği yaşayan ve hiperaktif çocuklar belirli bir süre boyunca aynı aktiviteyi sürdüremedikleri, çabuk sıkıldıkları, aceleci ve sabırsız oldukları için yeterli konsantrasyonu sağlayamadıklarından eğitim aracı olarak sanal oyunlar kullanıldığında, yüksek frekanslı dalga üretiminin arttığı, çocuğun dikkatini

toparladığını hissettiğinde konsantrasyonu öğrendiği, kontrol ve üstünlük duygusu yaşadığı ve dikkatli olmayı öğrendiği gibi olumlu sonuçlar alındığı kanıtlanmıştır (18).

Steyer (2012) göre; sanal ortamda ortak ilgi alanlarına göre toplanan insanlarla iletişim halinde olan çocuklarda iş birliği kurma becerileri gelişmekte olduğunu savunulmaktadır (30).

Stresli etkinlik içeren, hızlı sanal oyunların gergin anlarda soğuk kalma becerisini kazandırdığı için özellikle hiperaktif çocukların ve stresli erişkinlerin sakinleşmesini sağladığı kanıtlanmıştır. Ayrıca hafıza, sıralama, sınıflama becerisi ve problem çözme yeteneğini artırır (18).

Horzum (2011); sanal oyunlar çocukların bilgisayar okur-yazarlığı edinmesi, psiko-motor, fizyolojik, bilişsel, sosyal ve duyuşsal olarak öğrenmeyi geliştirmesi, zeka gelişimi ve motivasyonu arttıran, eğlendiren bir araç olarak tanımlamıştır (3). Özellikle sanal okuma oyunları çocukların okuma becerilerini güçlendirmekte, kelime bulma gibi zeka oyunları oynayan çocukların kelime haznesinin arttığı savunulmaktadır (30).

Gerçeği değerlendirme yetisi tam gelişmemiş olan çocuk izledikleri çizgi film ve oynadıkları sanal oyunlarda karakterleri rol model olarak alırlar ve yanlış özdeşim kurup, yanlış değerler, tutum ve davranışlar içine girebilirler (18). Sanal dünya çocuğun rol yapmayı doğallaştırdığı için yalan söylemeyi de kolaylaştırabilir (31).

Sanal oyunlar özellikle bağımlılık düzeyine ulaştığında kişilik değişimleri, duyguların azalması, obsesif ve agresif davranışlar, kaygı ve endişe düzeyinin artmasına bağlı saldırgan davranışlar, şiddet belirtileri, kavgaya eğilim, özgür düşünme kaybı, sosyal izolasyon, anti sosyal davranışlar, oyuncularda makineleşme, hiperaktivite, okula karşı yabancılaşma ve okul çalışmalarını ihmal, öğrenme bozuklukları ve akademik başarının düşmesi gibi çeşitli problemler ortaya çıkmaktadır (3, 8, 29). Özellikle gün içerisinde iki saatten fazla dijital araçlarla zaman geçiren çocukların dikkat eksikliği, öğrenme ve davranış sorunları yaşama riski artmaktadır (30).

Aynı anda birden fazla işle uğraşan bireylerin dikkatlerinin daha kolay dağıldığını, boş bilgilere daha açık olduğunu, odaklanma ve işler arasında başarılı bir geçiş yapma becerilerinin zayıf olduğunu böylece gelişen teknolojinin giderek artan uyarıcı etkilerinin olumsuz özelliklerini ortaya çıkardığı da savunulmaktadır (30).

Amerikan Pediatri Akademisi (AAP) (2011) ‘Facebook depresyonu’ terimini kullanmış, özellikle adölesanların kendi sanal kimlikleriyle arkadaşlarının sanal kimliklerini kıyasladıklarını böylece kaygı seviyelerinin arttığını ve sanal oyunlarında depresyon seviyesini arttırdığını savunmuştur.

Lam ve Peng (2010) yaptıkları çalışmada yoğun internet kullanan adölesanların, normal seviyede kullanan ergenlere göre iki kat fazla depresyona girdikleri ve depresyondaki gençlerinde internette geçirdikleri zamanın çoğunu sanal oyunlarla geçirdiklerini saptamıştır (33).

Gentile ve ark. (2011) yaptıkları araştırmada sosyal ilişkileri zayıf olan, içgüdüleri ile davranan çocukların sanal oyun oynama eğilimini daha çok gösterdiği ve iki yılın sonunda sanal oyunlara devam eden çocukların ders notlarının düştüğü, ailelerinden uzaklaştığı, depresyona girdiği, derin sosyal kaygılar yaşadığını savunmuştur (34).

Uzun süre sanal ortamda vakit geçiren çocukların olaylara karşı daha az sabır gösterdiği, hızlı kararlar verdiği böylece yanlış kararlara sebep olduğu ve sözcük dağarcıklarının az olduğu görülmekte, var olan iletişim bozukluğu riskini tetiklemektedir (35). Ayrıca sanal ortamın ses ve görüntü içeriğinin zenginliği kavrama kapasitesinin azalmasına, uzun süreli kullanımı belleğe işleyen bilgi yükünün fazla olmasıyla zihin yorgunluğuna ve bellekteki bazı bilgilerin yok olmasına sebep olmaktadır (30).

Özellikle internet salonları gibi ortamlarda sanal oyunu oynayan çocuklar, ailesinden sürekli para istemekte ve ailenin para vermek istememesi durumunda aileden veya çevreden para çalma, hırsızlığa yönelebilmektedir (36).

Anderson ve ark. (2010) yaptığı araştırmada şiddet içeren sanal oyunları uzun süreli oynayan bireylerde şiddete karşı duyarsızlaşma, düşük empati ve yardımsever davranışlarda azalma görüldüğünü kanıtlamıştır (37). Sanal dünyada gerçekleşen şiddetin acısız, ağrısız olmasından dolayı gerçek dünyada gerçekleştirme düşüncesini kolaylaştırmaktadır (38).

Çocukların sanal oyunlarda yaş grubuna uygun eğitici nitelikte oyunlar seçtiğini bilmek yeterli değildir, mutlaka oyunun içeriği, karakterler sorgulanmalıdır. Okul

çocukluğu dönemindeki kız çocukların özellikle tercih ettiği giysi giydirme, stilistik/terzilik gibi meslek tanıtımı gibi algılanan oyunlarda çocukların ilk karşılaştıkları görüntü uzun bacaklı, zayıf, aşırı makyajlı ve sadece iç çamaşırlarıyla duran karakterlerdir. Kullanılacak kıyafetler ise mini elbiseler, file çoraplar gibi kadın cazibesini ortaya koyan objeler çocuklarda yanlış güzellik anlayışı gelişimine sebep olabilmektedir. Bazı oyunlarda ise; kadınları sadece yemek pişiren, moda ve makyajla ilgilenen, diyet yapan, erkeklere ilgi duyan karakterler olarak empoze etmektedir. Brown ve L'Engle (2009) 3-6 yaş arasındaki kız çocuklarla yaptıkları araştırmada çocukların yarısının şişmanlama korkusu olduğunu ortaya koymuştur, bu da ileriki yaşlarda anoreksiya, bulimia nevroza gibi hastalıkların, cinsel ilişkiyle tanışma yaşının düşmesinin ve yanlış tecrübelerdeki artışına etkisi olup olamayacağı konusunda henüz bir netlik kazanmamıştır (30, 39, 40).

2.4.2. Fizyolojik Etkileri

Ülkemizde de kullanılan hareket algılayıcı kumandalara sahip oyun konsolları, çocuğun egzersiz yapma motivasyonunu sağladığı ve egzersizde daha fazla zaman geçirmesiyle enerji harcamalarına katkı sağladığından sanal oyunların olumlu fizyolojik etkisi arasında sayabiliriz (16).

Aksiyon oyunları oynayanların, oynamayanlara göre kısa süreli görsel uyarıcıları daha fazla hatırladığı, bilgileri daha hızlı sindirdiği, aynı anda birçok nesneyi takip ettiği ve bir görevden diğerine hızlıca geçtikleri görülmüştür (41).

Bağımlılık düzeyinde ise; uzun süre sanal oyun oynamasından dolayı çocukta birçok psikomotor bozukluklar görülebilmektedir. Yetersiz fiziksel egzersiz, sedanter yaşama bağlı olarak postür değişikliği gibi kas-iskelet sistem bozuklukları, obezite ve obeziteye bağlı olarak diyabet ve kalp-damar hastalıkları, uzun süreli ve yakın mesafeli teknolojik ekrana bakılmasından dolayı görme bozuklukları, sürekli düğmelere basmaktan dolayı özellikle başparmakta tendirit oluşumu, hızlı tempolu sanal oyunların özellikle uyku saatinden önce oynanması sonucu yetersiz/düzensiz uyku alışkanlığı gibi çeşitli sağlık problemleri ortaya çıkmaktadır (16, 21, 29, 30).

Sanal oyunu bırakmak istemeyen çocuk yemek yemeyi ihmal ederek, besin değeri düşük atıştırmalıklarla öğünü geçirterek beslenme dengesizlikleri gelişebilir. Özellikle internet salonları gibi yerlerde oynanan oyunda ortamın kötü koşullarda

olması, havalandırılmaması, sigara içilmesi gibi durumlarda gelişmekte olan çocuğun hassas solunum sistemini de etkilemektedir (36).

2.5. Sanal Oyun Bağımlılığında Tedavi

İnternet/sanal oyun bağımlılığının diğer bağımlılıklardan farklı olmamakla birlikte çocuklarda okul başarısını etkilediğinden hızlı ve etkin bir tedavi planı izlenmelidir.

Bağımlılık tedavisinin ilk basamağı altta yatan sebebin belirlenmesidir. Sanal ortam çocuğu gerçek hayattan uzaklaştırdığı, heyecan verici olduğu, başarıma duygusunu arttırdığından evdeki huzursuz ortam, ailenin çocuğa karşı ilgisinin fazla veya az olması, yerine getirmesi gereken sorumluluklar ve ödevlerin fazlalığı gibi çocuğun kaygı düzeyini arttıran birçok sebep çocuğun sanal ortamda, oyunlarla daha fazla vakit geçirmesine ve bağımlılık oluşmasına sebep olabilir (31).

Kore’de sanal oyun bağımlılığının tedavisine yönelik rehabilitasyon merkezleri kurulmuş ve özel programlar başlatılmıştır. Özellikle çocuklarda büyüyen bir sorun haline gelen ve gün geçtikçe artan bu problemin tedavisi geciktirilmeden başlatılmalıdır (30).

Tedavisi tam belirlenememekle birlikte diğer bağımlılıklarda olduğu gibi öncelikle bireyin etkin katılımı, aile ve okul işbirliğinde çeşitli psikoterapi yöntemleri ve semptomlara yönelik farmakoterapiyle gerçekleşir (18, 42).

2.5.1. Psikoterapi

Bireysel ve grup psikoterapi sanal oyun bağımlılığında kullanılan bir yöntemdir. Öncelikle bireyin gerçeklerden uzaklaşmak için kullandığı sanal oyunun aşırı kullanımının neyin teşvik ettiği belirlenmelidir. Bireyin sanal dünyada sergilediği kimlik ile gerçek yaşamdaki kimliği arasındaki farklar değerlendirilmelidir (18).

Sanal oyun bağımlılığı çoğunlukla internet bağımlılığı kapsamında değerlendirilmekte tedavisinde yine internet bağımlılığı tedavisi örnek alınmaktadır. İnternet bağımlılığı tedavisinde farklı araştırmacılar psikoterapi yöntemleri geliştirmiştir.

Young internet bağımlılığın tedavisindeki amacı bireyi sanal ortamdan tamamen uzak tutmak değil, kontrollü bir şekilde kullanımını sağlamak olarak tanımlamış, buna yönelik bir rehber hazırlamıştır (43). Rehberdeki amaç baş etme stratejileri geliştirerek, zaman kontrolü sağlanması, bireyin kendine güvenini geliştirerek bağımlı davranışı ortadan kaldırmak veya azaltmaktır. Davis (2001) ise; 11 haftalık süren, 13 davranış değişikliğinden oluşan bir psikoterapi protokolü önermiştir (44).

Ülkemizde ise; Uysal (2013) tarafından geliştirilen Sağlıklı İnternet Kullanım Programı (SİNKUP), üç aylık süre zarfında toplam 8 oturumdan oluşan internet bağımlılığı olan adölesanların sağlıklı internet kullanım davranışını geliştirmek amacıyla rehber oluşturulmuştur (42).

Griffiths (2003) sanal oyun bağımlılığını önleme konusunda ailelere yönelik önerilerde bulunmuştur. Griffiths (2003) önerileri ve çeşitli kaynaklar doğrultusunda sanal oyun bağımlılığında yapılması gerekenleri şu şekilde sıralayabiliriz;

Kaliteli zaman: Çocuğun ve ailenin birlikte vakit geçirmesi sağlanmalı, olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi geliştirilmelidir. Çocuklara kendi hayallerini keşfederek, kendi hikayelerini oluşturacak ve hayal ettikleri kişiler haline gelecek bireyler olmasında yardımcı olunmalıdır.

Sosyal aktivite: Arkadaşlarıyla ve sosyal ortamdaki oyunları, sportif aktiviteleri tercih etmesine yönelik çocuk teşvik edilmelidir.

Rol- model teşkil edilmeli: Aile bireylerinin de sanal ortamda geçirdiği süreler belirlenmeli, çocuğa karşı örnek teşkil edilmelidir, çocuklarla geçirilen zamanda teknolojik araçlardan uzak durulmalıdır.

Ebeveynlerin de çocukların oynadığı oyunları oynaması sağlanmalı. Böylece hem çocuklarını oyundan aldığı zevk, heyecan açısından daha iyi anlamaları, hem de oyunun çocuğa uygun olup olmadığını anlamalarında yardımcı olacağı hatırlatılmalıdır.

Eğitici rolü olan sanal programların tercih edilmesi: Çocuğun yaş grubuna ait özellikler dikkate alınarak mesaj ve görüntüleri nasıl algıladıklarını bilmeli buna göre tercih edilen sanal oyunun özellikle zeka geliştirici, yaratıcı özellikleri ortaya çıkaran oyunlardan tercih edilmesi sağlanmalı, çocuğa karşı ‘bu oyunları oynayamazsın’ tarzında söylemlerde bulunulmamalıdır.

Öğretmenlerin ve öğrencilerin ortak paylaşımlarda bulunacağı, projeler geliştireceği kontrollü sanal ortam oluşturulmalı, böylece çocuğun eğlenerek öğrenmesi ve eğitimine katkı sağlanmalıdır.

Zaman sınırı ve kuralların belirlenmesi: Çocuğun ne zaman, nerede, ne kadar süreyle, ne tür oyunlar oynayacağı konusunda çocukla birlikte karar verilerek kurallar belirlenmelidir. Özellikle ödevlerini tamamlamak gibi sorumlulukları yerine getirdikten sonra oyun oynaması sağlanarak teşvik edilmeli, heyecan yaratacağından dolayı uykudan önce oynanması engellenmelidir. Çocuğa kuralları ihlal ettiğinde oyun oynamasına izin verilmeyeceği anlatılmalıdır.

Tarhan (2016) çocuğun haftalık olarak 20 saatin üzerinde sanal ortamda vakit geçirmesinin bağımlılık gelişmesine sebep olacağını savunmuş, Gentile ve ark. (2011) yaptıkları araştırmada haftada ortalama 31 saat sanal oyun oynayan çocukların anksiyete, sosyal fobi ve depresyondan daha fazla etkilendiklerini savunmuştur (19, 31). Bu yüzden çocuklarla birlikte kurallar belirlenerek sanal ortamda geçirdikleri zamanın belirlenmesi ve sürenin kontrolü sağlanmalı, fazla zaman geçirmenin getireceği bedensel ve zihinsel problemler konusunda çocuk ve aile bilgilendirilmelidir. AAP (2011) göre çocukların teknolojik araçlarla geçirdiği toplam süresinin iki saatten fazla olmaması gerektiğini savunmuştur.

Sanal ve gerçek ayrımının kavranması: Çocuğa sanal oyunların sadece bir eğlence aracı olduğu, gerçek olmadığı anlatılmalıdır. Ancak gerçek hayatta olduğu gibi sanal ortamda da davranış kurallarının aynı olduğunu, sanal ortamda uygunsuz davranışlarda bulunan kişilerle karşılaştıklarında bunu ebeveynleriyle paylaşmaları gerektiğinin konusunda bilgi verilmelidir.

Gizlilik: Öncelikle ebeveynlerin de çocuklarına dair isim, doğum tarihi gibi özel bilgileri sanal ortamda paylaşmaları engellenmeli, sanal ortamdaki riskler ve tehlikeler hakkında, hangi bilgilerin özel kalınıp paylaşılmayacağı, hangi sitelerin uygun olmayacağı konusunda aile ve çocuk bilgilendirilmelidir.

Sanal ortam engelleyicileri kullanımı: Aile bireylerine özgü olarak ayarlanan, çocukların sanal ortamdaki tüm faaliyetlerini izlenebilmesini sağlayan, uygunsuz sitelere girişimi engelleyen filtrelerin olduğu yazılım programları kullanılması sağlanmalıdır.

Mekan sınırlaması: Bilgisayar, tablet gibi teknolojik araçlara mekan sınırlaması yapılmalı, çocuk odasında bulundurulmamalı, herkesin görebileceği mekanlarda oyun oynaması sağlanmalıdır. Teknolojik araçların sürekli açık kalması engellenmelidir.

Fiziki ortam: Oyun oynama esnasında çevresel koşulların (odanın iyi aydınlatılması, ekranla çocuk arasındaki mesafe ayarlanması, oturulan masa, sandalye... gibi araçların çocuğun boyutuna uygun olması...) çocuğun fiziksel durumuna uygun olması sağlanmalı ve çocuk kendini yorgun hissettiğinden sanal oyun oynamanın ertelenmesi sağlanmalıdır.

Sanal oyun oynama esnasında ebeveyn gözetiminde olması sağlanmalıdır. Ancak bu oyun süresinin tamamında değil belirli bir kısmında gerçekleşmelidir, böylece çocuk kendisini baskı altında hissetmez. Bu süreçte çocukla oyun hakkında sohbet edilmeli, sorular sorulmalı, gerekli mesajlar verilmelidir ve kalan zamanda çocuğun tek başına bırakılarak vicdani sorumluluk duygusu ve iç denetim geliştirmesini sağlanmalıdır (16, 18, 30, 35, 38, 40, 45).

Griffiths (2003) tüm bu yapılanlar etkili değilse sanal oyun araçlarının uzaklaştırılması gerektiği ve uygun zamanda sadece geçici süreliğine verilmesinin uygun olduğunu savunmuştur (45).

Tedaviye başlangıçta birey sanal oyunun kaybından dolayı özlem duyacağından zorlu bir süreç yaşacağı unutulmamalıdır. Bu süreçte bireye özgü etkili baş etme teknikleri kazandırılarak olumsuz olaylar karşısında sanal oyunlara başvurmasına gerek kalmayacak bir yol izlenmelidir (6).

2.5.2. Farmakoterapi

Sanal oyun bağımlılığının farmakolojik bir tedavisi tam olarak olmadığından internet bağımlılığında olduğu gibi bağımlılığın beraberinde getirdiği ve altta yatan diğer psikiyatrik hastalıkların tedavisiyle bağımlılık düzeyinde azalma görüleceği düşünülmektedir. Alkol ve madde bağımlılığı tedavisinde kullanılan bir opiat antagonisti olan, dopamin salınımı artırıcı naltrekson tedavisiyle beyindeki ödül merkezi üzerinde etkisiyle tedavi planlanabilir (6). Sanal oyun bağımlılığının farmakolojik tam tedavisi konusunda çalışmaların sınırlı olduğu dikkati çekmektedir.

2.6. Okul Çocukluğu Dönemi

Okul çocukluğu dönemi çocuğun 6 ile 12 yaş arasındaki süreci kapsar. Bu dönemde okul hayatına başlamasıyla evden ve ailesinden ayrılan çocuğun temel amacı başarmaktır. Değer duygusu yaratan, gruplara katılma ve grup içinde katkı sağlayan yeteneklerini geliştiren, yaşam memnuniyetini arttıran bir çocuk olarak karşımıza çıkmaktadır (47).

2.6.1. Gelişim Kuramlarına Göre Okul Çocukluğu Dönemi

Bireyin davranış, düşünce, yetenek ve alabilecekleri sorumlulukların belirlenmesi yönünden her dönemde gelişim kuramları hemşirelere yol göstericidir.

2.6.1.1. Psiko-seksüel gelişim kuramı

Freud çocuğun cinsel dürtüsünün gizli olduğu okul çocukluğu dönemini ‘latent dönem’ olarak tanımlamıştır. Bu dönemde cinsel konulardan hoşlanmayan çocuk, bilişsel becerileri ve kültürel değerleri kazanmaya başlayarak, sosyal ortamlara daha çok girmeye başlar. Kız çocuklar anne/kadın yetişkinlerle, erkek çocuklar baba/erkek yetişkinlerle özdeşim kurar ve kendi cinsel kimliğini özümser ve rollerini öğrenir. Bu dönemde sağlıklı özdeşimi kuramayan çocuk sonraki gelişim dönemlerinde cinsel kimlikle ilgili sorunlar yaşayabilirler (47, 48).

2.6.1.2. Psiko-sosyal gelişim kuramı

Erikson’a göre yaşamın tümüne yayılan gelişim, dönemine özgü bir karmaşadan oluşmaktadır ve birey her döneme özgü karmaşayı çözümlediğinde kişiliğine yeni özellikler katarak, sonraki döneme geçmektedir. Erikson çocuğun okula başlamasıyla gelişen çevresinin, anne-babasına olan bağlılığını okuldaki arkadaş ve öğretmenlerin yöneltmiş, takdir görmenin önemli bir hale geldiği bu dönemi ‘başarıya karşı aşağılık duygusu’ olarak tanımlamıştır. Başarıları övülen, sorumluluk almaları desteklenen çocuğun çalışkanlık ve başarı duygusunun geliştiği, çabalarından dolayı eleştirilirse aşağılık duygusunun geliştiğini savunmuştur (47, 48).

Sosyal beceriler kazanmaya istekli ve sorumluluk almaya hazır olan çocuk hemcinsleriyle yarışmaya dayalı aktiviteleri tercih eder (47). Yaptıklarıyla diğer bireyler tarafından fark edilmeyi bekleyen çocuk oyuncaklarını kırıp tekrar birleştirerek yapabilme yeteneğini kanıtlamak ister. Başkalarıyla işbirliği ve çalışmaktan haz aldığı bilincindedir ve yaptığı aktivelere doyumazdır. Çocuk kendi kültürüne özgü teknoloji ve çalışma evresindedir (1).

2.6.1.3. Kişiler arası ilişkiler kuramı

Sullivan benlik kavramının kişiliğin kilit noktası olduğunun savunmuştur. Okul çocukluğu dönemini; geç çocukluk dönemi ve preadölesan dönem olarak tanımlamıştır.

Geç çocukluk dönemi; 6-9 yaş arasındaki bu dönemde entelektüel beceri artar, davranışlarda iç kontrol gelişir. Çocuk diğer bireylerin isteklerini önemsemeye başlar, toplum içindeki rol/statü duyguları gelişir, otorite figürlerini öğrenir.

Preadölesan dönemi; 9-12 yaş arasındaki bu dönemde çocuklar dış dünyaya açılmaya ve kurallarla yüzleşmeye başlarlar. Yaşıt hemcinsleriyle yakın ilişkiler önem kazanır (48).

2.6.1.4. Bilişsel gelişim kuramı

Piaget'e göre 7- 11 yaş arasındaki dönem somut işlem dönemidir. Mantıksal yetenek gelişmeye başlamış, benmerkezci düşünmeyi bırakarak objektif düşünme ön plana geçmiş, düşüncede hareketlilik fazlaşmıştır. Çocuk bu dönemde nesneleri sayı, renk, biçim, kitle, ağırlık, hacim gibi nicel özellikleri değerlendirerek, sıralama, sınıflama ve karşılaştırma işlemlerini dikkate alarak yapar.

Elektronik oyunlar ve koleksiyon yapma bu dönemde en ilgi çeken aktivitedir (47, 48).

2.6.1.5. Moral gelişim kuramı

Kohlberg bilişsel gelişimin, ahlak gelişiminin aynı doğrultuda ilerlediğini savunmuştur. Bu dönemdeki çocuk, dışa bağımlı ahlaki yargılar döneminde olduğundan yetişkinler tarafından yapması ve yapmaması gereken kuralları kayıtsız şartsız kabul eder. Sosyal baskılara duyarlı olan çocuk kurallara uymaması durumunda cezalandırılacağını düşünür, bulunduğu çevrenin beklentilerini ayırt etmekte güçlük çeker (47). Kohlberg geleneksel düzey olarak adlandırdığı bu dönemi evre 3 ve evre 4 olarak tanımlamıştır.

Evre 3; 7-10 yaş arasındaki bu evrede diğer bireylerin tepkilerine ilişkin kaygılar çocuğun davranış ve kararlarını belirler. Çocuk başkalarını memnun eden ve beğenilen davranışları iyi davranış olarak tanımlar.

Evre 4; 10-12 yaş arasındaki bu evrede yasa ve kurallar önemlidir. Kurallar kişisel isteklerden üstündür. Cezalandırılma korkusundan dolayı, toplumun beklentileri izlenir ve uyulmak istenir (48).

Ekşi (1999) tarafından tanımlanan, okul çocuğu döneminin normal gelişim belirtileri şu şekilde özetlemiştir;

- Kendine güven konusunda hala çelişkide olmasına rağmen daha az bağımlıdır.
- Toplum kurallarına uyum sağlar, toplumsallaşır, dürtülerini kontrol eder.
- Cinsiyet rol ve davranışlarını belirler.
- Soyut kavram ve düşüncenin gelişmekte olup, bilişsel gelişimi hızlıdır.
- Oyunlarda yarışmayı sever (1).

2.6.2. Okul Çocukluğu Döneminde Büyüme ve Gelişme

Okul çocukluğu döneminde fiziksel, bilişsel ve psiko-sosyal büyüme ve gelişmeye ilişkin özellikler Şekil 4’de incelenmiştir.

Şekil 4: Okul Çocukluğu Döneminde Büyüme-Gelişme

YAŞ	FİZİKSEL GELİŞİM	BİLİŞSEL GELİŞİM	PSİKO-SOSYAL GELİŞİM
6-7	-Görsel kapasite ve duyma keskinliği tamamlanmıştır. -Süt dişler dökülmüş, kalıcı dişlerin çıkmasıyla çene genişlemiştir. -Bisiklet sürebilir, ip atlayabilir.	-Zaman kavramını bilir, ayları, mevsimleri, yılları sayabilir, saati, yönleri bilir. -Taklit ve tesadüfi yollarla bilgi öğrenir. -Çevresiyle ilgilidir. -İnternette aramak istediklerini yazabilir.	-Ben merkezcidir. -Ölüm kavramı gelişmiş, doğa ve doğaüstü olayları öğrenmiştir. -Dili bir zevk aracı olarak kullanır.
8-9	-Dil gelişimi artarak, açık ve berrak bir konuşma kazanır. -İnce motor gelişimi artmıştır. -El yazısı gelişir, kendi giyinebilir.	-Geçmiş ve geleceğe ilişkin meraklıdır. -Sistemli bir şekilde düşünür, detaylar üzerinde düşünür. -Başkalarına ihtiyacı olmadan çalışabilir. -Okuma becerisi gelişir.	-Ben merkezci yapılarından uzaklaşmışlardır. -Sözlü ifadeleri akıcı hale gelmiştir, duygularını başkalarıyla paylaşırlar. -Kuralların değişebilir olduğunu öğrenirler. -Özel ilgi alanları vardır, özgürlüklerinin ve sorumluluklarının tadına varırlar. -Popüler kültür hayranlığı başlar. Sanal dünyadaki yaşamı keşfetmeye başlamışlardır.
10-12	-Erkeklerin boy gelişimi yavaş, kilo alımları hızlıdır. -Kızlarda preadölesan dönemdeki değişiklikler görülür. -Lordoz gelişir.	-Somut kavramları algılar. -Soyut düşünmeye başlamıştır. -Neden-sonuç ilişkisi kurar. -Grupla çalışmaktan ve Öğrenmekten zevk alır.	-Nesneleri somut olarak tanımlarlar. -Karşı cinse ilgi başlamıştır. -Anne/babayı memnun etmeye çalışırlar, aile önem kazanmıştır.

Kaynak: 47, 48, 49

2.6.3. Okul Çocukluğu Döneminde Dikkat Edilmesi Gereken Konular

Cinsel gelişim; kızların 10, erkeklerin 12 yaşında cinsel gelişimi başlar. Bu dönemde fazla soru sormayan çocuk cinsiyetini benimser. Cinsel konularda eğitim açısından en önemli dönemdir, bilgi gereksinimi vardır.

Moral ve Din; aile, arkadaş çevresi ve medya gelişimde önemlidir. Dini konularda merak ettiklerini ailesine sorarak öğrenir. Farklı dinlerin, dini gerçek ve fantezileri ayırt eder.

Beslenme; yemekler konusunda hala seçici olan çocuk, bu dönemde diğer gelişim dönemlerine göre yemek denemelerine daha isteklidir. Kendi yemeklerini hazırlayabilir. Mide kapasitesi artmış, iştahı artmış olan çocuk sık beslenir ve ara öğünleri sever.

Sağlık sorunları; bulaşıcı hastalıklar, görme problemleri, otitis media, alerjik rinit, diş problemleri, kas-iskelet koordinasyonunun sağlanamamasından dolayı ağrılar ve kifos gelişebilir. Okul fobisi, enürezis, enkoprezis, parmak emme, tırnak yeme, yalan söyleme, kleptomani, tikler psikolojik olarak karşılaşılan sorunlardır.

Taramalar; boy-kilo ve beden kitle indeksi, görme ve işitme takipleri, hipertansiyon, skolyoz, diş takibi ve aşı takibinin yapılması önemlidir (47, 48, 49).

2.6.4. Okul Çocukluğu Döneminde Oyunun Önemi

Çocuğun her döneminde büyük öneme sahip olan oyunu Lazarov ‘kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan ve mutluluk getiren bir aktivite’ olarak tanımlamıştır (7). Freud bireyin oyun sayesinde korkularından kurtulabileceğini, sosyal çatışma ve engellerinin üstesinden gelebileceğini savunmuş, çocuk ruh sağlığını ‘sevmek ve oynamak’ olarak tanımlamıştır (18). Piaget çocuğun algıları, tecrübeleri ve bilgilerinin birleşimi olarak oyunu görmüş ve belirli sıra/mantık gerektirmeyen, çatışmadan uzak özgür bir ortama sahip, içten güdümlü, doğaçlama, kendi içinde bir bütün olan, eğlenceli etkinlik olarak tanımlamıştır. Erikson’a göre ise; çocuk oyun aracılığıyla gerçek duygu, düşünce, olaylarla başa çıkmak için modeller yaratarak, benliğin belirsizliklerini, kaygılarını ve arzularını kurguladığını savunmuştur (21).

Henüz psikolojik olarak olgunlaşmamış çocuk sınırsız sahip olduğu arzularını kontrol edemez. Bu arzuları hayal dünyasında oyun ve oyuncaklarla ifade ederler ve onların dünyasında büyük önem taşırlar. Bu yüzden çocukların oyunlarına ve oyuncaklarına saygı göstermek ve oyuna uygun mesajlarla çocuğun bir şeyler öğrenmesini sağlamak gerekmektedir. Sanal oyunlarda dahil olmak üzere oyunlar ders çalışmayı eğlenceli hale getirilebilir (18).

Oyunun çocuğa katkılarını şu şekilde sıralanabilir;

- Kendisi ve çevresini tanıyarak, anne/babasıyla özdeşim yapar, cinsiyet rollerini öğrenir, toplum ve ahlak kurallarına uyumu sağlar.
- Arkadaşlık kurma, paylaşma, yardımlaşma, gruplara katılma becerilerini kolaylaştırır, sosyalleşmeyi sağlar.
- Kendi haklarını korumayı öğrenerek benlik saygısını sahip olmayı sağlar, başkalarının haklarına saygılı olmayı öğrenir.
- Düşünme yeteneği ve yaratıcılığı gelişir. Nicel kavramları tanır.
- Dil gelişimini ve duygularını ifade etmesini sağlar, konuşma becerilerini geliştirir.
- Deneyim kazanır, gerçek yaşamı hayal gücü ile öğrenir.
- Motor gelişimini sağlar, fiziksel becerileri geliştirir.
- Okuma yazma becerilerini geliştirir, başarı duygusunu arttırır.
- Korku ve sıkıntıları çözümler, oyun aracılığıyla saldırganlık dürtüsünü boşaltır ve oyun çocuğu hayata her yönüyle hazırlayan bir araçtır (1, 21, 48).

Okul çocukluğu döneminde yaşlara göre ilgi çeken oyunları şu şekilde sıralanabilir;

6-7 yaş: Meslek gruplarıyla ilgili oyunlar oynarlar. Çizim ve boyama yapmayı severler. Yaşıtlarıyla oynamayı severler ve üstünlük sağlamaya çalışırlar.

8-9 yaş: Boyama, kesme, okuma, koleksiyon önemlidir. Gruplaşarak hemcinsleriyle oynamayı severler. Sanal oyunlar daha cazip hale gelmiştir.

10-12 yaş: Yakın arkadaşlıkların önemli olduğu dönemdir, devamlı konuşmak ister. Koşma ve atlama becerisi gelişmiştir, bisiklete binme, paten, kaykay yapma gibi beceriler kazanır. Takım sporları, karmaşık yapbozlarla ilgilidirler. Video ve bilgisayar oyunlarında, el sanatlarında ustalaşırlar (48).

Okul dönemi çocuğunda sanal oyunların ve oyuncakların merak ve cesaretlenme duygusunu güçlendirme, dikkati yoğunlaştırma, planlama, problem çözme, bilgisayar öğrenmeyi eğlenceli hale getirme açısından eğitime ve gelişimine katkı sağladığı, günlük yaşamda kontrollü, sınırlı süreli oynanan sanal oyunların duygusal boşalma ve rahatlamaya olumlu katkısı olduğu bilinmektedir. Ancak kolektif oyunlar oynama döneminde olan çocuğun sınırlı alanda kalmasıyla, arkadaşlarından uzaklaşarak gerçek oyun aktivitelerine ve sosyal gelişimine olumsuz etkilediğini savunmuştur (50, 51).

2.6.5. Okul Çocukluğu Döneminde Kitle İletişim Araçları ve Sanal Ortamın Yeri

Çoklu zeka kavramını geliştiren Howard Gardner dijital medyanın gelişimini matbaanın gelişimine benzetmekte, her ikisinin de iletişim, bilgi paylaşımı ve başka bireylerle iletişim şeklini olağanüstü biçimde etkilediğini savunmakta, çığır açan bir değişim olarak tanımlamaktadır. Aileler bebeklerinin doğumundan itibaren çekilen fotoğrafları sanal ortamda paylaşmaya başlamalarından itibaren onların ilk dijital ayak izlerini yaratmış oluyorlar ve sanal dünyayla olan ilişkilerini başlatmaktadırlar. Böylece gelişen ve değişen teknolojiye çocukların için kalıcı izler oluşmaktadır (30).

Aamodt ve Wang modern dünyada kullanımı giderek artan cep telefonları, e-posta, sanal oyunlar, görüntülü reklam panoları gibi aralıksız bir şekilde, hızla hareket eden kitle iletişim araçlarının aynı anda birden fazla uyarana sebep olduğundan dolayı çocuk ve adölesanların dikkatini yoğunlaştırma yeteneğinin arttırdığını savunmuşlardır. Özellikle aksiyon oyunlarının çocuğun dikkatini ekranın her alanına dağıtmasından, gelişmeleri hızlıca fark edip tepki vermesinden dolayı dikkatinin ve hafızanın arttığını savunmuştur (41).

Teknolojinin geliřimiyle çocukların bilgiye ulaşmak için eğitim aracı olarak ta kullanılan kitle iletişim araçları okul yaşamında fotoğraflar, üç boyutlu videolarla eğitimi zenginleştirerek, heyecan verici nitelik kazanmakta olup aynı zamanda iyi değerlendirilmediğinde çocuęu pasif hale getirebilir.

Medyayı bilinçsizce kullanan çocuklarda çabuk sıkılma ve mutsuz olma ihtimalinin yüksek olduęu, daha çok problem çıkardıkları, ders başarısında düşüklük olduğunu belirlenmiştir. Kimlik gelişimde olan çocuk, onaylanmayı isteyerek riskli davranışlarda bulunabilmektedir. Sanal dünya; kişisel bilgilerin paylaşımı, başkalarını küçük düşürmek için yapılan sahte kimlik oluşumları, kimlik hırsızlığı, gizlilik ihlali, dolandırıcılık, uygunsuz içeriklerle karşılaşma, tehdit edilme, uygun olmayan kişilerle karşılaşma gibi birçok tehlikeyi içinde barındırmaktadır. Sanal ortamda sonuçları düşünülmeden paylaşılan fotoğraflar, mesajlar ve gönderilen e-postalar sanal zorbalıkta kullanılmakta, çocukların paylaşımlarından dolayı yaptıkları tercihler yüzünden eleştirilmeleri ve sosyal dışlanmaya sebep olmaktadır. Bunun sonucunda çocuklarda duygusal stres oluşturmakta, güvensizlik duygusu gelişimi sebep vererek okul korkusu gelişmekte, hatta intihar düşüncesi bile oluşabilmektedir (30, 48). Çelen ve ark. (2011) yaptıkları çalışmada çocukların cinsel içerikli ve şiddet içeren sitelere kolay erişim sağlamasından dolayı çoęunun sanal ortamda kandırıldığı ve istismara uğradığı belirtmişlerdir (52).

Televizyon izleme süresinin uzaması dil gelişimini yavaşlattığı ve kalitesinin düşürdüğü, özellikle okul çağındaki çocuęun dikkat, konsantrasyon ve öğrenme sorunlarını arttırdığı kanıtlanmıştır (35). 1-3 yaş arasındaki çocukların 1 saat televizyon izlemeleri 7 yaşına geldiklerinde dikkat eksikliği sorununu %10 arttırdığını savunmuştur (30).

Sınırsız sayıda arkadaşın var olduęu sanal dünyada kişiler arası ilişkiler yüzeyselleşmekte ve gerçek dışı olmaktadır. Görgü kuralları ve etik davranışlara dikkatin azaldığı sanal ortamda birbirlerine karşı kırııcı konuşabilen çocukların sağlam duygusal ilişkiler kurmalarını engellemekte, birbirlerine karşı gerçek düşüncelerini söylemekte cesaretlerini kırılmaktadır (30).

Çocukların kitle iletişim araçlarında karşılaştıkları karakterleri rol-model aldığı göz önüne alındığında şiddet/saldırganlık içeren davranışları görmesi sonucunda sorun çözme yolu olarak şiddeti seçeceği unutulmamalıdır (38).

Çocuklar sanal oyunlarda kendi animasyonlarını, karakterlerini oluşturabilir, müzikler besteleyerek eğlenerek öğrenebilir (30). Deverensky ve Gupta (2005) bireylerin sanal ortamda geçirdiği toplam sürenin büyük bölümünü sanal oyunların kapladığını söylemiştir (53). Teknolojik pazarın büyük payına sahip olan sanal oyunlar sektörünün hedef kitlesi ilköğretim döneminde olan çocuklardır. Gelişme döneminde olan çocuğun bu oyunlardan nasıl etkilendiği çok önemli bir konu haline gelmiştir (8).

2.7. Okul Dönemi Çocuğunda Sanal Oyun Bağımlılığında Hemşirenin Rolü

Sağlığın korunması ve geliştirilmesi, hastalıkların önlenmesi, bireylerin ve toplumun sağlığını tehdit eden faktörlerin farkında olunması ve bireyleri bu konuda farkına vardırma da biz hemşirelere büyük görevler düşmektedir. Bu doğrultuda zamanının büyük kısmını okulda geçiren çocuğa en rahat şekilde ulaşan okul sağlığı hemşireleri rol oynamaktadır. 19 Nisan 2011’ de Resmi Gazetede yayınlanan hemşirelik yönetmeliğinde okul sağlığı hemşireliği görev, yetki ve sorumluluklarında yer almakta olan;

- Okulda öğrencilere doğru sağlık bilgilerinin aktarılması ve sağlık konusunda olumlu davranışların kazandırılması amacıyla sağlık eğitimi (temizliğin önemi, kazalar ve hastalıklardan korunma, ilkyardım, sigara ve alkolün zararları ve cinsel eğitim vs.) faaliyetleri planlar ve yürütür.
- Okulda yapılan ruh sağlığı çalışmaları (madde bağımlılığı, yeme bozukluğu, dikkat bozukluğu, depresyon, anksiyete, antisosyal davranışlar vs.) sonucunda sorun saptanan öğrenci, öğretmen ve ailesi arasında işbirliğini sağlar ve ilgili durumda sağlık danışmanlığını yürütür (54)

maddeleri doğrultusunda öncelikle sanal oyun bağımlılığı konusunda eğitimciler ve ailelerle işbirliği içinde özellikle bağımlılık düzeyine ulaşabilecek demografik özelliklere sahip risk grupları dikkate alınarak sorun tespiti yapılması gerekmektedir.

Sanal oyunların zararlarından kaçınmak ve yarar sağlamak için yasaklamak yerine yönlendirme yaparak, kısıtlamak yerine seçenekler sunarak bir yol izlenmelidir (18).

Sanal oyun bağımlılığını ve eşlik eden psiko-sosyal ve fizyolojik sorunlar için tanılama ölçekleri, bağımlılığı önleme ve azaltılmaya yönelik girişimleri içeren programların oluşturulmasını ve kullanılmasını sağlamak, bu konuda eğitimleri planlanmak, risk altındaki çocuklara ve ailelerine, çocuklarla çalışan tüm meslek gruplarına verilmesini sağlamak çocuklar için bağımlılık tehdidi olmaktan çıkarak, eğlenerek öğrenmesi için fırsat oluşturulmalıdır.

Okul sağlığı hemşireleri sanal oyunlarla ilgili yasal düzenlemelerin yapılması, çocukların gelişim dönemlerine uygun oyunlara erişimin sağlanması, uygun olmayan içeriklere erişimin engellenmesi, okullarda medya okur-yazarlığı, bilişim teknolojileri ve yazılım derslerinde internet ve sanal oyunlar hakkında derslerin konulması ve böylece bilinçli bir tüketici toplum oluşturmak için devlet politikalarının içinde yer almasını sağlamalıdır.

Sonuç olarak; gün geçtikçe artan sanal oyun çeşitliliği ve sayısı beraberinde bağımlılık düzeyini de artırmasıyla; sorun çözme, etkili iletişim ve kriz yönetiminde etkin bir şekilde rol alan hemşirelerin sorumlulukları da artmaktadır.

3. GEREÇ ve YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Amacı ve Tipi

Araştırma, ilköğretim birinci kademe öğrencilerin sanal oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi amacıyla tanımlayıcı kesitsel tipte bir çalışmadır.

3.2. Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Özellikleri

Araştırma, Bursa ili Nilüfer ilçesine bağlı Özlüce İlkokulu'nda ve Ali Karasu İlkokulu'nda yapılmıştır.

Özlüce İlkokulu, 1951-1952 eğitim öğretim yılında İğnesi Köyü İlkokulu adıyla 2 öğretmen ve 87 öğrenci ile eğitim öğretime başlamış olup 2015'de bölgedeki öğrenci artışına bağlı olarak Nilüfer Belediyesi tarafından 16 derslikli yeni ek bina yapılmış ve adı Nilüfer Belediyesi Özlüce İlkokulu olarak değiştirilmiştir. Kapalı ve açık spor salonu, tenis kortu bulunan ilkokul 4. sınıflarda 2 şube, 3. sınıflarda 2 şube, her sınıfta ortalama 24-27 öğrenci olmak üzere, 16 öğretmen ve 360 öğrencisiyle eğitim öğretim hayatına devam etmektedir.

Ali Karasu İlkokulu, Nilüfer Belediyesi tarafından tahsis edilen arsaya iş adamı Ali Karasu tarafından yaptırılmış, 2005-2006 eğitim öğretim yılında eğitim öğretim hayatına başlamıştır. 26 derslikli binada, çok amaçlı salona mevcut okul 3.sınıflarda 5 şube, 4. sınıflarda 5 şube, her sınıfta ortalama 22-26 öğrenci olmak üzere, 34 öğretmen ve 590 öğrencisiyle eğitim öğretim hayatına devam etmektedir.

3.3. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Çalışmanın evreni, Bursa ili Nilüfer ilçesinden demografik özellikleri birbirine yakın okullar arasından rastgele tesadüfi yöntemle kura yöntemiyle belirlendi. Çalışmanın evrenini ölçeğin kullanım uygunluğu doğrultusunda Özlüce İlkokulu'nda 3. ve 4. sınıfa kayıtlı olan 103 öğrenci ve Ali Karasu İlkokulu'nda da 3. ve 4. sınıfa kayıtlı olan 264 öğrenci oluşturması olmak üzere evreni 367 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmada kullanılan ölçeğin madde sayısı esas alınarak örneklem hesabına gidilmiş olup evrenin tamamına ulaşılması hedeflenmiştir.

Çalışmaya katılmayı kabul etmeyen ve ailesi tarafından yazılı onam verilmeyen 22 öğrenci, kaynaştırma grubunda olan 31 öğrenci, sanal oyun oynamayan 18 öğrenci ve ön çalışma yapılan 10 öğrencinin dışında kalan 286 öğrenci çalışmanın örneklemini oluşturmuştur.

Örneklem Seçim Kriterleri

- Ölçeğin kullanılabileceği grup olan 3. ve 4. sınıf öğrencileri,
- Öğrencinin tanılanmış psikolojik bir tanısının olmaması,
- Sanal oyun oynuyor olması,
- Öğrenci ve ebeveynlerinin araştırmaya katılmaya istekli olması

Araştırmanın Değişkenleri

Araştırmanın bağımsız değişkenleri; öğrencilerin ve ailelerinin sosyo-demografik özellikleri (cinsiyet, yaş, sınıf, kardeş sayısı ve kaçınıcı çocuk olduğu, aile tipi, anne-babanın yaşı, eğitim düzeyi, çalışma durumları, maddi durum), ailenin olanakları ve çocukların sanal oyunlara yönelik tercihleridir.

Araştırmanın bağımlı değişkeni ise; çocukların bilgisayar oyun bağımlılık ölçeğinden aldıkları puandır.

3.4. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veriler literatür ışığında araştırmacı tarafından hazırlanan “Veri toplama formu” ve “Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği” kullanılarak toplanmıştır.

Veri toplama formu; literatür doğrultusunda tanımlanan ve ülkemizde tercih edilen sanal oyunlar dikkate alınarak hazırlanan toplam 9 soru, öğrencilerin ve ailelerinin sosyo-demografik özelliklerinin belirlendiği (cinsiyet, yaş, sınıf, kardeş sayısı ve kaçınıcı çocuk olduğu, aile tipi, anne-babanın yaşı, eğitim düzeyi, çalışma durumları, maddi durum) 14 soru olmak üzere toplam 23 sorudan oluşmaktadır.

Veri toplama formunun işlerliğini değerlendirmek amacıyla Ali Karasu İlkokulu’ndaki 3. ve 4. sınıfta öğrenim gören toplam 10 öğrenciye bir ön uygulama yapılmıştır. Uygulama sonucunda gelen geri bildirimler doğrultusunda veri toplama

formunda gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Ön uygulama yapılan öğrenciler çalışma dışında bırakılmıştır.

Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği; Horzum ve ark. (2008) geliştirilmiş olduğu ölçek 21 sorudan oluşan, 1-hiçbir zaman, 2-nadiren, 3-bazen, 4-sık sık, 5-her zaman şeklinde likert tipte cevaplandırılarak, dört ana faktörde incelenmektedir. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği toplam puanı min:21, maks:105, puandır iç tutarlılık kat sayısı ise 0.85’dir. “Oyunu bırakamama” (1-10.maddeler) min:10, maks:50 puan, iç tutarlılık kat sayısı 0.83, “oyunu hayatla ilişkilendirme” (11-14. maddeler) min:4, maks:20 puan, iç tutarlılık kat sayısı 0.60, “oyundan dolayı görevleri aksatma” (15-17. maddeler) min:3, maks:15 puan, iç tutarlılık kat sayısı 0.50 “oyunu başka etkinliklere tercih etme” (18-21. maddeler) min:4, maks:20 puan iç tutarlılık kat sayısı 0.85 olacak şekilde değerlendirilmektedir. Ölçek puanı arttıkça bağımlılık düzeyinin arttığı bildirilmiştir (29). Bu araştırmanın ÇBOBÖ ve alt boyut Cronbach Alpha değerleri ise Şekil 5’te verilmiştir.

Şekil 5: Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Alt Boyutlarının Araştırma Sonucu Cronbach Alpha Değerleri

ÇBOBÖ	Cronbach Alpha
<i>Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği</i>	0,868
<i>Oyunu Bırakamama Faktörü (1-10)</i>	0,827
<i>Oyunu Hayatla İlişkilendirme Faktörü (11-14)</i>	0,569
<i>Oyun Nedeniyle Görev Aksatma Faktörü (15-17)</i>	0,569
<i>Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme Faktörü (18-21)</i>	0,706

3.5. Verilerin Toplanması

Veri toplama araçları araştırmacı tarafından öğrencilerle anket yöntemi ile doldurulmuş olup uygulama süresi yaklaşık 20-25 dakika sürmüştür. Araştırma tamamen gönüllülük esaslarına dayalı yürütülmüştür.

3.6. Verilerin Değerlendirilmesi

Araştırmadan elde edilen veriler SPSS 22.0 programı kullanılarak analiz edilmiştir. Verilere ilişkin frekans ve yüzdesel dağılımlar verilmiştir. Verilerin normal dağılım gösterip göstermediği Kolmogorov-Smirnov testi ile incelenmiş olup iki grup

karşılaştırmalarında independent t-testi, ikiden fazla grup karşılaştırmalarında ise One Way Anova testi kullanılmıştır. Değişkenler arasındaki ilişkiler lineer regresyon ile incelenmiştir. Anlamlılık seviyesi olarak 0,05 kullanılmış olup, $p < 0,05$ olması durumunda anlamlı farklılığın olduğu, $p > 0,05$ olması durumunda anlamlı farklılığın olmadığı belirtilmiştir.

3.7. Araştırmanın Etik ve Yasal Boyutu

Araştırmaya başlamadan önce ölçek sahiplerinden yazılı izin alınmıştır (Ek 4). Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü araştırma Kurulu'na başvurulmuş gerekli etik izinler 03.05.2017 tarihinde alınmıştır (Ek 5). Verilen etik kurul onayıyla birlikte Bursa İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma Kurulu'na başvurulmuş araştırmanın onayı için verilen izin 31.05.2017 tarihinde alınmıştır (Ek 6). Araştırmaya katılacak olan öğrencilerin ailelerinden 'Bilgilendirme ve Onam Formu' ile yazılı onamları alınmış, öğrencilere ise araştırma hakkında bilgilendirme yapılarak sözlü onamları alınmıştır.

3.8. Araştırmanın Güçlü Yönleri ve Sınırlılıkları

Güçlü Yönleri:

- Sanal oyun bağımlılığının önlenmesine yönelik uygulamaların kolay, ucuz ve ulaşılabilir eğitim programlarıyla düzenlenebilmesi

Sınırlılıkları:

- Araştırma 2017-2018 eğitim öğretim yılında Bursa Özlüce İlkokulu ve Ali Karasu İlkokulu'nda öğrenim gören 3. ve 4. Sınıf öğrencileri ile sınırlıdır, evrene genellenemez.
- Sanal oyun bağımlılığını tanımlamak için hala kesin ölçütler bulunmamaktadır.

4. BULGULAR

Bu bölümde araştırma kapsamına alınan çocuklar ve ebeveynlerin tanıtıcı özellikleri, sanal oyun kullanımlarına ilişkin tanıtıcı özellikleri ve çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 1. Çocukların Tanıtıcı Özellikleri (n=286)

Özellikler	n	%
Çocukların cinsiyeti		
Kız	125	43,7
Erkek	161	56,3
Aile Tipi		
Çekirdek aile	232	81,1
Geniş aile	40	14,0
Parçalanmış aile	14	4,9
Sınıfı		
3 sınıf	118	41,3
4 sınıf	168	58,7
Kardeş olma durumu		
Var	249	87,1
Yok	37	12,9
Kardeş sayısı (n=249)		
1 kardeş	154	53,8
2 kardeş	62	21,7
3 kardeş ve daha fazla	33	11,5

Araştırmaya katılan çocukların tanıtıcı özellikleri Tablo 1’de verilmiştir. Araştırmaya katılan çocukların %43,7’si kız, %56,3’ü ise erkektir. Araştırmaya katılan çocukların %81,1’inin çekirdek aile tipinde, %14’ünün geniş aile tipinde olduğu, %4,9’unun ise parçalanmış aile olduğu belirlenmiştir (Tablo 1).

Çocukların %41,3’ünün 3. sınıf öğrencisi olduğu, %58,7’sinin 4. sınıf öğrencisi olduğu saptanmıştır. %87,1’inin kardeşinin olduğu ve %12,9’unun ise kardeşinin olmadığı belirlenmiştir. Çocukların %53,8’inin bir kardeşi olduğu, %21,7’sinin iki kardeşi olduğu, %11,5’inin üç ve daha fazla kardeşi olduğu belirlenmiştir (Tablo 1).

Tablo 2. Ailelerin Olanaklarına İlişkin Tanıtıcı Özellikler (n=286)

Özellikler	n	%
Çocuğa ait oda		
Var	261	91,3
Yok	25	8,7
Çocuğa ait bilgisayar/tablet olma		
Var	201	70,3
Yok	85	29,7
Evde bilgisayar olma		
Var	266	93,0
Yok	20	7,0
Bilgisayarın olduğu oda n=266		
Salon	96	36,0
Yatak odası	34	12,8
Çocuk odası	122	45,7
Diğer	14	5,4
Evde internet olma		
Var	238	83,2
Yok	48	16,8
Gelir durumu		
Gelir giderden az	18	6,3
Gelir gidere eşit	181	63,3
Gelir giderden fazla	87	30,4
Toplam	286	100,0

Araştırmaya katılan ailelerin olanaklarına ilişkin özellikleri Tablo 2’de incelenmiştir. Araştırmaya katılan çocukların %91,3’ünün kendisine ait odası olduğu %8,7’sinin kendisine ait odasının olmadığı belirlenmiştir. Çocukların %70,3’ünün kendisine ait bilgisayar veya tabletinin olduğu, %29,7’sinin olmadığı saptanmıştır. Ailelerin %93’ünün evinde bilgisayar olduğu, %7’sinin evinde ise bilgisayar olmadığı bulunmuştur.

Araştırmaya katılanlardan evinde bilgisayar olanların %33,6’sının bilgisayarının salonda olduğu, %11,9’unun yatak odasında, %42,7’sinin çocuk odasında ve %4,9’unun ise evin diğer bölümlerinde olduğu saptanmıştır. Araştırmaya katılanların %83,2’sinin evinde internet olduğu, %16,8’inin evinde ise internet olmadığı bulunmuştur (Tablo 2).

Araştırmaya katılan ailelerden %6,3’ünün gelirinin giderinden az olduğu, %63,3’ünün gelirinin giderine eşit olduğu, %30,4’ünün ise gelirinin giderinden daha fazla olduğu saptanmıştır (Tablo 2).

Tablo 3. Ebeveynlerin Tanıtıcı Özellikleri (n=286)

Özellikler	n	%
Anne yaş grubu		
26-30 yaş arası	33	11,5
31-35 yaş arası	87	30,5
36-40 yaş arası	107	37,4
41 yaş ve üzeri	59	20,6
Anne öğrenim durumu		
İlkokul/ortaokul	106	37,0
Lise	100	35,0
Ön lisans ve üzeri	80	28,0
Anne çalışma durumu		
Çalışıyor	112	39,2
Çalışmıyor	174	60,8
Baba yaş grubu		
31-35 yaş arası	38	13,3
36-40 yaş arası	104	36,4
41 yaş ve üzeri	144	50,3
Baba öğrenim durumu		
İlkokul/ortaokul	60	20,9
Lise	101	35,4
Ön lisans ve üzeri	125	43,7
Baba çalışma durumu		
Çalışıyor	278	97,2
Çalışmıyor	8	2,8

Araştırmaya katılan çocukların ebeveynlerine ilişkin tanıtıcı özellikler Tablo 3’de verilmiştir. Araştırmaya katılan çocukların annelerinin %11,5’inin 26-30 yaş grubunda olduğu, %30,4’ünün 31-35 yaş grubunda olduğu, %37,4’ünün 36-40 yaş grubunda olduğu, %20,6’sının ise 41 yaş ve üzeri olduğu saptanmıştır.

Annelerin %37,1’inin ilkokul/ortaokul mezunu olduğu, %35’inin lise mezunu olduğu, %28’inin ise ön lisans ve daha üzeri eğitim seviyesinde olduğu bulunmuştur. Araştırmaya dahil edilen çocukların annelerinin %39,2’sinin bir işte çalıştığı, %60,8’inin ise çalışmadığı saptanmıştır (Tablo 3).

Araştırmaya katılan çocukların babalarının %13,3’ünün 31-35 yaş grubunda olduğu, %36,4’ünün 36-40 yaş grubunda olduğu, %50,3’ünün ise 41 ve üzeri yaş grubunda olduğu bulunmuştur.

Babaların %20,9'unun ilkokul/ortaokul mezunu olduğu, %35,3'ünün lise mezunu olduğu, %43,7'sinin ise ön lisans ve daha üzeri eğitim seviyesinde olduğu bulunmuştur. Araştırmaya dahil edilen çocukların babalarının %97,2'sinin bir işte çalıştığı, %2,8'inin ise çalışmadığı saptanmıştır (Tablo 3).

Tablo 4. Sanal Oyun Kullanımına İlişkin Tanıtıcı Özellikler (n=286)

Özellikler	n	%
En çok hangi tarz oyun oynandığı*		
Zeka oyunları	165	57,7
Meslek oyunları	110	38,5
Spor oyunları	149	52,2
Yarış oyunları	107	37,4
Çizgi karakter oyunları	122	42,7
Beceri oyunları	130	45,5
Dövüş oyunları	133	46,5
Oyun oynama süresini kimin kontrol ettiği		
Kendisi	119	41,6
Anne	120	42,0
Baba	39	13,6
Abi/abla/kardeş	8	2,8
Seçilecek oyun kararını kimin verdiği		
Kendisi	235	82,2
Anne	24	8,4
Baba	15	5,2
Abi/abla/kardeş	12	4,2
En çok oyun oynanan saat aralığı		
9-11 arası	51	17,8
12-14 arası	22	7,7
15-17 arası	79	27,6
18-20 arası	100	35,0
21-23 arası	34	11,9
Günlük oyun oynama süresi		
1 saat ve daha az	163	57,0
1-2 saat arası	77	26,9
3 saat ve üzeri	46	16,1
Haftalık oyun oynama süresi		
1-10 saat arası	185	64,7
11-20 saat arası	62	21,7
21 saat ve üzeri	39	13,6

*Birden fazla tercih yapılmıştır

Araştırmaya katılan çocukların sanal oyun kullanımına ilişkin özellikler Tablo 4'te incelenmiştir. Araştırmaya katılan çocukların %57,7'sinin zeka oyunları oynadığı, %37,4'ünün yarış oyunları, %42,7'sinin çizgi karakter oyunları, %45,5'inin beceri oyunları ve %46,5'inin ise dövüş oyunları oynadığı saptanmıştır.

Çocukların oyun oynama sürelerinin kontrolünün %41,6'sının kendilerinin yaptığını, %42'sinin anneleri, %13,6'sının babaları, %2,8'inin ise abi/abla/kardeş tarafından sağlandığı belirlenmiştir (Tablo 4). Araştırmaya dahil edilen çocukların %82,2'sinin seçilecek oyunun kararını kendilerinin verdiği, %8,4'ünün anneleri tarafından, %5,2'sinin babaları, %4,2'sinin ise abi/abla/kardeş tarafından verildiği saptanmıştır. Çocukların %17,8'inin saat 09:00-11:00 arasında oyun oynadığı, %7,7'sinin 12:00-14:00 arasında, %27,6'sının 15:00-17:00 saatleri arasında, %35'inin saat 18:00-20:00 arasında, %11,9'unun ise en çok 21:00-23:00 saatleri arasında oyun oynadığı tespit edilmiştir (Tablo 4).

Araştırmaya katılan çocukların günlük oyun oynama sürelerine bakıldığında; %57'sinin günlük bir saat ve daha az süre oyun oynadığı, %26,9'unun günlük 1-2 saat arası oyun oynadığı, %16,1'inin ise günlük 3 saat ve üzeri oyun oynadığı saptanmıştır. Araştırmaya katılan çocukların %64,7'sinin haftada 1-11 saat arası oyun oynadığı, %21,7'sinin haftada 11-20 saat arası oynadığı, %13,6'sının haftada 21 saat ve üzeri oyun oynadığı bulunmuştur (Tablo 4).

Tablo 5. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puan ve Alt Boyut Puan Ortalamaları (n=286)

ÇBOBÖ	X	Ss	Min.	Maks.
<i>Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği</i>	42,26	13,75	21,00	84,00
<i>ÇBOBÖ-Oyunu Bırakamama Faktörü</i>	22,83	8,51	10,00	45,00
<i>ÇBOBÖ-Oyunu Hayatla İlişkilendirme Faktörü</i>	8,10	3,46	4,00	18,00
<i>ÇBOBÖ-Oyun Nedeniyle Görev Aksatma Faktörü</i>	4,25	1,86	3,00	13,00
<i>ÇBOBÖ-Oyunu Başka Etkinliğe Tercih Faktörü</i>	7,08	3,35	4,00	18,00

Çocuk Oyun Bağımlılık Ölçeği ve alt boyut puan ortalamaları Tablo 5'te verilmiştir. Ölçeğin toplam puanı $42,26 \pm 13,75$ (21-84), “oyunu bırakamama” alt boyutu $22,83 \pm 8,51$, “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu $8,10 \pm 3,46$, “oyun nedeniyle görevini aksatma” alt boyutu $4,25 \pm 1,86$, “oyunu başka etkinliğe tercih etme” alt boyutu $7,08 \pm 3,35$ olarak belirlenmiştir.

Tablo 6. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Toplam Puan Ortalaması ve Alt Boyut Puan Ortalamalarının Çocukların Tanıtıcı Özelliklerine Göre Dağılımı (n=286)

Değişkenler	ÇBOBÖ		Oyunu Bırakamama		Oyunu Hayatla İlişkilendirme		Oyun Nedeniyle Görev Aksatma		Oyunu Başka Etkinliğe Tercih	
Cinsiyet	$\bar{x}$	Ss	$\bar{x}$	Ss	$\bar{x}$	Ss	$\bar{x}$	Ss	$\bar{x}$	Ss
Kız	39,07	12,57	21,26	8,14	7,27	2,84	3,98	1,76	6,57	3,17
Erkek	44,73	14,14	24,04	8,61	8,74	3,77	4,47	1,92	7,48	3,44
Test/ p	t=3,5 p=0,00*		t=-2,78 p=0,06*		t=-3,76 p=0,00*		t=-2,25 p=0,03*		t=-2,31 p=0,02*	
Aile tipi										
Çekirdek	41,45	13,65	22,41	8,54	7,83	3,25	4,23	1,75	6,97	3,37
Geniş aile	47,33	13,87	25,43	8,07	9,85	4,22	4,45	2,47	7,60	3,21
Parçalanmış	41,21	12,80	22,21	8,53	7,57	3,25	4,00	1,71	7,43	3,50
Test /p	F=3,21 p=0,04* 3<2		F=2,19 p=0,11		F=6,20 p=0,00* 1<2		F=0,36 p=0,69		F=0,67 p=0,51	
Sınıfı										
3 sınıf	39,81	12,90	21,43	7,98	7,69	3,45	4,10	1,65	6,58	3,10
4 sınıf	43,98	14,10	23,80	8,75	8,38	3,46	4,36	2,00	7,44	3,48
Test /p	t=-2,55 p=0,01*		t=-2,34 p=0,02*		t=-1,65 p=0,09		t=-1,14 p=0,25		t=2,20 p=0,03*	
Kardeş olma										
Var	42,13	13,78	22,70	8,54	8,07	3,46	4,27	1,89	7,07	3,35
Yok	43,17	13,62	23,68	8,33	8,25	3,51	4,11	1,65	7,11	3,39
Test /p	t=-0,42 p=0,68		t=0,64 p=0,52		t=0,29 p=0,77		t=-0,47 p=0,64		t=0,06 p=0,95	
Kardeş sayısı										
1 kardeş	42,48	13,84	23,25	8,94	7,98	3,53	4,27	1,78	6,97	3,24
2 kardeş	41,53	13,20	22,24	7,64	8,12	3,18	4,14	1,95	7,01	3,36
3 ve daha fazla	42,21	14,71	21,48	8,14	8,39	3,68	4,45	2,29	7,87	3,99
Test /p	F=0,10 p=0,90		F=0,74 p=0,48		F=0,20 p=0,81		F=0,29 p=0,75		F=1,00 p=0,37	

t= Independent t test; F= Varyans analizi ANOVA; p<0,05*

Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği toplam puan ortalaması ve alt boyut puan ortalamalarının çocukların tanıtıcı özelliklerine göre dağılımı Tablo 6'da verilmiştir.

Çocukların ÇBOBÖ puan ortalamaları cinsiyetlerine göre incelendiğinde; erkek çocukların puan ortalaması 44,73±14,14 iken, kız çocukların puan ortalaması 39,07±12,57 olarak bulunmuştur. Gruplar arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlıdır (p<0,05).

ÇBOBÖ alt boyutları puan ortalamaları ile çocuğun cinsiyeti arasında gruplar arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı (p<0,05) olup erkek çocukların ÇBOBÖ tüm

alt boyutları puanlarının kız çocuklarına göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Tablo 6).

Çocukların ÇBOBÖ puan ortalamaları aile tiplerine göre incelendiğinde; çekirdek ailede yaşayan çocukların puan ortalaması $41,45 \pm 13,65$, geniş ailede yaşayan çocukların puan ortalaması $47,33 \pm 13,87$, parçalanmış ailede yaşayan çocukların puan ortalaması ise $41,21 \pm 12,80$ olarak bulunmuştur. Gruplar arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($p < 0,05$). ÇBOBÖ alt boyutları puan ortalamaları ile çocuğun yaşadığı aile tipi arasında “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu dışında ($p < 0,05$) gruplar arasındaki fark istatistiksel olarak anlamsızdır ($p > 0,05$). Oyunu hayatla ilişkilendirme alt boyut puan ortalaması geniş ailede yaşayan çocuklarda ($9,85 \pm 4,22$), çekirdek ailede yaşayan çocuklara ($7,38 \pm 3,25$) göre daha yüksek bulunmuştur ($p < 0,05$) (Tablo 6).

Çocukların ÇBOBÖ puan ortalamaları öğrenim gördüğü sınıfa göre incelendiğinde; 3. sınıfta okuyan çocukların puan ortalaması $39,81 \pm 12,90$ iken 4. sınıfta okuyan çocukların puan ortalaması ise $43,98 \pm 14,10$ olduğu saptanmıştır. Gruplar arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($p < 0,05$). ÇBOBÖ alt boyutları puan ortalamaları ile çocuğun okuduğu sınıf arasındaki ilişki incelendiğinde; “oyunu bırakamama” ve “oyunu başka etkinliğe tercih etme” alt boyutları arasında gruplar arasındaki fark anlamlı olup 4. sınıfta okuyan çocukların 3. sınıftaki çocuklara göre puanlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir ($p < 0,05$). Diğer yandan “oyunu hayatla ilişkilendirme” ve oyun nedeniyle görevini aksatma” alt boyutları ile çocuğun sınıfı arasında fark olmadığı belirlenmiştir ($p > 0,05$) (Tablo 6).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile kardeş olma ve kardeşi olanların kardeş sayıları arasındaki ilişki incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsız olduğu belirlenmiştir ($p > 0,05$) (Tablo 6).

Tablo 7. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Toplam Puan Ortalaması ve Alt Boyut Puan Ortalamalarının Ailelerin Olanaklarına Göre Dağılımı (n=286)

Değişkenler	ÇBOBÖ		Oyunu Bırakamama		Oyunu Hayatla İlişkilendirme		Oyun Nedeniyle Görev Aksatma		Oyunu Başka Etkinliğe Tercih	
Çocuğa ait oda	$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss
Var	42,01	13,66	22,84	8,57	7,91	3,32	4,20	1,80	7,04	3,34
Yok	44,88	14,61	22,60	7,96	10,04	4,25	4,76	2,35	7,48	3,51
Test /p	t=-1,00 p=0,32		t=0,14 p=0,89		t=-2,97 p=0,003*		t=-1,43 p=0,15		t=-0,61 p=0,54	
Çocuğa ait bilgisayar										
Var	42,56	13,75	22,95	8,32	8,17	3,40	4,27	1,91	7,16	3,36
Yok	41,55	13,79	22,53	8,99	7,92	3,62	4,20	1,74	6,91	3,35
Test /p	t=0,56 p=0,57		t=0,38 p=0,70		t=0,56 p=0,58		t=0,31 p=0,76		t=0,58 p=0,56	
Evde bilgisayar olma										
Var	42,40	13,75	22,88	8,43	8,10	3,40	4,28	1,90	7,14	3,38
Yok	40,40	13,91	22,05	9,72	8,05	4,37	3,90	1,12	6,40	2,93
Test /p	t=0,63 p=0,53		t=0,42 p=0,67		t=0,06 p=0,94		t=0,87 p=0,38		t=0,95 p=0,34	
Bilgisayarın bulunduğu oda										
Salon	41,74	13,43	22,66	8,03	8,20	3,42	4,05	1,79	6,83	3,22
Yatak odası	40,41	14,94	21,56	9,48	8,53	3,99	3,85	1,35	6,47	3,39
Çocuk odası	43,54	13,50	23,48	8,25	7,98	3,19	4,56	2,13	7,52	3,40
Diğer	42,50	15,37	23,07	10,19	7,43	3,76	4,43	1,45	7,57	4,03
Test /p	F=0,60 p=0,66		F=0,48 p=0,75		F=0,32 p=0,86		F=1,72 p=0,15		F=1,30 p=0,27	
Evde internet olma										
Var	42,80	13,78	23,26	8,44	8,08	3,46	4,29	1,95	7,16	3,41
Yok	39,58	13,42	20,67	8,59	8,17	3,52	4,04	1,30	6,71	3,05
Test /p	t=1,48 p=0,14		t=1,93 p=0,05*		t=-0,15 p=0,88		t=0,86 p=0,39		t=0,85 p=0,40	
Gelir durumu										
Gelir giderden az	43,66	14,22	23,88	9,63	9,16	4,42	4,22	1,59	6,38	3,23
Gelir gidere eşit	42,65	13,60	23,03	8,44	8,06	3,37	4,28	1,83	7,28	3,46
Gelir giderden fazla	41,13	14,02	22,17	8,45	7,95	3,42	4,19	1,97	6,81	3,13
Test /p	F=0,46 p=0,63		F=0,45 p=0,64		F=0,94 p=0,39		F=0,06 p=0,94		F=0,98 p=0,38	

t= Independent t test; F= Varyans analizi ANOVA; p<0,05*

Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği toplam puan ortalaması ve alt boyut puan ortalamalarının ailelerin olanaklarına göre dağılımı Tablo 7’de verilmiştir.

ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile çocuğun kendine ait odası olma durumu karşılaştırıldığında “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu dışında ($p<0,05$) ÇBOBÖ toplam puanı ve alt boyut puanları ile gruplar arasındaki fark istatistiksel olarak anlamsız bulunmuştur ($p>0,05$). Kendine ait odası olan çocukların ($7,91\pm3,32$), kendine ait odası olmayanlara ($10,04\pm4,25$) göre “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyut puan ortalamasının daha düşük olduğu belirlenmiştir ($p<0,05$) (Tablo 7).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile çocuğa ait bilgisayarın olması arasındaki ilişki incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsız olduğu belirlenmiştir ($p>0,05$) (Tablo 7).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile evde bilgisayarın olması arasındaki ilişki incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsız olduğu saptanmıştır ($p>0,05$) (Tablo 7).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile evde bilgisayarın bulunduğu oda arasındaki ilişki incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsız olduğu belirlenmiştir ($p>0,05$) (Tablo 7).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile evde internet bağlantısı olma durumu arasındaki ilişki incelendiğinde; “oyunu bırakamama” alt boyutu dışında ($p<0,05$) gruplar arasındaki fark istatistiksel olarak anlamsız bulunmuştur ($p>0,05$). Evinde internet bağlantısı olan çocukların ($23,26\pm8,44$), evde internet bağlantısı olmayanlara ($20,67\pm8,59$) göre puan ortalamalarının daha yüksek olduğu saptanmıştır ($p<0,05$) (Tablo 7).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile gelir durumları arasındaki ilişki incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsızdır ($p>0,05$) (Tablo 7).

Tablo 8. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Toplam Puan Ortalaması ve Alt Boyut Puan Ortalamalarının Ebeveynlerin Tanıtıcı Özelliklerine Göre Dağılımı (n=286)

Değişkenler	ÇBOBÖ		Oyunu Bırakamama		Oyunu Hayatla İlişkilendirme		Oyun Nedeniyle Görev Aksatma		Oyunu Başka Etkinliğe Tercih	
Anne yaş grubu	$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss
26-30 yaş arası	44,60	13,99	24,00	8,84	8,66	3,79	4,21	1,74	7,72	3,65
31-35 yaş arası	41,65	13,77	22,55	8,80	8,06	3,59	4,26	1,95	6,77	3,25
36-40 yaş arası	42,39	13,80	22,89	8,28	8,00	3,42	4,27	2,00	7,22	3,37
41 ve üzeri	41,59	13,69	22,44	8,43	8,00	3,18	4,22	1,53	6,93	3,28
Test /p	F=0,42 p=0,74		F=0,28 p=0,84		F=0,34 p=0,80		F=0,02 p=0,99		F=0,76 p=0,52	
Anne öğrenim										
İlkokul/ortaokul	44,08	13,83	24,22	8,81	8,30	3,51	4,33	1,84	7,21	3,41
Lise	42,29	14,06	21,91	8,14	8,38	3,45	4,54	2,13	7,46	3,48
Ön lisans ve üzeri	39,80	13,00	22,11	8,40	7,47	3,37	3,77	1,38	6,43	3,02
Test /p	F=2,23 p=0,11		F=2,32 p=0,10		F=1,82 p=0,16		F=4,02 p=0,02* 3<2		F=2,22 p=0,11	
Anne çalışma durumu										
Çalışıyor	42,58	13,68	23,08	8,61	8,13	3,42	4,43	1,99	6,92	3,12
Çalışmıyor	41,75	13,88	22,41	8,38	8,04	3,54	3,96	1,60	7,33	3,68
Test /p	t=0,49 p=0,62		t=0,64 p=0,52		t=0,21 p=0,84		t=2,21 p=0,03*		t=-0,99 p=0,32	
Baba yaş grubu										
31-35 yaş arası	43,60	15,83	23,07	9,37	8,86	4,01	4,26	2,21	7,39	3,80
36-40 yaş arası	41,99	12,93	23,13	8,60	7,86	3,25	4,14	1,70	6,84	3,14
41 ve üzeri	42,09	13,81	22,53	8,25	8,06	3,45	4,32	1,87	7,17	3,38
Test /p	F=0,21 p=0,81		F=0,17 p=0,84		F=1,18 p=0,31		F=0,28 p=0,75		F=0,47 p=0,62	
Baba öğrenim										
İlkokul/ortaokul	43,13	15,64	23,46	10,01	7,95	3,46	4,45	2,18	7,26	3,64
Lise	43,59	13,91	23,43	8,30	8,30	3,42	4,39	2,09	7,45	3,49
Ön lisans ve üzeri	40,76	12,55	22,02	7,86	8,00	3,51	4,04	1,43	6,69	3,05
Test /p	F=1,34 p=0,26		F=0,98 p=0,37		F=0,28 p=0,75		F=1,45 p=0,23		F=1,55 p=0,21	
Baba çalışma durumu										
Çalışıyor	34,50	19,05	18,33	12,42	7,16	4,30	3,33	0,51	5,66	2,33
Çalışmıyor	42,44	13,59	22,92	8,39	8,12	3,45	4,27	1,88	7,12	3,37
Test /p	t=-1,40 p=0,16		t=-1,31 p=0,19		t=-0,66 p=0,51		t=-1,22 p=0,22		t=-1,05 p=0,29	

t= Independent t test; F= Varyans analizi ANOVA; p<0,05*

Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği toplam puan ortalaması ve alt boyut puan ortalamalarının ebeveynlerin tanıtıcı özelliklerine göre dağılımı Tablo 8’de verilmiştir.

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile anne yaşı arasındaki ilişki incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsız olduğu belirlenmiştir ($p>0,05$) (Tablo 8).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile anne öğrenim durumları arasındaki ilişki incelendiğinde; “oyun nedeniyle görevi aksatma” alt boyutu dışında ($p<0,05$) gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsız olduğu belirlenmiştir ($p>0,05$). Ön lisans ve lisans mezunu olan annelerin ($3,77\pm1,38$), lise mezunu annelere göre ($4,54\pm2,13$) “oyun nedeniyle görevi aksatma puan ortalamalarının daha düşük olduğu bulunmuştur ($p<0,05$) (Tablo 8).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile anne çalışma durumları arasındaki ilişkiye bakıldığında; “oyun nedeniyle görevi aksatma” alt boyutu dışında ($p<0,05$) gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsızdır ($p>0,05$). Çocukların “oyun nedeniyle görevi aksatma” alt boyut puan ortalamasının çalışan annelerin ($4,43\pm1,99$), çalışmayan annelere göre ($3,96\pm1,60$) puan ortalamalarının daha yüksek olduğu saptanmıştır ($p<0,05$) (Tablo 8).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile baba yaş grupları arasındaki ilişki incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsız olduğu belirlenmiştir ($p>0,05$) (Tablo 8).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile baba öğrenim durumu arasındaki ilişkiye bakıldığında; gruplar arasındaki fark istatistiksel olarak anlamsızdır ($p>0,05$) (Tablo 8).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile baba çalışma durumu arasındaki ilişki incelendiğinde; gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsız olduğu saptanmıştır ($p>0,05$) (Tablo 8).

Tablo 9. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Toplam Puan Ortalaması ve Alt Boyut Puan Ortalamalarının Sanal Oyun Kullanımına İlişkin Özelliklerine Göre Dağılımı (n=286)

Değişkenler	ÇBOBÖ		Oyunu Bırakamama		Oyunu Hayatla İlişkilendirme		Oyun Nedeniyle Görev Aksatma		Oyunu Başka Etkinliğe Tercih	
	$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss	$\bar{X}$	Ss
Oyun oynama süresini kimin kontrol ettiği										
Kendisi	43,49	14,11	23,46	8,62	8,11	3,56	4,37	2,03	7,53	3,49
Anne	41,00	13,59	22,30	8,38	8,10	3,49	4,19	1,78	6,40	2,90
Baba	41,46	12,61	22,05	8,19	8,00	3,20	4,00	1,57	7,41	3,70
Abi/abla/kardeş	46,62	15,81	25,00	10,60	8,25	3,32	4,50	1,69	8,87	4,32
Test /p	F=0,97 p=0,41		F=0,65 p=0,58		F=0,02 p=0,99		F=0,51 p=0,68		F=3,32 p=0,02* (2<1)	
Seçilecek oyun kararını kimin verdiği										
Kendisi	42,64	14,01	23,22	8,66	7,98	3,39	4,25	1,90	7,17	3,41
Anne	41,70	13,63	22,70	8,86	8,45	3,97	4,50	1,71	6,04	2,34
Baba	41,40	11,33	20,80	5,37	8,80	3,60	4,26	1,86	7,53	3,94
Abi/abla/kardeş	36,91	11,41	17,83	6,56	8,66	3,77	3,58	1,16	6,83	2,94
Test /p	F=0,69 p=0,56		F=1,85 p=0,14		F=0,48 p=0,70		F=0,66 p=0,58		F=0,94 p=0,42	
En çok oyun oynanan saat aralığı										
9-11 arası	45,25	13,52	23,96	7,96	9,19	3,36	4,54	2,36	7,54	3,52
12-14 arası	36,63	10,80	19,27	6,91	7,36	3,15	4,22	1,47	5,77	2,11
15-17 arası	41,08	13,48	22,55	8,53	7,37	3,33	4,27	1,78	6,87	3,40
18-20 arası	42,35	13,73	23,03	8,44	8,10	3,58	4,01	1,54	7,21	3,43
21-23 arası	43,85	15,62	23,44	10,7	8,58	3,42	4,47	2,23	7,35	3,30
Test /p	F=1,80 p=0,13		F=1,27 p=0,28		F=2,61 p=0,04* (3<1)		F=0,87 p=0,48		F=1,26 p=0,28	
Günlük oyun oynama süresi										
1 saat ve daha az	37,09	12,41	19,79	7,93	7,26	3,41	3,72	1,27	6,31	2,96
	45,53	10,32	24,89	6,85	8,90	3,29	4,20	1,40	7,51	3,26
1-2 saat arası	55,06	13,38	30,10	7,59	9,69	3,08	6,19	2,80	9,06	3,87
3 saat ve üzeri										
Test /p	F=43,70 p=0,00* (1<2<3)		F=36,92 p=0,00* (1<2<3)		F=12,69 p=0,00* (1<2<3)		F=40,39 p=0,00* (1<2<3)		F=14,12 p=0,00* (1<2<3)	
Haftalık oyun oynama süresi										
1-10 saat arası	37,72	12,58	20,14	7,94	7,46	3,46	3,80	1,43	6,31	2,93
11-20 saat arası	46,95	9,95	25,91	7,04	8,98	3,34	4,25	1,45	7,79	3,38
21 saat ve üzeri	56,30	12,36	30,61	6,69	9,69	2,82	6,38	2,64	9,61	3,71
Test /p	F=44,41 p=0,00* (1<2<3)		F=37,12 p=0,00* (1<2<3)		F=9,82 p=0,00* (1<2<3)		F=39,40 p=0,00* (1<2<3)		F=19,66 p=0,00* (1<2<3)	

F= Varyans analizi ANOVA; p<0,05*

Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeği toplam puan ortalaması ve alt boyut puan ortalamalarının sanal oyun kullanımına ilişkin özelliklerine göre dağılımı Tablo 9'da verilmiştir.

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile oyun oynama süresini kimin kontrol ettiği arasındaki ilişki incelendiğinde “oyunu başka etkinliğe tercih etme” alt boyutu dışında gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsız olduğu belirlenmiştir ($p<0,05$) (Tablo 9). Kendisi oyun oynama süresini kontrol eden çocukların, annesi oyun oynama süresini kontrol edenlere göre oyunu başka etkinliğe tercih etme alt boyut puan ortalamasının daha yüksek olduğu belirlenmiştir ($p<0,05$) (Tablo 9).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile seçilecek oyuna kimin karar verdiği arasındaki ilişki incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsız olduğu belirlenmiştir ($p>0,05$) (Tablo 9).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile en çok oyun oynanan saat aralıkları arasındaki ilişki incelendiğinde “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu ($p<0,05$) dışında gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamsız olduğu belirlenmiştir ($p>0,05$). 9-11 saatleri arasında oynayan çocukların, 15-17 saatleri arasında oynayanlara göre oyunu hayatla ilişkilendirme alt boyut puan ortalamasının daha yüksek olduğu belirlenmiştir ($p<0,05$) (Tablo 9).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile günlük oyun oynama süreleri arasındaki ilişki incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir ($p<0,05$). Günlük oyun oynama süresi arttıkça toplam puan ve alt boyut puan ortalamalarının arttığı saptanmıştır ($p<0,05$) (Tablo 9).

Çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile haftalık oyun oynama süreleri arasındaki ilişki incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir ($p<0,05$). Haftalık oyun oynama süresi arttıkça toplam puan ve alt boyut puan ortalamalarının arttığı saptanmıştır ($p<0,05$) (Tablo 9).

Tablo 10. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanını Yordamak İçin Yapılan Regresyon Analizi

Sabit: ÇBOBÖ	R²	T	F	P
Çocuğun cinsiyeti	0,205	12,679	12,409	0,000
Çocuğun sınıfı	0,150	13,107	6,523	0,000
	R²	F	Df	P
Multiple Regresyon	0,27	10,947	2	0,000

ÇBOBÖ toplam puanını yordamak için yapılan regresyon analizi Tablo 10'da verilmiştir. Çocuğun cinsiyeti ve öğrenim gördüğü sınıfının ÇBOBÖ toplam puanları üzerinde anlamlı yordayıcılar olduğu görülmektedir ($p<0,05$).

ÇBOBÖ toplam puanının yordayıcısı olarak modele alınan 2 değişken bilgisayar bağımlılığı toplam puanının %27'lik kısmını açıklamaktadır. Tek başına incelendiğinde çocuğun cinsiyeti %20,5'lik kısmını, çocuğun öğrenim gördüğü sınıf ise %15'lik kısmını açıklamaktadır. Mevcut modele istatistiksel olarak anlamlı bulunan değişkenler alınmıştır ($p<0,05$) (Tablo 10).

Tablo 11. Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Boyut Puanlarını Yordamak İçin Yapılan Regresyon Analizi

<i>Oyunu Bırakamama</i>	R²	T	F	P
Çocuğun cinsiyeti	0,163	11,233	7,729	0,006
Çocuğun sınıfı	0,137	11,308	5,467	0,020
<i>Oyunu Hayatla İlişkilendirme</i>				
Çocuğun cinsiyeti	0,210	3,628	13,163	0,000
Çocuğa ait oda olması	0,174	-2,975	8,850	0,003
<i>Oyun Nedeniyle Görev Aksatma</i>				
Çocuğun cinsiyeti	0,131	2,222	4,934	0,027
<i>Oyunu Başka Etkinliğe Tercih Etme</i>				
Çocuğun cinsiyeti	0,136	2,311	5,341	0,022
Çocuğun sınıfı	0,127	2,160	4,667	0,032

Çocuk bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği alt boyut puanlarını yordamak için yapılan regresyon analizi Tablo 11’de verilmiştir. “Oyunu bırakamama” alt boyut puanının çocuğun cinsiyeti %16, çocuğun sınıfı ise %14’lük kısmını açıklamaktadır. “Oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu için ise çocuğun cinsiyeti %21, çocuğun kendisine ait odası olması durumu da %17’lik kısmını açıklamaktadır. “Oyun nedeniyle görev aksatma” alt boyutu puanının çocuğun cinsiyeti %13’lük kısmını açıklamaktadır. “Oyunu başka etkinliğe tercih etme” alt boyut puanını çocuğun cinsiyeti %14, çocuğun sınıfı %13’lük kısmını açıklamaktadır ($p<0,05$) (Tablo 11).

5. TARTIŞMA

Teknolojinin hayatımıza girmesiyle birlikte günlük yaşamda kolaylıklar, eğitime katkı gibi birçok olumlu yönde gelişime katkı sağlarken, bilinçsizce kullanımı bazı sorunları ve tehlikeleri de beraberinde getirmiştir. Özellikle çocuklar ve adölesanlar teknik, fiziksel, sosyal ve psikolojik olarak şiddete maruz kalmaktadırlar (52). Özellikle çocuk ve adölesanların sanal oyunları fazla oynadığı ve bağımlılık düzeyinin gün geçtikçe arttığını görülmektedir. Büyük paya sahip sanal oyunların hedef kitlesini oluşturan ilkokul öğrencilerin oyunlardan nasıl etkilendiği önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Çocuklara sorumluluk sahibi ve güvenilir birer dijital vatandaş olarak kendilerini koruyabilmeleri için doğru yargılama ve mantıklı düşünme becerileri kazandırılmalıdır (30). Sağlık çalışanları ve eğitimciler önderliğinde ebeveynler ve tüm toplum olarak teknoloji enstitüsünün motive edici bir biçimde kullanılarak çocukların hak ettiği güvenli, sağlıklı bir dönem içerisinde büyümeleri ve olumlu sonuçlar yaratmasını, olumsuz sonuçları sınırlaması ve engellemesini sağlanmalıdır.

Sanal oyunlara ilişkin geliştirilen başka bağımlılık ölçekleri kullanılarak yapılmış, yaş grupları farklı gruplarla uygulanmış birçok çalışma da bulunmaktadır. Bununla birlikte ilkokul dönemindeki çocukları kapsayan çocuk bilgisayar oyun bağımlılık ölçeği kullanılarak yapılmış sınırlı sayıda çalışma mevcuttur.

Bu bölümde çocukların ve ebeveynlerin tanıtıcı özellikleri, çocukların sanal oyun oynama tercihleri ve sanal oyunlara olan bağımlılık puanına ilişkin elde edilen bulgular, yapılan benzer çalışmalarla tartışılmıştır.

Araştırmaya katılan çocukların %43,7'si kız olup %56,3'ü erkek, %41,3'ü 3. sınıf, %58,7'si 4. sınıf öğrencisidir. Araştırmaya katılan çocukların %87,1'inin kardeşi olup, %81,1'inin çekirdek aile yapısında olduğu bulunmuştur (Tablo 1).

Araştırmaya katılan çocukların %91,3'ünün kendine ait odası bulunduğu, %93'ünün evinde bilgisayar/tablet bulunduğu, %70,3'ünün kendisine ait bilgisayar/tabletinin bulunduğu, %83,2'sinin evinde internet olduğu, %45,7'sinin bilgisayar/tabletin bulunduğu odanın çocuk odası olduğu saptanmıştır (Tablo 2).

Araştırmaya katılan çocukların annelerin %37,4'ü 36-40 yaş grubundadır. Anneleri %60,8'inin çalışmadığı ve %35'inin lise mezunu olduğu saptanmıştır. Araştırmaya katılan çocukların babalarının tanıtıcı özellikleri incelendiğinde %50,3'ünün 41 yaş ve üzeri, %97,2'sinin çalıştığı ve %43,7'sinin ise ön lisans ve üzerinde eğitim düzeyinin olduğu belirlenmiştir (Tablo 3).

Bu araştırmada çocukların %57,7'sinin zeka oyunları oynadığı, %37,4'ünün yarış oyunları, %42,7'sinin çizgi karakter oyunları, %45,5'inin beceri oyunları ve %46,5'inin ise dövüş oyunları oynadığı saptanmıştır (Tablo 4).

Orta öğretim öğrencileriyle yapılan bir çalışmada %28,9'unun eğitsel, %16,4'ünün macera, %12,9'unun simülasyon, %11,4'ünün yarış, %6,8'inin strateji oyunlarını tercih ettiği bulunmuştur (32). Fromme (2003) yaptığı çalışmada cinsiyetin oyun tercihleri üzerine etkilediği savunmuşlardır. Erkeklerin daha çok şiddet içerikli, aksiyon, macera ve spor oyunları tercih ettiğini, kadınların ise duygusal ve sosyal olarak hayatlarına katkıda bulunabilecekleri, şiddet içermeyen oyunları seçtiklerini belirtmişlerdir (55). Üniversite öğrencileriyle yapılan bir çalışmada 13 sanal oyun türü belirlenmiş olup, %18'i strateji, %14,8'inin yarış, %13,1'inin bilgi yarışmasını oynadıklarını belirtmişlerdir (56). Yapılan birçok çalışmada şiddet içerikli sanal oyun oynayan çocuk ve adölesanlarla çalışılmıştır (32, 38, 57). Bu araştırmanın sonuçlarına benzer sonuçlar olmamasının sebebi ise farklı yaş grupları ile çalışılmış olması ile açıklanabilir.

Çocukların %42'sinin oyun oynama süresini annelerinin karar verdiği, %82,2'sinin oynanacak oyunun seçimini kendisinin karar verdiği, %35'inin 17:00-20:00 saatleri arasında en çok oyun oynadığı, %57'sinin günde bir saat ve daha az sanal oyun oynadığı, %64,7'sinin haftada 1-11 saat arasında sanal oyun oynadığı belirlenmiştir (Tablo 4).

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) ailelerle yaptığı çalışmada; aileler çocuklara %46 internette fazla vakit geçirme ve bilgisayar oyununu fazla oynamaktan dolayı ceza verdikleri bildirilmektedir (58). Çakır (2013) yaptığı çalışmada ailelerin %14,9'unun çocuğun sanal oyun oynamayı yasakladığını %51,2'sinin kural koyduğunun, %26,5'inin bilinçlendirdiğini, %5,6'sının hiç tepki vermediğini saptamıştır. Ailelerin %7'sinin zaman aralığına sınır koymadıklarını, %34,4'ünün her gün ödevlerin bitmesinden sonra,

%27,4'ünün hafta sonları, %31,2'sinin ise her gün ödev bitiminden sonra ve hafta sonu için izin verdiğini belirlemiştir. (32). Kaya (2013) çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğini geliştirdiği yüksek lisans tezinde %58'inin günde iki saatten fazla oyun oynadığı bulunmuştur (21). Ülkemizde öğrencilerin bilgisayar oyunlarına ayırdıkları zamanın arttığını gösteren çalışmalar mevcuttur (56).

TÜİK 6-10 yaş arasındaki çocuklarla yaptığı çalışmada; çocukların %43,8'inin hemen hemen her gün, %47,7'sinin haftada en az bir defa bilgisayar kullandığı belirlenmiştir. Kullanım sıklığına bakıldığında; %40,1'i interneti iki saate kadar, %51'i 3-10 saat kullanırken, %93,7'sinin sanal oyun oynamak için bilgisayar kullandıkları bildirilmiştir (59).

Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılık Ölçeğinden alınacak toplam puan en düşük 21, en yüksek puan ise 105'tir. "Oyunu bırakamama" alt boyutundan en az alacağı puan 10, en çok alacağı puan 50, "oyunu hayatla ilişkilendirme" alt boyutundan en az alacağı puan 4, en çok alacağı puan 20, "oyun nedeniyle görevini aksatma" alt boyutundan en az alacağı puan 3, en çok alacağı puan 15, "oyunu başka etkinliklere tercih etme" alt boyutundan en az alacağı puan 4, en çok alacağı puan 20'dir. Araştırmanın sonucu incelendiğinde sanal oyun bağımlılığı için toplam ÇBOBÖ puanı $42,26 \pm 13,75$ olarak belirlenmiştir. "Oyunu bırakamama" alt boyutu puanı $22,83 \pm 8,51$, "oyunu hayatla ilişkilendirme" alt boyutu puanı $8,10 \pm 3,46$, "oyun nedeniyle görevini aksatma" alt boyutu puanı $4,25 \pm 1,86$, "oyunu başka etkinliğe tercih etme" alt boyutu puanı $7,08 \pm 3,35$ olarak belirlenmiştir (Tablo 5). Bu sonuç çocukların sanal oyun bağımlılığının orta düzeyde olduğunu ortaya koymaktadır.

Topşar (2015) yaptığı çalışmada ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puanlarını cinsiyete göre değerlendirmiştir. ÇBOBÖ toplam puan ortalaması kız öğrencilerde $85,36 \pm 15,89$ bulunurken, erkek öğrencilerde $74,89 \pm 17,29$ bulunmuştur. "Oyunu bırakamama" alt boyutu puanı kızlarda $37,44 \pm 10,15$, iken erkeklerde $32,38 \pm 9,89$, "oyunu hayatla ilişkilendirme" alt boyutu puanı kızlarda $17,29 \pm 3,36$, iken erkeklerde $15,04 \pm 4,05$, "oyun nedeniyle görevini aksatma" alt boyutu puanı kızlarda $13,63 \pm 2,16$, iken erkeklerde $12,44 \pm 2,66$, "oyunu başka etkinliğe tercih etme" alt boyutu puanı kızlarda $16,99 \pm 3,44$, iken erkeklerde $15,01 \pm 3,97$ olarak belirlenmiştir (7).

Şahin ve Tuğrul (2012) yaptıkları çalışmada ÇBOBÖ puanı $36,10 \pm 10,17$ olarak belirlenmiştir. “Oyunu bırakamama” alt boyutu puanı $17,99 \pm 6,75$, “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu puanı $7,01 \pm 2,40$, “oyun nedeniyle görevini aksatma” alt boyutu puanı $3,46 \pm 1,03$, “oyunu başka etkinliğe tercih etme” alt boyutu puanı $7,63 \pm 2,64$ olarak belirlenmiştir (60). Yapılan benzer çalışmaların farklı örneklem grupları ile çalışılmasından dolayı sonuçlarda farklılık yaratmış olabileceği düşünülmektedir.

Araştırma kapsamına alınan öğrencilerin ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puan ortalamalarında cinsiyeti arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmuş, erkek çocukların kız çocuklara göre daha yüksek puan aldığı belirlenmiştir (Tablo 6).

Yapılan benzer çalışmalar incelendiğinde araştırmanın sonuçlarına paralel olarak erkek çocukların, kız çocuklardan daha yüksek puan aldığı bildirilmiştir (3, 55-57, 60-67). Gentile (2009) yaptığı çalışmada erkeklerin, kızlardan daha uzun süre oyun oynadığını belirlemiştir (68). Yılmaz (2008) bilgisayar bağımlılığının belirlenmesi amacıyla yaptığı çalışmada erkekler öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla bağımlılık belirtisi gösterdiğini savunmuştur (69).

Erboy (2010) yaptığı çalışmada sadece “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” alt boyutu anlamlı bir farklılık göstermezken, diğer boyutlarda erkeklerin daha yüksek puan aldığı belirtilmiştir (11). Bu araştırmanın aksine Topşar (2015) yaptığı çalışmada ise kız öğrencilerde oyun bağımlılığı daha yüksek bulunmuştur (7).

Araştırma sonucu ve benzer birçok çalışma sonucuna göre toplum tarafından erkek çocukların kız çocuklara göre sanal oyun bağımlılığı puanının istisnalar olmasına rağmen daha yüksek olduğu dikkati çekmektedir. Bu durumun erkek çocukların teknolojik cihazlara daha ilgili olmalarından kaynaklandığı düşünülebilir.

Araştırma sonucunda öğrencilerin aile tipleri ile aldıkları ÇBOBÖ toplam puan ve “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutundan aldıkları puanlarda anlamlı bir istatistiksel fark bulunmuş, geniş ailede yaşayan çocukların, çekirdek ailede yaşayan çocuklara göre daha yüksek puan aldığı belirlenmiştir (Tablo 6).

Geniş ailedeki çocukların sanal oyunlara karşı olan bağımlılığının daha yüksek çıkması; ailedeki birey sayısının fazla olması, çocukla evdeki yetişkinler arasında kuşak farkı oluşması gibi nedenlerle çocukla birlikte geçirilen zamanın azalması ve çocuğun sanal oyunlara yönelmesine bağlanabilir. Yılmaz (2010) yaptığı çalışmada aile yapısıyla bilgisayar bağımlılığı arasında ilişki olmadığı belirlenmiştir (70).

Araştırma kapsamında öğrencilerin öğrenim gördüğü sınıf incelendiğinde ÇBOBÖ ve alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu, 4. sınıfta okuyan öğrencilerin ÇBOBÖ toplam puan ve alt puanlardan daha yüksek puan aldığı bulunmuştur (Tablo 6).

Araştırma sonucunda 4. sınıfta öğrenim gören çocukların sanal oyun bağımlılığının daha yüksek çıkması, seçmeli ders olarak bilgisayar derslerinin olmasına ve bilgisayara ulaşımın okul aracılığıyla da kolaylaştırılmış olması ile ilişkili olabilir.

Yapılan benzer çalışmalarda ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puanlarında anlamlı istatistiksel farkın olduğu ve sınıf düzeyi arttıkça puanlarında arttığı belirlenmiştir (3, 11, 60).

Bu araştırmanın aksine Vollmer ve ark. (2014) sınıf düzeyi ile yaş azaldıkça ÇBOBÖ aldıkları puanın arttığını saptanmış çalışmalarda mevcuttur (67). Keser ve Esgi (2012) yaptığı çalışmada yaş azaldıkça sanal oyun bağımlılığının arttığı, ancak sınıf düzeyiyle arasında anlamlı bir fark bulunmadığını saptamıştır (65). Can Bilgin (2015) 11-13 yaş arası çocuklarda yapılan benzer bir çalışmada 11 yaşındaki çocukların 13 yaşındaki çocuklara göre daha yüksek ÇBOBÖ puanı aldıklarını ancak sadece 7. sınıf öğrencilerin 5. ve 6. sınıf öğrencilere göre daha yüksek puan aldıkları saptamıştır. (62). Yılmaz (2010) yaptığı çalışmada ise sınıf düzeyiyle bilgisayar bağımlılığı arasında anlamlı istatistiksel fark bulunamamıştır (70).

Araştırmanın sonucunda çocukların kardeşi olma ve kardeş sayısı değişkenlerinin anlamlı bir istatistiksel fark oluşturmadığı, çocukların sanal oyun bağımlılık düzeyini etkilemediği görülmektedir (Tablo 6).

Bu araştırmanın aksine Yılmaz (2010) yaptığı çalışmada kardeş sayısı ile problemli internet kullanımı arasında anlamlı bir istatistiksel fark görülmüş, çalışma grubundaki bireylerin çoğunluğunun tek çocuk olduğu bulunmuştur (70)

Araştırma sonucunda çocukların kendisine ait odası olanların, olmayanlara göre “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutunda daha düşük puan aldığı bulunmuştur (Tablo 7).

Kendisine ait odası olmayan çocukların bağımlılık puanlarının yüksek çıkması kendine ait özel alanları olmadığını için sanal ortamı özel alanları olarak algıladığından dolayı olduğu ile açıklanabilir.

İnternet bağımlılığına yönelik yapılan bir çalışmada öğrencilerin çoğunluğun kendilerine ait odaları olduğu saptanmıştır. Çocuğun kendisine ait odasının bulunması internet bağımlılık etiyolojisini açıklayan kültürel teoriler mekanizmasını destekleyen unsurlardan biri olduğu, internete ulaşım imkanlarının kolaylaşmasının bağımlılığın arttığını belirtilmiştir (42).

Araştırmaya katılan çocukların evde bilgisayar/tablet olma durumu ve kendisine ait bilgisayar/tabletinin olmasının anlamlı bir istatistiksel fark oluşturmadığı sanal oyun bağımlılık düzeyini etkilemediği görülmektedir (Tablo 7). Yapılan benzer çalışma sonuçlarında bilgisayar sahibi olmanın sanal oyun oynama arasında anlamlı bir istatistiksel farkın olmadığını bulunmuştur (3, 62, 64, 66).

Bu araştırmada sanal oyun bağımlılığı ile bilgisayar/tablet sahibi olmanın arasında anlamlı bir fark olmadığını görülmesi, sanal oyunların sadece bilgisayar/tablet aracılığıyla değil oyun konsolları, cep telefonları gibi çeşitli teknolojik cihazlar ile de oynanması ve günümüzde çoğu evde bu cihazların varlığından dolayı sanal oyunlara ulaşımın daha da kolaylaşmasını sağladığı ile açıklanabilir.

Yapılan bir çalışmada kendisine ait bilgisayarı olan kişilerin olmayanlara göre daha fazla sanal oyun oynadıklarını saptanmış, bilgisayara erişimin kolaylaşması sanal oyunların daha fazla oynanmasını kolaylaştırdığını savunulmuştur (56).

Erboy (2010) yaptığı çalışmada bilgisayar sahibi olmanın “oyunu bırakamama” alt boyutu dışındaki tüm alt boyutlarda anlamlı bir fark bulunmuştur (11). Şahin ve Tuğrul (2012) yaptığı çalışmada ise ÇBOBÖ aldıkları toplam puanı, “oyunu bırakamama ve “oyun nedeniyle görevleri aksatma” alt boyutları arasında anlamlı bir istatistiksel farkın olduğu, kendisine ait bilgisayara sahip olanların, olmayanlara göre daha yüksek puan aldığı ortaya konmuştur (60).

Yapılan çalışmalarda bilgisayar, cep telefonu gibi teknolojik cihazların kullanımının gün geçtikçe arttığı, kullanım yaşının ise azaldığı görülmektedir. Bu durum teknolojik cihazlara ulaşımı kolaylaştırmakta ve sanal oyun oynanma durumunu arttırmakta olduğu düşünülmektedir. 3-6 yaş grubu çocuklarla yapılan bir çalışmada %76'sının bilgisayarı, %10'unun cep telefonunu kendi başına kullandıklarını saptamıştır (71). 3-18 yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi ile ilgili yapılan bir çalışmada ise 7-10 yaş grubu çocukların %24,6'sının kendisine ait bilgisayarının olduğu, %26,6'sında kendi odalarında bilgisayar bulunduğunu, %19,4'ünde evinde internet olduğu, %40,5'inde video oyun aletleri bulunduğunu, %25,1'inin bilgisayarı sanal oyun oynamak için kullandığını belirlenmiştir (72).

TÜİK (2014) 6-10 yaş arasındaki çocukların bilgisayar kullanım oranının %48,2, internet kullanım oranının %36,9, cep telefonu kullanım oranının %11 olduğu, %19,6'sında kendi kullanımlarına ait bilgisayarlarının, %2,5'inin cep telefonlarının, %2,6'sının oyun konsollarını sahip olduğunu saptamıştır. Çocukların cep telefonu kullanımına ortalama 7 yaşında başladığını, cep telefonunun kullanma amacının %80'ninin sanal oyun oynama olduğu saptamıştır (59).

Bu araştırmanın sonucunda araştırmaya katılan çocukların evde bilgisayarın bulunduğu oda incelendiğinde anlamlı bir istatistiksel fark oluşturmadığı çocukların sanal oyun bağımlılık düzeyini etkilemediği görülmüştür (Tablo 7). Bu sonuç günümüzde çoğu evde birden fazla sayıda mevcut olan teknolojik cihazlara erişimin kolaylaşmasıyla açıklanabilir.

Bu analizi destekler nitelikte bilgisayar bağımlılığının belirlenmesi amacıyla yapılan bir çalışmada bilgisayarın bulunduğu oda incelendiğinde anlamlı bir istatistiksel fark olmadığı ancak kendisine ait bilgisayarı olan çocukların daha fazla bağımlılık belirtisi gösterdiğini saptanmıştır (69).

Araştırmaya katılan çocukların evde internet bağlantısı olma durumu incelendiğinde “oyunu bırakamama” alt boyutu istatistiksel olarak anlamlı bulunmuş, evinde internet bağlantısı olan çocukların, olmayanlara göre puanın daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Tablo 7).

Bu araştırma sonucunda internet erişiminin kolaylaşması sanal oyunlara erişimin de kolaylaşmasına ve sanal oyun çeşitliliğinin çoğalmasına sebep olduğundan dolayı bağımlılık düzeyinin de arttığı ile açıklanabilir.

Can Bilgin (2015) çalışmada sadece “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutunda anlamlı istatistiksel fark bulunmuş internet sahibi olmayan öğrencilerin olanlara göre daha yüksek puan aldıklarını saptamıştır (62). Köksal (2015) ise yaptığı yüksek lisans tezinde internet kullanımı ve sanal oyun arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu savunmuştur (73).

Bu araştırmada ekonomik düzeyin sanal oyun bağımlılığına etkilememesi düşük fiyatlı teknolojik cihazların varlığının çoğu evde sanal oyun oynanmasının kolaylaşmasını ile açıklanabilmektedir.

Araştırma sonucunda öğrencilerin ailelerinin ekonomik düzeyleri incelendiğinde anlamlı bir istatistiksel fark oluşturmadığı çocukların sanal oyun bağımlılık düzeyini etkilemediği görülmüştür (Tablo 7). Keser ve Esgi (2012) yaptığı çalışma bu araştırmayı destekler niteliktedir (65).

Araştırma sonucunun aksine yapılan bazı çalışmalarda ise gelir durumu azaldıkça sanal oyun bağımlılığının da azaldığını (11, 56), tam tersi olarak ta gelir durumu azaldıkça ÇBOBÖ toplam puanının arttığını da yönelik çalışmalar mevcuttur (62).

Araştırmanın sonucunda annenin yaşı ile ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puanlarının arasında anlamlı istatistiksel bir fark görülmemiş, çocuğun sanal oyun bağımlılığını etkilemediği görülmektedir. Anne yaşı incelendiğinde 26- 30 yaş arası annelerin çocuklarının ÇBOBÖ toplam puanı $44,60 \pm 13,99$ iken; 41 yaş ve üzerine annelerin çocukları $41,59 \pm 13,69$ puan aldığı görülmektedir (Tablo 8). Bu sonuç anne yaşının istatistiksel olarak anlamlı olmamakla birlikte genç yaştaki annelerin çocuklarını yetiştirme biçimi olarak daha serbest bırakıcı olması ile açıklanabilir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin anne öğrenim durumu incelendiğinde sadece “oyun nedeniyle görevi aksatma” alt boyutu anlamlı bulunmuş, ön lisans ve lisans mezunu annelerin çocukları, lise mezunu annelerin çocuklarının puan ortalamaları daha düşük bulunmuştur. (Tablo 8).

Annenin eğitim düzeyinin artmasının çocuğu olumlu özelliklere yönlendirmesini de arttırmakta, bağımlılığın azalmasında rol oynamakta olduğu düşünülmektedir.

Bu araştırmayı destekler nitelikte Erboy (2010) anne eğitim düzeyi azaldıkça “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutundan aldıkları puanın yüksek bulmuştur (11). Araştırma bulgusunun aksine Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) yaptığı çalışmada ise; yüksek lisans mezunu olan annelerin çocuklarının daha yüksek puan aldığı saptanmıştır (64).

Şahin ve Tuğrul (2012) yaptığı çalışmada ise annelerin eğitim düzeyi yükseldikçe çocukların ÇBOBÖ aldıkları toplam puanının da yükseldiğini, sadece “oyunu başka etkinliklere tercih etme” alt boyutunda anlamlı bir fark olmadığı bulunmuştur (62).

Araştırmaya katılan öğrencilerin anne çalışma durumları incelendiğinde çalışan annelerin çocuklarının çalışmayan annelerin çocuklarına göre puan ortalamalarının daha yüksek olduğu saptanmıştır (Tablo 8). Bu sonuç çalışan annenin yoğun yaşam tarzından dolayı çocuklarıyla geçirdiği vaktin az olması, çocuğun sanal oyunlara olan ilgisinin artmasına yol açtığı düşünülmektedir.

Araştırmaya katılan çocukların baba yaşı, baba öğrenim durumu ve baba çalışma durumu incelendiğinde sanal oyun bağımlılık düzeyini etkilemediği görülmektedir (Tablo 8). Şahin ve Tuğrul (2012) yaptığı çalışma bu araştırmayı destekler niteliktedir (60).

Baba yaşı, öğrenim durumu ve çalışma durumu istatistiksel olarak anlamlı olmamakla birlikte, genç yaş grubundaki, düşük eğitim seviyesindeki ve çalışmayan babalardaki çocukların ÇBOBÖ puan ortalamaları daha yüksek çıktığı görülmektedir. Bu sonuç bu gruptaki babaların çocukları ile yeterli zaman geçirmediği ve çocukların gelişimi için olumlu davranışlara yönlendirilmediğini düşündürülebilir.

Araştırma sonucunun aksine Erboy (2010) yaptığı çalışmada baba eğitim düzeyi azaldıkça “oyundan dolayı görevleri aksatma” alt boyutunda daha yüksek puan aldıklarını belirlemiştir (11). Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) yaptığı çalışmada ise; yüksek lisans/ doktora mezunu olan babaların çocuklarının daha yüksek puan aldığı saptanmıştır (64).

Araştırma sonucunda çocukların oyun oynama süresinin kontrolünü kendisi yapan çocukların, annesi oyun oynama süresini kontrol edenlere göre “oyunu başka etkinliğe tercih etme” alt boyut puan ortalamasının daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Tablo 9). Bu sonuç anne denetimi olmadığından sanal oyunlarla daha fazla vakit geçirdiği ve bağımlılığı bu durumun etkilemiş olabileceği ile açıklanabilir.

Araştırmaya katılan çocukların oyun kararının seçimi incelendiğinde anlamlı bir istatistiksel fark oluşturmadığı çocukların sanal oyun bağımlılık düzeyini etkilemediği görülmüştür (Tablo 9).

Oyun oynama süresine kendisi karar veren çocukların sanal dünyaya kendilerini kaptırmalarından ve geçirdikleri zamanın farkına varamadıklarından dolayı bağımlılıklarının yüksek olduğu düşünülmektedir.

Vollmer ve ark. (2014) yaptığı çalışmada oyun kararı ve süresinin aile bireyleri tarafından denetiminin erkek çocuklar üzerinde daha az olduğundan dolayı oyun bağımlılığının daha yüksek olduğunu savunmuşlardır (67). Yılmaz (2008) yaptığı bilgisayar bağımlılığına ait çalışmada bilgisayarda geçirdikleri zamanı aile bireyleri tarafından kontrol eden çocuklarla bağımlılık düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark görülmemiştir (69).

Araştırmaya sonucunda çocukların 9-11 saatleri arasında oynayan çocukların, 15-17 saatleri arasında oynayanlara göre “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyut puan ortalamasının daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Tablo 9).

9-11 saatleri arasında sanal oyun bağımlılığının yüksek çıkması çocukların evde okula gitmeden önce geçirdikleri boş zamanı sanal oyunla doldurmalarıyla açıklanabilir.

Araştırma sonucunun tam tersi nitelikte Vollmer ve ark. (2014) yaptığı çalışmada akşam saatlerinde sanal oyun oynayan çocukların stresle baş etme mekanizmalarının daha düşük olduğu için bağımlılıklarının arttığı ÇBOBÖ aldıkları puanların daha yüksek olduğunu saptamışlardır (67).

Araştırmaya katılan çocukların ÇBOBÖ ve alt boyut puan ortalamaları ile günlük ve haftalık oyun oynama süreleri arasındaki ilişki incelendiğinde gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüş, oyun oynama süresi arttıkça toplam puan ve alt boyut puan ortalamalarının arttığı saptanmıştır (Tablo 9).

Araştırma sonucunu destekler nitelikte çalışmalar mevcuttur (67, 68). Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) yaptığı çalışmada, günde bir kere üç saatten fazla oynayanların, günde bir kere bir saate kadar oynayanlardan, haftada bir kez oynayanların haftada birkaç kez oynayanlardan daha yüksek oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğunu göstermiştir (64).

Bu araştırma ve benzer çalışmalar sonucunda sanal oyunlarla geçirilen sürenin fazla olması sanal oyun bağımlılığının da fazla olduğuna dikkati çekmektedir. Bu sonuç sanal oyun bağımlılığı kriterlerinden biri olan oyuna ayrılan zamanın artması ile açıklanabilir.

Araştırmaya katılan çocukların ÇBOBÖ toplam puanının yordayıcısı olarak çocuğun cinsiyeti %20,5'lik kısmını, çocuğun öğrenim gördüğü sınıf ise %15'lik kısmını açıklamaktadır. Mevcut modele istatistiksel olarak anlamlı bulunan değişkenler alınmıştır ($p<0,05$) (Tablo 10). Bu sonuç yapılan çalışmalar doğrultusunda ataerkil bir toplum yapısında teknolojik cihazların kullanımının erkek çocuklara ve çocukların yaşının artmasıyla daha fazla kullanımının sağlanması ile açıklanabilir.

Araştırmaya katılan çocukların ÇBOBÖ alt boyut puanlarını yordamak için yapılan regresyon analizi sonucu “Oyunu bırakamama” alt boyut puanının çocuğun cinsiyeti %16, çocuğun sınıfı ise %14'lük kısmını açıklamaktadır. “Oyun nedeniyle görev aksatma” alt boyutu puanının çocuğun cinsiyeti %13'lük kısmını açıklamaktadır. “Oyunu başka etkinliğe tercih etme” alt boyut puanını çocuğun cinsiyeti %14, çocuğun sınıfı %13'lük kısmını açıklamaktadır. “Oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu için ise çocuğun cinsiyeti %21, çocuğun kendisine ait odası olması durumu da %17'lik kısmını açıklamaktadır ($p<0,05$) (Tablo 11). Bu sonuç sanal oyun bağımlılığının erkek çocuklar için daha riskli olduğunu ortaya koymaktadır. Bununla birlikte yaşın artmasıyla birlikte teknolojik cihaz kullanımını daha aktif kullanan ve kendine ait odası olmayan çocukların özel alanını oluşturmak için sanal ortama olan ilginin artmasının da bağımlılık durumunu artırdığı düşünülebilir.

6. SONUÇ ve ÖNERİLER

Bursa ili Ali Karasu İlkokulu ve Özlüce İlkokulu 3. ve 4. sınıfta öğrenim gören öğrenciler kapsayan sanal oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi amacıyla gerçekleştirilen araştırmanın sonuçları incelendiğinde;

- Çocukların %56,3'ü ise erkek, %58,7'sinin 4. sınıf öğrencisidir. %81,1'inin çekirdek aile tipinde olup %87,1'inin kardeşinin olduğu belirlenmiştir.
- Çocukların %91,3'ünün kendisine ait odası olduğu, çocukların %70,3'ünün kendisine ait bilgisayar/tabletinin olduğu ve %93'ünün evinde bilgisayar, %83,2'sinin de internet olduğu bulunmuştur.
- Çocukların ailelerinin %63,3'ünün gelirinin giderine eşit olduğu, annelerinin %37,4'ünün 36-40 yaş grubunda olduğu, %60,8'inin çalışmadığı, babalarının %50,3'ünün 41 ve üzeri yaş grubunda olduğu ve %97,2'sinin çalıştığı belirlenmiştir.
- Çocukların %57,7'sinin zeka oyunları oynadığı, %37,4'ünün yarış oyunları, %42,7'sinin çizgi karakter oyunları, %45,5'inin beceri oyunları ve %46,5'inin ise dövüş oyunları oynadığı saptanmıştır.
- Çocukların oyun oynama sürelerinin kontrolünün %42'sinin anneleri tarafından sağlandığı, %82,2'sinin seçilecek oyunun kararını kendilerinin verdiği belirlenmiştir.
- Çocukların %35'inin saat 17:00-20:00 arasında oyun oynadığı, %57'sinin günlük bir saat ve daha az süre oyun oynadığı, %64,7'sinin haftada 1-11 saat arası oyun oynadığı belirlenmiştir.
- ÇBOBÖ toplam puanı $42,26 \pm 13,75$, “oyunu bırakamama” alt boyut puanı $22,83 \pm 8,51$, “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyut puanı $8,10 \pm 3,46$, “oyun nedeniyle görevini aksatma” alt boyut puanı $4,25 \pm 1,86$, “oyunu başka etkinliğe tercih etme” alt boyut puanı $7,08 \pm 3,35$ olarak belirlenmiştir.
- Erkek çocukların kız çocuklarına göre ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puan ortalamaları daha yüksek olduğu belirlendi.
- “Oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu geniş ailede yaşayan çocuklarda, çekirdek ailede yaşayan çocuklara göre puanı daha yüksek bulunmuştur.

- “Oyunu bırakamama” ve “Oyunu başka etkinliğe tercih etme” 4. sınıfta okuyan çocukların 3. sınıftaki çocuklara göre puanlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
- Kardeşi olma ve kardeş sayıları arasında gruplar arasındaki fark anlamsız olduğu belirlenmiştir.
- “Oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu kendine ait odası olan çocukların, kendine ait odası olmayanlara göre puanının daha düşük olduğu belirlenmiştir.
- Evde bilgisayarın olması, çocuğa ait bilgisayarın olması, evde bilgisayarın bulunduğu oda incelendiğinde gruplar arasındaki fark anlamsızdır.
- “Oyunu bırakamama” alt boyutunda evinde internet bağlantısı olan çocukların, evde internet bağlantısı olmayanlara göre puanlarının daha yüksek olduğu saptanmıştır.
- Ailelerinin gelir durumları ve anne yaşı, baba yaşı, çalışma ve öğrenim durumu ile ölçek puanı arasındaki fark anlamsızdır.
- “Oyun nedeniyle görevi aksatma” alt boyutunda ön lisans ve lisans mezunu olan annelerin çocuklarının, lise mezunu annelerin çocuklarına göre puan ortalamalarının daha düşük olduğu bulunmuştur.
- “Oyun nedeniyle görevi aksatma” alt boyutunda çalışan annelerin çocuklarının, çalışmayan annelere göre puan ortalamalarının daha yüksek olduğu saptanmıştır.
- “Oyunu başka etkinliğe tercih etme” alt boyutunda kendisi oyun oynama süresini kontrol eden çocukların, annesi oyun oynama süresini kontrol eden çocuklara göre puan ortalamasının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
- Seçilecek oyuna kimin karar verdiği arasındaki ilişki incelendiğinde gruplar arasındaki fark anlamsızdır.
- “Oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutunda 9-11 saatleri arasında oynayan çocukların, 15-17 saatleri arasında oynayanlara göre puan ortalamasının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.
- Günlük ve haftalık oyun oynama süreleri incelendiğinde oyun oynama süresi arttıkça toplam puan ve alt boyut puan ortalamalarının arttığı saptanmıştır.

Araştırmanın sonuçları doğrultusunda;

- Çocukların eğitimi ve gelişimi açısından önemli yeri olan okullarda görev alan okul sağlığı hemşireleri tarafından; okul yönetimi, öğretmenler, öğrenci ve ebeveynler sanal oyunlar ve bağımlılık kriterleri konusunda eğitim ve seminerler planlanması,
- Okullarda medya okur-yazarlığı, bilişim teknolojileri ve yazılım derslerinde internet ve sanal oyunlar hakkında ders içeriklerinin zenginleştirilmesi,
- Belediye ve sosyal kuruluşlarla işbirliği yapılarak çocukların sosyal faaliyetlerinin desteklenebileceği projeler planlanması,
- Sanal oyun bağımlılığı riski belirlenmiş çocukların bağımlılığı önlemeye ve azaltılmaya yönelik rehber doğrultusunda girişimlerin uygulanması,
- Risk grubunda bulunan çocuklara yönelik sanal ortam ve oyunlara yönelik bağımlılık ölçeklerinin geliştirilmesi,
- Gelişen ve değişen teknoloji doğrultusunda sanal oyunların etkilerinin belirlenmesi amacıyla araştırmaların daha farklı ve geniş örneklem gruplarıyla tekrarlanması önerilebilir.

KAYNAKLAR

1. Ekşi A. *Ben Hasta Değilim*, 2. Basım, Nobel Tıp Kitapevi, İstanbul, 2011: 76-79.
2. Akçay D, Özcebe H. “Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi”, *Çocuk Dergisi*, 2012, 12 (2): 66-71.
3. Horzum MB. “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi”, *Eğitim ve Bilim*, 2011, 159 (36): 56-68.
4. Griffiths MD. “The Therapeutic Value of Videogames”, Goldstein J, Raessens J, *Handbook of Computer Game Studies*, 2005: 161-171.
5. Amerikan Psikiyatri Derneği (APA) Substance-Related Disorders. American Psychiatric Association-DSM-5 Development. <https://www.psychiatry.org/patients-families/addiction/what-is-addiction> Erişim: 25.12.2017
6. Arısoy Ö. “İnternet Bağımlılığı ve Tedavisi”, *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 2009,1: 55-67.
7. Topşar A. *Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zeka ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Tez), Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul; 2015.
8. Erboy E, Vural R. “İlköğretim 4. Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler”, *Ege Eğitim Dergisi*, 2010, 1 (11): 39-58.
9. Türk Dil Kurumu (TDK). www.tdk.org.tr Erişim: 07.08.2017
10. Prensky, M. “Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging”, *From Digital Game-Based Learning*, 2001, 2: 1-26.

11. Erboy E. *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler* (Tez), Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Bölümü Yüksek Lisans Tezi, Aydın; 2010.
12. Ögel K. *İnternet Bağımlılığı İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Baş Etmek*, 1. Basım, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul. 2012.
13. Binark M, Bayraktutan G. “Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları ve Kariyer Türevleri”, *Alternatif Bilişim*, 2011.
14. Tezel Y, *Bilgisayar Oyunları Tarihi*, Sokak Kitapları Yayıncılık, İstanbul, 2016.
15. Bushman BJ, Gollwitzer M, Cruz C. “There is broad consensus: Media researchers agree that violent media increase aggression in children, and pediatricians and parents concur”, *Psychology of Popular Media Culture*, 2015, 4 (3): 200-214.
16. Irmak A, Erdoğan S. “Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış”, *Türk Psikiyatri Dergisi*, 2015, 26: 1-11.
17. Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Araştırma Projesi Türkiye Sonuçları <http://eukidsonline.metu.edu.tr/> Erişim: 01.12.2017
18. Tarhan N, Nurmedov S. *Bağımlılık Sanal veya Gerçek*, 5. Basım, Timaş Yayıncılık, İstanbul, 2017: 59-65.
19. Gentile D, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, Khoo A. “Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study”, *Pediatrics*, 2011, 127 (2): e319-e329.
20. Liu M, Peng W (2009) Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Comput Human Behav* 25: 1306–1311.
21. Kaya A. *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması* (Tez), Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Ölçme ve Değerlendirme Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Tokat; 2013.

22. World Health Organization (WHO). “International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems 10th Revision”, 2016. <http://apps.who.int/classifications/icd10/browse/2016/en> Eriřim: 25.12.2017
23. Young KS. “Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder”, *CyberPsychology & Behavior*, 1998: 237-244.
24. Ko CH, Yen JY, Chen CC, Chen SH, Yen CF. “Proposed diagnostic criteria of Internet addiction for adolescents”, *Journal of Nervous and Mental Disease*, 2005, 193: 728-733.
25. Griffiths MD. “The Therapeutic Value of Videogames”, Goldstein J, Raessens J, *Handbook of Computer Game Studies*, 2005: 161-171.
26. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. “Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents”, *Media Psychology*, 2009, 12: 77-95.
27. Yee, N. “The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. Presence: Teleoperators and Virtual Environments”, *MMORPG Demographics, Motivations, and Experiences*, 2006, 15: 309-329.
28. Ilgaz H. “Ergenler İin Oyun Bağımlılığı Öleğinin Türke’ye Uyarlama Çalışması”, *İlköğretim Online*, 2015, 14 (3): 874-884.
29. Horzum MB, Ayas, T, Balta Ö. “Çocuklar İin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Öleğİ”, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2008, 30 (3): 76-88.
30. Steyer J P, *Facebook Çağında Çocuk Büyütmek*, Doğan Egmont Yayıncılık, 2012.
31. Tarhan N, *Sen Ben ve Çocuklarımız*, 8. Basım, Timaş Yayıncılık, İstanbul, 2016: 111-117.
32. Çakır H. “Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi”, *Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2013, 9 (2): 138-150.

33. Lam LT, Peng ZW. “Effect of Pathological Use of the İnternet on Adolescent Mental Health: A Prospective Study”, *Archives of Pediatric and Adolescent Medicine*, 2010, 164 (10): 901-906.
34. Gentile D, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, Khoo A. “Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study”, *Pediatrics*, 2011, 127 (2): e319-e329.
35. Yazgan Y, *Düşe Kalka Büyümek*, 11. Basım, Doğan Egmont Yayıncılık, İstanbul, 2017: 89-107.
36. Saygılı S, *Çocuklarda Davranış Bozuklukları*, Elit Yayınları, İstanbul, 2005: 90-92.
37. Anderson CA, Shibuya A, Ihori N, Swing EL, Bushman BJ, Sakamoto A, Rothstein HR, Saleem M. “Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: a Meta-Analytic Review”, *Psychol Bull*, 2010, 136: 151-173.
38. Yörük S, Koçyiğit M, Turan M. “Dizi Filmler ve Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Öğrencilerinin Şiddet Algısına Etkisi”, *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2015, 8(4): 127-142
39. Brown JD, L’Engle KL. “X-Rated: Sexual Attitudes and Behaviors Associated with U.S. Early Adolescents’ Exposure to Sexually Explicit Media”, *Communication Research*, 2009, 36 (1): 129-151.
40. Palmer S, *Zehirlenen Çocukluk Modern Dünyanın Çocuklar Üzerindeki Zararlı Etkileri*, 6. Basım, İletişim Yayınları, 2017: 287-312.
41. Aamodt S, Wang S. *Beynimize Hoş Geldiniz*, 8. Basım, NTV Yayınları, İstanbul, 2016: 123.
42. Uysal G, *Sağlıklı İnternet Kullanım Programının İnternet Bağımlısı Olan Adölesanlar Üzerine Etkisi* (Tez), İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Ana Bilim Dalı Doktora Tezi, İstanbul; 2013.

43. Young KS. "İnternet Addiction", *American Behavioral Science*, 2004, 48: 402-441.
44. Davis RA. "Cognitive Behavioral Model of Pathological İnternet Use", *Computers in Human Behavior*, 2001, 17: 187-195.
45. Griffiths MD. "Video games: Advice for teachers and parents", *Education and Health*, 2003, 21:48-49.
46. Amerikan Pediatri Akademisi. <https://www.aap.org/en-us/Pages/Default.aspx> Erişim: 29.06.2017
47. Aslan F. "Okul Çağı ve Adölesan Değerlendirilmesi", Ulus B. *Sağlığın Değerlendirilmesi*, Akademisyen Yayınevi, İstanbul, 2014: 267-269.
48. Törüner E, Büyükgönenç L. *Çocuk Sağlığı Temel Hemşirelik Yaklaşımları*, Göktuğ Yayıncılık, Ankara, 2011: 35-70.
49. Sabella C, Cunningham R J. "Sağlam Çocuk Büyüme ve Gelişme" Deis M H, Bauer R E. *Çocuk Hastalıkları*, İstanbul Tıp Kitapevi, İstanbul, 2016: 307-314.
50. Yavuzer H, *Doğum Öncesinden Ergenlik Sonuna Kadar Çocuk Psikolojisi*, Remzi Kitapevi, İstanbul, 2002: 186, 220-222.
51. Yavuzer H, *Ana- Baba ve Çocuk Eğitiminde Sorunlar ve Çözümler*, 27. Basım, Remzi Kitapevi, İstanbul, 2017: 170.
52. Çelen F, Çelik A, Seferoğlu S. "Çocukların İnternet Kullanımları ve Onları Bekleyen Çevrim-içi Riskler", İnönü Üniversitesi XIII. Akademik Bilişim Konferansı, Malatya; 2011.
53. Deverensky JL, Gupta R. "Gambling Problems in Youth: Theoretical and Applied Perspectives", *Journal of Gambling Issues*, 2005. <https://www.researchgate.net/publication/267195729> Erişim: 02.07.2017
54. Resmi Gazete. www.resmigazete.gov.tr Erişim: 01.12.2017
55. Fromme J. "Computer Games as a Part of Children's Cultere", *Game Studies*, 2003, 3 (1). <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> Erişim: 29.06.2017

56. Onay Durdu P, Hotomaroğlu A, Çağıltay K. “Türkiye’deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma”, Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara, 2005.
57. Kars G. *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi* (Tez), Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Disiplinler Arası Adli Tıp Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Ankara; 2010.
58. TÜİK (2016) Türkiye İstatistik Kurumu İstatistiklerle Çocuk, 2016 Haber Bülteni. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=24645> Erişim: 24.01.2018
59. TÜİK (2014) Türkiye İstatistik Kurumu İstatistiklerle Çocuk, 2014 <http://www.tuik.gov.tr/file:///C:/Users/casper/Downloads/6714798756214988928.pdf> Erişim: 24.01.2018
60. Şahin C, Tuğrul V. “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi”, *Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks*, 2012, 4 (3): 115-130.
61. Griffiths MD, Hunt N. “Computer Game “Addiction in Adolescence? A brief Report”, *Psychological Reports*, 1998, 82: 475-480.
62. Can Bilgin H. *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki* (Tez), Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Ana Bilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Denizli; 2015.
63. Chiu S, Lee J, Huang D. “Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan”, *Cyberpsychol Behav*, 2004, 7: 571-581.
64. Gökçearslan Ş, Durakoğlu A. “Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi”, *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2014, 23: 419-435.

65. Keser H, Esgi N. “An Analysis of Self-Perceptions of Elementary School Students in Terms of Computer Game Addiction”, *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2012, 46: 247-251.
66. Tüfekçi A. “Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları”, *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2007, 21: 38-54.
67. Vollmer C, Randler C, Horzum MB, Ayas T. “Computer Game Addiction in Adolescents and Its Relationship to Chronotype and Personality”, *SAGE*, 2014, 1 (9): 1-9.
68. Gentile D. “Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study”, *Psychological Science*, 2009, 25 (5): 594-602.
69. Yılmaz B. “İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi”, 6. International Educational Technology Conference, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir, 2008.
70. Yılmaz D. *Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıklarına Başvuran Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar Oyunu ve İnternet Kullanımı ile Utangaçlık ve Sosyal Fobi İlişkisinin İncelenmesi* (Tez), Uludağ Üniversitesi Tıp Fakültesi Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Ana Bilim Dalı Uzmanlık Tezi, Bursa; 2010.
71. Akkoyunlu B, Tuğrul B. “Okul Öncesi Çocukların Ev Yaşantısındaki Teknolojik Etkileşimlerinin Bilgisayar Okur-yazarlığı Becerileri Üzerindeki Etkisi”, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2002, 23: 12-21.
72. Aktaş Arnas Y. “3-18 Yaş Grubu Çocuk ve Gençlerin İnteraktif İletişim Araçlarını Kullanma Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi”, *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2005, 4 (4): 59-66.
73. Köksal B. *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Tez), Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul; 2015.

EKLER

Ek-1

Veri Toplama Formu

Anket no

Bu çalışma ilköğretim birinci basamak öğrencilerin sanal oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi amacıyla yapılmaktadır. Sizlerden elde ettiğimiz bilgiler bilimsel amaçlar dışında kullanılmayacak ve kesinlikle gizli tutulacaktır. Sonuçların doğru hesaplanabilmesi için lütfen tüm soruları yanıtlayınız. Çalışmamıza katıldığınız ve zaman ayırdığınız için teşekkür ederiz.

Hemşire: Büşra İÇEN

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Güldade UYSAL

Çocuk ve Aileye İlişkin Tanıtıcı Bilgiler

Cinsiyetiniz: ☐ Kız ☐ Erkek	Öğrenim gördüğü sınıf:
Aile Tipi: ☐ Çekirdek aile ☐ Geniş aile ☐ Parçalanmış aile/boşanmış/ölüm	Kardeş Olma Durumu: ☐ Yok ☐ Var ise sayısını belirtiniz:
Çocuğa ait oda var olma durumu: ☐ Yok ☐ Var	Evde bilgisayar/tablet olma durumu: ☐ Yok ☐ Var
Sadece çocuğa ait bilgisayar/tablet olma durumu: ☐ Yok ☐ Var	Bilgisayar/tablet varsa evin hangi odasında: ☐ Salon ☐ Yatak odası ☐ Çocuk odası ☐ Diğer.....
Evde internet olma durumu: ☐ Yok ☐ Var	Ailenizin ekonomik düzeyi: ☐ Geliri giderden az ☐ Geliri gidere eşit ☐ Geliri giderden fazla
ANNE	BABA
Yaş:	Yaş:
Çalışma Durumu: ☐ Çalışıyor ☐ Çalışmıyor	Çalışma Durumu: ☐ Çalışıyor ☐ Çalışmıyor
Eğitim Durumu: ☐ Okur-yazar değil ☐ İlkokul/ortaokul ☐ Lise ☐ Ön lisans ☐ Lisans ☐ Yüksek Lisans ☐ Diğer	Eğitim Durumu: ☐ Okur-yazar değil ☐ İlkokul/ortaokul ☐ Lise ☐ Ön lisans ☐ Lisans ☐ Yüksek Lisans ☐ Diğer

1. En çok hangi tarzda oyun oynadığını belirtiniz:
 - Zeka oyunları (Bulmaca, resim bulma, sudoku,)
 - Meslek oyunları (Aşçı, doktor, terzi/stilistik,)
 - Spor oyunları (Futbol, basketbol, tenis,)
 - Yarış oyunları (Araba, motor,)
 - Çizgi karakter oyunları (Barbie, tom ve jerry, pokemon, transformers,...)
 - Beceri oyunları (Yap-boz, balon oyunları,)
 - Dövüş oyunları (Savaş, çatışma,)
 - Diğer
2. Oyun oynama süresini kimin kontrol ettiğini belirtiniz:
 - Kendisi
 - Anne
 - Baba
 - Abi/abla/kardeş
 - Diğer:.....
3. Seçilecek olan oyunun kararını kimin verdiğini belirtiniz:
 - Kendisi
 - Anne
 - Baba
 - Abi/abla/kardeş
 - Diğer:.....
4. En çok hangi saat aralığında oyun oynadığını belirtiniz:
 - 9- 11 arası
 - 11-14 arası
 - 14-17 arası
 - 17-20 arası
 - 20-23 arası
 - Diğer:.....
5. Oyun oynama süresini belirtiniz:
 - Günde dakika/ saat
 - Haftada dakika/ saat

ÇOCUK BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ	(1) HİÇBİR ZAMAN	(2) NADİREN	(3) BAZEN	(4) SIK SIK	(5) HER ZAMAN
Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.					
Bilgisayar oyunu oynarken biri beni engellediğinde sinirlenirim.					
Bilgisayar oyunu oynama zamanının gelmesini dört gözle beklerim.					
Çoğu zaman bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.					
Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oyun oynarım.					
Bilgisayar oyunu oynamaya doyamam.					
Bilgisayarda kaybettiğim bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.					
Bilgisayarda oyun oynamama izin vermedikleri için aileme kızarım.					
Bilgisayar oyunu oynadığım zaman kendimi yalnız hissetmem.					
Bilgisayar oyunu oynarken kendimi, çoğu zaman kendi kendime bir şeyler söylerken bulurum.					
Arkadaşlarımın beni kabul etmesi için bende onların oynadığı oyunları oynarım.					
Bilgisayar oyunu oynamadığım zamanlarda bilgisayar oyunu oynayacağımı hayal ederim.					
Bilgisayar oyunu bittikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.					
Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerimin özelliklerini gösteririm.					
Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksatırım.					
Bilgisayarda oyun oynadığım için okula geç kalırım.					
Okul dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.					
Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.					
Bilgisayarda oyun oynamak arkadaşlarımla birlikte olmaktan daha eğlencelidir.					
Bilgisayar oyunu oynadığım zaman hakkında yanlış bilgi veririm.					
Bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelere (spor yapmak, resim yapmak..) tercih ederim.					

BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

Ek-3

Sayın Ebeveyn,

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte hayatımıza sanal oyunlar girmiş, oyun kavramı genişlemiştir. Özellikle çocuklar için cazip, eğlenceli gelen sanal oyunlar çocukların bilgisayar okur-yazarlığı edinmesinde, el-kol koordinasyonu sağlaması, uzamsal yetenek gelişimi, hayal etme, şekillerin nedenlerini açıklayabilme gibi faydaları bulunmasının yanı sıra çağımızda bağımlılık düzeyine ulaşmaya başlamış, beraberinde birçok obezite, görme, kas-iskelet sistem bozuklukları gibi fiziksel ve şiddete eğilim, saldırganlık, sosyal hayattan uzaklaşma gibi ruhsal sağlık sorunlarını beraberinde getirmektedir.

Bu çalışma Bursa İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden ve Bursa Valiliği'nden gerekli izinler alınarak okul dönemindeki çocukların sanal oyun bağımlılığının belirlenmesine yönelik yapılması planlanmıştır. Çalışmada veriler çocuk-aile tanılama formu ve çocuklar için oyun bağımlılığı ölçeği kullanılarak yüz yüze görüşme şeklinde araştırmacı tarafından toplanacaktır. Araştırmada uygulanacak olan işlemler içerisinde araştırmacının kendisine ait zarar verme ihtimali olan ek bir girişim bulunmamaktadır.

Bu çalışmada beklenen herhangi bir yan etki- zarar bulunmamaktadır.

Tamamen akademik amaçlı olan bu araştırma için herhangi bir ücret talep edilmeyecektir.

Bu çalışmaya ebeveyn olduğunuz çocuğunuzun katılıp katılmaması konusunda hiçbir zorunluluk bulunmamaktadır. Çocuğunuzun çalışmaya katılmasını istemezseniz ya da çalışmanın herhangi bir aşamasında çalışmadan ayrılmasını isterseniz, araştırmacıyı haberdar ederek çalışmadan çekilebilirsiniz. Bu çalışmada kayıtlar yasaların öngördüğü şekilde ve araştırmacı tarafından toplanacak, veriler güvenli bir şekilde saklanacaktır.

İlginizden ve desteğinizden dolayı teşekkür ederiz.

Yukarıda, araştırma ile ilgili metni okudum. Araştırmaya katılmama hakkı ya da araştırma başladıktan sonra devam etmeyi istememe hakkına sahip olduğumu biliyorum. Çocuğumun araştırmaya gönüllü olarak katılabileceğini kabul ediyorum.

BÜŞRA İÇEN Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşirelik Yüksek Lisans Öğrencisi	<u>Danışman</u> Dr. Öğr. Üyesi GÜLZADE UYSAL Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Öğretim Üyesi
---	--

Ad, Soyadı:

İmza:

gönderen: **Mehmet Barış Horzum** <mhorzum@sakarya.edu.tr>

alıcı: Büşra İÇEN <bicen@stu.okan.edu.tr>

tarih: 27 Nisan 2017 09:18

konu: Re: ÇOCUKLAR İÇİN OYUN BAĞIMLILIK ÖLÇEĞİ

gönderen: sakarya.edu.tr

imzalayan: sakarya.edu.tr

ölçek ektedir. kolay gelsin.

24 Nisan 2017 19:53 tarihinde Büşra İÇEN <bicen@stu.okan.edu.tr> yazdı:

Merhaba Mehmet Bey, ismim Büşra İÇEN. Okan Üniversitesi Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği'nde yüksek lisans yapıyorum. Tez aşamasındayım ve konumu oyun bağımlılığı üzerinde yapmak istiyorum. İzniniz olursa tezimde sizin hazırlamış olduğunuz çocuklar için oyun bağımlılık ölçeğini kullanmak istiyorum. İlgilendiğiniz için çok teşekkür ederim. İyi çalışmalar..

--

Dr. Mehmet Barış HORZUM
Sakarya University Faculty of Education

gönderen: **OzlemCakir** <ozlem.cakir.ankara@gmail.com>

alıcı: Büşra İÇEN <bicen@stu.okan.edu.tr>

tarih: 24 Nisan 2017 21:34

konu: Re: ÇOCUKLAR İÇİN OYUN BAĞIMLILIK ÖLÇEĞİ

gönderen: gmail.com

imzalayan: gmail.com

Memnuniyetle kullanabilirsiniz
Saygılarımla
Özlem ÇAKIR

iPhone'umdan gönderildi

Büşra İÇEN <bicen@stu.okan.edu.tr> şunları yazdı (24 Nis 2017 20:01):

Merhaba Özlem Hanım, ismim Büşra İÇEN. Okan Üniversitesi Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği'nde yüksek lisans yapıyorum. Tez aşamasındayım ve konumu oyun bağımlılığı üzerinde yapmak istiyorum. İzniniz olursa tezimde sizin hazırlamış olduğunuz çocuklar için oyun bağımlılık ölçeğini kullanmak istiyorum. İlgilendiğiniz için çok teşekkür ederim. İyi çalışmalar..

gönderen: **Tuncay Ayas** <tayas@sakarya.edu.tr>
alıcı: Büşra İÇEN <bicen@stu.okan.edu.tr>
tarih: 25 Nisan 2017 10:54
konu: Re: ÇOCUKLAR İÇİN OYUN BAĞIMLILIK ÖLÇEĞİ
gönderen: sakarya.edu.tr
imzalayan: sakarya.edu.tr

merhabalar, ölçek ektedir. çalışmalarınızda kolaylıklar dilerim

Doç. Dr. Tuncay AYAS
Sakarya Üniversitesi
Eğitim Fakültesi
Psikolojik Danışma ve Rehberlik ABD

24 Nisan 2017 19:59 tarihinde Büşra İÇEN <bicen@stu.okan.edu.tr> yazdı:

Merhaba Tuncay Bey, ismim Büşra İÇEN. Okan Üniversitesi Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği'nde yüksek lisans yapıyorum. Tez aşamasındayım ve konumu oyun bağımlılığı üzerinde yapmak istiyorum. İzniniz olursa tezimde sizin hazırlamış olduğunuz çocuklar için oyun bağımlılık ölçeğini kullanmak istiyorum. İlgilendiğiniz için çok teşekkür ederim. İyi çalışmalar..

OKAN ÜNİVERSİTESİ
Etik Kurul Kararı

Toplantı Tarihi: 03.05.2017

Toplantı Sayısı: 83

Toplantıya Katılanlar:

Prof. Dr. Mithat Kıyak	(Başkan)
Prof. Dr. Mazhar Semih Baskan	(Üye)
Prof. Dr. Dilek Öztürk	(Üye)
Prof. Dr. Ali Tayfun Atay	(Üye)
Yrd. Doç. Dr. Nermin Bölükbaşı	(Üye)
Yrd. Doç. Dr. Nihat Özaydın	(Üye)
Yrd. Doç. Dr. Didem Torun Özkan	(Üye)
Yrd. Doç. Dr. Erdinç Ünal	(Üye)
Yrd. Doç. Dr. Kerime Derya Beydağ	(Üye)

Okan Üniversitesi Etik Kurulu 03.05.2017 tarihinde Prof. Dr. Mithat Kıyak Başkanlığında toplandı.

Yapılan görüşmeler sonucunda;

Karar 4. Üniversitemiz Sağlık Bilimleri Enstitüsü – Hemşirelik Bölümünden **Büşra İÇEN**'in “İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Sanal Oyun Bağımlılığının Belirlenmesi” başlıklı çalışması için başvuru talebi uygun görülüp oy birliği ile onaylanmıştır.



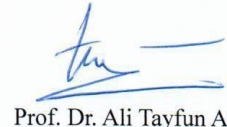
Prof. Dr. Mithat Kıyak
(Başkan)



Prof. Dr. Mazhar Semih Baskan
(Üye)



Prof. Dr. Dilek Öztürk
(Üye)



Prof. Dr. Ali Tayfun Atay
(Üye)



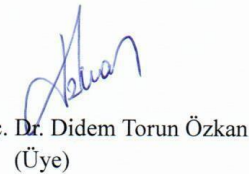
Yrd. Doç. Dr. Nermin Bölükbaşı
(Üye)



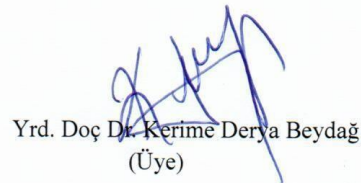
Yrd. Doç. Dr. Nihat Özaydın
(Üye)



Yrd. Doç. Dr. Erdinç Ünal
(Üye)



Yrd. Doç. Dr. Didem Torun Özkan
(Üye)



Yrd. Doç. Dr. Kerime Derya Beydağ
(Üye)



31.05.2017

T.C. BURSA VALİLİĞİ İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 86896125-605.01-E.7985795
Konu : Büşra İÇEN'in Araştırma İzni

MÜDÜRLÜK MAKAMINA

İlgi • M.E.B. Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri konulu 07/03/2012 tarihli ve 2012/13 sayılı Genelgesi

Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği yüksek lisans öğrencisi Büşra İÇEN'in "İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerin Sanal Oyun Bağımlılığının Belirlenmesi" konulu araştırma isteği Büşra İÇEN'in 29/05/2017 tarihli ve 7726937 sayılı yazısı ile bildirilmektedir.

Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği yüksek lisans öğrencisi Büşra İÇEN'in "İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerin Sanal Oyun Bağımlılığının Belirlenmesi" konulu araştırmasını Nilüfer ilçesindeki Özlüce İlkokulu ve Ali Karasu İlkokulu'nda araştırma yapma isteği ilimizde oluşturulan "Araştırma Değerlendirme Komisyonu" tarafından incelenerek değerlendirilmiştir. Araştırma ile ilgili çalışmanın okul/kurumlardaki eğitim öğretim faaliyetleri aksatılmadan, araştırma formlarının aslı okul müdürlüklerince görülerek ve gönüllülük esası ile okul müdürlüklerinin gözetim ve sorumluluğunda ilgi Genelge çerçevesinde uygulanması ayrıca araştırma sonuçlarının Müdürlüğümüz ile paylaşılması komisyonumuzca uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Ekrem
KOZ

İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı

OLUR

31.05.2017

Necdet SEZER

Vali a.

İl Milli Eğitim Müdür V.

Adres : Yeni Hükümet Konağı A Blok Bilgi için : Ekrem KOZ Leyla DİKİCİ 16050/0smangazi/BURSA İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı VHKİ Telefon 445 16 00 Fax : (0 224) 445 18 10 Tel: (0224) 445 16 25(0224) 215 25 39 E-posta: arge16@meb.gov.tr İnternet Adresi: http://bursa.meb.gov.tr

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. http://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden ca35-c72a-3088-b92d-f2fc kodu ile teyit edilebilir.

ÖZGEÇMİŞ

Ek-7

Kişisel Bilgiler

Adı	Büşra	Soyadı	İçen
Doğum Yeri	Bursa	Doğum Tarihi	17/07/1991
Uyruğu	T.C.	TC Kimlik no	27835344512
E – mail	busra.icen@gmail.com	Telefon	0 537 964 76 17

Eğitim Düzeyi

	Mezun Olduğu Okul	Mezuniyet Yılı
Yüksek Lisans	Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Ana Bilim Dalı	2018
Lisans	İstanbul Üniversitesi Florence Nightingale Hemşirelik Yüksek Okulu	2013
Lise	Bursa Süleyman Çelebi Lisesi	2009

İş Deneyimi

Görevi	Kurum	Süre (Yıl – Yıl)
Hemşire	Bursa Yüksek İhtisas Eğitim ve Araştırma Hastanesi / Yenidoğan Yoğun Bakım Ünitesi	(2017 – devam ediyor)
Hemşire	İstanbul Şişli Hamidiye Etfal Eğitim ve Araştırma Hastanesi / Yenidoğan Yoğun Bakım Ünitesi	3 yıl (2014 – 2017)
Hemşire	Bursa Özel Jimer Hastanesi / Yenidoğan Yoğun Bakım Ünitesi	5 ay (2013)

Üye Olduğu Dernek ve Kuruluşlar

Türk Hemşireler Derneği

Çocuk Hemşireliği Derneği

Neanotoloji Hemşireliği Derneği

	SAYISAL	EŞİT AĞIRLIK	SÖZEL
ALES PUANI	71,06809	64,59000	52,18647

Bilgisayar Bilgisi

Program	Kullanma Becerisi
Microsoft Office Programları (word, excel, power point..)	İyi
SPSS Programı	İyi

Özel İlgi Alanları: Tarihi ve kültürel yerleri gezmek, fotoğraf çekmek, kitap okumak, antika eşya koleksiyonu oluşturmak