

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
CERRAHPAŞA TIP FAKÜLTESİ
ÇOCUK RUH SAĞLIĞI VE HASTALIKLARI ANABİLİM DALI

BİLGİSAYAR OYUNLARI İLE
ÇOCUK VE ERGENLERDEKİ PSİKOPATOLOJİ
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN ARAŞTIRILMASI

UZMANLIK TEZİ
Dr. Umut KAYTANLI

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. Türkay DEMİR

İSTANBUL

2011

TEŞEKKÜR

Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları uzmanlık eğitimim süresince engin bilgi ve deneyimlerini esirgemeyerek ufkumu genişleten değerli hocam Prof. Dr. Levent Kayaalp'e,

Tezimin danışmanlığını üstlenen, bilgi ve deneyimini paylaşarak karşılaştığım zorlukları aşmamda yardımcı olan değerli hocam Doç. Dr. Türkay Demir'e,

Gerek teorik, gerek pratik anlamda eğitimimde emeği geçen, tez konumun belirlenme sürecinde bu konu üzerinde çalışmam için beni yüreklendiren değerli hocam Doç. Dr. Burak Doğangün'e,

Yoğun poliklinik şartlarına rağmen her türlü desteğini esirgemeyen değerli hocam Uzm. Dr. Hülya Bingöl'e,

Asistanlığım süresince acı tatlı bir çok anıyı paylaştığımız, birlikte çalışmaktan keyif aldığım değerli asistan arkadaşlarıma,

Psikiyatri rotasyonum süresince eğitimime katkıda bulunan değerli hocalarım Prof. Dr. Müfit Uğur, Prof. Dr. Tamer Şuer, Prof. Dr. Mine Özmen başta olmak üzere tüm hocalarım ile yardımlarını esirgemeyen asistan arkadaşlarıma,

Çocuk Nörolojisi rotasyonum süresince kendilerinden çok şey öğrendiğim değerli hocalarım Prof. Dr. Cengiz Yalçınkaya, Prof. Dr. Veysi Demirbilek, Prof. Dr. Barış Korkmaz ile asistan arkadaşlarıma,

Birlikte çalıştığımız değerli psikolog arkadaşlarımız, hemşirelerimiz, sekreter ve personelimize,

Eğitimim boyunca yetişmemde katkıları bulunan tüm hastalarıma ve ailelerine,

Bugüne gelmemde emeği geçen ve beni her alanda destekleyen sevgili annem, babam ve kardeşime

gönülünden teşekkür ederim...

Dr. Umut KAYTANLI

İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ.....	1
2. GENEL BİLGİLER.....	5
2.1. Oyun Tanımı.....	5
2.2. Oyun ve Oyuncak Tarihi	9
2.3. Elektronik Oyunların Tarihçesi	13
2.3.1. Dünyada Elektronik Oyun Tarihçesi	13
2.3.2. Türkiye’de Elektronik Oyun Tarihçesi	18
2.4. Bilgisayar Oyunu Türleri ve Derecelendirilmesi.....	20
2.4.1. Bilgisayar Oyunu Türleri	20
2.4.2. Bilgisayar Oyunlarının Derecelendirilmesi, ESRB Sembolleri ve Açıklamaları	26
2.5. Bilgisayar Oyunları ve Psikopatoloji İlişkisi.....	29
3. YÖNTEM VE GEREÇLER.....	31
3.1. Yöntem	31
3.1.1. Denekler.....	31
3.1.2. Bilgisayar-internet kullanım amaçlarının belirlenmesi.....	31
3.1.3. Bilgisayar oyunu oynanan ortalama sürenin belirlenmesi	32
3.1.4. Tercih edilen ağırlıklı oyun türünün belirlenmesi	32
3.2. Gereçler	33
4. İSTATİSTİKSEL DEĞERLENDİRME	36
5. BULGULAR	37
6. TARTIŞMA	69
7. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	83
8. ÖZET.....	85
9. SUMMARY.....	86
10. KAYNAKLAR.....	87
11. EKLER	99
EK-1: Çocuk ve Ergenler İçin Bilgisayar – İnternet Kullanımı ile Bilgisayar Oyunu Oynama Davranışını Değerlendirme Anketi	99
EK-2: Sosyodemografik Veri Formu	102
EK-3: 6-18 Yaş Arası Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği (Child Behavior Check List – CBCL/6-18)	103

Şekil 1. ESRB derecelendirme sembolleri.....	27
Tablo 1. Deneklerin Yaş Ortalamaları (ay)	37
Tablo 2. Cinsiyete Göre Yaş Gruplarının Yaş Ortalamaları (ay)	37
Tablo 3. Yaş Gruplarına Göre Kız ve Erkeklerin Yaş Ortalamaları (ay)	38
Tablo 4. Deneklerin Anne ve Babalarında Yaş ile Eğitim Düzeyi Ortalamaları	38
Tablo 5. Evlerde Bilgisayar Varlığı ve İnternet Erişimi.....	39
Tablo 6. Bilgisayarın Bulunduğu Yer	39
Tablo 7. Cinsiyete Göre Bilgisayar Kullanmaya Başlama Yaşı (yıl).....	40
Tablo 8. Deneklerin Bilgisayar Kullandığı Günler	40
Tablo 9. Deneklerin Bilgisayar-İnternet Kullanma Amaçları	41
Tablo 10. Deneklerin Cinsiyete Göre Bilgisayar-İnternet Kullanma Amaçları	42
Tablo 11. Deneklerin Yaş Grubuna Göre Bilgisayar-İnternet Kullanma Amaçları	42
Tablo 12. Cinsiyet Açısından Bilgisayarın Ödev Amaçlı Kullanımı	43
Tablo 13. Cinsiyet Açısından Bilgisayarın Oyun Amaçlı Kullanımı	44
Tablo 14. Cinsiyet Açısından Haftada Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı	44
Tablo 15. Yaş Gruplarına Göre Haftada Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı	45
Tablo 16. Deneklerin Ortalama Bilgisayar Oyunu Oynama Süreleri (saat/gün).....	45
Tablo 17. Cinsiyete Göre Ortalama Bilgisayar Oyunu Oynama Süreleri (saat/gün) ..	46
Tablo 18. Yaş Gruplarına Göre Ortalama Bilgisayar Oyunu Oynama Süreleri (saat/gün)	47
Tablo 19. Deneklerin Tercih Ettikleri Oyun Türleri.....	47
Tablo 20. Cinsiyete Göre Oyun Türü Tercihleri	48
Tablo 21. Yaş Gruplarına Göre Oyun Türü Tercihleri	49
Tablo 22. 8-11 Yaş Grubunda Cinsiyete Göre Oyun Türü Tercihleri.....	50
Tablo 23. 12-16 Yaş Grubunda Cinsiyete Göre Oyun Türü Tercihleri.....	50
Tablo 24. Deneklerin CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları.....	51
Tablo 25. Cinsiyete Göre CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları.....	52

Tablo 26. Yaş Grubuna Göre CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları	53
Tablo 27. Deneklerin CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları	54
Tablo 28. Cinsiyete Göre CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları	54
Tablo 29. Yaş Grubuna Göre CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları	55
Tablo 30. Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları	56-57
Tablo 31. Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları	58
Tablo 32. Erkeklerde Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları	60-61
Tablo 33. Erkeklerde Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları	62
Tablo 34. 8-11 Yaş Grubu Erkeklerin Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları	63-64
Tablo 35. 8-11 Yaş Grubu Erkeklerde Oyun Türü Tercihleri Bakımından İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları	65
Tablo 36. 12-16 Yaş Grubu Erkeklerin Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları	66-67
Tablo 37. 12-16 Yaş Grubu Erkeklerde Oyun Türü Tercihleri Bakımından İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları	68

1. GİRİŞ

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte bilgisayar ve internet kullanımı tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de giderek yaygınlaşmaktadır. T.C. Başbakanlık Türkiye İstatistik Kurumu'nun verilerine göre ülkemizde 16-74 yaş arası bilgisayar ve internet kullanım oranları 2005 yılı için sırasıyla %17.65 ve %13.93 olarak saptanmış (T.C. Başbakanlık Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2005), 2008 yılına gelindiğinde bu oranların sırasıyla %38 ve %35.9'a (TÜİK, 2009), 2010 yılı için ise %43.2 ve %41.6'ya yükseldiği belirlenmiştir (TÜİK, 2010a).

Günümüzde bilgisayar ve internet erişkinlerin yanı sıra çocuk ve ergenler tarafından da yaygın biçimde kullanılır hale gelmiştir. TÜİK verilerine göre 2005 yılında Türkiye genelinde %11.6 hanede masaüstü bilgisayar, %0.9 hanede diz üstü bilgisayar, %3.1 hanede ise oyun konsolu bulunduğu saptanmış olup bu oranların 2010 yılında sırasıyla %33.8, %16.8 ve %3.7'ye yükseldiği bildirilmiştir (TÜİK, 2010b). İnternete erişim imkanı olan hanelerin oranı ise 2005 yılı içinde % 8.66 iken (TÜİK, 2005), bu oran 2008 yılında %25.4'e (TÜİK, 2009) ve 2010 yılında %41.6'ya yükselmiştir (TÜİK, 2010a). Bu veriler ışığında evlerde kişisel bilgisayar kullanımı ile internete erişim imkanının ülkemizde gün geçtikçe arttığı gözlenmektedir.

Son yıllarda yapılan yatırımlarla okullarda bilişim teknolojilerine erişimde büyük aşama kaydedilmiştir. Türkiye Bilişim Şurası Eğitim ve ARGE Çalışma Grubu Okul Öncesi, İlk ve Orta Öğretim Alt Çalışma Grubu'nun 2002 yılı raporuna göre Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) 2001 yılında Türkiye genelinde bilgisayar bulunan okul oranını %17 olarak bildirirken (akt. Esirgen ve ark., 2002), 2008 yılında ilköğretim okulları öğrencilerinin %94'ü, lise ve dengi okulların öğrencilerinin ise %100'ü olmak üzere yaklaşık 12 milyon öğrencinin ve 621.000 bilgisayarın internete erişimi sağlanmıştır (Akıncı ve Seferoğlu, 2010).

Dünya ülkeleriyle eş zamanlı olarak ülkemizde de faaliyete geçen internet salonları ilk zamanlarda hızlı bir yayılım göstermiş, sonradan yapılan yasal düzenlemelerle internet salonu sayısında bir düşüş meydana gelmiştir (Gürol ve Sevindik, 2006). 2000 yılında yapılan bir çalışmada internet salonu kullanıcılarının %13'ünün lise ve daha alt sınıflarda okuyan öğrencilerden oluştuğu bildirilmiştir. (Baran ve Kuloğlu'ndan (2001) akt. Tuncer, 2001). Bu durum göz önünde bulundurulduğunda internet salonlarının çocukların bilgisayar ve internet kullanımı için ev ve okul dışında alternatif bir mekan olduğu söylenebilir.

Sonuç olarak evlerde kişisel bilgisayar kullanımının artması ve internet erişimi olan hane sayısının giderek çoğalması, okullarda giderek artan bilgisayar ve internet kullanımı ile internet salonları çocuk ve ergenlerin bilgisayar ve internet erişim olanaklarını artıran faktörlerin başında gelmektedir.

Çocuk ve ergenler bilgisayar ve internet aracılığıyla gerçekleştirdikleri ödev hazırlama, oyun oynama, sohbet etme gibi çeşitli aktivitelerde bulunmaktadır (DeBell ve Chapman, 2003; Orhan ve Akkoyunlu, 2004). Çeşitli yaş gruplarıyla yapılan çalışmalarda, bu aktiviteler içinde bilgisayar oyunu oynamanın, özellikle erkek çocuk ve ergenler için bilgisayar ve internet kullanım amaçları arasında ilk sıralarda yer aldığı saptanmıştır (Phillips ve ark., 1995; Yang, 2001; Tahiroğlu ve ark., 2008).

Literatürde bilgisayar oyunları oynamanın bağımlılık (Phillips ve ark., 1995; Tejeiro Salguero ve Bersabé Morán, 2002; Chiu ve ark., 2004; Wood, 2008), şiddet (Polman ve ark., 2008; Anderson ve ark., 2009), dikkat problemleri (Chan ve Rabinowitz, 2006; Swing ve ark., 2010) gibi olası riskleri üzerinde duran çalışmalara rastlanırken, yapılan bazı çalışmalarda da bu oyunların öğrenme, sorun çözme becerileri, ince motor yetenekler ve koordinasyon üzerine olumlu etkileri olduğu belirtilmektedir (Greenfield, 1984; Prensky, 2001; Subrahmanyam ve ark.,

2001). Bununla birlikte literatürde diabet, astım (Lieberman, 2001), orak hücreli anemi (Yoo ve ark., 2004) ve kistik fibroz (Duff ve ark., 2006) gibi kronik hastalıkları olan çocukların hastalığın doğası hakkında eğitilmesi ve tedaviye uyumlarının kolaylaştırılması amacıyla geliştirilmiş bilgisayar oyunları ile ilgili çalışmalar da yer almakta, bilgisayar oyunlarının bazı psikiyatrik bozuklukların psikoterapi süreçlerinde kullanılabileceklerini bildiren yayınlara da rastlanmaktadır (Ceranoğlu, 2010).

Günümüzde çok sayıda ve değişik türlerde geliştirilmiş bilgisayar oyunu bulunmaktadır. İçeriklerine göre adam öldürme oyunları, spor oyunları, araba yarışı oyunları, simülasyon (benzetim) oyunları, role playing (rol yapma) oyunları, bulmaca oyunları gibi kategorilere ayrılan bilgisayar oyunları gerek internet aracılığıyla gerek internet olmaksızın oynanmaktadır. Holtz ve Appel (2010) şiddet unsurları içeren adam öldürme oyunlarının dışa yönelim sorunları ile, internet aracılığıyla ve birden çok kişiyle oynanan “Devasa Çevrimiçi Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunları (Massive Multiplayer Online Role Playing Games-MMORPG)” kategorisindeki oyunların ise içe yönelim sorunları ile ilişkili olduğunu bildirmişlerdir. Ayrıca agresif davranışlarda artışa neden olduğu bildirilen şiddet unsuru içeren oyunlarla ilgili çalışmaların yanı sıra (Anderson, 2004), bağımlılık yaratma riski üzerinde durulan MMORPG türü oyunlar da araştırmacıların ilgisini çekmektedir (Ng ve Wiemer-Hastings, 2005; Lee ve ark., 2007).

Her bireyin farklı biyopsikososyal özelliklere sahip olması, hayatın birçok alanında yaptığı tercihlerin bir başka bireyden farklı olmasını beraberinde getirmektedir. Bu noktadan hareketle her bireyin oyun tercihi de farklı olmakta ve bireyin herhangi bir kategorideki oyunu oynamayı tercih etmesinde etkili olan faktörler araştırmalarla ortaya konmaya çalışılmaktadır. Yapılan çeşitli araştırmalarda bilgisayar oyunları oynayan erkek çocuk ve ergenlerin genellikle şiddet içeren oyunlar oynadıkları, kız çocuk ve ergenlerin ise daha çok eğitsel nitelikli oyunları tercih ettikleri saptanmıştır (Barnett ve ark., 1997; Griffiths, 1997).

Bu noktada “Bireyin oyun tercihinde etkisi olabilecek psikopatolojik profil nedir?” sorusu gündeme gelmektedir.

Gerek bedensel, gerek ruhsal sađlık üzerine olan etkileri nedeniyle son yıllarda bilgisayar oyunları yeni bir araştırma alanı haline gelmiş olup, ülkemizde çocuk ve ergenlerin oynamayı tercih ettikleri bilgisayar oyunları ile psikopatolojileri arasındaki ilişkinin araştırıldığı bir çalışma řu anki bilgilerimize göre literatürde bulunmamaktadır.

Bu çalışmada polikliniğimize başvuran 8-16 yaş arası hastaların oynamayı tercih ettikleri bilgisayar oyunu türleri ile bu hastalarda mevcut olan psikopatolojik özellikler arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu tür bir çalışma, bilgisayar oyunu oynayan çocuk ve ergenlerde olası bir psikopatolojinin erken dönemde tanınması ve gerekli yönlendirmenin yapılması; ayrıca bu bozuklukların ortaya çıkışındaki risk faktörlerinin belirlenmesi açısından faydalı olacaktır. Aynı konu (ve/veya konu başlıkları) ile ilgili olarak önceden yapılmış çalışmaların bu çalışmanın bulgularıyla karşılaştırılıp değerlendirilmesi hedeflenmiştir.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Oyun Tanımı

“Oynamayan tay, at olmaz.”

Türk Atasözü

“Oyun” denince hepimiz bunun ne anlama geldiğini bilsek de oyunun genel olarak kabul görmüş, kapsamlı bir tanımı bulunmamaktadır (Solnit, 1987). Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğü’ne göre oyun sözcüğü:

1. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence
2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi.
3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü.
4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes.
5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma.
6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner.
7. Kumar.
8. Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket.
9. Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç.

10. Hile, düzen, desise, entrika.

şeklinde tanımlanmaktadır (Oyun, tarih yok).

Görüldüğü gibi “oyun” kelimesi, kullanıldığı alana göre değişik anlamlara gelebilmektedir.

“Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı” adlı tez çalışmasında Doğu (2006) “oyun” kelimesini şöyle incelemektedir:

“Oyunların tanımını yaparken, karşılaştığımız ilk sorun dile ilişkindir. Türkçe’de isim olarak “oyun” genel bir kullanıma yöneliktir. Fiil olarak “ oynamak” geniş bir kapsama sahiptir. “Oyun oynamak” şeklindeki birleşik kullanım ise oynanan oyunun niteliğine atfeder. İngilizce’deki *play* ve *game* arasındaki ayrıma Türkçe’de rastlanmaz. Fransızca’da *jeux*, İspanyolca’da *jeugo*, Almanca’da *spiel* için de bu türden bir ayrım söz konusu değildir. Alandaki çalışmalar çoğunlukla İngilizce dili üzerinden yapıldığından, oyunun bu dildeki kullanımına kısaca değinmekte fayda görmekteyiz. İki farklı kelimeyle kullanımda serbesti sağlanan İngiliz dilinde, ‘play’ daha çok serbest biçimli bir aktiviteyi ifade ederken, ‘game’ belirli kurallar bazındaki etkinliğin tanımlayıcısı olmaktadır. İngilizce’deki ayrım dildeki isim/fiil kullanım yapısından kaynaklanmaktadır. ‘Play’ hem isim, hem fiil olarak kullanılabilirken, ‘game’ genelde isim yapısında dilde yer edinmiştir. İngilizce’nin genel kullanımında ‘game’, ‘play’in bir alt kümesi olarak görülmektedir.”

İnsanı insan yapan şeyin oyun oynamak olduğunu öne süren Hollandalı kültür tarihçisi Johan Huizinga, oynayan insanı “Homo Ludens” olarak adlandırır. Aynı adlı çalışmasıyla oyunun kültürden daha eski bir kavram olduğunu öne süren Huizinga’ya göre oyun amacını kendi içinde barındırır: “Oyun oynamış olmak için oynanır.” Oyun kavramını özgürce razı olunan, sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda geçen, her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış, belli kurallara uygun bir şekilde ve bir düzen içinde gerçekleştirilen bir eylem olarak tanımlayan Huizinga’ya

göre oyun, oynayana “Bu hayattan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunmaktadır.” Oyun bu bakımdan oyuncuyu kendi içine çeker ve büyüselir. Tüm bunlarla birlikte Huizinga, oyunu tanımlayan kavramlar içinde gerilimi de sayar: “Belli bir çaba karşılığında bir şey ‘başarılmak’ zorundadır. Ayrıca gerilim, oyun faaliyetine etik bir kapsam verir çünkü oyundaki gerilimle, oyuncunun gücü yani fiziksel gücü, dayanıklılığı, mahareti, cesareti, tahammül gücü ve aynı zamanda manevi gücü de sınanmaktadır.” (Huizinga, 1955).

Fransız filozof Roger Caillois ise “Man, Play and Games” adlı çalışmasında Huizinga’nın oyun tanımını başlangıç noktası olarak almış ve oyunun “özgür, ayrı, belirsiz, bir şey üretmeyen, kurallarla yönetilen ve –mış gibi” özellikleri olduğunu belirtmiştir (1961, akt. Olli, 2009).

Oyunları kural yapılarındaki karmaşıklığa göre de sınıflandıran Caillois (1961) dört çeşit oyun olduğunu öne sürer:

1. Agon (yarışma): Yarışmacı doğada, rekabet içeren oyunları kapsar. Rekabet futbol, tenis, koşu, ateş etme oyunlarında olduğu gibi fiziksel güce, ya da satrançta olduğu gibi beyin gücüne dayanır.
2. Alea (şans): Alea, Latince’de zar oyunu anlamına gelmektedir. Bu oyunlarda oyuncu pasiftir. Kazanıp kaybetmesi yeteneğinden bağımsızdır: rulet, zar oyunları, loto oyunlarında olduğu gibi.
3. Mimicry (öykünme/simülasyon): Callois, öykünmeyi “kendinden kaçarak bir başkası olmak” şeklinde açıklar. Küçük kız çocuklarının yemek ve ütü yaparak annelerini taklit etmeleri, erkek çocuklarının ise asker, polis rolüne girmesi ya da kollarını açıp motor sesi çıkartarak kendini “uçak yapması” gibi. Bu tür oyunlar, oyun tanımında bulunan “kuralların varlığı” dışında oyuna ait tüm özellikleri

göstermektedirler. Caillois'e göre tiyatro, dans, taklit gibi oyunlar bu grupta bulunmaktadır.

4. *Ilinx* (vertigo/heyecan): “*Ilinx*”, Yunanca’da girdap anlamına gelmektedir, vertigo anlamına gelen “*ilingo*” kelimesi de bu kelimedenden türemiştir. Caillois, bu tür oyunlarda istemli olarak oluşturulan “vertigo” ile “algıdaki değişmezliğin geçici olarak yok edildiğini” ve “berrak zihin üzerinde zevkli bir panik duygusu yaratıldığını” öne sürer. Örnek olarak çocukların kendi etraflarında hızlıca dönerek ulaştıkları, bazal denge ve algıya zorlukla geri dönebildikleri bir çeşit ”uçuş” yaşadıkları eylemi veren Caillois, bir boşluğa düşme ya da fırlatılma, hızlı dönüş, kayma, hız yapma gibi çeşitli fiziksel aktivitelerin de bu duyguları yarattığını belirtir. “Bungee jumping” adıyla bilinen düşme oyunu da bu oyunlara bir örnek olarak verilebilir.

Oyunları bu şekilde sınıflandıran Caillois, daha sonra oyunların kural yapılarına göre “*Paidia*” ve “*Ludus*” olmak üzere iki ayrı sınıfta incelenebileceğini belirtir. Frasca’ya (2001) göre “*Paidia*”, çocukluk döneminde oyuncaklarla oynama (örn. bir şeyler inşa etme) veya rol yapma oyunlarına gönderme yaparken “*Ludus*” ile satranç, gibi kuralları olan oyunlara gönderme yapılmaktadır. Bir başka deyişle “*Paidia*”nın karşılığı “*play*”, “*Ludus*”un karşılığı ile “*game*”dir.

Henüz yeterli bir oyun tanımına sahip olmadığımızı belirten Sutton-Smith ise oyun kavramı konusundaki görüşlerini

“Oyun bulanık bir kavramdır ve rüyaları, gündüz düşlerini, fanteziyi, imgelemi, yalnız oyunu, kurallı oyunları, sporları, festivalleri, karnavalları, televizyonu, video oyunlarını, sanal gerçekliği vb. içine alan değişken bir kavramlar ailesini içerir; bu kavramlar biz bir kültürden diğerine geçtikçe değişir.”

şeklinde açıklamaktadır (1986, akt. Onur, 2005).

Teknolojideki gelişmelerin sonucu olarak ortaya çıkan dijital oyunlar ise, tüm bu geleneksel oyun sınıflamalarını zorlamaktadır (Binark ve ark., 2009).

2.2. Oyun ve Oyuncak Tarihi

Oyun ve oyuncağın tarihi insanlık tarihi kadar eskidir (Onur, 1992). Bell'e göre batıda çocuk oyunlarından söz eden en eski kaynak Kastilya kralı X. Alfonso'nun 1283 yılında hazırlattığı ve Avrupa literatüründe oyun konusunda ilk kitap olan "Libro de Juegos – Oyunlar Kitabı"dır (1979, akt. Onur, 2005). Kralın kişisel kullanımı için hazırlanan ve renkli olan kitapta satranç öğretilen çocukların tasvir edildiği minyatürlere yer verilmiş olup bu çocuklar kraliyetin varisi olan prens ve prenseslerdir. Bir başka deyişle satranç oyunu, tahta geçecek olan nesile problem çözme becerisi kazandırmak amacıyla eğitimde kullanılmıştır (Golladay, 2007). Akyüz ise, Kaşgarlı Mahmut tarafından 1072-1074 yılları arasında kaleme alınan "Divan-ı Lügat-it Türk" adlı eseri Türk kültür tarihinde oyundan söz eden en eski kaynak olarak bildirmekte, Divan'da adı geçen ve bugün de bilinen oyunlar içinde aşık, ceviz, çelik çomak, bebek oyunlarını örnek olarak vermektedir. (2001, akt. Onur, 2005). Divan'a göre "kudhurçuk" sözcüğü, "kız çocuklarının insan suretinde yaparak oynadıkları bebek, kukla" anlamına gelmektedir (Kudhurçuk, tarih yok).

Kültürlerin aktarımında önemli bir unsur olan oyunun kültüre bir geçiş, çocuk oyunlarının da çocukların yetişkinler dünyasına katılmalarını sağlayan bir yol olduğu saptanmıştır. And (1979), bugün çocuk oyunu olarak adlandırılan ve çocuklara özgü olan oyunların eski çağlarda tüm toplumun ciddi uğraşlarının birer kalıntısı olduğunu belirtmektedir. Caferoğlu, "*Anadolu Dialektolojisi Üzerine Malzeme*" adlı eserinde Konya'da çocukların uçurtma uçurmasının hem günah olduğu hem de uçurtma uçurulduğu zaman yağmur yağmayacağı, ekinlerin kuruyacağı inancından söz etmektedir (1941, akt. And, 1979). Şamanizm kalıntısı olarak yağmur yağdırmak için kullanılan kuklanın Anadolu'da çok yaygın olan ve

İnsanoğlunun en eski oyun araçlarından biri olan “top” tarih boyunca topraktan, kumaştan, deriden yapılmış, içi saç, tüy, mantar, tohum tanesi kullanılarak doldurulmuş ve oynanmıştır. Çin kaynaklarına göre uçurtma oyunu üç bin yıldan fazla geçmişe sahiptir. Çok eski oyunlardan biri de “ip oyunları” olup bu oyun dünyanın birçok yerinde henüz Avrupalılarla karşılaşılmadan önce bilinmekte ve oynanmaktaydı. Taşlar da insanoğlunun bilinen en eski oyun araçlarından biridir. Bilinen en eski taş oyunu, bugün hala oynanan “beş taş” oyunu olup farklı kültürlerde aşık kemikleri ile oynanırdı. Eski Yunanlılarda ve Mısırlılarda 3000 yıldan fazla geçmişe sahip bir diğer oyuncak ise “çingirak”tır. Eski Hindistan’da oyun tahtası üzerinde zarla oynanan oyunları ve topaç çevirmeyi tasvir eden çeşitli duvar resimleri bulunmuştur. Yapılan çeşitli kazılarda oyun ve oyuncak tarihine ışık tutan kanıtlar arasında Mısır’da, İran’da yapılan kazılarda bulunan oyuncaklar ile Eski Girit Uygarlığı kalıntılarında ortaya çıkarılan oyuncak ev eşyaları ve bebekler bulunmaktadır. Araştırmalara göre Mısır’da çocuklar tahta bebeklerle, Romalı çocuklar araba ve top oyunları ile oynarken, ortaçağda Avrupalı çocuklar askerlik oyunları oynarlardı (Çoban ve Nacar’dan (2006) akt. Keskin, 2009).

10

alınacak yeterli boş zamanın bulunduğu yerleşik bir yaşam düzeninde gelişmektedir.” Yazar, Mısır, Eski Yunan ve Roma’da zengin aile çocuklarının bu lükse sahip olduklarını, Roma’nın çöküşünü takiben yaşamın çocuklar için çok düzensiz ve tehlikeli bir hale geldiği Ortaçağ boyunca oyuncağın gelişmediğini belirtir. Levy (1998) ise, oyuncağın antik çağlardan beri var olmasıyla beraber halkın oyuncak beğenisini ve alışkanlığını yansıtan çağın, sanayi devriminin ilerlemesine, ayrıca çocuklar ve yetişkinlerin eğlenceye ayırdıkları zamanın arttığı, görece zengin bir orta sınıfın geliştiği döneme rastladığını belirtirken teknolojiye atılımla birlikte emek-yoğun yöntemlerden çok makine üretiminin ön plana çıktığı 1920’lerde bazı oyuncakların çocukların yaşamında önemli bir yer edindiğini ifade eder. Oyuncak tarihi uzmanı Hilary Kay’e (1993) göre 20. Yüzyıla gelindiğinde oyuncaklar değişen teknolojiyi olduğu gibi yansıtmış ve bu yansıma oyuncakların tasarımıyla birlikte yapımlarında kullanılan malzemeler ve geliştirilmelerinde başvurulan yöntemlerde de olmuştur. Bugünkü oyuncak tasarımlarının çoğunun kökeninin geçmişte olduğunu belirten Kay, ağlayan bebeğin patentinin 1916’da, beslenebilen bir bebeğin patentinin ise 1866’da alındığını, kayıtlara geçen ilk konuşan bebeğin 1824 tarihini taşıdığını ifade etmektedir (Onur, 1992). En eski bebek ve bebek evi ise bugün British Museum’da bulunmaktadır (Çoban ve Nacar’dan (2006) akt. Keskin, 2009).

Sutton-Smith okullarda idealleştirilmiş oyunun savunulduğunu ve bunun programlı, yönlendirilmiş ya da eğitsel oyunun giderek “iyi oyun” olarak tanımlanması anlamına geldiğini belirtmekte, oyun bahçelerinde, sokaklarda, ormanlık alanlarda özgürce oynanan atılgan ve gürültülü oyunların ise “kötü oyun” olarak tanımlandığını ifade ederken bu durumu “oyunun evcilleştirilmesi” olarak kavramlaştırmaktadır (1988, akt. Onur, 1992). Postman, “Çocukluğun Yokoluğu” adlı kitabında eskiden sokaklarda görülen çocuk oyunlarının gitgide kaybolmasını Amerikan toplumunda çocukluğun yok oluşuna dair bir kanıt olarak gösterir. (1995, akt. Onur, 2005). Elkind de, bugünkü koşullarda çocukların gerçek oyun oynama şansının giderek azalmasının nedenini çocukların eve, yuvaya, okula hapsedilmesi ve başarılı olmaya zorlanması olarak açıklamaktadır (2001, akt. Onur, 2005).

Akbulut’a göre ister geleneksel ister dijital olsun oyun, insanın hayatı anlamlandırdığı bir özgür zaman etkinliği olup oyunlar, çağın gereksinmelerine göre değişmekte ve çeşitlenmektedirler. Sokakta oynanan oyunların türünde büyük bir azalmanın olduğu ve geleneksel oyunların birer birer yok olarak yerlerini evler, internet kafeler gibi kapalı alanlarda oynanan dijital oyunların aldığı günümüzde oyun oynama biçimlerinin yanı sıra oyuncu deneyimleri de değişmektedir. Akbulut, hangi sınıflandırmaya dahil edilirse edilsin, başlangıçta çocuk kültürüyle birlikte düşünülen oyunun günümüz kapitalist üretim ve tüketim koşullarında bir serbest zaman etkinliği olarak görüldüğünü ve bunun kar amacıyla kullanıldığını, bir başka deyişle oyunun alınıp satılabilen bir metaya dönüştürüldüğünü ifade eder (Binark ve ark., 2009). Sutton-Smith ise oyunun tarih boyunca “başkalarıyla oynamak” anlamı taşıdığını, oysa günümüz modern dünyasında oyunun başkalarıyla oynamaktan çok “şeylerle oynamak” anlamına geldiğini ifade etmektedir. Bir başka deyişle değişimin yönünün “toplumsal oyuncu”dan “tek başına oyun tüketicisi”ne doğru olduğunu, çocukların “şeylere” yönelik ilgisinin ardında da anne-babalarının aşırı satın alma eğilimi bulunduğunu belirtir (1986, akt. Onur, 2005).

Oyun, toplumdan topluma, kültürden kültüre değişim gösteren; etnik gelenek, teknolojik değişim, cinsiyet ve sosyal sınıf değişkenlerinden doğrudan etkilenen, ekonomik, sosyal ve kültürel bağlamlarda yorumlanabilen bir kavramdır. İnal da çocuk, oyun ve oyuncak kavramları ile dönemin tarihsel ya da konjonktürel kimliğinin ne derece iç içe geçtiğini, tarihin her aşamasında kolayca görülebileceğini belirtmekte ve oyun ve oyuncak kavramlarının tarih içinde evrildiğine dikkat çekmektedir (2005, akt. Erdal, 2009).

Çağımızın bilim ve teknoloji seviyesindeki ilerlemenin kültürümüze yansısıyla “oyun” ve “oyuncak” kavramları giderek değişime uğruyor gibi görünmekte, yaklaşık 50 yıllık bir geçmişe sahip olan “bilgisayar oyunu” kavramı oyun ve oyuncak kavramını adeta bütünleştirmektedir. Duvarların arasında ve ekran karşısında bu yeni “oyuncaklarla” “oynayan” çocuk topunu artık hayali sahalarda

koşturmakta, hayali ortamlarda bir kahramana dönüşmekte, tabancasını hayali arkadaşlarına doğrultmaktadır. Evcilik oyunlarının yerini sanal dünyada hayat bulan yaşam simülasyon oyunları alırken bu oyunlarda sanal bebeklere annelik yapılmakta, kıyafet giydirilmekte ve sanal yiyecekler hazırlanmaktadır.

2.3. Elektronik Oyunların Tarihçesi

2.3.1.Dünyada Elektronik Oyun Tarihçesi

Oyun endüstrisi, özellikle el atarilerinin ve kartuşların icadıyla 1970 ve 1980’ler boyunca büyük bir gelişim göstermiştir. Çevrimiçi oyun oynama ise 1990’larda giderek daha popüler olmuştur. Donanım alanındaki gelişmeler oyunları daha da gerçekçi ve karmaşık hale getirmekte ve bugün elektronik oyun gelişimini yönlendiren ana unsuru oluşturmaktadır (Dreier, 2007).

Elektronik oyunlar tarihinde ilk oyun, 1958 yılında fizikçi A.William Higinbotham tarafından New York’da bulunan Brookhaven Laboratuvarı’ndaki bir osiloskopta geliştirilen ve masa tenisine benzeyen bir oyundur (Dreier, 2007; Jihad, 2010).

İlk interaktif (etkileşimli) bilgisayar oyunu 1961’de Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’nde öğrenci olan Steve Russell tarafından geliştirilen “SpaceWar” adlı oyundur. Bu oyun için bir patent ya da telif hakkı talep etmeyen Russell, kaynak kodunu isteyen herkesle paylaşmıştır. Böylece birkaç yıl içinde teknoloji ile ilgilenen herkes SpaceWar adlı oyunun bir kopyasını edinmiş oldu. (Dreier, 2007; Herz, 1997’den akt. Lipari, 2007). Oyunun tasarlandığı Digital PDP-1 ana bilgisayarları, DEC firması tarafından Massachusetts Teknoloji Enstitüsü’ne uzay araştırmalarında kullanılmak üzere bağışlanmış olmasına rağmen bu makine tarihe ilk etkileşimli oyunun geliştirildiği platform olarak geçmiştir. İki kişi

tarafından kontrol edilen iki uzay gemisi bulunan oyunda taraflar rakip gemiye ateş ederek gemiyi havaya uçurmaya çalışıyorlardı. Oyunda vurulan geminin patlama efekti de mevcuttu. Uzay gemisinin hareketi ise yön, hız ve yıldızların çekim gücü gibi parametrelerle kontrol ediliyordu (Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

Elektronik oyun gelişimindeki bir sonraki önemli adım da, New York'da bir askeri yüklenici firma olan Sandres Association'da çalışan ve bir Alman mühendis olan Ralph Baer tarafından atılmıştır. Baer, 1967 ve 1972 yılları arasında içlerinde pin-pon simülasyonu olan bir oyunun da yer aldığı birkaç oyun içeren ve Magnavox tarafından piyasaya sürülen ilk oyun makinesi Odyssey'i geliştirmiştir. Russell ve Baer, icatlarının onlara hiç bir ekonomik başarı getirmemesi nedeniyle elektronik oyun dünyasının 'unutulan babaları' olarak bilinirler. O zamanlarda bilgisayarlar, SpaceWar oyununu oynama platformu olarak kullanılabilmek için fazla pahalıydılar ve Magnavox, Odyssey'i popüler yapacak pazarlama gücüne sahip değildi (Dreier, 2007; Jihad, 2010).

Elektronik oyun endüstrisinde iyi bilinen ilk kişi Nolan Bushnell'dir. Bushnell'in elektronik oyunlarla ilk tanışması, kolejdeyken oynadığı SpaceWar ile olmuştur. Bu oyunun jetonlu makineler için olan bir versiyonunu geliştirerek 'ComputerSpace' adını vermiş, ancak oyun gerçek bir başarı elde edememiştir. Bushnell daha sonra iki mühendis ortağı ile birlikte 1971'de geliştirdiği ve pazardaki ilk büyük başarı olan Pong gibi birçok efsanevi oyun geliştiren Atari firmasını kurmuştur. Odyssey'in masa tenisi oyunundan ilham alınarak yaratılan ve yine bir tür masa tenisi oyunu olan, 100 Dolar tutarındaki fiyatına rağmen büyük bir başarı elde eden Pong, ABD'de ün kazanan ve tümüyle elektronik olma özelliği taşıyan ilk oyundur. Atari firmasının ilk yılı içinde 150.000 adet satan Pong oyununun tüketici versiyonunu 1975'de piyasaya sürmesiyle elektronik eğlence devri başlamıştır (Doğu, 2006; Dreier, 2007).

Elektronik oyun ılgnlıđının yaygınlařması ilk etkileřimli bilgisayar oyunun geliřtirilmesinden yaklaşık 10 yıl sonrasına rastlamaktadır. Devrin bilgisayarlarıyla karřılařtırıldıđında daha ucuz fiyatlara sahip olan ve evdeki televizyonlara takılan oyun konsolları, elektronik oyunların daha geniř kitleler tarafından tanınmasını sađladı. Ev tipi oyun konsolları ve jetonlu oyun makineleri giderek daha fazla ilgi grmeye bařladı (Yılmaz ve ađıltay, 2004). O dnemde jetonlu makinelerde yksek talep gren oyunlar, geliřtirilerek ev oyun konsollarına aktarılmıřtır (Dođu, 2006).

Takip eden yıllarda birkaç yeni řirket, oyun ve makine pazara girip ıktı. Bu yıllardaki en byk buluř veri kartuřunun icadıydı. Kartuřun icadıyla birlikte oyunun, oyun makinesinin belleđinde depolanması geređi ortadan kalkmıř oldu. Bylece oyun makinesi iin yeni oyunlar satın almak mmkn olacaktı. Bu da, endstrinin yapısını deđiřtirdi: řirketler řimdi eldeki cihazlar iin yeni oyunlar geliřtirebilecek, oyun yazılımı geliřtiricileri ve yayıncıları olarak alıřabileceklerdi (Dreier, 2007).

Oyun endstrisindeki geliřimde bir sonraki adım, ilk olarak 1976'da Mattel firması tarafından el atarilerinin piyasaya srlmesi (Akın, 2008), ikinci olarak Nintendo'nun 1978'de ilk oyunu piyasaya srmesiyle Japonya'nın elektronik oyun sahnesine girmesidir. 1970'li yılların sonları ve 1980'lerin ilk yılları boyunca oyun endstrisinde yařanan bymeyle birlikte Atari'ye rakip olarak Midway, Mattel, Cinematronics ve Sega'nın yanı sıra, Namco ve Taito gibi Japon firmaları da pazarda boy gstermeye bařladılar (Dođu, 2006). 1980'lerde, donanım ve yazılımdaki geliřmelerin bir sonucu olarak pazar yapısı deđiřmiř, artık yazılım (Midway), donanım (General Consumer Electronics) ve yayın alanlarında (Electronic Arts) uzmanlařan řirketler faaliyet gstermeye bařlamıřtır. Sadece Atari ve Nintendo gibi az sayıdaki birkaç řirket birkaç pazarda birden alıřmıřtır (Dreier, 2007).

1980'lerin ilk yıllarında çeşitli firmalar oyun oynanabilen ev tipi kişisel bilgisayarları piyasaya sürdüler. Bu bilgisayarlar içinde bir dönem için efsane olan ve 600 Dolar fiyatla satışa sunulan Commodore 64, elektronik oyun tarihi içinde önemli bir yere sahiptir (Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

1981 yılında Namco firması “Pac-Man” adlı oyunu, Nintendo ise “Donkey-Kong” adlı oyunu piyasaya sürdü. 1985 yılında, günümüzde bile hala popüler olan “Tetris” adlı oyun piyasaya sürüldü. Bilgisayar oyunları tarihinde büyük yankılar uyandıracak olan bu oyun, Moskova Fen Akademisi Bilgisayar Merkezi'nde matematikçi Alexey Pazhitnov tarafından geliştirilmiştir (Yılmaz ve Çağıltay, 2004; Jihad, 2010).

Nintendo firması 1986'da NES'i (Nintendo Entertainment System), 1989'da ise Super NES ile birlikte o güne kadarki en başarılı oyun platformu olan ilk “Game Boy” u piyasaya sürdü. Aynı yıl içinde Sega firması da “Genesis” i piyasaya sürdü. 1990 yılında muhtemelen tüm zamanların en çok satan oyun kartuşu olan Super Mario 3'ü yayınlayan ve 12 yıllık bir sürede 120 milyondan fazla oyun konsolu satan Nintendo, video oyun sanayisinde - hem el hem de ev oyun konsolları pazarında – şüphesiz liderdi. 1990'ların ortalarına kadar çeşitli şirketler piyasaya yeni platformlar sürdüler, ancak çoğu başarısız oldu (Yılmaz ve Çağıltay, 2004; Lipari, 2007; Jihad, 2010). Evlerde kişisel bilgisayarların sayısının artmasıyla bilgisayarlar oyun platformu olarak daha da önemli hale geldiler. 1990 yılı sonunda ABD evlerinde toplam 30 milyon Nintendo setine karşılık 6 milyon Macintosh ve 18 milyon IBM/IBM uyumlu bilgisayar mevcuttu. 1993'de Sega'nın “Genesis System”i ve Nintendo'nun Super NES'i (Super Nintendo Entertainment System) konsol pazarına hakimdi (Doğu, 2006; Dreier, 2007).

1992 yılında ilk üç boyutlu oyun olan ve bilgisayar ortamında çalışan “Wolfenstein” adlı oyunun ID Software firması tarafından piyasaya sürülmesi ile

birlikte bilgisayar oyunları tarihinde yeni bir çağ başlamış oldu. Wolfenstein ile birlikte perspektif ve birinci kişi gözünden bakış oyun dünyasına girmiş, oyundaki görsel tasarımlar sembolizmden gerçekçiliğe kaymaya başlamıştır (Uysal, 2005). Gerçekçiliğe dayalı bu tür oyunlarda şiddet öğeleri de artış göstermiş ve bilgisayar ve video oyunlarının denetlenmesi ve sınıflanması amacıyla, “Entertainment Software Association-ESA” tarafından 1994 yılında “Entertainment Software Rating Board – ESRB” (Eğlence Yazılımları Derecelendirme Kurulu) kurulmuştur (Gürcan ve ark. 2008; Jihad, 2010).

Sega ve Nintendo’nun pazardaki hakimiyeti, 1994’de Sony tarafından piyasaya sürülen Playstation (PS)’ın çıkışıyla sona ermiştir. İlk PS’in popülerlikte Nintendo ve Sega’yı geride bırakması çok büyük bir başarıydı. Sega, donanım pazarında kalmaya çalışsa da 2001’de yazılım geliştirme üzerine yoğunlaştı. 1999 yılında piyasaya sürülen ve ilk gün içinde 98 milyon Dolarlık hasılat yapan Dreamcast, Sega’nın pazarda yayınladığı son konsoldu. Daha büyük yaş gruplarını hedef alan Sony ile yarışan Nintendo, çocuk oyunlarında uzmanlaşmaya başladı. Bugün PS hala seçkin oyun platformlarından biridir. Bunu 2000’de o zamanın en başarılı oyun platformu olan ve 15 milyon adet satılan PS 2 takip etti. 2001’de Microsoft, Xbox konsolu ile oyun pazarında bir rakip haline geldi. 2005 ve 2006’da, gelecek nesil oyun makineleri pazara girdi. Aynı yaş gruplarını hedef alan, özellikle Microsoft ve Sony şirketleri arasında hala çetin bir rekabet vardır (Dreier, 2007).

Modern oyun konsolları CD, DVD, internet vd. için multimedya cihazları olarak kullanılabilecek müthiş grafik gücüne sahip multimedya makineleridir. Oyun endüstrisi için önemli olan bir diğer teknik gelişim alanı da telekomünikasyon ağlarında giderek artan iletişim oranlarıdır. Gelecekte kişisel bilgisayarlarla ve konsollarla çevrimiçi oyun oynama, elektronik oyun endüstrisinin çok önemli bir parçası haline gelecektir. Microsoft Xbox Live servisindeki ağ (network) oyun topluluğuna mensup üyelerin sayısı, çevrimiçi bir oyun olan Warcraft’ın oyuncuları gibi milyonları bulmaktadır (Dreier, 2007).

2.3.2. Türkiye’de Elektronik Oyun Tarihçesi

Yılmaz ve Çağıltay (2004) “*Elektronik Oyunlar ve Türkiye*” başlıklı bildirilerinde Türkiye’de elektronik oyun tarihine kapsamlı şekilde yer vermişlerdir. Araştırmacılara göre 1980’li yılların başı Türkiye’nin elektronik oyunlarla tanıştığı döneme denk gelmekteydi. Renkli televizyon, video ve Atari çılgınlığının paralel olarak yaşandığı bu döneme özgü maddi koşullar ya da başka nedenlerle pek çok evde Atari makinesi bulunmamakla birlikte bu fantastik dünyaya girmek isteyen büyük bir kitle mevcuttu. Farklı yaş gruplarından insanların bazen ağır sigara dumanı altında sabaha kadar bir arada bulunduğu, “Atari salonu” adı verilen ortamlar türemeye başlamış olup bu yerlerin işletmecileri de çoğunlukla kahvehane sahipleri idi. Bir süre sonra yaşı tutmayan çocuklar polisler ve veliler tarafından bu mekânlardan toplanmaya başladı. 16.06.1985 tarihinde dönem hükümeti tarafından 2559 numaralı “Polis Vazife ve Selahiyet Kanunu”na ek yapılarak oyun salonlarının açılması daha kontrollü hale getirildi. Kahvehane sahipleri dışında bazı video kaset kiralama dükkanları da ev tipi Atari oyun konsollarını kiraya vererek elektronik oyunlardan gelir elde etmeye çalıştı. Bu konsollar hafta sonu daha fazla ücretle kiraya verilmekteydi.

1980’lerin ortalarına doğru elde oynanabilen oyun makineleri, saatler veya hesap makineleri üzerindeki oyunlar ile fiyatı ucuzlayan Commodore 64, Sinclair ZX Spektrum gibi kişisel bilgisayarlar aracılığıyla elektronik oyunlar yavaş yavaş evlere girmeye başlamış, sonraki yıllarda ise Amiga, IBM uyumlu kişisel bilgisayarlar, farklı oyun konsolları ve çok ucuz el tipi oyun makineleri elektronik oyunların yaygınlaşmasına katkıda bulunmuşlardır (Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

Türkiye’de geliştirilen ilk elektronik oyunlar kapsamında 1989 yılında Byte Bilgisayar tarafından geliştirilen ve Commodore 64 bilgisayarlarında oynanabilen, sabit grafik ve metinlere dayalı “Keloğlan” adlı macera oyununu örnek vermek mümkündür. 1992 yılında Amiga platformu için Digital Dreams tarafından

“Hançer” adlı oyun geliştirilmiş ve piyasaya sürülmüştür. Sedat Çöloğlu, Volkan Uçmak ve Tolga Kahraman tarafından hazırlanan, Osmanlı İmparatorluğu’nun kuruluş ve sonrası dönemlerini konu alan “Hançer”, tur esaslı strateji (turn based strategy) türünde bir oyundur. Profesyonel öğeler içeren bir başka çalışma da 1995 yılında Silicon Worx tarafından çıkarılan ve rol yapma oyunu (role playing game) türündeki “İstanbul Efsaneleri” (Lale Savaşçıları) adlı oyundur. Daha sonra bu oyunun PC’ler için bir CD-ROM’u da hazırlanmıştır. 1996 yılında PC platformu için “Dedektif Fırtına” adlı komedi-macera türündeki oyunu piyasaya süren Cartoon Animasyon Stüdyoları, 1998 yılında ise film macera türündeki bir oyun olan “Gerçeğin Ötesinde” adlı oyunu hem uluslararası hem de yerli piyasada satışa sunmuştur. İngiltere’de bulunduğu süre içinde “Enduro Racer” (1987), “Last Ninja 2” (1988), “HammerFist” (1989), “Time Machine” (1990), “First Samurai” (1991), “Street Racer” (1994) ve “SCARS - Super Computer Animal Racing Simulation” (1998) adlı oyunlara imzasını atan ve uluslar arası üne sahip bir oyun geliştirici olan Mevlüt Dinç 2000 yılında Türkiye’ye dönerek 2002 yılında ekibiyle birlikte Game Boy Advance platformu için hazırlanan “Dual Blades” adlı dövüş oyununu uluslararası piyasada satışa sunmuştur. Ülkemizde elektronik oyun geliştirme alanındaki profesyonel çalışmalarda artış izlenmekte, Mevlüt Dinç’in şirketi SOBEE, Meteksan Sistem, Yogurt Technologies, Başarı Telekom, Cartoon Animation Studios ve diğer bazı şirketler farklı kategori ve testlerde oyun geliştirmekte veya geliştirdiklerini duyurmaktadırlar. (Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

2.4. Bilgisayar Oyunu Türleri ve Derecelendirilmesi

2.4.1. Bilgisayar Oyunu Türleri

Bilgisayar oyunlarının hangi kriterlere göre sınıflandırılacağı bir tartışma konusudur. Bilgisayar oyunlarını tasarlayanlar, pazarlayanlar ve bu oyunların hedef kitlesi olan tüketici kesim için yol gösterici sınıflamalar çalışmalarla ortaya konmaya çalışılmaktadır.

Bilgisayar oyunları için standart bir sınıflandırma bulunmamakta, sıklıkla tarif edilen kategoriler binişiklik göstermektedir (Crawford 1982; Prensky 2001).

Dijital oyun tasarımcısı Chris Crawford, “*The Art of Computer Game Design*” adlı eserinde tüm oyunları 5 kategoriye ayırmıştır:

1. Tahta (board) oyunları: Satranç, tavla vb.
2. Kağıt oyunları: İskambil kağıtları ile oynanan oyunlar
3. Atletik oyunlar: Spor oyunları. (Atletik ‘yarışlar’ı bu grup dışında bırakan Crawford, yarışın ‘oyun olmadığını’ ifade eder.)
4. Çocuk oyunları: Bu gruba daha çok fiziksel becerilerin ön planda olduğu, sosyal becerilerin kullanımı ve diğerleriyle etkileşimin asıl amaç olduğu oyunları dahil etmiştir.
5. Bilgisayar oyunları

Oyunları bu şekilde sınıflayan Crawford, daha sonra bilgisayar oyunlarını da kendi içinde “Beceri-aksiyon oyunları” ve “Strateji oyunları” olmak üzere 2 gruba ayırır:

1. **Beceri-aksiyon oyunları:** Bu gruptaki oyunlarda algısal ve motor beceriler önemlidir.
 - a. Savaş-dövüş (Combat) oyunları: Doğrudan ve şiddetli bir yüzleşme sunan oyunlardır. Adam öldürme oyunları bu grupta bulunmaktadır.
 - b. Labirent oyunları: örn. “Pac-Man”
 - c. Spor oyunları: Futbol, basketbol oyunları
 - d. Raket (Paddle) oyunları: Bu grupta ilk elektronik oyunlardan biri olan “Pong” oyunu türevindeki oyunlar yer almaktadır.
 - e. Yarış oyunları: Araba yarışı oyunları
 - f. Karışık türdeki oyunlar: Crawford, sınıflayamadığı oyunları bu gruba dahil etmiştir.
2. **Strateji oyunları:** Bu gruptaki oyunlarda ise daha çok bilişsel çaba önemlidir ve oynanmaları için beceri-aksiyon grubundaki oyunlardan daha fazla zaman gerektirirler.
 - a. Macera oyunları: Oyuncunun karmaşık bir dünyada hazineye ya da hedefe ulaşmaya kadar engelleri aşmak için yeterli miktarda alet ya da ganimet toplayarak ilerlediği oyunlardır.
 - b. D&D oyunları: Crawford’un “Dungeons & Dragons oyunları” adını verdiği bu grup “rol yapma oyunu-role playing game” grubundaki oyunlardır.
 - c. Savaş oyunları: Bu gruptaki oyunlar, satranç vb. oyunlardır.
 - d. Sans oyunları: örn. “Yirmi bir” oyunu, “Craps” (bir çeşit zar oyunu)
 - e. Eğitsel oyunlar ve çocuk oyunları: Adam asmaca vb.
 - f. Kişilerarası oyunlar: “İnsanın sosyal etkileşimdeki hal ve tavırlarını taklit edebilecek” oyunlar isteyen Crawford tarafından geliştirilen ve deneysel bir oyun olan “Gossip” (Dedikodu) örnek verilebilir. Crawford, “The Sims” oyunundaki sosyal etkileşim modelinin

Gossip oyunundakine eşit olduğunu ifade eder (Gossip (video game), 2010).

Prensky (2001) ise bilgisayar oyunlarını “aksiyon oyunları”, “macera oyunları”, “dövüş oyunları”, “bulmaca oyunları”, “rol yapma oyunları”, “simülasyon oyunları”, “spor oyunları” ve “strateji oyunları” olmak üzere 8 kategoriye ayırmıştır.

Gelfond ve Salonijs-Pasternak (2005) adlı araştırmacılar bilgisayar oyunlarının sınıflandırılması için birkaç sistem bulunduğunu öne sürmüş, yayınlarında Impressions Software’den Brett Levin’in sınıflamasına yer vermişlerdir. Bu sınıflamaya göre 9 çeşit bilgisayar oyunu bulunmaktadır:

1. Gerçek zamanlı strateji oyunları: Çoğunlukla diğer oyuncularla çevrimiçi olarak oynanan yüksek tempolu strateji oyunlardır. Örnek: Warcraft, Starcraft, Age of Empires.
2. Adam öldürme oyunları (FPS): Çoğunlukla diğer oyuncularla çevrimiçi oynanan adam öldürme oyunlarıdır. Örnek: Quake, Doom, Halflife.
3. İmparatorluk inşa edilen oyunlar: Haftalar süren yavaş tempolu oyunlardır. Oyuncular küçük bir köy eşdeğeri yapı ile oyuna başlarlar ve zaman içinde teknolojik gelişim gösterir, kendilerine ait alanı giderek genişletirler. Örnek: Civilization.
4. Simülasyon oyunları: Kazanma ya da kaybetmeye dayalı olmayan, gerçekliği taklit eden oyunlardır. Örnek: SimCity, Rollercoaster Tycoon.
5. Macera oyunları: Bir hikayesi olan ve bulmacalar içeren oyunlardır. Örnek: Prince of Persia, Myst.
6. Rol yapma oyunları: Oyuncuların bir karakterin rolünü üstlendiği ve oyun hikayesi ilerledikçe bu karakterin bilgi ve becerisinin geliştiği oyunlardır. Sıklıkla taktiğe dayalı dövüş/savaş unsuru içerirler. Örnek: Diablo, Final Fantasy.

7. Devasa çok oyunculu oyunlar - “*Massive Multiplayer Role Playing Games*”): Çok sayıda oyuncu ile çevrimiçi oynanan rol yapma türündeki oyunlardır. Örnek. Everquest, Dark Age of Camelot.
8. Spor oyunları: Çeşitli türlerdeki oyunları taklit eden oyunlardır. Örnek: John Madden Football, Tiger Woods Golf.
9. Bulmaca oyunları: Parçaları bir araya getirirken mantık ya da refleks gerektiren oyunlardır. Örnek: Tetris, Crystalis

Crawford’un bu çalışmada da esas alınan sınıflaması aşağıdaki şekilde modifiye edilmiştir:

1. Beceri-Aksiyon Oyunları

a. Adam öldürme ve dövüş oyunları: Bu kategoriye “insana yönelik şiddet-human violence” öğeleri içeren aksiyon oyunları dahil edilmiştir. Aksiyon oyunları kategorisinde yer alan oyunlar hızlı karar verme ve hızlı yargılamayı gerektiren, refleks yanıtının önemli olduğu yüksek tempolu oyunlardır. Oyuncu çoğunlukla bir karakteri kontrol eder. Bu oyunlarda, oyunun seyri boyunca oyuncu ile bilgisayar tarafından kontrol edilen ve oyuncuya yardım eden ya da onu engellemeye çalışan karakterler arasında karşılıklı bir etkileşim vardır. Bu oyunlardaki hedefler genelde basit olmakla birlikte zorluk saldırgan düşmanların yer aldığı seviyeler boyunca yol olarak görevleri yerine getirmededir (Gunn ve ark., 2009). Adam öldürme oyunları “First Person Shooter (FPS)” ve “Third Person Shooter (TPS)” olarak ikiye ayrılır. FPS türü oyunlarında ekran, oyundaki karakterin gözlerinden görülürken (örn. Counter Strike, Call of Duty, Half Life, Battlefield), TPS türü oyunlarda oyuncu üçüncü şahsa ait bir kamera açısından karakteri tamamen görür (örn. Resident Evil, Silent Hill, Max Payne). Genelde ateşli silah kullanarak belirlenmiş bölümlerde ilerlenir. Bazı FPS oyunlarında silahlar değişebilir örneğin kılıç kullanılan FPS çeşitleri de mevcuttur. (Apperley, 2006) Adam öldürme oyunları, ESRB tarafından “17 yaş ve üzerindeki kişilerin kullanımına uygundur” anlamına gelen “Mature (M)” kategorisinde değerlendirilmektedirler. Oyunun hangi kategoride olduğu ESRB resmi internet sitesinde (bkz. Entertainment Software Rating Board Resmi İnternet

Sitesi) bulunan arama motoruna oyun adı yazılarak öğrenilebilmektedir. ESRB kategorilerinin açıklamaları “Bilgisayar Oyunlarının Derecelendirilmesi, ESRB Sembolleri ve Açıklamaları” başlığı altında incelenmiştir (bkz. s.26).

Adam öldürme oyunlarının yanı sıra “Smackdown”, “World Wrestling Entertainment-WWE” gibi çeşitli dövüş oyunları da bu grupta değerlendirilmiştir. Adı geçen dövüş oyunları ESRB tarafından 13 yaş ve üzeri kullanıma uygunluğu belirten “Teen (T)” kategorisinde değerlendirilmektedir. Çalışmamızda çeşitli şiddet öğelerini (adam öldürme, hırsızlık yapma, yaşlılara eziyet etme gibi) bir arada bulunduran ve genel olarak “aksiyon/macera oyunu” kategorisinde değerlendirilen ESRB tarafından “M” kategorisinde sınıflandırılan “Grand Theft Auto-GTA” adlı oyun da adam öldürme ve dövüş oyunları grubuna dahil edilmiştir.

b. Spor ve araba yarışı oyunları: Bu kategoride sportif rekabet içerdiği kabul edilen spor (örn. Proevolution Soccer serisi, NBA serisi) ve araba yarışı (örn. Need for Speed) oyunları yer almaktadır. Apperley’in bilgisayar oyun sınıflamasına göre araba yarışı ve spor oyunları, “simülasyon-benzetim” oyunları kategorisinde yer almaktadır. Frasca’ya göre “tüm oyunlar bir şekilde simülasyondur” ancak geleneksel simülasyon türüne özgü olan, bu oyunlarda gerçek yaşam aktivitelerinin aslına yakın bir şekilde taklit edilmesidir. Simülasyon oyunları çeşitli spor aktiviteleri ile uçuş ve araç kullanma gibi etkinliklerin yanı sıra şehirlerin, kasabaların, küçük toplulukların dinamiğinin taklit edildiği oyunlardır. (akt. Apperley, 2006). Araç kullanma ve uçuş simülasyonları oyuncuya gerçek yaşamdakine yakın bir tecrübe yaşatırken bu oyunlarda oyuncu ekrandaki görsel ipuçlarını sürekli izleyerek kinestetik hareketler sergilemelidir. Oyuncunun başarısı ya da başarısızlığı oyunda geçerli olan fizik kurallarını oyun içinde geçen çeşitli aktiviteler için birleştirme becerisine bağlıdır. Bu tip oyunlar saf simülasyona dayalı olabileceği gibi, oyuncunun ulaşması gereken hedefler de bulunabilir (Apperley, 2006; Gunn, 2009). Araç kullanma simülasyonlarına Flight Simulator (uçuş simülatörü), Silent Hunter (denizaltı simülatörü), spor oyunlarına örnek olarak Proevolution Soccer (futbol), NBA (basketbol) verilebilir. Genel olarak spor oyunları ile araba yarışı oyunları, ESRB tarafından 6 yaş ve üzerindeki kişilerin kullanımına

uygun anlamına gelen “Everyone (E)” ve 13 yaş ve üzeri kullanıma uygunluğu belirten “Teen (T)” kategorisinde sınıflandırılmaktadırlar.

2. Strateji Oyunları

a. Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (Massive Multiplayer Online Role Playing Games-MMORPG): Rol yapma oyunlarında oyuncu geliştirilebilir özellikleri olan bir karakteri kontrol eder. Oyunun seyri boyunca karakterin yaptıkları, bu karaktere ait bazı özelliklerin gelişmesine yardımcı olacak şekilde ödüllendirilir. Rol yapma oyunlarında hedefler büyük ölçüde oyuncunun oynadığı karakterin kurgusu, tarihi ve tipine bağlıdır. Ayrıca modern RPG’ler, hevesli oyuncuların ayarları kendi isteklerine göre düzenleyebilecekleri bir ortam sunarlar. Bu oyunlara örnek olarak Metin2 verilebilir. Bu kategorideki oyunlar ESRB tarafından genel olarak “T” kategorisinde değerlendirilmektedir.

b. Simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj grubu oyunları:

- Simülasyon oyunları: Yaşam simülasyon oyunu olan The Sims, çiftlik simülasyon oyunları olan Farmville, Petville gibi oyunlar
- Zeka/bulmaca/kağıt oyunları: örn. Tetris, Satranç, Solitaire gibi oyunlar
- “fantasy (cartoon) violence” içerdği kabul edilen platform oyunları: örn. Super Mario
- Strateji oyunları: örn. Rollercoaster Tycoon, Age of Empires oyunları
- Bebek giydirme – makyaj yapma oyunları: örn. Barbie, Winkclub oyunları. Bu oyunlarda amacın bebeğe makyaj yapmak ve ona geniş elbise koleksiyonundan giysi seçmek olması nedeniyle bu tür oyunların hiçbir oyun tanımına uymadığını belirten Özcivelek Durlu (1996) bu konudaki düşüncelerini “ortada mutlaka kazanmak/kaybetmek, karşı ya da düşman taraf gibi, oyunların belkemiğini ve amacını oluşturan, kategorilerin yapılmasında birinci derecede rol oynayan özellikler burada

bulunmamaktadır.” şeklinde ifade ederken giysi-makyaj oyunlarının tüm oyunların dışında değerlendirilebilecek bir oyun türü olduğunu öne sürer.

- Eğitsel oyunlar: örn. adam asmaca, matematik oyunları

bu kategoriye dahil edilmiştir. Bu gruptaki oyunlar ESRB tarafından genellikle “E” ya da “T” kategorisinde değerlendirilmektedirler.

2.4.2. Bilgisayar Oyunlarının Derecelendirilmesi, ESRB Sembolleri ve Açıklamaları

Gürcan ve ark., 2008 yılında T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü tarafından yayınlanan “Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri” başlıklı raporda “Entertainment Software Rating Board – ESRB (Eğlence Yazılımları Derecelendirme Kurulu)” ile ilgili geniş bilgiye yer vermişlerdir. Bu rapora göre:

1. ESRB, 1994 yılında bir ABD kuruluşu olan “Entertainment Software Association-ESA” (Eğlence Yazılımları Birliği) tarafından kurulan, kar amacı gütmeyen, kendi kendini düzenleyici bir örgüt olup interaktif eğlence yazılımı endüstrisi için bilgisayar ve video oyunları derecelendirmeleri yapan, reklam kılavuz ilkeleri ve online gizlilik ilkeleri oluşturan bir kuruluştur. Kuruluşun amacı, müşterileri, özellikle ebeveynleri, yaş derecelendirmeleri ve içerik tanımlayıcıları sayesinde aileleri için alacakları interaktif oyun ürünleri konusunda bilgilendirmek ve bilinçlendirmek, bilgisayar ve video oyunu sektörünü sorumlu pazarlama uygulamaları açısından hesap verebilir hale getirmektir.
2. ESRB tarafından gerçekleştirilen yaş derecelendirme işlemi üreticilerin ve yayımcıların isteğine bağlı olup zorunlu değildir. Bununla birlikte neredeyse bütün oyunlar ESRB tarafından derecelendirilmiş olup bazı oyun satış zincirleri

ve marketleri yalnızca ESRB logolu ürünleri satışa sunmaktadırlar. Her yıl ortalama 1000 oyunu derecelendiren ERSB, 2007 yılında 1563 derecelendirme başvurusunu sonuçlandırmıştır.

ESRB, oyunları sınıflandırma sembolleri ve içerik açıklayıcılar kullanarak iki şekilde sınıflandırmaktadır. Semboller oyunların satışa sunulduğu kutuların ön yüzlerinde altta sağ veya solda olacak şekilde bulunmakta ve oyunların hangi yaşa uygun olduğunu göstermektedir. İçerik açıklayıcılar ise kutunun arkasında sağ veya sol alt köşede bulunmakta, içeriğin ilgilenilen unsurlarını göstermektedirler (Gürcan ve ark., 2008). Bu semboller **Şekil 1**'de görülmektedir.



Şekil 1. ESRB derecelendirme sembolleri (ESRB resmi internet sitesinde bulunan “Game Ratings & Descriptor Guide” sayfasından alınmıştır).

Gürcan ve ark.’na (2008) ve ESRB resmi internet sitesine göre sembollerin açıklamaları şöyledir:

1. **“EC” – Early Childhood (Erken Çocukluk):** 3 yaş ve üzerindeki için uygun olan oyunlar bu sınıflamaya dahil edilirler. Ebeveynlerin uygun görmeyeceği hiçbir materyal içermezler. Küçük çocuklar için talep edilen ve eğitimle ilgili oyunlardır.

2. **“E” – Everyone (Herkes):** 6 yaş ve üzeri için uygun olan bu kategorideki oyunlar içerdiği şiddet unsuru bakımından çizgi film (cartoon)/fantezi türü şiddet veya hafif şiddet unsurları ve/veya seyrek olarak hafif argo kullanımı içerebilir.
3. **“E 10+” – Everyone 10 and older (10 Yaş ve Üzeri Herkes):** 10 yaş ve üzerindeki için uygun olan bu oyunlar daha fazla oranda çizgi film (cartoon)/fantezi türü şiddet veya hafif şiddet unsurları, hafif argo ve/veya düşük oranda müstehcen temalar içerebilir.
4. **“T” – Teen (Ergen):** 13 yaş ve üzerindeki için uygun görülen bu oyunlar şiddet, müstehcen temalar, kaba mizah, düşük düzeyde kan, benzetim yapılmış kumar oynama ve/veya seyrek olarak küfürlü konuşmalar içerebilir (Burada ifade edilen “şiddet” düzeyi ESRB resmi internet sitesinde belirtilmemiştir. Gürkan ve ark. ise cümledeki “şiddet” sözcüğünü “makul ve aşırı arasındaki herhangi bir ölçüde şiddet” olarak açıklamışlardır).
5. **“M” – Mature (Ergin):** 17 yaş ve üzerindeki için uygun olan oyunların bulunduğu bu kategorideki oyunlar yoğun şiddet, kan, cinsel içerik ve/veya küfürlü konuşmalar içerebilir.
6. **“AO” – Adults Only (Sadece Yetişkinler):** Sadece 18 yaş ve üzerindeki kişiler tarafından oynanabilecek oyunlardır. Bu kategorideki oyunlar uzun süren yoğun şiddet ve/veya grafik cinsellik ve çıplaklık içeriği olan sahneler içerebilir.
7. **“RP” – Rating Pending (Askıdaki Sınıflandırma):** ESRB’a sunulmuş ve derecelendirmesi beklenen ürünler bu kategoridedirler. Bu sembol sadece oyunun piyasaya sunulmasından önce yapılan reklamlarında belirtilir.

2.5. Bilgisayar Oyunları ve Psikopatoloji İlişkisi

Literatürde bilgisayar-internet kullanımı ile bilgisayar oyunları üzerine yapılmış bir çok çalışma bulunmakla birlikte, bu çalışmaların çoğunlukla “problemlili kullanım” ya da “bağımlılık” konuları üzerinde yoğunlaştığı dikkati çekmektedir. DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) sisteminde henüz yer almayan bu yeni “bağımlılık” türleri kimi araştırmacılar (Griffiths, 1996; Albrecht ve ark., 2007) tarafından “davranışsal bağımlılık” kategorisinde değerlendirilmekte, literatürde problemlili internet kullanımını belirlemeye yönelik ölçek geliştirme çalışmalarının (Young, 1998; Caplan, 2002; Davis ve ark., 2002; Johansson ve Gotestam, 2004; Nichols ve Nicki, 2004) yanı sıra, problemlili bilgisayar oyunu oynama davranışını belirlemeye yönelik ölçek geliştirme çalışmaları da göze çarpmaktadır (Griffiths, 1992; Fisher, 1994; Tejeiro Salguero ve Bersabé Morán, 2002; King ve ark., 2009; Lemmens ve ark., 2009).

Ölçek geliştirme çalışmalarının yanında, internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı bulunan kişilerin psikopatolojik profillerini araştıran çalışmalar da mevcuttur (Yang, 2001; Yoo ve ark., 2004; Chan ve Rabinowitz, 2006; Ha ve ark., 2006, 2007; Yen ve ark. 2007, 2008).

Literatürde bilgisayar oyunları oynamanın çeşitli etkileri üzerine çalışmalar mevcuttur. Bunlardan biri bilgisayar oyunlarının bağımlılık oluşturma etkisidir. Phillips ve ark. (1995), 11-16 yaş arasındaki 868 çocuğun video oyunu oynama davranışını inceledikleri çalışmalarında 50 çocuğun (%7.5) “video bağımlılığı” kategorisinde değerlendirilebileceğini ve bu çocukların 37’sinin erkek olduğunu belirtmişlerdir. Griffiths (1997) ise 11 yaşında olan ve 147 çocuktan oluşan çalışma grubunda “video oyun bağımlılığı” oranını %37.5 olarak bildirmiştir.

Bilgisayar oyunlarının şiddet davranışları ile olan ilişkisi de bir başka ilgi alanıdır. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının agresif davranışlara neden olup olmadıkları, suça eğilim yaratma riski taşıyıp taşımadıkları yaygın bir araştırma konusu olup bu konu çeşitli yöntemlerle araştırılmaktadır. Anderson (2004), şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın şiddet davranışları, şiddet düşünceleri, şiddet duyguları ve fizyolojik uyarılmada artışa, yardım davranışlarında ise azalmaya neden olduğunu bildirmiştir. Ayrıca bu oyunların etkisiyle şiddete karşı fizyolojik yanıtlarda azalma meydana geldiği ve bunun da “şiddete duyarsızlık” açısından bir kanıt olduğu da bildirilenler arasındadır (Bartholow ve ark., 2006).

Literatürde şiddet içeren bilgisayar oyunlarının dışa yönelim problemleri ile ilgili olabileceğini öne süren yayınlar mevcuttur. Holtz ve Appel (2010) şiddet unsurları içeren adam öldürme oyunlarının dışa yönelim sorunları ile ilişkili olduğunu bildirmiştir.

Bağımlılık yaratma riski üzerinde durulan MMORPG türü oyunlar da araştırmacıların ilgisini çekmektedir. Yapılan çeşitli çalışmalarda bu tür oyunların bağımlılık oluşturma risklerinin yüksek olduğu öne sürülmüştür (Lee ve ark., 2007). Holtz ve Appel (2010) ise MMORPG kategorisindeki oyunların içe yönelim problemleri ile ilişkili olduğunu bildirmişlerdir.

Yapılan bazı çalışmalarda televizyon izleme ile çocuklardaki dikkat sorunları arasındaki ilişkinin ortaya konması (Özmert ve ark., 2002; Miller ve ark., 2006) ve televizyona benzer şekilde bilgisayar oyunlarının da çocuklara zevk vermesi, sürekli ve hızlı değişen uyarılar sunması bilgisinden hareketle konu bilgisayar oyunları açısından da ele alınmıştır. Swing ve ark. (2010), Amerikan Pediatri Akademisi’nin günlük televizyon izleme ve bilgisayar oyunu oynama süresi olan ve toplamda en fazla 2 saat olarak bildirilen süreyi aşan çocuklarda dikkat problemlerinin daha fazla görüldüğünü saptamışlardır. Chan ve Rabinowitz (2006)

ortalama yaşı 15.3 olan 144 ergenle yaptıkları çalışmalarında günde bir saatten fazla bilgisayar oyunu oynayanlarda Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu tanısı ve dikkat sorunlarında artış olduğunu bildirmişlerdir.

3. YÖNTEM VE GEREÇLER

3.1. Yöntem

3.1.1. Denekler

İstanbul Üniversitesi Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Polikliniği'ne başvuran ve son bir yıl içinde bilgisayar oyunu oynadığını belirten, ebeveynleri bilgilendirilmiş onam formunu imzalayan 8-16 yaş arasındaki 48 kız, 61 erkek olmak üzere toplam 109 çocuk ve ergen gönüllülük esasına dayalı olarak çalışmaya alınmıştır. 8 yaş altı hastalar okuma – yazma becerilerinin yeterli düzeyde olmayabileceği varsayılarak çalışmaya alınmamışlardır. Çalışmamız kesitsel, tanımlayıcı nitelikte bir çalışmadır.

Çalışmaya alınma ölçütleri:

1. 8 – 16 yaş arasında kız veya erkek hasta olmak
2. Mental retardasyon tanısı almamış olmak
3. Ebeveyni okuma – yazma biliyor olmak

3.1.2. Bilgisayar-internet kullanım amaçlarının belirlenmesi

Deneklere bilgisayarda en çok yaptıkları aktiviteler liste halinde sorulmuş ve bu aktiviteleri belirtilen listede çoktan aza doğru olacak şekilde 1,2,3,4,5 rakamlarını kullanarak sıralamaları istenmiştir. Deneklerin herhangi bir tercih

belirtmedikleri seçenekler “0” (yok) olarak kodlanmıştır. Bu aktiviteler bilgisayar oyun oynama, ödev yapma, arkadaşlarla konuşmak (chat yapmak), elektronik posta (e-mail) göndermek, müzik dinlemek, video izlemek, dosya indirmek (download) ve diğer seçeneklerinden oluşmaktadır.

3.1.3. Bilgisayar oyunu oynanan ortalama sürenin belirlenmesi:

Deneklerden hafta içi ve hafta sonu günlerde gündüz ve akşam saatlerinde bilgisayar oyunu oynadıkları ortalama süreleri belirtmeleri istenmiştir. Gündüz ve akşam saatleri için belirtilen süreler hafta içi ve hafta sonu günler için ayrı ayrı toplanarak hafta içi ve hafta sonu günlere ait bilgisayar oyunu oynadıkları süreler hesaplanmıştır.

3.1.4. Tercih edilen ağırlıklı oyun türünün belirlenmesi:

Deneklerden son bir yıl içinde sadece bilgisayar ve oyun konsollarında (örn. Playstation) en çok oynadıkları oyunların isimlerini yazmaları istenmiştir. Tercih edilen ağırlıklı oyun türünün belirlenmesi için bu oyunlar tercih sıralarına göre şu şekilde puanlandırılmıştır:

1. sırada belirtilen oyun 5 puan
2. sırada belirtilen oyun 4 puan
3. sırada belirtilen oyun 3 puan
4. sırada belirtilen oyun 2 puan
5. sırada belirtilen oyun 1 puan

Daha sonra aynı oyun türüne ait puanlar toplanmış, en yüksek puan alınan oyun türü deneğin tercih ettiği ağırlıklı oyun türü olarak kodlanmıştır. Puan eşitliği durumunda deneğin ilk tercihin yazdığı oyun türü kabul edilmiştir.

Çalışmada deneklerin ağırlıklı oyun tercihi aşağıda belirtilen dört kategoriden birine dahil edilmiştir. Bu oyun grupları “Bilgisayar Oyunlarının Sınıflandırılması” başlığı altında değinilen Crawford’un sınıflaması modifiye edilerek oluşturulmuş ve

1. MMORPG oyunları
2. Adam öldürme ve dövüş oyunları
3. Spor ve araba yarışı oyunları
4. Simülasyon, zeka, platform, strateji ve giysi-makyaj oyunları

şeklinde düzenlenmiştir.

3.2. Gereçler

1. 6-18 Yaş Arası Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği (CBCL/6-18)
2. Çocuk ve Ergenler İçin Bilgisayar – İnternet Kullanımı ile Bilgisayar Oyunu Oynama Davranışını Değerlendirme Anketi
3. Sosyodemografik Veri Formu

1. 6-18 Yaş Arası Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği (Child Behavior Check List – CBCL/6-18): CBCL/6-18, 1983’de Achenbach ve Edelbroch tarafından geliştirilen CBCL/4-18’in yeniden gözden geçirilmiş formudur. CBCL/6-18, 6-18 yaş grubu çocuk ve gençlerin, yeterli alanları ile sorun davranışlarını, ebeveynlerinden ya da çocuğa bakım veren bireylerden alınan bilgiler doğrultusunda değerlendiren bir ölçektir. Ölçek, 8 yeterlik ve 113

sorun davranış maddesinden oluşmaktadır. Ölçeğin ilk bölümü yeterlikle ilgili bölüm olup “etkinlik”, “sosyallik”, “okul” alt testlerini içeren 20 maddeden oluşmaktadır. Etkinlik alt testi; spor etkinlikleri, spor dışı ilgi alanları ve uğraşları, ev ya da ev dışında yapılan işleri yansıtmaktadır. Sosyallik alt testi ise, üye olunan kulüp ve kuruluşları, arkadaş, kardeş, anne babayla ilişkileri ile kendi başına oyun oynama veya iş yapabilme becerileri gibi sosyal alanlardaki işlevselliği yansıtmaktadır. Okul alt testi okuldaki başarı düzeyini, okul sorunlarını ve okul etkinliklerine katılımı yansıtmaktadır. Ölçeğin diğer bölümünde çocuk ve gençlerde görülen davranışsal ve duygusal sorunları tanımlayan 113 madde bulunmaktadır. Sorun davranışlar son altı ay içinde görülme sıklık derecesine göre doğru değil (0), bazen ya da biraz doğru (1) ve çok ya da sıklıkla doğru (2) olarak ölçek üzerinde ebeveynler tarafından işaretlenir. Daha sonra veriler ölçeğin değerlendirilmesi için özel olarak geliştirilmiş bilgisayar programı ile değerlendirilir. Ölçeğin bu bölümünden “Sendrom Ölçekleri” adı altında çeşitli alanlarda ortaya çıkan problem kümelerini tanımlayan, “Anksiyete/Depresyon”, “Sosyal İç Dönüklük/Depresyon”, “Somatik Yakınmalar”, “Sosyal Sorunlar”, “Düşünce Sorunları”, “Dikkat Sorunları”, “Kurallara Karşı Gelme Davranışı” ile “Saldırgan Davranışlar” adı verilen alt testlere ait puanlar hesaplanır. Bunlardan “Anksiyete/Depresyon”, “Sosyal İç Dönüklük/Depresyon”, “Somatik Yakınmalar” alt testlerine ait puanların toplamı “İçe Yönelim” puanını, “Kurallara Karşı Gelme Davranışı” ile “Saldırgan Davranışlar” alt testlerinden alınan puanların toplamı ise “Dışa Yönelim” puanını oluşturmaktadır. İçe yönelim temel olarak anksiyete, depresyon, tıbbi nedeni olmayan somatik yakınmalar ile sosyal ilişkilerden geri çekilme gibi benlikle ilgili olan problemleri yansıtırken dışa yönelim diğer insanlarla çatışmaları ve çocuğun davranışına yönelik kendi beklentileri arasındaki uyumsuzlukları yansıtmaktadır. Tüm sendrom alt testlerinden alınan puanların toplamı “Toplam Sorun” puanını oluşturmakta, bu puan ne kadar yüksekse o kadar fazla soruna işaret etmektedir. Tüm puanlar, ölçeğin değerlendirildiği bilgisayar programı tarafından standardize T skorlarına dönüştürülür. İçe Yönelim, Dışa Yönelim ve Toplam Sorun alt testleri için T skoru 60 ile 63 arasında ise problem sınır düzeyde kabul edilmekte, 64 ve

üzerindeki T skorları klinik düzeyde probleme işaret etmektedir (Erol ve Şimşek, 2010).

CBCL/6-18 ölçeğinden DSM uyumlu alt testlere ait puanlar da elde edilebilmektedir. Bunlar “Duygudurum Bozukluğu”, “Anksiyete Bozukluğu”, “Somatizasyon Bozukluğu”, “Dikkat Eksikliği/Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB)”, “Karşıt Olma/Karşı Gelme Bozukluğu (KOKGB)”, “Davranım Bozukluğu”, “Obsesif Kompulsif Bozukluk (OKB)” ve “Post Travmatik Stres Bozukluğu (PTSB)” alt testleridir. Ölçekten elde edilen DSM uyumlu alt test puanları doğrudan doğruya DSM tanısına eş değer olmamakla birlikte davranışsal/duygusal sorunların değerlendirilmesinde kullanılabilirler. Bu alt testlere ait puanlar da ölçeğin değerlendirilmesinde kullanılan bilgisayar programı tarafından standardize T skorlarına dönüştürülmektedir. DSM uyumlu alt testler için T skoru 65 ile 69 arasında ise problem sınır düzeyde kabul edilmekte, 70 ve üzerindeki T skorları ise klinik düzeyde probleme işaret etmektedir (Erol ve Şimşek, 2010).

DSM uyumlu OKB ve PTSD alt testleri çalışmamıza dahil edilmemiştir.

Ölçeğin test-tekrar test güvenirliği İçerik Yönelim, Dışa Yönelim ve Toplam Sorun alt testleri için 0.93, iç tutarlılığı ise sırasıyla 0.87, 0.9 ve 0.94 olarak bulunmuştur. Ölçeğin çalışmamızda kullanılan DSM uyumlu alt testler için test-tekrar test güvenirliği ile iç tutarlılığı ise sırasıyla şöyledir: Duygudurum Bozukluğu: 0.91, 0.79; Anksiyete Bozukluğu: 0.8, 0.73; Somatizasyon Bozukluğu: 0.84, 0.72; DEHB: 0.95, 0.82; KOKGB: 0.87, 0.8; Davranım Bozukluğu: 0.87, 0.88 (Erol ve Şimşek, 2010).

Doğrulayıcı faktör analizi kullanılarak yapılan geçerlik çalışmasında, maddelerin %99'unun ölçülmesi amaçlanan belirtileri anlamlı ($p < 0.01$), pozitif ve tatmin edici düzeyde ölçtüğünü göstermiştir (Dümenci ve ark., 2004).

2. Cocuk ve Ergenler İçin Bilgisayar – İnternet Kullanımı ile Bilgisayar Oyunu Oynama Davranışını Değerlendirme Anketi: Denekler tarafından doldurulmak

üzere araştırmacı tarafından hazırlanan anket, deneklerin son bir yıl içindeki bilgisayar–internet kullanımı ile bilgisayar oyun oynama davranışını değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Anket kapsamında çocuğun oynamayı en çok tercih ettiği 5 oyunun adları, çocuğun bilgisayar kullanmaya başladığı yaş, bilgisayarı genellikle kullandığı günler, bilgisayar kullanım amaçları, hafta içi ve hafta sonu bilgisayar oyunu oynama ortalama sürelerini araştıran sorular bulunmaktadır.

3. Sosyodemografik Veri Formu: Deneklere ve ebeveynlere ait demografik özellikleri belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Bu formda ayrıca evde bilgisayar ve internet bağlantısı varlığı, bilgisayar varsa bilgisayarın bulunduğu yer ile çocuğun bir hafta içinde bilgisayar oyunu oynama sıklığını araştıran sorular bulunmaktadır.

4. İSTATİSTİKSEL DEĞERLENDİRME

Bu çalışmada istatistiksel analizler “SPSS (Statistical Package for Social Sciences) for Windows ver. 16.0” paket programı ile yapılmıştır. Sürekli değişkenler ortalama±standart sapma ve dağılım aralığı ile, kategorik değişkenler ise sayı ve yüzde ile ifade edilmiştir.

Kategorik değişkenlerin karşılaştırılmasında ki-kare testi kullanılmıştır. Sürekli değişkenlerin değerlendirilmesinde bağımsız örneklem t-testi ve parametrik olmayan testlerden Kruskal Wallis (KW) testi ile Mann Whitney-U (MW-U) testi kullanılmıştır. Post-hoc analizlerde uygulanan Bonferroni düzeltmeli MW-U testi için $p < 0.008$, diğer testler için $p < 0.05$ bulunduğu istatistiksel anlamlılık olduğu kabul edilmiştir.

5. BULGULAR

Çalışmaya son bir yıl içinde bilgisayar oyunu oyun oynadığını belirten 48'i kız (%44), 61'i erkek (%56) olmak üzere toplam 109 hasta dahil edilmiştir. Deneklerin yaş ortalaması 133.8 ± 26.7 ay olarak hesaplanmıştır. Kızların yaş ortalaması 135.3 ± 28.8 ay; erkeklerin yaş ortalaması ise 132.6 ± 25.1 ay olarak hesaplanmıştır. Yaş gruplarına göre ortalamalar ise 8-11 yaş grubunda 116.7 ± 13.6 ay, 12-16 yaş grubunda 164.3 ± 14 ay olarak hesaplanmıştır (**Tablo 1,2,3**).

Tablo 1. Deneklerin Yaş Ortalamaları (ay)

Cinsiyet	N	%	X $\pm$ SS	Dağılım Aralığı	t testi	
					t	p
Kız	48	44	135.3 ± 28.8	96-190	0.523	0.602 A.D*
Erkek	61	56	132.6 ± 25.1	96-182		
Tüm grup	109	100	133.8 ± 26.7	96-190		

*A.D: anlamlı değil

Tablo 2. Cinsiyete Göre Yaş Gruplarının Yaş Ortalamaları (ay)

Cinsiyet	Yaş grubu	N	%	X $\pm$ SS	Dağılım Aralığı
Kız	8-11	31	28.4	116.9 ± 14.1	96-141
	12-16	17	15.6	168.9 ± 14.2	144-190
	Toplam	48	44	135.3 ± 28.8	96-190
Erkek	8-11	39	35.8	116.7 ± 13.3	96-138
	12-16	22	20.2	160.8 ± 13	145-182
	Toplam	61	56	132.6 ± 25.1	96-182
Tüm grup		109	100	133.8 ± 26.7	96-190

Tablo 3. Yaş Gruplarına Göre Kız ve Erkeklerin Yaş Ortalamaları (ay)

Yaş grubu	Cinsiyet	N	%	X ± SS	Dağılım Aralığı	t testi	
						t	p
8-11	Kız	31	28.4	116.8 ± 14.1	96-141	0.052	0.958 A.D
	Erkek	39	35.8	116.7 ± 13.3	96-138		
	Toplam	70	64.2	116.7 ± 13.6	96-141		
12-16	Kız	17	15.6	168.9 ± 14.2	144-190	1.858	0.071 A.D
	Erkek	22	20.2	160.8 ± 13	145-182		
	Toplam	39	35.8	164.3 ± 14	144-190		
Tüm grup		109	100	133.8 ± 26.7	96-190		

Deneklerin anne yaş ortalaması 37.2±5.9 yıl, baba yaş ortalaması 41.6±5.9 yıl; anne eğitimi ortalama 8.5±3.5 yıl ve baba eğitimi ortalama 8.9±3.4 yıl olarak bulunmuştur. Ailelerin gelir düzeyi ortalama 1700.2±999.4 TL (500-5000) olarak hesaplanmıştır (**Tablo 4**).

Tablo 4. Deneklerin Anne ve Babalarında Yaş ile Eğitim Düzeyi Ortalamaları

	Yaş (yıl)		Eğitim Düzeyi (yıl)	
	X ± SS	Dağılım Aralığı	X ± SS	Dağılım Aralığı
Anne	37.2 ± 5.9	26-51	8.5 ± 3.5	5-17
Baba	41.6 ± 5.9	30-55	8.9 ± 3.4	5-17

Deneklerin %85.3'ünde (N=93) aile bütünlüğünün korunduğu gözlenmiştir.

Denekler evlerinde bilgisayar varlığı ve internet erişimi açısından incelendiğinde 101 evde (%92.7) bilgisayar bulunduğu saptanmıştır. Bilgisayar bulunan 89 evde (tüm deneklerde %81.7, bilgisayar bulunan evlerde %88.1) internet erişimi mevcutken 12 evde internet erişimi bulunmamakta (bilgisayar bulunan evlerin %11.9'u); 8 evde ise ne bilgisayar ne de internet erişimi bulunmaktadır (tüm deneklerde %7.3) (**Tablo 5**).

Tablo 5. Evlerde Bilgisayar Varlığı ve İnternet Erişimi

		Evde bilgisayar varlığı					
		Var		Yok		Toplam	
		N	%	N	%	N	%
İnternet Erişimi	Var	89	88.1	0	0	89	81.7
	Yok	12	11.9	8	100	20	18.3

Evinde bilgisayar bulunan denekler, bilgisayarın bulunduğu yer açısından incelendiğinde 60 evde (%59.4) bilgisayarın çocuk odasında, 23 evde (%22.8) ise oturma odasında bulunduğu saptanmıştır (**Tablo 6**).

Tablo 6. Bilgisayarın Bulunduğu Yer

	N	%
Çocuk odasında	60	59.4
Oturma odasında	23	22.8
Diğer	18	17.8
Toplam	101	100

Denekler bilgisayar kullanmaya başlama yaşı açısından incelendiğinde deneklerin en erken 2 yaşında bilgisayar kullanmaya başladığı saptanmış; bilgisayar kullanmaya başlama yaşı açısından kızlar ve erkekler arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık bulunmuştur ($t=2.824$, $p=0.006$). Bilgisayar kullanmaya başlama yaşı kızlarda ortalama 8.3 ± 2.3 yıl; erkeklerde ortalama 7 ± 2.6 yıl, tüm denekler için ise 7.6 ± 2.6 yıl olarak bulunmuştur (**Tablo 7**).

Tablo 7. Cinsiyete Göre Bilgisayar Kullanmaya Başlama Yaşı (yıl)

	Bilgisayar kullanmaya başlama yaşı		t test	
	X $\pm$ SS	Dağılım Aralığı	t	p
Kız	8.3 $\pm$ 2.3	3-15	2.824	0.006*
Erkek	7 $\pm$ 2.6	2-14		
Tüm Grup	7.6 $\pm$ 2.6	2-15		

Denekler bilgisayar kullanılan günler açısından incelendiğinde kızların %56.2'sinin (N=27), erkeklerin ise %77'sinin (N=47) hem hafta içi hem de hafta sonu günlerde bilgisayar kullandığı gözlenmiştir. Tüm grupta hem hafta içi hem de hafta sonu günlerde bilgisayar kullanma oranı %67.9'dur (N=74) (**Tablo 8**).

Tablo 8. Deneklerin Bilgisayar Kullandığı Günler

	Kız		Erkek		Tüm Grup	
	N	%	N	%	N	%
Hafta içi	7	14.6	2	3.3	9	8.2
Hafta sonu	14	29.2	12	19.7	26	23.9
Hafta içi ve hafta sonu	27	56.2	47	77	74	67.9
Toplam	48	100	61	100	109	100

Denekler, bilgisayar-internet kullanma amaçları açısından değerlendirildiğinde ödev yapma %86.2, müzik dinleme %80.7, arkadaşlarla konuşma (chat yapma) %79.8, video izleme %52.3, dosya indirme (download) %28.4 ve elektronik posta (e-mail) gönderme %27.5 oranında gözlenmiştir (Tablo 9).

Tablo 9. Deneklerin Bilgisayar-İnternet Kullanma Amaçları

	Tüm grup	
	N	%
Bilgisayar oyunu oynamak	109	100
Ödev yapmak	94	86.2
Müzik dinlemek	88	80.7
Arkadaşlarla konuşmak (chat yapmak)	87	79.8
Video izlemek	57	52.3
Dosya indirmek (download)	31	28.4
Elektronik posta (e-mail) göndermek	30	27.5
Diğer	11	10.1

Deneklerin cinsiyete göre bilgisayar-internet kullanma amaçları incelendiğinde kızların %95.8'i ödev yapmak için, %85.4'ü müzik dinlemek için, %79.2'si arkadaşlarla konuşmak için, %60.4'ü video izlemek için, %25'i elektronik posta göndermek için, %18.8'i ise dosya indirmek için bilgisayar-internet kullanmaktadır. Buna karşılık erkeklerin %80.3'ü arkadaşlarla konuşmak için, %78.7'si ödev yapmak için, %77'si müzik dinlemek için, %45.9'u video izlemek için, %36.1'i dosya indirmek için ve %29.5'i de elektronik posta göndermek için bilgisayar-internet kullanmaktadır (Tablo 10).

Tablo 10. Deneklerin Cinsiyete Göre Bilgisayar-İnternet Kullanma Amaçları

	Kız		Erkek	
	N	%	N	%
Bilgisayar oyunu oynamak	48	100	61	100
Ödev yapmak	46	95.8	48	78.7
Müzik dinlemek	41	85.4	47	77
Arkadaşlarla konuşmak (chat yapmak)	38	79.2	49	80.3
Video izlemek	29	60.4	28	45.9
Elektronik posta (e-mail) göndermek	12	25	18	29.5
Dosya indirmek (download)	9	18.8	22	36.1
Diğer	4	8.3	7	11.5

Denekler yaş grubuna göre bilgisayar-internet kullanma amaçları açısından incelendiğinde 8-11 yaş grubunun %90'ı ödev yapmak için, %77.1'i arkadaşlarla konuşmak için, %75.7'si müzik dinlemek için, %60'ı video izlemek için, %31.4'ü elektronik posta göndermek için, %22.9'u ise dosya indirmek için bilgisayar-internet kullanmaktadır. Buna karşılık 12-16 yaş grubundaki çocukların %89.7'si müzik dinlemek için, %84.6'sı arkadaşlarla konuşmak için, %79.5'i ödev yapmak için, %38.5'i video izlemek için, %38.1 dosya indirmek için ve %20.5'i de elektronik posta göndermek için bilgisayar-internet kullanmaktadır (**Tablo 11**).

Tablo 11. Deneklerin Yaş Grubuna Göre Bilgisayar-İnternet Kullanma Amaçları

	8-11		12-16	
	N	%	N	%
Bilgisayar oyunu oynamak	70	100	39	100
Ödev yapmak	63	90	31	79.5
Müzik dinlemek	53	75.7	35	89.7
Arkadaşlarla konuşmak (chat yapmak)	54	77.1	33	84.6
Video izlemek	42	60	15	38.5
Elektronik posta (e-mail) göndermek	22	31.4	8	20.5
Dosya indirmek (download)	16	22.9	15	38.5
Diğer	4	5.7	7	17.9

Denekler bilgisayar kullanma amaçları içinde ödev yapmak açısından değerlendirildiğinde kızların %27.1'i (N=13), erkeklerin %9.8'i (N=6) ödev yapmayı bilgisayar kullanım amaçları arasında ilk sırada belirtirken tüm grupta %13.8 denek ödev yapmayı bilgisayar kullanım amaçları arasında belirtmemiştir (**Tablo 12**).

Tablo 12. Cinsiyet Açısından Bilgisayarın Ödev Amaçlı Kullanımı

	Kız		Erkek		Tüm Grup		Ki kare testi	
	N	%	N	%	N	%	Pearson X ²	p
Yok	2	4.2	13	21.3	15	13.8	11.088	0.05 A.D
1.sırada	13	27.1	6	9.8	19	17.4		
2.sırada	11	22.9	16	26.2	27	24.8		
3.sırada	13	27.1	13	21.4	26	23.9		
4.sırada	5	10.4	6	9.8	11	10.1		
5.sırada	4	8.3	7	11.5	11	10.1		
Toplam	48	100	61	100	109	100		

Denekler bilgisayar kullanma amaçları içinde bilgisayar oyunu oynama açısından değerlendirildiğinde cinsiyetler arasında istatistiksel açıdan anlamlı farklılık saptanmıştır ($X^2= 15.035$, $p=0.004$). Kızların %35.4'ünün (N=17), erkeklerin %72.1'inin (N=44) bilgisayar oyunu oynamayı kullanım amaçları arasında ilk sırada belirttiği gözlenmiştir (**Tablo 13**).

Tablo 13. Cinsiyet Açısından Bilgisayarın Oyun Amaçlı Kullanımı

	Kız		Erkek		Tüm Grup		Ki kare testi	
	N	%	N	%	N	%	Pearson X ²	p
1.sırada	17	35.4	44	72.1	61	56	15.035	0.004*
2.sırada	10	20.8	7	11.5	17	15.6		
3.sırada	5	10.4	2	3.3	7	6.4		
4.sırada	7	14.6	3	4.9	10	9.2		
5.sırada	9	18.8	5	8.2	14	12.8		
Toplam	48	100	61	100	109	100		

Denekler bilgisayar oyunu oynama sıklığı açısından değerlendirildiğinde haftada 3 ve daha az kez oynayanlar tüm deneklerin %45'ini (N=49) oluştururken, 4 ve daha fazla kez bilgisayar oyunu oynama oranı %55 (N=60) olarak bulunmuştur. Denekler cinsiyete göre değerlendirildiklerinde ise kızların %66.6'sının (N=32), buna karşılık erkeklerin %27.9'unun (N=17) haftada 3 ve daha az kez bilgisayar oyunu oynadığı saptanmıştır. Haftada 4 ve daha fazla kez bilgisayar oyunu oynama oranı kızlarda %33.4 (N=16), erkeklerde ise %72.1'dir (N=44). Haftada bilgisayar oyunu oynama sıklığı açısından cinsiyetler arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır ($X^2=16.34$, $p=0.000$) (**Tablo 14**).

Tablo 14. Cinsiyet Açısından Haftada Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı

Oyun oynama sıklığı/hafta	Kız		Erkek		Tüm Grup		Ki kare testi	
	N	%	N	%	N	%	Pearson X ²	p
≤ 3	32	66.6	17	27.9	49	45	16.34	0.000*
≥ 4	16	33.4	44	72.1	60	55		
Toplam	48	100	61	100	109	100		

Denekler yaş gruplarına göre haftada bilgisayar oyunu oynama sıklığı açısından değerlendirildiğinde 8-11 yaş grubundaki çocukların %48.6'sının (N=34), 12-16 yaş grubundaki çocukların ise %38.5'inin (N=15) haftada 3 ve daha az kez bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Haftada 4 ve daha fazla kez bilgisayar oyunu oynama oranı 8-11 yaş grubunda %51.4 (N=36), 12-16 yaş grubunda ise %61.5 (N=24) olarak gözlenmiştir. Haftada oyun oynama sıklığı açısından yaş grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır (**Tablo 15**).

Tablo 15. Yaş Gruplarına Göre Haftada Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığı

Oyun oynama sıklığı/hafta	8-11 yaş		12-16 yaş		Tüm Grup		Ki kare testi	
	N	%	N	%	N	%	Pearson X ²	p
≤ 3	34	48.6	15	38.5	49	45	1.035	0.309 A.D
≥ 4	36	51.4	24	61.5	60	55		
Toplam	70	100	39	100	109	100		

Denekler hafta içi ve hafta sonu günlerde bilgisayar oyunu oynadıkları süreler açısından değerlendirildiğinde hafta içi günlerde ortalama 2.33±2.23 saat/gün, hafta sonu günlerde ortalama 2.97±2.51 saat/gün bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır (**Tablo 16**).

Tablo 16. Deneklerin Ortalama Bilgisayar Oyunu Oynama Süreleri (saat/gün)

	X ± SS	Dağılım Aralığı
Hafta içi günler	2.33 ± 2.23	0-11
Hafta sonu günler	2.97 ± 2.51	0-12

Denekler cinsiyetlerine göre hafta içi ve hafta sonu günlerde bilgisayar oyunu oynadıkları ortalama süreler açısından değerlendirildiğinde kızların hafta içi günlerde ortalama 1.43 ± 1.6 saat/gün, hafta sonu günlerde ortalama 1.85 ± 1.68 saat/gün; erkeklerin hafta içi günlerde ortalama 3.03 ± 2.4 saat/gün, hafta sonu günlerde ise ortalama 3.36 ± 2.7 saat/gün bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmış olup cinsiyetler arasında hafta içi ve hafta sonu günlerde ortalama bilgisayar oyunu oynama süreleri açısından istatistiksel olarak anlamlı farklılık gözlenmiştir (Hafta içi günlerde: $t = -4.144$, $p = 0.000$; hafta sonu günlerde: $t = -4.763$, $p = 0.000$) (Tablo 17).

Tablo 17. Cinsiyete Göre Ortalama Bilgisayar Oyunu Oynama Süreleri (saat/gün)

	Kız		Erkek		t test	
	X $\pm$ SS	Dağılım Aralığı	X $\pm$ SS	Dağılım Aralığı	t	p
Hafta içi günler	1.43 $\pm$ 1.6	0-8	3.03 $\pm$ 2.4	0-11	-4.144	0.000*
Hafta sonu günler	1.85 $\pm$ 1.68	0-9	3.36 $\pm$ 2.7	0-12	-4.763	0.000*

Denekler yaş gruplarına göre hafta içi ve hafta sonu günlerde bilgisayar oyunu oynadıkları ortalama süreler açısından değerlendirildiğinde 8-11 yaş grubundaki çocukların hafta içi günlerde ortalama 1.98 ± 1.71 saat/gün, hafta sonu günlerde ise 2.84 ± 2.01 saat/gün bilgisayar oyunu oynadığı saptanmıştır. Buna karşılık 12-16 yaş grubunun hafta içi günlerde ortalama 2.95 ± 2.86 saat/gün, hafta sonu günlerde ise ortalama 3.21 ± 3.22 saat/gün bilgisayar oyunu oynadığı bulunmuştur. Yaş grupları arasında hafta içi ve hafta sonu günlerde bilgisayar oyunu oynama süreleri açısından istatistiksel olarak anlamlı farklılık gözlenmemiştir (Tablo 18).

Tablo 18. Yaş Gruplarına Göre Ortalama Bilgisayar Oyunu Oynama Süreleri (saat/gün)

	8-11 yaş		12-16 yaş		t test	
	X±SS	Dağılım Aralığı	X±SS	Dağılım Aralığı	t	p
Hafta içi günler	1.98±1.71	0-9	2.95±2.86	0-11	-1.93	0.059 A.D
Hafta sonu günler	2.84±2.01	0-9	3.21±3.22	0-12	-0.655	0.515 A.D

Denekler tercih ettikleri oyun türleri açısından incelendiğinde MMORPG türündeki oyunları %9.2 (N=10), adam öldürme ve dövüş türündeki oyunları %21.1 (N=23), spor ve araba yarışı türündeki oyunları %21.1 (N=23), simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj türündeki oyunları ise %48.6 (N=48) oranında tercih ettikleri gözlenmiştir (**Tablo 19**).

Tablo 19. Deneklerin Tercih Ettikleri Oyun Türleri

Oyun türleri	N	%
1.MMORPG	10	9.2
2.Adam öldürme + Dövüş	23	21.1
3.Spor + Araba Yarışı	23	21.1
4.Simülasyon, Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	48	48.6
Toplam	109	100

Denekler cinsiyete göre oyun türü tercihleri açısından incelendiğinde kızların yüksek oranda simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj grubu oyunları (N=45, %93.7) tercih ettikleri, MMORPG türü oyunları ise tercih etmedikleri saptanmıştır. Erkeklerin en çok spor ve araba yarışı türündeki oyunlar (N=22, %36.1) ile adam öldürme ve dövüş oyunlarını (N=21, %34.4) tercih ettikleri gözlenirken bunları MMORPG türündeki oyunlar (N=10, %16.4) ile simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj grubu oyunların (N=8, %13.1) izlediği saptanmıştır. Cinsiyete göre oyun türü tercihleri açısından istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır ($X^2=70.147$, $p=0.000$) (Tablo 20).

Tablo 20. Cinsiyete Göre Oyun Türü Tercihleri

Oyun Türleri	Kız		Erkek		Ki kare testi	
	N	%	N	%	Pearson X ²	p
1.MMORPG	0	0	10	16.4	70.147	0.000*
2.Adam öldürme + Dövüş	2	4.2	21	34.4		
3.Spor + Araba Yarışı	1	2.1	22	36.1		
4.Simülasyon,Zeka,Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	45	93.7	8	13.1		
Toplam	48	100	61	100		

Denekler yaş gruplarına göre oyun türü tercihleri açısından değerlendirildiğinde 8-11 yaş grubundaki çocukların en çok simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj türü oyunları (%52.8, N=37) tercih ettikleri, adam öldürme ve dövüş türündeki oyunların %22.9 (N=16), spor ve araba yarışı türündeki oyunların %20 (N=14), MMORPG türü oyunların ise %4.3 (N=3) oranında tercih edildiği gözlenmiştir. 12-16 yaş grubundaki çocukların da en çok simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih ettikleri (N=16, %41), bunu spor ve araba yarışı oyunlarının (N=9, %23) takip ettiği gözlenmiş olup adam öldürme ve dövüş türündeki oyunlar (N=7, %18) ile MMORPG türündeki oyunlar (N=7, %18)

eşit oranda tercih edilmiştir. Yaş grupları arasında oyun türü tercihi açısından istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır (**Tablo 21**).

Tablo 21. Yaş Gruplarına Göre Oyun Türü Tercihleri

Oyun Türleri	8-11 yaş		12-16 yaş		Ki kare testi	
	N	%	N	%	Pearson X ²	p
1.MMORPG	3	4.3	7	18	6.216	0.102 A.D
2.Adam öldürme + Dövüş	16	22.9	7	18		
3. Spor + Araba Yarışı	14	20	9	23		
4.Simülasyon, Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	37	52.8	16	41		
Toplam	70	100	39	100		

Denekler yaş grupları ve cinsiyet açısından oyun türü tercihlerine göre değerlendirildiğinde her iki yaş grubunda da cinsiyet ve oyun türü tercihi arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır (8-11 yaş grubu için $X^2=49.626$, $p=0.000$; 12-16 yaş grubu için $X^2=21.274$, $p=0.000$).

8-11 yaş grubundaki kızların tümünün simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunları kategorisindeki oyunları tercih ettikleri gözlenirken bu yaş grubundaki erkeklerin %41'inin (N=16) adam öldürme ve dövüş türündeki oyunları, %35.9'unun (N=14) ise spor ve araba yarışı türündeki oyunları tercih ettiği gözlenmiş olup MMORPG türü oyunları tercih eden erkek çocuk sayısı 3'dür (%7.7) (**Tablo 22**).

Tablo 22. 8-11 Yaş Grubunda Cinsiyete Göre Oyun Türü Tercihleri

Oyun Türleri	Kız		Erkek		Ki kare testi	
	N	%	N	%	Pearson X ²	p
1.MMORPG	0	0	3	7.7	49.626	0.000*
2.Adam öldürme + Dövüş	0	0	16	41		
3.Spor + Araba Yarışı	0	0	14	35.9		
4.Simülasyon, Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	31	100	6	15.4		
Toplam	31	100	39	100		

Tablo, gözlerin %25'inde beklenen değerin düşük olması nedeniyle ilk üç oyun grubu bir grup olacak şekilde basitleştirilmiş ve ki kare böylelikle hesaplanmıştır.

12-16 yaş grubundaki kızların %82.4'ü (N=14) simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj türü oyunları tercih ederken erkeklerin sadece %9.1'inin (N=2) bu tür oyunları tercih ettiği gözlenmiştir. Ayrıca erkeklerin %36.4'ü (N=8) spor ve araba yarışı türü oyunları tercih ederken, bunu MMORPG türündeki oyunlar (%31.8, N=7) ile adam öldürme ve dövüş türündeki oyunların (%22.7, N=5) izlediği saptanmıştır (**Tablo 23**).

Tablo 23. 12-16 Yaş Grubunda Cinsiyete Göre Oyun Türü Tercihleri

Oyun Türleri	Kız		Erkek		Ki kare testi	
	N	%	N	%	Pearson X ²	p
1.MMORPG	0	0	7	31.8	21.274	0.000*
2.Adam öldürme + Dövüş	2	11.8	5	22.7		
3.Spor + Araba Yarışı	1	5.9	8	36.4		
4.Simülasyon, Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	14	82.4	2	9.1		
Toplam	17	100	39	100		

Tablo, birçok gözde (%62.5) beklenen değerin düşük olması nedeniyle ilk üç oyun grubu bir grup olacak şekilde basitleştirilmiş ve ki kare böylelikle hesaplanmıştır.

Deneklerin CBCL/6-18 DSM uyumlu alt testlere ait T skorları ortalamaları **Tablo 24**'teki gibidir.

Tablo 24. Deneklerin CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları

	X±SS	Dağılım Aralığı
Duygudurum Bozukluğu	66.02±8.48	50-86
Anksiyete Bozukluğu	61.9±7.23	50-77
Somatizasyon Bozukluğu	57.76±8.56	50-83
DEHB	62.24±8.35	50-80
KOKGB	59.82±8.07	50-80
Davranım Bozukluğu	60.24±8.68	50-88

Deneklerin CBCL/6-18 DSM uyumlu alt testlerine ait T skorları ortalamaları cinsiyet açısından karşılaştırıldığında kızlar ve erkekler arasında Somatizasyon Bozukluğu ($Z = -2.007$, $p = 0.045$), KOKGB ($Z = -2.258$, $p = 0.024$) ve Davranım Bozukluğu ($Z = -2.796$, $p = 0.005$) T skorları açısından istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır. Somatizasyon Bozukluğu T skor ortalamaları kızlarda daha yüksek iken, KOKGB ve Davranım Bozukluğu T skor ortalamaları erkeklerde daha yüksek saptanmıştır (**Tablo 25**).

Tablo 25. Cinsiyete Göre CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları

	Kız (N=48)		Erkek (N=61)		MW-U	
	X±SS	Dağılım Aralığı	X±SS	Dağılım Aralığı	Z	p
Duygudurum Bozukluğu	67.52±8.34	50-86	64.84±8.46	50-83	-1.691	0.091 A.D
Anksiyete Bozukluğu	61.75±7.69	50-77	62.02±6.92	51-75	-0.3	0.764 A.D
Somatizasyon Bozukluğu	59.71±9.35	50-83	56.23±7.61	50-77	-2.007	0.045*
DEHB	61.08±7.74	51-80	63.15±8.75	50-80	-1.198	0.231 A.D
KOKGB	57.52±6.61	50-77	61.62±8.69	50-80	-2.258	0.024*
Davranım Bozukluğu	57.52±6.61	50-77	62.38±9.53	50-88	-2.796	0.005*

Deneklerin CBCL/6-18 DSM uyumlu alt testlere ait T skorları ortalamaları yaş grupları açısından karşılaştırıldığında T skorları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır (**Tablo 26**).

Tablo 26. Yaş Grubuna Göre CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları

	8-11 yaş (N=70)		12-16 yaş (N=39)		MW-U	
	X±SS	Dağılım Aralığı	X±SS	Dağılım Aralığı	Z	p
Duygudurum Bozukluğu	66.6±8.29	50-83	64.97±8.82	50-86	-1.254	0.21 A.D
Anksiyete Bozukluğu	62.49±7.53	50-77	60.85±6.62	50-71	-1.119	0.263 A.D
Somatizasyon Bozukluğu	57.43±8.43	50-83	58.36±8.86	50-77	-0.478	0.632 A.D
DEHB	62.77±9.23	50-80	61.28±6.46	51-77	-0.472	0.637 A.D
KOKGB	59.54±7.97	50-77	60.31±8.33	50-80	-0.553	0.58 A.D
Davranım Bozukluğu	60.76±9.7	50-88	59.31±6.48	50-74	-0.295	0.768 A.D

Deneklerin CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun alt testlerine ait T skorları ortalamaları **Tablo 27**'deki gibidir.

Tablo 27. Deneklerin CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları

	X±SS	Dağılım Aralığı
İçe Yönelim	64.83±8	43-86
Dışa Yönelim	60.91±9.51	33-83
Toplam Sorun	64.08±7.976	36-79

Deneklerin CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun alt testlerine ait T skorların ortalamaları cinsiyet açısından karşılaştırıldığında Dışa Yönelim T skorları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmış olup T skor ortalamaları erkeklerde daha yüksektir ($Z = -1.971$, $p = 0.049$) (**Tablo 28**).

Tablo 28. Cinsiyete Göre CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları

	Kız (N=48)		Erkek (N=61)		MW-U	
	X±SS	Dağılım Aralığı	X±SS	Dağılım Aralığı	Z	p
İçe Yönelim	66.04±8.49	43-86	63.89±7.52	44-80	-1.268	0.205 A.D
Dışa Yönelim	58.83±8.46	34-79	62.54±10.03	33-83	-1.971	0.049*
Toplam Sorun	63.75±7.38	36-76	64.34±8.47	43-79	-0.41	0.682 A.D

Deneklerin yaş gruplarına göre CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun alt testlerine ait T skorları ortalamaları **Tablo 29**'da verilmiştir.

Tablo 29. Yaş Grubuna Göre CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları

	8-11 yaş (N=70)		12-16 yaş (N=31)		MW-U	
	X±SS	Dağılım Aralığı	X±SS	Dağılım Aralığı	Z	p
İçe Yönelim	65.37±8.05	43-86	63.87±7.91	44-80	-0.927	0.354 A.D
Dışa Yönelim	61.31±10.25	33-83	60.18±8.1	34-74	-0.171	0.864 A.D
Toplam Sorun	64.36±8.58	36-79	63.59±6.84	45-75	-0.57	0.569 A.D

Denekler oyun türü tercihlerine göre CBCL/6-18 DSM uyumlu alt test T skorları açısından değerlendirildiğinde “Davranım Bozukluğu” alt testine ait T skorlarının istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek olduğu saptanmıştır ($X^2=15.827$, $p=0.001$) (**Tablo 30**). Yapılan post-hoc analiz sonrasında adam öldürme ve dövüş grubundaki oyunları tercih edenlerin Davranım Bozukluğu T skor ortalamaları simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih edenlerden istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek tespit edilmiştir ($Z= -3.203$, $p=0.001$). Benzer şekilde spor ve araba yarışı grubundaki oyunları tercih edenlerin Davranım Bozukluğu T skor ortalamaları simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih edenlerden istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek tespit edilmiştir ($Z= -3.003$, $p=0.003$).

Tablo 30. Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları

Duygudurum Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	61.20±7.39	51-72	3.711	0.294 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	23	66.96±8.92	50-83		
3.Spor + Araba Yarışı	23	66.3±9.93	52-86		
4. Simülasyon, Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	53	66.4±7.71	50-82		
Anksiyete Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X ±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	61±6.52	53-71	0.523	0.914 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	23	62.7±7.62	51-75		
3.Spor + Araba Yarışı	23	61.7±6.72	51-72		
4. Simülasyon, Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	53	61.81±7.56	50-77		
Somatizasyon Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	58.8±8.99	50-73	4.72	0.194 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	23	57.78±9.53	50-77		
3.Spor + Araba Yarışı	23	54.3±5.47	50-66		
4. Simülasyon, Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	53	59.06±8.93	50-83		

Tablo 30. Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları (devam)

Dikkat Eksikliği / Hiperaktivite Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	60.2±7.39	50-73	4.635	0.201 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	23	64.04±9.79	50-80		
3.Spor + Araba Yarışı	23	64.52±8.03	51-80		
4. Simülasyon, Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	53	60.85±7.8	50-80		
Karşıt Olma - Karşı Gelme Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	60.4±6.67	52-69	7.575	0.056 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	23	62.09±9.62	50-77		
3.Spor + Araba Yarışı	23	62.96±8.74	50-80		
4. Simülasyon, Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	53	57.36±6.58	50-77		
Davranım Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	57.6±6.57	51-66	15.827	0.001*
2.Adam Öldürme+Dövüş	23	64.48±9.73	50-87		
3.Spor+Araba Yarışı	23	62.96±8.74	50-80		
4.Simülasyon,Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	53	57.36±6.58	50-77		

Denekler oyun türü tercihlerine göre CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun alt testlerine ait T skorları açısından değerlendirildiğinde “Dışa Yönelim” alt testi T skorlarının istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek olduğu saptanmıştır ($X^2=11.065$, $p=0.011$) (**Tablo 31**). Yapılan post-hoc analiz sonrasında spor ve araba yarışı grubundaki oyunları tercih edenlerin Dışa Yönelim T skor ortalamaları simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih edenlerden istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek tespit edilmiştir ($Z= -2.909$, $p=0.004$).

Tablo 31. Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları

İçe Yönelim				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	61.2±8.24	44-75	2.775	0.428 A.D
2.Adam Öldürme+Dövüş	23	64.7±8.64	52-80		
3.Spor+Araba Yarışı	23	65.52±6.08	50-77		
4.Simülasyon,Zeka,Platform, Strateji,Giysi-Makyaj	53	65.28±8.42	43-86		
Dışa Yönelim				KW	
Oyun türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	59.6±6.82	48-69	11.065	0.011*
2.Adam Öldürme+Dövüş	23	63.96±10.4	40-82		
3.Spor+Araba Yarışı	23	64.39±10.3	33-83		
4.Simülasyon,Zeka,Platform, Strateji,Giysi-Makyaj	53	58.32±8.53	34-79		
Toplam Sorun				KW	
Oyun türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	61.1±6.94	48-70	6.576	0.087 A.D
2.Adam Öldürme+Dövüş	23	65.39±9.42	50-79		
3.Spor + Araba Yarışı	23	66.61±7.6	43-77		
4.Simülasyon,Zeka,Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	53	62.98±7.43	36-76		

Kızların yüksek oranda simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunları grubundaki oyunları (N=45, %93.7) tercih etmeleri nedeniyle kız deneklerin kendi aralarında oyun türü tercihleri CBCL/6-18 alt test T skorları açısından değerlendirilmemiştir.

Erkeklerin oyun türü tercihleri CBCL/6-18 alt test T skorları açısından değerlendirildiğinde, DSM uyumlu “Davranım Bozukluğu” alt test T skorları ile tercih edilen oyun türleri arasında istatistiksel olarak anlamlılığa yakın p değeri hesaplanmıştır ($X^2=7.71$, $p=0.052$) (**Tablo 32**). Yapılan post-hoc analiz sonrasında oyun grupları arasında T skorları açısından istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır.

Tablo 32. Erkeklerde Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları

Duygudurum Bozukluğu				KW	
Oyun türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	61.2±7.39	51-72	2.281	0.516 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	21	66.19±8.761	50-83		
3.Spor+Araba Yarışı	22	65.41±9.16	52-80		
4.Simülasyon,Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	6	64.25±6.8	52-73		
Anksiyete Bozukluğu				KW	
Oyun türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	61±6.52	53-71	0.641	0.887 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	21	62.76±7.97	51-75		
3.Spor + Araba Yarışı	22	62.18±6.45	51-72		
4.Simülasyon,Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	8	60.88±6.69	51-70		
Somatizasyon Bozukluğu				KW	
Oyun türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	58.8±8.99	50-73	2.836	0.418 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	21	57.43±9.23	50-77		
3.Spor + Araba Yarışı	22	53.77±4.96	50-64		
4.Simülasyon,Zeka, Platform, Strateji, Giysi-Makyaj	8	56.62±6.55	50-68		

Tablo 32. Erkeklerde Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları (devam)

Dikkat Eksikliği / Hiperaktivite Bozukluğu				KW	
Oyun türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	60.2±7.39	50-73	4.52	0.21 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	21	64.52±10.12	50-80		
3.Spor + Araba Yarışı	22	64.82±8.09	51-80		
4.Simülasyon gr.*	8	58.62±6.78	50-70		
Karşıt Olma - Karşı Gelme Bozukluğu				KW	
Oyun türü	N	X ±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	60.4±6.67	52-69	4.439	0.218 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	21	62.33±9.77	50-77		
3.Spor + Araba Yarışı	22	63.5±8.54	50-80		
4.Simülasyon gr.	8	56.12±7.02	51-71		
Davranım Bozukluğu				KW	
Oyun türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	57.6±6.57	51-66	7.71	0.052 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	21	64.81±10.12	50-87		
3.Spor + Araba Yarışı	22	64.14±10.04	50-88		
4.Simülasyon gr.	8	57.12±6.058	50-66		

*Simülasyon,zeka,platform,strateji,giysi-makyaj grubu oyunlar

Erkeklerin oyun türü tercihleri CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun alt test T skorları açısından değerlendirildiğinde istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır (**Tablo 33**).

Tablo 33. Erkeklerde Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları

İçe Yönelim				KW	
Oyun türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	61.2±8.24	44-75	2.036	0.565 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	21	64.38±8.42	52-80		
3.Spor + Araba Yarışı	22	65±5.67	50-74		
4.Simülasyon gr.	8	62.88±9.08	45-74		
Dışa Yönelim				KW	
Oyun türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	59.6±6.82	48-69	6.796	0.079 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	21	64.24±10.85	40-82		
3.Spor + Araba Yarışı	22	64.45±10.532	33-83		
4.Simülasyon gr.	8	56.5±7.73	48-71		
Toplam Sorun				KW	
Oyun türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	10	61.1±6.93	48-70	6.019	0.111 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	21	65.29±9.81	50-79		
3.Spor + Araba Yarışı	22	66.45±7.74	43-77		
4.Simülasyon gr.	8	60.12±6.749	51-71		

8-11 yaş grubundaki erkekler oyun türü tercihleri bakımından CBCL/6-18 DSM uyumlu alt testlerden aldıkları T skorlar açısından değerlendirildiğinde istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır (**Tablo 34**).

Tablo 34. 8-11 Yaş Grubu Erkeklerin Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları

Duygudurum Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	3	65.33±11.55	52-72	0.814	0.846 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	16	66.56±9.85	50-83		
3.Spor + Araba Yarışı	14	66.29±9.12	52-78		
4.Simülasyon gr.	6	63.33±6.8	52-70		
Anksiyete Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	3	61.67±7.64	55-70	0.45	0.93 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	16	62.5±8.25	51-75		
3.Spor + Araba Yarışı	14	61.29±6.93	51-72		
4.Simülasyon gr.	6	60.67±5.79	51-68		
Somatizasyon Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	3	59±10.15	50-70	3.003	0.391 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	16	57.69±8.76	50-77		
3.Spor + Araba Yarışı	14	53.36±4.83	50-61		
4.Simülasyon gr.	6	57.83±7.03	50-68		

Tablo 34. 8-11 Yaş Grubu Erkeklerin Oyun Türü Tercihleri Bakımından DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları (devam)

Dikkat Eksikliği/Hiperaktivite Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	3	56±5.29	50-60	5.348	0.148 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	16	65.06±10.43	50-80		
3.Spor + Araba Yarışı	14	64.64±9.71	50-77		
4.Simülasyon gr.	6	56.17±5.38	50-66		
Karşıt Olma - Karşı Gelme Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	3	56.33±5.13	52-62	4.937	0.176 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	16	62.62±10.07	50-77		
3.Spor + Araba Yarışı	14	62±7.71	50-77		
4.Simülasyon gr.	6	54.33±4.18	51-62		
Davranım Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	3	52±1.73	51-54	6.713	0.082 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	16	66.12±11.06	50-87		
3.Spor + Araba Yarışı	14	64.43±11.63	50-88		
4.Simülasyon gr.	6	56.83±5.04	51-65		

8-11 yaş grubundaki erkekler oyun türü tercihleri bakımından CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun alt test T skorları açısından değerlendirildiğinde istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır (**Tablo 35**).

Tablo 35. 8-11 Yaş Grubu Erkeklerde Oyun Türü Tercihleri Bakımından İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları

İçe Yönelim				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	3	67.33±9.29	57-75	0.474	0.925 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	16	64.38±7.78	52-78		
3.Spor + Araba Yarışı	14	64.07±6.11	50-71		
4.Simülasyon gr.	6	63±10.51	45-74		
Dışa Yönelim				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	3	58±0	58-58	5.156	0.161 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	16	65±12.01	40-82		
3.Spor + Araba Yarışı	14	63.64±12.59	33-83		
4.Simülasyon gr.	6	55±5.73	48-62		
Toplam Sorun				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	3	62.67±8.74	53-70	3.075	0.38 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	16	65.44±10.71	50-79		
3.Spor + Araba Yarışı	14	65.5±9.03	43-77		
4.Simülasyon gr.	6	59±5.93	51-66		

12-16 yaş grubundaki erkekler oyun türü tercihleri bakımından CBCL/6-18 DSM uyumlu alt testlerden aldıkları T skorlar açısından değerlendirildiğinde istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır (**Tablo 36**).

Tablo 36. 12-16 Yaş Grubu Erkeklerin Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testler e Ait T Skorları Ortalamaları

Duygudurum Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	7	59.43±5.03	51-66	3.026	0.388 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	5	65±4.18	59-70		
3.Spor + Araba Yarışı	8	63.88±9.66	55-80		
4.Simülasyon gr.	2	67±8.49	61-73		
Anksiyete Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	7	60.71±6.63	53-71	0.978	0.807 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	5	63.6±7.83	53-71		
3.Spor + Araba Yarışı	8	63.75±5.57	58-71		
4.Simülasyon gr.	2	61.5±12.02	53-70		
Somatizasyon Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	7	58.71±9.32	50-73	0.95	0.813 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	5	56.6±11.7	50-77		
3.Spor + Araba Yarışı	8	54.5±5.43	50-64		
4.Simülasyon gr.	2	53±4.24	50-56		

Tablo 36. 12-16 Yaş Grubu Erkeklerin Oyun Türü Tercihleri Bakımından CBCL/6-18 DSM Uyumlu Alt Testlere Ait T Skorları Ortalamaları (devam)

Dikkat Eksikliği/Hiperaktivite Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	7	62±7.75	52-73	1.596	0.66 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	5	62.8±9.96	51-77		
3.Spor + Araba Yarışı	8	65.12±4.61	59-70		
4.Simülasyon gr.	2	66±5.66	62±70		
Karşıt Olma - Karşı Gelme Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	7	62.14±6.79	55-69	1.108	0.775 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	5	61.4±9.79	52-75		
3.Spor + Araba Yarışı	8	66.12±9.8	51-80		
4.Simülasyon gr.	2	61.5±13.44	52-71		
Davranım Bozukluğu				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	7	60±6.43	51-66	1.812	0.612 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	5	60.6±4.88	56-67		
3.Spor + Araba Yarışı	8	63.62±7.15	53-70		
4.Simülasyon gr.	2	58±11.31	50-66		

12-16 yaş grubundaki erkekler oyun türü tercihleri bakımından CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun alt test T skorları açısından değerlendirildiğinde istatistiksel anlamlılık saptanmamıştır (**Tablo 37**).

Tablo 37. 12-16 Yaş Grubu Erkeklerde Oyun Türü Tercihleri Bakımından İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun Alt Testlerine Ait T Skorları Ortalamaları

İçe Yönelim				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	7	58.57±6.8	44-63	5.092	0.165 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	5	64.4±11.28	52-80		
3.Spor + Araba Yarışı	8	66.62±4.75	61-74		
4.Simülasyon gr.	2	62.5±4.95	59-66		
Dışa Yönelim				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	7	60.29±8.24	48-69	2.182	0.535 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	5	61.8±6.14	55-69		
3.Spor + Araba Yarışı	8	65.88±5.92	58-74		
4.Simülasyon gr.	2	61±14.14	51-71		
Toplam Sorun				KW	
Oyun Türü	N	X±SS	Dağılım Aralığı	X²	p
1.MMORPG	7	60.43±6.71	48-65	4.693	0.196 A.D
2.Adam Öldürme + Dövüş	5	64.8±7.16	58-74		
3.Spor + Araba Yarışı	8	68.12±4.85	61-75		
4.Simülasyon gr.	2	63.5±10.61	56-71		

6. TARTIŞMA

Bu çalışmada İ.Ü.Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Polikliniği'ne başvuran 8-16 yaş grubundaki 48 kız, 61 erkek olmak üzere toplam 109 çocuk çalışmaya dahil edilmiştir. Araştırmacı tarafından hazırlanan anket vasıtasıyla çocukların son bir yıl içindeki bilgisayar-internet kullanım alışkanlıkları ile bilgisayar oyunu oynama davranışlarının değerlendirilmesi, ebeveynler tarafından doldurulan 6-18 Yaş Arası Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği (CBCL/6-18) ile örneklemin davranışsal/duygusal profilinin belirlenerek tercih edilen bilgisayar oyunu türleri ile bu profiller arasındaki ilişkilerin varlığının araştırılması amaçlanmıştır.

Çalışmamız sonuçlarına göre:

- Evlerde bulunan bilgisayarların büyük çoğunlukta çocuk odasında bulunduğu saptanmıştır.
- Erkeklerin kızlardan daha erken yaşta bilgisayar kullanmaya başladıkları saptanmıştır.
- Erkeklerin kızlardan daha uzun süreyle ve daha sık bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır.
- Bilgisayar-internet kullanma amaçlarında oyun oynama ardından ödev yapma, müzik dinleme, arkadaşlarla konuşma, video izleme gelmektedir.
- Bilgisayar-internet kullanma amaçlarında ödev yapmanın kızlar arasında erkeklere göre daha yüksek oranda tercih edildiği gözlenmiştir.
- Oyun tercihi cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Erkekler en çok spor ve araba yarışı türündeki oyunlar ile adam öldürme ve dövüş türü oyunları tercih

etmektedirler. Kızların büyük bir bölümü simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj grubu oyunları tercih etmektedir.

- CBCL/6-18 DSM uyumlu Somatizasyon Bozukluğu, Karşıt Olma Karşı Gelme Bozukluğu, Davranım Bozukluğu alt ölçekleri ile Dışa Yönelim alt ölçek T skor ortalamaları cinsiyetler arasında farklılık göstermektedir.
- Adam öldürme ve dövüş türü oyunları tercih edenlerde CBCL/6-18 DSM uyumlu Davranım Bozukluğu alt test T skor ortalamaları simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih edenlerden istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek tespit edilmiştir.
- Spor ve araba yarışı türü oyunları tercih edenlerde CBCL/6-18 DSM uyumlu Davranım Bozukluğu alt test T skor ortalamaları simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih edenlerden istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek tespit edilmiştir.
- Spor ve araba yarışı türü oyunları tercih edenlerde CBCL/6-18 DSM uyumlu Dışa Yönelim Sorunları alt test T skor ortalamaları simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih edenlerden istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek tespit edilmiştir.
- Kızların büyük çoğunluğu simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih ettiği için erkekler kendi arasında oyun tercihleri ve CBCL/6-18 alt ölçek T skorları açısından değerlendirildiğinde anlamlı farklılık saptanmamıştır.

Denek grubunda kızlarla erkekler arasında yaş bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır.

Deneklerin evlerinde bilgisayar bulunanların oranı %92.6 ve bu grupta evde internet erişim olanağı %87.1 olarak saptanmış, bilgisayarın %59.4 evde çocuk

odasında bulunduğu gözlenmiştir. Patriarca ve ark. da, İtalya’da 11-16 yaş arası 987 çocukla televizyon, bilgisayar oyunları ve bilgisayar kullanımı ile ilgili yaptıkları çalışmalarında bilgisayar kullanma oranını %84.9 olarak bulmuşlar ve bilgisayar kullanan çocukların odalarında bilgisayar varlığını %61.3 olarak bildirmişlerdir (Patriarca ve ark., 2009). Tahiroğlu ve ark. (2008) 12-18 yaş arası 3,975 çocukta internet kullanım alışkanlıklarını değerlendirdikleri çalışmalarında bilgisayar bulunan evlerin oranını %53.4 ve bu evlerde internet erişim oranını %31.5 olarak bildirmişlerdir. Aktaş Arnas’ın (2005) 3-18 yaş arası 933 çocuğun televizyon, bilgisayar ve internet kullanma alışkanlıklarını değerlendirdiği çalışmasında ise ailelerin %35.7’sinin evinde bilgisayar bulunduğu, bu evlerin %21.7’sinde internet erişim imkanı olduğu ve %21.3 evde bilgisayarın çocuk odasında bulunduğu bildirilmiştir. Bu sonuçlar çalışmamızın bulgularıyla karşılaştırıldığında ülkemizde 2005 yılından bu yana evlerde bilgisayar sahipliği ile internet erişim imkanının arttığı, buna paralel olarak bilgisayarın çocuk odasında bulundurulma oranının da yükseldiği gözlenmektedir.

Deneklerin bilgisayar kullanmaya başlama yaşı açısından kızlarla erkekler arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır. Çalışmamızın sonuçlarına göre erkekler kızlardan daha erken yaşta bilgisayar kullanmaya başlamışlardır (erkekler= 7 ± 2.6 yaş, kızlar= 8.3 ± 2.4 yaş). Ayrıca çalışmamızda bilgisayar kullanmaya başlama yaşı tüm grup için 7.6 ± 2.6 olarak saptanmıştır. Bu bulgular, Griffiths’in (1997) çalışmasında bildirdiği bilgisayar oyunlarını oynamaya başlama yaşı açısından benzerlik göstermektedir. Griffiths çalışmasında ilk kez bilgisayar oyunu oynama yaşını tüm grup için ortalama 7.5 yaş, erkekler için ortalama 7.1 yaş, kızlar için ise ortalama 8.6 yaş olarak bildirmiş, erkeklerin bilgisayar oyunu oynamaya kızlardan daha erken yaşta başladığını belirtmiştir.

Haftada bilgisayar oyunu oynama sıklığı açısından kızlarla erkekler arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmış, kızların %66.6’sı (N=32) haftada 3 ve daha az kez bilgisayar oyunu oynarken, erkeklerde bu oran %27.9

(N=17) olarak bulunmuştur. Bununla birlikte haftada 4 ve daha fazla kez bilgisayar oyunu oynayan kızlar %33.4 (N=16) oranında iken erkeklerde bu oran %72.1 (N=44) olarak saptanmıştır. Yaş grupları arasında ise bilgisayar oyunu oynama sıklığı açısından anlamlı farklılık bulunmamıştır. Griffiths (1997), 11 yaşındaki 147 çocukla yaptığı çalışmada erkekler için her gün bilgisayar oyunu oynama oranını %33.3, çoğu günlerde oynama oranını ise %46.6 olarak; kızlar için ise bu oranları sırasıyla %18 ve %48.6 olarak saptamış, erkeklerin kızlardan daha sık bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmiştir. Benzer bulgu literatürde başka yazarlar tarafından da bildirilmiştir (Colwell ve Payne, 2000; Colwell ve Kato, 2003; Fromme, 2003).

Çalışmamızda ortalama bilgisayar oyunu oynama süreleri bakımından cinsiyetler arası istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmış olup erkeklerin hafta içi ve hafta sonu günlerde kızlardan daha uzun süreyle oynadıkları bulunmuştur. Hafta içi günlerde kızların 1.43 ± 1.6 saat/gün, erkeklerin 3.03 ± 2.4 saat/gün; hafta sonu günlerde kızların 1.85 ± 1.68 saat/gün ve erkeklerin 3.36 ± 2.7 saat/gün süreyle bilgisayar oyunu oynadığı saptanmıştır. Bu bulgu literatürde belirtilen erkeklerin kızlardan daha uzun süre bilgisayar oyunu oynadıkları bulgusuyla uyumludur (Colwell ve Payne, 2000; Colwell ve Kato, 2003; Chan ve Rabinowitz, 2006; Marshall ve ark., 2006; Sadıkoğlu ve ark., 2008; Hastings ve ark., 2009). Yaş grupları açısından 12-16 yaş grubunun 8-11 yaş grubuna göre daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynadığı saptanmakla birlikte bilgisayar oyunu oynanan süreler açısından yaş grupları arasında istatistiksel anlamlılık saptanmamıştır. Sadıkoğlu ve ark. da (2008) 8-14 yaş arasındaki 318 çocukla yaptıkları çalışmalarında yaşı artması ile birlikte bilgisayar oyunu oynanan sürenin de artış gösterdiğini bildirmişlerdir.

İlköğretim programında 2005-2006 yılında yapılan değişikliklerle öğretme-öğrenme ortamları için önemli bir kaynak haline gelen internet, alternatif ölçme ve değerlendirme araçları olan proje ve performans ödevi çalışmalarında bir ders kaynağı olarak kullanılmakta, program gereği bu kaynaklara ulaşma, kaynaklardan

yararlanma ve toplanan verilerin düzenlenmesinde öğretmenlerin öğrencilere rehberlik etmesi istenmektedir (Karadağ ve ark., 2006). Bununla birlikte MEB bünyesindeki Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün resmi internet sitesinde öğrencilere yönelik hazırlanan ve kullanıma sunulan ders kitapları ile “öğrenme nesneleri” olarak adlandırılan çeşitli sunum ve dökümanlardan oluşan elektronik kaynaklar yer almaktadır (T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, 2009). Bir başka deyişle 2005-2006 öğretim yılından bu yana ülkemizde internetin ödev amaçlı kullanımının desteklendiğini söylemek mümkündür.

Örnekleminizde bilgisayar ve internetin ödev amaçlı kullanımı %86.2 oranında saptanmıştır. Orhan ve Akkoyunlu (2004) internetin “ders/ödev için bilgiye ulaşma” amaçlı kullanım oranını %13.9, “ders/ödev+oyun+haberleşme” amaçlı kullanımını ise %39.3 olarak bildirmişler, Aktaş Arnas ise (2005) bilgisayarın ödev amaçlı kullanım oranını %26.6 olarak bildirmiştir. Çalışmamıza göre internetin ödev amaçlı kullanımında 2004 yılından bu yana artış olduğu gözlenmektedir. Bu bulgunun, okullarda ödevlerin hazırlanmasında internet kullanımının teşvik edilmesinin yanı sıra, ülkemizde bilgisayar sahipliği ve internet erişim oranındaki artışa bağlı olarak ortaya çıktığı söylenebilir.

Çalışmamızda bilgisayar ve internetin ödev amaçlı kullanımının cinsiyete göre ve yaş gruplarına göre istatistiksel olarak anlamlı olmamakla birlikte farklılık gösterdiği saptanmış, kızların %95.8, erkeklerin ise %78.7 oranında ödev amaçlı bilgisayar-internet kullandığı gözlenmiştir. Diğer yandan, bilgisayar-internet kullanma amaçları içinde ilk tercih olarak ödev yapmayı belirten kızların oranı erkeklerin yaklaşık 3 katı olup, oyun oynamayı ilk tercihinde belirten %72.2 erkeğe karşılık kızların %35.4 oranında oyun oynamayı ilk sırada tercih ettiği saptanmıştır. Bu bulgunun sebebi, Phillips ve ark.'nın (1995) aktardığı gibi kızların erkek yaşlılarına göre daha akademik olma eğilimleri nedeniyle bilgisayar oyunu oynayarak ödevlerini ihmal etmek istememeleri olabilir.

Çocukların günlük yaşamdaki oyun aktivitelerinin cinsiyetlerine göre farklılıklar gösterdiği ortaya konmuştur. Goldberg ve Lewis, 6. ve 13. aylık iki grup bebeğin oyun davranışlarını gözlemiş, kız bebeklerin daha bağımlı, daha sakin, daha az araştırma-keşif içeren oyun davranışı sergilerken, erkek bebeklerin daha bağımsız ve araştırmacı, daha kuvvetli-enerjik olduklarını, koşma-vurma davranışları gösterdiklerini belirtmişlerdir. Araştırmacılar, bebeğin davranışına karşı annenin davranış biçiminin bebek için bir “başlangıç yanıtı” olduğunu belirten Moss’un görüşünden hareketle hayatın ilk yılı içinde cinsiyet rollerinin şekillenmesinde, ebeveynlerin bebeklerinin davranışlarına verdikleri yanıtların rol oynayabileceğini öne sürmüşlerdir. Buna göre yaşamın ilk bir ya da iki yılında anneye göre cinsiyetiyle uyumlu bir davranışta bulunan bebeğin bu davranışı anne tarafından pekiştirilmekte, çocuk bu “cinsiyetle uyumlu” davranışları herhangi bir içgüdüden bağımsız olarak öğrenmektedir. Malatesta ve ark., çocuklarıyla oynayan anneleri videoya kaydederek yüz ifadelerini kodlamışlar, kızlardaki kızgınlık davranışlarının erkeklere göre anneler tarafından daha az onaylandığını saptamışlardır (akt. Shapiro, 1990). Lever (1978) ise 10-11 yaşlarındaki 181 çocuğun “boş zaman aktivitelerini kaydettikleri günlükleri” ile oyun aktivitelerini incelemiş, kızların daha çok spontan, hayal gücüne dayanan, herhangi bir yapı veya kurallardan bağımsız ya da az sayıda kural içeren oyunları, erkeklerin ise daha çok kurallı, yarışmaya dayalı oyunlar oynadıklarını saptamıştır. Lever, kızların oyunlarında yarışma unsurunun dolaylı iken, erkeklerin oyunlarında “yüz yüze yarışmanın” daha ön planda olduğunu, kızların yarışmacı oyunlar oynasalar da kesin hedefler koymayıp “eğlenmek için” oynadıklarını, erkeklerin ise “kazanan” olarak ilan edilmeyi önemsediklerinden sonucun kesin ve belirli olması için kurallar getirdiklerini belirtmiştir. Lever, kızların oyunlarının tek başına da oynanabilen oyunlar iken, erkeklerin çoğunlukla iki ya da daha fazla kişiyle oynanan, takım oluşumu gözlenen oyunlar oynadığını ifade etmiştir. Gruber (1992) de 5-12 yaş arası çocukların okul bahçesinde oluşturdukları oyun gruplarını, cinsiyete göre oyun tercihleri ve oyun performansları bakımından incelemiştir. Oyun tercihini “sembolik oyun”, “pratik-alıştırma oyunu” ve “kurallı oyunlar” olarak sınıflandıran Gruber, oyun performansını ise oyunun işbirlikçi ya da yarışmacı doğasına göre tanımlamıştır. Gözlemleri sonucunda kızların oyun türü bakımından daha çok pratik oyunlarını oynarken erkeklerin daha çok kurallı oyunlar

oynadıklarını saptayan Gruber, oyun performansı bakımından ise kızların daha çok işbirlikçi oyunlar oynarken erkeklerin yarışmacı doğadaki oyunları tercih ettiklerini gözlemlemiştir. Erkeklerle kızlar aynı oyun grubunda oynadıklarında (karışık oyun grubu) ise daha çok kurallı-yarışmacı oyunların “üstün geldiğini” belirten Gruber, bunun nedeninin erkeklerin “kız oyunları” oynamak konusundaki çekinceleri olabileceğini öne sürmüştür.

Literatürde çocukların hangi tür bilgisayar oyunlarını tercih ettiklerini araştıran çok sayıda çalışma bulunmakta (Buchman ve Funk, 1996; Griffiths, 1997; Fromme, 2003; İnal ve Çağıltay, 2005; Karakuş ve ark., 2008), bu çalışma sonuçlarına göre oyun tercihi cinsiyete göre farklılıklar göstermektedir. Bununla birlikte bilgisayar oyun türlerinin sınıflandırılmasında herkesçe kabul gören bir sınıflama sisteminin bulunmaması ve bilgisayar oyunlarının günden güne gerek içerik bakımından, gerek görsel bakımdan hızlı bir değişime uğraması nedeniyle bulgular araştırma desenlerine göre farklılıklar göstermektedir. Öte yandan daha önceki yılların teknolojisiyle paralel olarak o zamanlarda piyasada bulunan “karton grafik” oyunların yerini günümüzde yüksek kalitede görüntü ve ses efektlerine sahip ve neredeyse film gerçekliğinde olan oyunların almış olması, çalışmamızın bulgularını oyun türü tercihleri üzerine geçmişte yapılan çalışmalarla karşılaştırmada kısıtlılık oluşturmaktadır. Çalışmamızda sadece bilgisayar ve oyun konsollarında oynanan oyunların incelenmiş olması, bulgularımızı taşınabilir oyun cihazları ve cep telefonu ile oynanan oyunların da tercih edilen oyunlara dahil edildiği çalışmaların bulgularıyla karşılaştırmada diğer bir kısıtlılıktır.

Çalışmamız sonuçlarına göre deneklerin en çok tercih ettiği oyun türü “simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunları” grubundaki oyunlardır (%48.6). Bu bulgu kızların %93.7 oranında bu oyun grubundaki oyunları tercih etmiş olmasından kaynaklanmaktadır. Denekler arasında adam öldürme ve dövüş oyunları (%21.1) ile spor ve araba yarışı oyunları (%21.1) eşit oranda tercih edilirken en az tercih edilen oyun türü MMORPG türündeki oyunlar olmuştur (%9.2).

Çalışmamızda deneklerin oyun türü tercihlerinin cinsiyete göre farklılık gösterdiği saptanmıştır. Erkeklerin en çok spor ve araba yarışı oyunları (%36.1) ile adam öldürme ve dövüş oyunlarını (%34.4) tercih ettikleri, bu oyunları %16.4 oranında MMORPG türü oyunlar ile %13.1 oranında simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj grubundaki oyunların izlediği saptanmakla birlikte hiçbir erkek simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj grubundaki oyunlardan “giysi-makyaj oyunları”nı tercihleri arasında belirtmemiştir. Erkeklerin kızlara yönelik olarak tasarlanan giysi-makyaj oyunlarını tercih etmeme nedenleri, bu oyunlardaki feminen karakterle özdeşleşememelerine bağlı olabilir. Bilgisayar oyunu tasarımı alanında çalışanların büyük çoğunluğunun erkek olması (Haddon, 1988), geliştirilen oyunlarda erkeklerin beğeni ve kültürünün yansımalarıyla sonuçlanmakta (Schott ve Horrell, 2000), böylece işlenen temaların genellikle erkeklere yönelik olduğu, baskın karakterlerin erkeklerden oluştuğu adam öldürme ve dövüş oyunları ile spor ve araba yarışı gibi oyunlardaki baş karakterlerle erkek oyuncuların özdeşleşmeleri kolaylaşmakta, sonuç olarak bu oyunlar erkekler tarafından daha yüksek oranda tercih edilmektedir. Erkeklerin bu tür giysi-makyaj oyunlarını tercih etmeme nedenlerinden biri de, günlük hayatta olduğu gibi “kız oyunlarını” oynamaktan çekinmeleri olabilir.

Çalışmamızda kızların %93.7 oranında simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını, %4.2 oranında adam öldürme ve dövüş oyunlarını, %2.1 oranında spor ve araba yarışı oyunlarını tercih ettikleri gözlenmiştir. Daha önce belirtildiği gibi, adam öldürme ve dövüş oyunları ile spor ve araba yarışı gibi oyunlarda baş karakterlerin genellikle erkek karakterlerden oluşması, kızların bu karakterlerle özdeşleşmede zorluk yaşamalarına ve böylece bu tür oyunları daha az tercih etmelerine neden olabilir. Bununla birlikte belirtilen oyun türlerinde kadın karakterlerin sayıca azlığı (Bryce ve Rutter, 2003) ile davetkar ve seksi biçimde betimlenmelerinin yanı sıra kurban, yardıma muhtaç, masum rollerinde işlenmeleri (Miller ve Summers, 2007), hatta kimi oyunlarda kadın karakterlere eziyet edilmesi ya da öldürülmesinin ödüllendirilmesi (Dill ve ark., 2008), kızların bu tür oyunları daha az tercih etmelerinin bir nedeni olabilir. Karakter cinsiyetinin oyuncu tarafından

belirlenebildiği oyunlar olan MMORPG türü oyunları tercihleri arasında belirten kız denekler olmasına karşın çalışmamızda bu oyun türü hiçbir kız denek için ağırlıklı oyun türünü oluşturmamıştır.

Çalışmamızın bulguları cinsiyetler arasında oyun tercihinin farklılık gösterdiğini bildiren çeşitli çalışmaların bulgularıyla uyumludur. Bu çalışmalardan biri Barnett ve ark.'nın (1997) 15-19 yaş arası 229 ergenle yaptıkları çalışma olup tercih edilen oyun türleri bizim çalışmamızdaki sınıflamaya benzer şekilde futbol ve araba yarışı gibi oyunları kapsayan “spor oyunları”, *Mortal Kombat* gibi dövüş oyunlarını kapsayan “şiddet oyunları”, *Super Mario* gibi platform oyunlarını kapsayan “aksiyon/fantezi” ve *Tetris* gibi oyunlarla çeşitli çizim programlarını kapsayan “entellektüel/yaratıcı” oyunlar olmak üzere dört kategoriye ayrılmıştır. Bu çalışma sonuçlarına göre erkeklerin daha çok spor oyunları (%40.6) ile şiddet oyunlarını (%29.2), daha az oranda da “aksiyon/fantezi” (%20.8) türü oyunlarla “entellektüel/yaratıcı” oyun türlerini (%9.4) tercih ettikleri; kızların ise daha çok “entelektüel/yaratıcı” oyunlar (%44.4) ile “aksiyon/fantezi” türü oyunları (%44.4) tercih ettikleri bildirilmiştir. Bizim çalışmamızda belirtilen platform oyunları bu çalışmadaki “aksiyon/fantezi” oyunları kategorisinde değerlendirildiğinden iki çalışmanın bulguları benzerlik göstermektedir.

Buchman ve Funk (1996) ise 4.-8. sınıflarda okuyan 900 çocuğun bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını değerlendirdikleri çalışmalarında oyun türlerini “genel eğlence”, “eğitsel”, “*fantasy (cartoon) violence* içeren”, “*human violence-(insana yönelik şiddet)* içeren” oyunlar ve “spor” oyunları olarak sınıflandırmışlar, kızların daha çok “eğitsel” oyunlar ile bizim çalışmamızda platform oyunları kategorisinde değerlendirilen “*fantasy (cartoon) violence* içeren” oyunları tercih ederken, erkeklerin daha çok insana yönelik şiddet içeren oyunlarla spor oyunlarını tercih ettiklerini bulmuşlardır. Bu bulgu, çalışmamızda erkeklerin daha çok adam öldürme ve dövüş oyunları ile spor ve araba yarışı türündeki oyunları tercih ettiği, kızların ise bu oyunları daha az oranda (sırasıyla %4.2 ve %2.1) tercih

ettiği bulgusuyla uyumludur. Çalışmamızda kızların eğitsel oyunlar ile platform oyunlarının dahil edildiği simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj grubundaki oyunları yüksek oranda tercih ettiği gözlenmiş olup bu bulgu da adı geçen çalışmanın bulgularıyla uyumludur.

Karakuş ve ark., (2008) 1224 lise öğrencisinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ve oyun tercihlerini inceledikleri çalışmalarında erkeklerin daha çok araba yarışı, spor, adam öldürme oyunlarını tercih ettiklerini, kızların ise platform, bulmaca, kağıt, tahta oyunları ile araba yarışı oyunlarını tercih ettiklerini saptamışlar, erkeklerin daha çok “çok oyunculu” oyunlar oynadıklarını ve tercih ettikleri oyunlara daha fazla zaman harcadıklarını, öte yandan kızların daha çok tek başına oynanan (örn. bulmaca ya da tahta oyunları) ve çok fazla zaman almayan oyunları tercih ettiklerini belirtmişlerdir. MMORPG oyunlarının yanı sıra, kimi adam öldürme oyunları da çok oyunculu oynanabilen oyunlar içinde değerlendirilmektedirler.

Çocukların cinsiyetleriyle paralel olarak günlük oyun aktiviteleri ve tercih ettikleri bilgisayar oyunu türleri arasındaki ilişki değerlendirildiğinde çalışmamızda yarışma ögesi içeren, çok oyunculu oynanabilen, kazanan-kaybeden tarafların olduğu, kuralların görece fazla olduğu adam öldürme, dövüş, spor ve araba yarışı türündeki bilgisayar oyunlarının daha çok erkekler tarafından, buna karşılık yarışma unsurunun bulunmadığı ya da geri planda kaldığı, genellikle tek başına oynanan, kuralların bulunmadığı ya da görece az olduğu yaşam ve çiftlik simülasyon oyunları ile giysi-makyaj türü bilgisayar oyunlarının daha çok kızlar tarafından tercih edildiği saptanmıştır. Tüm bu bulgulardan hareketle, çalışmamızda tercih edilen oyun türlerinin günlük yaşamda cinsiyetle ilişkili olarak tercih edilen oyunlarla çeşitli açılardan benzerlik gösterdiği, bilgisayar oyunu tercihinde cinsiyetin önemli bir faktör olduğu sonucuna varılmıştır.

Çalışmamız sonuçlarına göre oyun türü tercihi yaşla ilişkili bulunmamıştır. Bu bulgu, cinsiyet faktörünün oyun tercihinde yaş faktörüne göre daha belirleyici bir unsur olduğunu düşündürmektedir.

Deneklerin CBCL/6-18 alt test T skorlarının cinsiyete göre değerlendirilmesinde kızlarla erkekler arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar saptanmıştır. Buna göre CBCL/6-18 DSM uyumlu alt testlerinden “Somatizasyon Bozukluğu” alt test T skor ortalamalarının kızlarda erkeklere göre daha yüksek olduğu, erkeklerde ise DSM uyumlu alt testlerden KOKGB ve Davranım Bozukluğu alt test T skorları ile Dışa Yönelim alt test T skorlarının kızlara göre daha yüksek olduğu saptanmış olup bu bulgular Rescorla ve ark.’nın (2007) bildirdiği bulgularla uyumludur.

Adam öldürme ve dövüş grubundaki oyunları tercih edenlerin Davranım Bozukluğu alt testine ait T skor ortalamaları, simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih edenlerin aynı alt teste ait T skor ortalamalarından istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek tespit edilmiştir. Bu bulgunun, adam öldürme ve dövüş oyunlarının yüksek oranda erkekler tarafından (erkekler=%34.4, kızlar=%4.2) tercih edilmiş olması ve erkeklerin CBCL/6-18 DSM uyumlu Davranım Bozukluğu alt test T skorlarının kızların bu alt teste ait T skorlarından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık göstermesi nedeniyle ortaya çıktığı düşünülmüştür.

Spor ve araba yarışı türündeki oyunları tercih edenlerin CBCL/6-18 DSM uyumlu Davranım Bozukluğu alt testine ait T skor ortalamaları, simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih edenlerin aynı alt teste ait T skor ortalamalarından istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek tespit edilmiştir. Bu bulgunun, spor ve araba yarışı türündeki oyunların yüksek oranda erkekler tarafından (erkekler=%36.1, kızlar=%2.1) tercih edilmiş olması ve erkeklerin CBCL/6-18 DSM

uyumlu Davranım Bozukluğu alt test T skorlarının kızların bu alt teste ait T skorlarından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık göstermesi nedeniyle ortaya çıktığı düşünülmüştür. Benzer durumun denekler oyun türü tercihlerine göre CBCL/6-18 İçe Yönelim/Dışa Yönelim ve Toplam Sorun alt testlerine ait T skorları açısından değerlendirildiğinde de ortaya çıktığı gözlenmiştir. Spor ve araba yarışı grubundaki oyunları tercih edenlerin Dışa Yönelim alt testine ait T skor ortalamaları, simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih edenlerden istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek tespit edilmiştir. Bu bulgunun da, çalışmamızda erkeklerin Dışa Yönelim alt test T skor ortalamalarının kızların aynı alt teste ait T skor ortalamalarından istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek saptanması nedeniyle ortaya çıktığı düşünülmüştür.

Holtz ve Appel (2010) 10-14 yaş arasındaki 204 çocukla yaptıkları ve oyun tercihi ile psikopatoloji arasındaki ilişkiyi değerlendirdikleri çalışmalarında “11-18 Yaş Gençler İçin Kendini Değerlendirme Ölçeği”ni (Youth Self Report-YSR/11-18)” kullanmışlardır. Denekler tarafından doldurulan YSR/11-18 ölçeği, çalışmamızda kullandığımız CBCL/6-18 ölçeği gibi Achenbach tarafından geliştirilmiş olup bu ölçekten de İçe Yönelim, Dışa Yönelim ve Toplam Sorun alt test T skorları elde edilebilmektedir. Holtz ve Appel, çalışmalarında kullandıkları ölçeğin İçe Yönelim, Dışa Yönelim ve Toplam Sorun alt ölçek T skorları için kesme noktasını önerildiği üzere 60 olarak belirlemişler, eşik altı ve eşik üstü T skorlarına sahip olan iki grubu karşılaştırmışlardır. Bu çalışma sonuçlarına göre adam öldürme oyunlarını tercih etmenin, Dışa Yönelim sorunları için bir gösterge olabileceğini bildirmişlerdir. Bizim çalışmamızda adam öldürme ve dövüş oyunlarını tercih etme ile Dışa yönelim sorunları arasında ilişki bulunmamış olup bu bulgu, çalışmamızda kesme puanı kullanmadan tüm deneklerin T skorlarını karşılaştırmamız nedeniyle ortaya çıkmış olabilir. Ayrıca bulgular yorumlanırken, iki çalışmanın bilgisayar oyunlarını farklı şekilde sınıflandırdığı da göz önünde bulundurulmalıdır.

Holtz ve Appel (2010), en az bir “araba yarışı” oyununu tercihleri arasında belirtmenin İçe Yönelim sorunlarıyla daha az ilişkili olduğunu belirtmişler, bu tür oyunların da adam öldürme ve rol yapma oyunları gibi problem davranışlar için bir gösterge olabileceğini belirtmişlerdir. Aynı araştırmacılar, rol yapma türü oyunlarını tercih etme ile İçe Yönelim ve Toplam Sorun T skorları arasında ilişki olduğunu bildirmişlerdir. Çalışmamızda MMORPG türünü tercih edenlerde İçe Yönelim ve Toplam Sorun alt testlerine ait T skorları, diğer oyun türlerini tercih edenlere göre anlamlı farklılık göstermemiştir.

Funk ve ark., (2002) da 11-15 yaş arasındaki 15’i kız, 17’si erkek 32 çocuğun oyun tercihlerini şiddet içeriğine göre sınıflandırarak oyun tercihi ile psikopatoloji arasındaki ilişkiyi YSR/11-18 ölçeğini kullanarak değerlendirmişlerdir. Bu çalışmada haftalık ortalama oyun oynama sürelerini de çalışma desenine dahil eden araştırmacılar şiddet oyunlarını yüksek oranda tercih eden çocuklarda İçe Yönelim alt test T skorlarının daha yüksek olduğunu bildirmişlerdir. Bu bulgu bizim çalışmamızın bulgularıyla uyumsuz olup, haftalık ortalama oynama sürelerini değişkenlere dahil etmemiş olmamız nedeniyle ortaya çıkmış olabilir.

Kızların %93.7 oranında simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj türü oyunları tercih etmeleri nedeniyle erkekler kendi aralarında oyun tercihlerine göre CBCL/6-18 alt test T skorları açısından değerlendirilmişlerdir. Erkeklerin oyun türü tercihi ile alt test T skorları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamakla birlikte, Davranım Bozukluğu alt test T skorları ile oyun tercihleri arasında istatistiksel anlamlılığa yakın p değeri (0.052) saptanmıştır. Erkeklerde 8-11 ve 12-16 yaş grupları kendi içinde ayrı ayrı değerlendirildiğinde de oyun tercihleri ile CBCL/6-18 alt test T skorları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır. Bu bulgu, erkekler arasında oyun türü tercihinde yaş faktöründen çok cinsiyetin daha önemli bir unsur olduğunu düşündürmektedir.

Oyun türlerinin sınıflandırılmasında herkesçe kabul gören bir sistemin olmaması, farklı kategorilere dahil olsalar da bazı oyunların birbiriyle örtüşen özelliklerinin bulunması çalışmamızın kaçınılmaz olan zayıf yönleri arasındadır. Öte yandan, sosyoekonomik faktörler, bilgisayar oyunu oynamaya ayrılan süre ve oyun oynama sıklığı, akademik alanda ve sosyal ilişkilerde yeterlilik gibi diğer değişkenler çalışmamız kapsamı dışında olup bu değişkenlerin de araştırıldığı çalışmalar literatürde bu konu ile ilgili boşlukların doldurulmasında faydalı olacaktır.

7. SONUÇ VE ÖNERİLER

- Erkekler kızlardan daha erken yaşta bilgisayar kullanmaya başlamaktadırlar.
- Erkekler kızlara göre hem hafta içi hem de hafta sonu günlerde daha uzun süreyle bilgisayar oyunu oynamakta, ayrıca kızlara göre daha fazla sıklıkta bilgisayar oyunu oynamaktadırlar.
- Çalışmamıza sadece bilgisayar oyunu oynayan çocuklar dahil edildiğinden dolayı bilgisayar oyunu oynama oranı tüm grupta %100 olup bunu %86.2 ile ödev yapma, %80.7 ile müzik dinleme, %79.8 ile arkadaşlarla konuşma takip etmektedir.
- Bilgisayar kullanım amaçları cinsiyetler arasında farklılık göstermektedir. Kızlarda bilgisayarın ödev amaçlı kullanımı erkeklerden daha yüksek oranda (%95.8) saptanmıştır. İlk sırada belirtilen tercihlerde de kızların %27.1 oranında, buna karşılık erkeklerin %9.8 oranında ödev amaçlı bilgisayar kullandığı gözlenmiştir.
- Adam öldürme ve dövüş grubundaki oyunları tercih edenlerin Davranım Bozukluğu alt testine ait T skorları, simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih edenlerin aynı alt teste ait T skorlarından yüksek tespit edilmiş olup bu bulgunun, adam öldürme ve dövüş oyunlarının yüksek oranda erkekler tarafından tercih edilmiş olması ve erkeklerin Davranım Bozukluğu alt test T skorlarının kızların bu alt teste ait T skorlarından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık göstermesi nedeniyle ortaya çıktığı düşünülmüştür.
- Spor ve araba yarışı grubundaki oyunları tercih edenlerin Davranım Bozukluğu alt testine ait T skorları ile Dışa Yönelim alt test T skorları, simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunlarını tercih edenlerin aynı alt testlere ait T skorlarından yüksek tespit edilmiş olup bu bulgunun, spor ve araba yarışı oyunlarının yüksek oranda erkekler tarafından tercih edilmiş olması ve erkeklerin Davranım Bozukluğu alt test T skorları ile Dışa Yönelim alt test T skorlarının

kızların bu alt testlere ait T skorlarından istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık göstermesi nedeniyle ortaya çıktığı düşünülmüştür.

- Literatürde belirtilenin aksine, MMORPG oyun türünü tercih edenlerde İçerik Yönelim T skorları diğer oyun türlerini tercih edenlere göre yüksek saptanmamıştır.
- Kızların neredeyse tamamının tek bir oyun grubunu (simülasyon, zeka, platform, strateji, giysi-makyaj oyunları) tercih etmeleri nedeniyle kendi aralarında ölçek alt test T skorları açısından değerlendirme yapılmamıştır.
- Erkeklerin oyun türü tercihi ile alt test T skorları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır. Erkekler 8-11 ve 12-16 yaş grupları için ayrı ayrı değerlendirildiklerinde, oyun türü tercihleri ile CBCL/6-18 alt test T skorları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır.
- Çalışmamızda oyun türü tercihi ile psikopatolojik profil arasında ilişki bulunmamış, çalışma grubumuzda bilgisayar oyunu tercihinin cinsiyete göre belirlendiği sonucuna varılmıştır. Ayrıca çalışmamızda oyun türü tercihi yaşla ilişkili bulunmamıştır. Bu da oyun tercihinde cinsiyetin yaştan daha belirleyici bir faktör olduğunu düşündürmekle birlikte oyun türü tercihinin belirleyen diğer olası faktörlerin varlığını araştıran çalışmalara ihtiyaç vardır.

8. ÖZET

Giriş: Çocuk ve ergenlerin bilgisayar ve internet aracılığıyla gerçekleştirdikleri çeşitli aktiviteler içinde ilk sırada gelen bilgisayar oyunu oynamanın bağımlılık, şiddete yatkınlık, dikkat problemleri gibi olası riskleri üzerinde duran çalışmalar giderek artmaktadır. Bununla birlikte ülkemizde çocukların “adam öldürme”, “spor”, “araba yarışı”, “simülasyon”, “rol yapma” oyunları gibi çeşitli kategorilere ayrılan bilgisayar oyunlarını tercih etmelerinde etkili olan olası psikopatolojik faktörleri araştıran bir çalışma bilgimize göre literatürde bulunmamaktadır.

Amaç: Bu çalışmada 8-16 yaş arasındaki çocukların bilgisayar oyunu tercihleri ile psikopatolojik profilleri arasındaki ilişkinin değerlendirmesi amaçlanmıştır.

Yöntem: İ.Ü.Cerrahpaşa Tıp Fakültesi Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Polikliniği'ne başvuran 8-16 yaş arasındaki 48'i kız, 61'i erkek olmak üzere toplam 109 hasta çalışmaya alınmıştır. Ölçme araçları olarak “6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği (CBCL/6-18)” ile araştırmacı tarafından hazırlanan “Çocuk ve Ergenler İçin Bilgisayar–İnternet Kullanımı ile Bilgisayar Oyunu Oynama Davranışını Değerlendirme Anketi” ve ailelerin sosyodemografik özelliklerini belirlemek amacıyla “Sosyodemografik Veri Formu” kullanılmıştır.

Bulgular: Erkeklerin kızlardan daha erken yaşta bilgisayar kullanmaya başladıkları, kızlara göre daha uzun süreyle ve daha sık bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Bilgisayar kullanım amaçlarının cinsiyet ve yaş grubuna göre farklı olduğu, oyun oynamanın tüm grupta ilk sırada geldiği bulunmuştur. “Adam öldürme ve dövüş” türünü tercih edenler ile “spor ve araba yarışı” türünü tercih edenlerin CBCL/6-18 DSM uyumlu Davranım Bozukluğu alt test T skorları, “simülasyon,zeka,platform, giysi-makyaj” türünü tercih edenlere göre yüksek saptanmış,“spor ve araba yarışı” türünü tercih edenlerin CBCL/6-18 Dışa Yönelim alt test T skorları “simülasyon,zeka,platform,giysi-makyaj türünü tercih edenlere göre yüksek bulunmuştur. Erkekler oyun tercihi bakımından değerlendirildiklerinde CBCL/6-18 alt ölçek T skorları açısından istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmamıştır.

Sonuç:Bilgisayar oyunu tercihinin psikopatolojik profille veya yaşla ilişkili olmadığı,bilgisayar oyunu tercihinde cinsiyetin önemli bir etken olduğu saptanmıştır.

Anahtar sözcükler: Bilgisayar oyunu tercihi, psikopatoloji, çocuk

9. SUMMARY

Background: Many studies revealed that computer game playing is coming in the first place among various computer-internet use purposes of children. There is a growing body of research about the link between addiction, aggression, attention problems and computer game playing. However, there is a lack of studies investigating the relationship between the psychopathology and preference of various computer game genres that they classified as “shooter”, “sports”, “car racing”, “simulation”, “role playing” games.

Objective: The aim of this study is to evaluate the psychopathologic characteristics that may have effect on the preference of various computer game genres of children and adolescents aged between 8 and 16.

Method: 109 outpatients (48 girls, 61 boys) attended I.U.Cerrahpasa Medical Faculty Child and Adolescent Psychiatry Department were assessed by a questionnaire to determine their computer-internet use habits and game preferences, which was filled out by themselves. Parents filled Child Behavior Check List 6-18 (CBCL/6-18) to evaluate the psychopathologic profile of the subjects, and a sociodemographic form.

Results: Boys were found to start using computer at an earlier age than girls. It is also shown that boys played computer games longer and more frequently than girls. Computer game playing was the most preferred activity among the study group. Computer use purposes were different according to gender and age groups. There was statistically significant evidence revealing that children who had a preference of “shooting&fighting” or “sports&car racing” genres had higher CBCL/6-18 DSM oriented Conduct Disorder subscale T scores than those who preferred “simulation, platform, strategy, fashion&make-up” genre. Children who preferred “sports&car racing” genre had higher CBCL/6-18 Externalizing Symptoms subscale T scores than those who preferred “simulation,platform,strategy,fashion&make-up” genre. Among boys, there was no significant relationship between any CBCL/6-18 subscale T scores and game preferences.

Conclusion: Computer game preference seems to be determined by gender, not by the psychopathologic profile or by age of the children.

Keywords: Computer game preference, psychopathology, children

10. KAYNAKLAR

1. Akın, E. (2008). *Elektronik sporcular üzerine bir araştırma (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. T.C.Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Eskişehir.
2. Akıncı, A., & Seferoğlu, S. S. (2010). Bilişim şuraları, teknoloji politikaları ve eğitim. *Akademik Bilişim 2010, 10-12 Şubat 2010/Muğla Üniversitesi*. Muğla.
3. Aktaş Arnas, Y. (2005). 3-18 yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET* , 4 (4), 59-66.
4. Albrecht, U., Kirschner, N. E., & Grüsser, S. M. (2007). Diagnostic instruments for behavioural addiction: an overview. *GMS Psychosocial Medicine* , 4:Doc 11.
5. And, M. (1979). Çocuk oyunlarının kültürümüzde yeri ve önemi. *Ulusal Kültür/Üç Aylık Kültür Dergisi* , Nisan (4).
6. Anderson, C. A. (2004). An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence* , 27 (1), 113–122.
7. Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., et al. (2009). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. *Pediatrics* , Nov; 122 (5), 1067-1072.
8. Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming* , 37 (1), 6-23.
9. Barnett, M. A., Vitaglione, G. D., & G.Harper, K. K. (1997). Late adolescents' experiences with and attitudes toward videogames. *Journal of Applied Social Psychology* , 27 (15), 1316-1334.
10. Bartholow, B. D., Bushman, B. J., & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: behavioral and event-

related brain potential data. *Journal of Experimental Social Psychology* , 42 (4), 532–539.

11. Binark, M., Bayraktutan Sütçü, G., & Fidaner, I. B. (2009). *Dijital oyun rehberi*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
12. Bryce, J., & Rutter, J. (2003). The gendering of computer gaming: experience and space. S. Fleming, & I. Jones, *Leisure Cultures: Investigations in Sport, Media and Technology* içinde. Leisure Studies Association.
13. Buchman, D. D., & Funk, J. B. (1996). Video and computer games in the 90's: children's time commitment & game preference. *Children Today* , 24 (1), 12-15,31.
14. Caillois, R. (1961). The definition of play, the classification of games. K. Salen, & E. Zimmerman içinde, *The game design reader. A rules of play anthology* (2006). Cambridge,Massachusetts,London: MIT Press.
15. Caplan, S. E. (2002). Problematic internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior* , 18 (5), 553-575.
16. Ceranoglu, T. (2010). Video games in psychotherapy. *Review of General Psychology*, 14 (2), 141-146.
17. Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry* , 5 (1), 16.
18. Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior* , Oct; 7 (5), 571-581.
19. Colwell, J., & Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology* , 6 (2), 149-158.

20. Colwell, J., & Payne, J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology* , 91, 295-310.
21. Crawford, C. (1982). *The art of computer game design*. 13.10.2010 tarihinde <http://library.vancouver.wsu.edu/sites/library.vancouver.wsu.edu/files/ACGD.pdf> adresinden alındı.
22. Davis, R. A., Flett, G. L., & Besser, A. (2002). Validation of a new scale for measuring problematic internet use: implications for pre-employment screening. *CyberPsychology & Behavior* , 5, 331-345.
23. DeBell, M., & Chapman, C. (2003). *Computer and internet use by children and adolescents in 2001. Statistical analysis report, NCES 2004-014*. Washington, DC: U.S. Department of Education, National Center for Education Statistics.
24. Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology* , 44 (5), 1402-1408.
25. Doğu, B. (2006). *Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. T.C Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Anabilim Dalı, İzmir.
26. Dreier, H. (2007). History of electronic games. J. J. Arnett, *Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media içinde*. USA: Sage Publications, Inc.
27. Duff, A., Ball, R., Wolfe, S., Blyth, H., & Brownlee, K. (2006). Betterland: an interactive cd-rom guide for children with cystic fibrosis. *Paediatric Nursing* , Sep;18 (7), 30-33.
28. Dümenci, L., Erol, N., Achenbach, T. M., & Simsek, Z. (2004). Measurement structure of the Turkish translation of the Child Behavior Checklist using confirmatory factor analytic approaches to validation of syndromal constructs. *Journal of Abnormal Child Psychology* , 32 (3), 337-342.

29. *Entertainment Software Rating Board Resmi İnternet Sitesi*. (tarih yok). 18.12.2010 tarihinde <http://www.esrb.org/index-js.jsp> adresinden alındı.
30. Erdal, E. (2009). Türkiye’de çocukluk: oyun ve oyuncağın serüveni. *Odtülüler Bülteni* , Mayıs (185), 14-15.
31. Erol, N., & Şimşek, Z. (2010). *Okul çağı çocuk ve gençler için davranış değerlendirme ölçekleri el kitabı*. Ankara: Mentis Yayıncılık.
32. Esirgen, R., Adıyaman, Z., Arı, M., Cavaş, B., Özkalaycı, E., Bulut, M., et al. (2002). Eğitim ve ARGE çalışma grubu okul öncesi, ilk ve orta öğretim alt çalışma grubu raporu. *Türkiye Bilişim Şurası.10-12 şubat 2002*. Ankara.
33. Fisher, S. (1994). Identifying video game adiction in children and adolescents. *Addictive Behavior* , 19 (5), 545-553.
34. Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate (Master Thesis of Information Design and Technology)*. Georgia Institute of Technology, School of Literature, Communication and Culture. Atlanta.
35. Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *International Journal of Computer Game Research* , May;3 (1).
36. Funk, J. B., Hagan, J., Schimming, J., Bullock, W. A., Buchman, D. D., & Myers, M. (2002). Aggression and psychopathology in adolescents with a preference for violent electronic games. *Aggressive Behavior* , 28 (2), 134-144.
37. *Game Ratings & Descriptor Guide*. (tarih yok). 20.01.2011 tarihinde Entertainment Software Rating Board: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp adresinden alındı.
38. Gelfond, H. S., & Salonijs-Pasternak, D. E. (2005). The play's the thing: a clinical developmental perspective on video games. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America* , 14 (3), 491-508.

39. Goldberg, S., & Lewis, M. (1969). Play behavior in the one year-old infant: early sex differences. *Child Development* , 40, 21-31.
40. Golladay, S. M. (2007). *Los libros de acedrex dados e tablas: historical, artistic and metaphysical dimensions of Alfonso X's book of games*.(Dissertation, Doctor of Philosophy). The University of Arizona, Department of Spanish And Portuguese.
41. *Gossip (video game)*. (2010, 13 Temmuz). 16.01.2011 tarihinde Wikipedia, The Free Encyclopedia:
[http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Gossip_\(video_game\)&oldid=367739514](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Gossip_(video_game)&oldid=367739514) adresinden alındı.
42. Greenfield, P. (1984). Video games. *Mind and media.The effects of television, video games and computers* içinde. Cambridge: MA: Harvard University Press.
43. Griffiths, M. (1992). Pinball wizard: the case of a pinball machine addict. *Psychological Reports* , 71 (1), 160-162.
44. Griffiths, M. (1996). Behavioural addiction: an issue for everybody? *Employee Counselling Today: The Journal of Workplace Learning* , 8 (3), 19-23.
45. Griffiths, M. (1997). Computer game playing in early adolescence. *Youth & Society* , 29 (2), 223-237.
46. Gunn, E., Craenen, B., & Hart, E. (2009). A taxonomy of video games and AI. *Adaptive and Emergent Behaviour and Complex Systems 2009 Convention, 6th-9th April 2009*. Edinburgh, Scotland.
47. Gürçan, A., Özhan, S., & Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Ankara: T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü.
48. Gürol, M., & Sevindik, T. (2006). Profile of internet cafe users in Turkey. *Telematics and Informatics* , 24 (1), 59–68.

49. Ha, J. H., Yoo, H. J., Cho, I. H., Chin, B., Shin, D., & Kim, J. H. (2006). Psychiatric comorbidity assessed in Korean children and adolescents who screen positive for internet addiction. *The Journal of Clinical Psychiatry* , 67 (5), 821-826.
50. Ha, J. H., Kim, S. Y., C. Bae, S., Bae, S., Kim, H., Sim, M., et al. (2007). Depression and Internet addiction in adolescents. *Psychopathology* , 40 (6), 424-430.
51. Haddon, L. (1988). Electronic and computer games. The history of an interactive medium. *Screen: Technological relation* , 29 (2), 52-73.
52. Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing* , 30 (10), 638-649.
53. Holtz, P., & Appel, M. (2010). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence (in press)* , doi:10.1016/j.adolescence.2010.02.004.
54. Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
55. İnal, Y., & Çağiltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara.
56. Jihad, H. A. (2010). *Üç boyutlu bilgisayar animasyonu'nun sinema ve bilgisayar oyunlarında uygulanması (Yayınlanmamış Bitirme Tezi)*. T.C. Erciyes Üniversitesi, İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü, Kayseri.
57. Johansson, A., & Gotestam, K. G. (2004). Internet addiction: characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12–18 years). *Scandinavian Journal of Psychology* , 45 (3), 223-229.

58. Karadağ, R., Yılmaz, F., & Aktay, S. (2006). Türkiye'de internet kafeler ve ilköğretim. *XI. "Türkiye'de İnternet" Konferansı 21-23 Aralık 2006*. TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi. Ankara.
59. Karakus, T., Inal, Y., & Cagiltay, K. (2008). A descriptive study of Turkish high school students' game-playing characteristics and their considerations concerning the effects of games. *Computers in Human Behavior* , 24 (6), 2520–2529.
60. Keskin, A. (2009). *Oyunların çocukların çoklu zeka alanlarının gelişimine etkisi (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. T.C. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı, Konya.
61. King, D. L., Delfabbro, P. H., & Zajac, I. T. (2009). Preliminary validation of a new clinical tool for identifying problem video game playing. *International Journal of Mental Health and Addiction (in press)* , doi: 10.1007/s11469-009-9254-9.
62. Kudhurçuk. (tarih yok). 10.12.2010 tarihinde Türk Dil Kurumu, Divanü Lugati't-Türk Veri Tabanı:
<http://tdkterim.gov.tr/dlt/sozluk/?kelime=kudhur%C3%A7uk&kategori=dltbul&hng=ltn&ayn=bas> adresinden alındı.
63. Lee, M. S., Ko, Y. H., Song, H. S., Kwon, K. H., Lee, H. S., Nam, M., et al. (2007). Characteristics of internet use in relation to game genre in Korean adolescents. *CyberPsychology & Behavior* , 10 (2), 278-285.
64. Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology* , 12 (1), 77-95.
65. Lever, J. (1978). Sex differences in the complexity of children's play and games. 43 (4), 471-483.

66. Lieberman, D. A. (2001). Management of chronic pediatric diseases with interactive health games: theory and research findings. *Journal of Ambulatory Care Management* , 24 (1), 26-38.
67. Lipari, P. (2007). *The video game as an artistic medium according to Kantian aesthetic theory. The perspectives program (Thesis)*. Boston College, Communication Department. 17.10.2010 tarihinde <http://www.bc.edu/schools/cas/communication/meta-elements/pdf/thesis07.lipari.pdf> adresinden tarihinde alındı.
68. Marshall, S. J., Gorely, T., & Biddle, S. J. (2006). A descriptive epidemiology of screen-based media use in youth: a review and critique. *Journal of Adolescence* , 29, 333-349.
69. Miller, C. J., Marks, D. J., & Miller, S. R. (2006). Brief report: television viewing and risk for attention problems in preschool children. *Journal of Pediatric Psychology* , 32 (4), 448-452.
70. Miller, M. K., & Summers, A. (2007). Gender differences in video game characters' roles, appearances, and attire as portrayed in video game magazines. *Sex Roles* , 57 (9-10), 733-742.
71. Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *CyberPsychology & Behavior* , 8 (2), 110-113.
72. Nichols, L. A., & Nicki, R. (2004). Development of a psychometrically sound Internet addiction scale: a preliminary step. *Psychology of Addictive Behaviors* , 18 (4), s. 381-384.
73. Olli, S. (2009). *The player's game. Towards understanding player production among computer game cultures (Academic Dissertation)*. Finland: University of Tampere.Department and Mass Communication.
74. Onur, B. (1992). *Oyuncaklı Dünya* (3. Baskı). Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

75. Onur, B. (2005). *Türkiye'de çocukluğun tarihi*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
76. Orhan, F., & Akkoyunlu, B. (2004). İlköğretim öğrencilerinin internet kullanımları üzerine bir çalışma. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 26, 107-116.
77. Oyun. (tarih yok). 11.10.2010 tarihinde Türk Dil Kurumu Resmi İnternet Sitesi:
<http://tdk.org.tr/TR/Genel/SozBul.aspx?F6E10F8892433CFFAAAF6AA849816B2EF4376734BED947CDE&Kelime=oyun> adresinden alındı.
78. Özcivelek Durlu, L. (1996). Bilgisayar oyunları ve cinsiyet rolleri. 1. *Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri, Der. B.Onur* (s. 497-511). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, No:1.
79. Özmert, E., Toyran, M., & Yurdakök, K. (2002). Behavioral correlates of television viewing in primary school children evaluated by the Child Behavior Checklist. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine* , 156 (9), 910-914.
80. Patriarca, A., Di Giuseppe, G., Albano, L., Marinelli, P., & Angelillo, I. F. (2009). Use of television, videogames, and computer among children and adolescents in Italy. *BMC Public Health* , 13 (9), 139.
81. Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A., & Griffiths, M. D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: a study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence* , 18 (6), 687-691.
82. Polman, H., de Castro, B. O., & van Aken, M. A. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior* , 34, 256–264.
83. Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
84. Rescorla, L., Achenbach T., Ivanova M. Y., Dumenci L., Almqvist F., Bilenberg N. et al. (2007). Behavioral and emotional problems reported by

- parents of children ages 6 to 16 in 31 societies. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders* , 15 (3), 130-142.
85. Sadikoglu, G., Ozcakil, A., Sadikoglu, S., Bilgel, N., Tezgelen, H., Orhan, H., et al. (2008). A descriptive epidemiology of screen-based media use among school children in Turkey. *The Social Sciences* , 3 (3), 261-266.
86. Schott, G. R., & Horrell, K. R. (2000). Girl gamers and their relationship with the gaming culture. *Convergence* , 6 (4), 36-53.
87. Shapiro, L. (1991). Oyuncak tabancalar ve oyuncak bebekler (Çev. D.Öngen). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* , 24 (2), 655-667.
88. Sol, S. (2005). Bolvadin-Büyükkarabağ Oyunları. *Araştırmalar-İnsan Bilimleri Araştırmaları Dergisi* , Yıl 7 (14), 139-144.
89. Solnit, A. J. (1987). A psychoanalytic view of play. *Psychoanalytic Study of the Child* , 42, 205-219.
90. Subrahmanyam, K., Greenfield, P., Kraut, R., & Gross, E. (2001). The impact of computer use on children's and adolescent's development. *Applied Developmental Psychology* , 22 (1), 7-30.
91. Swing, L. E., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics* , 126, 214-221.
92. Şimşek, E. (2003). Anadolu'da yağmur duasına bağlı olarak oynanan bir oyun: "Çömçeli Gelin". *Millî Folklor* , Yıl 15 (60).
93. T.C. Başbakanlık Türkiye İstatistik Kurumu. (2005). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım anketi. *T.C. Başbakanlık Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni* (179). 21.11.2010 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=1> adresinden alındı.
94. T.C. Başbakanlık Türkiye İstatistik Kurumu. (2009). 2008 Yılı hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması revize sonuçları. *T.C. Başbakanlık*

- Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni* (146). 21.11.2010 tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=6163> adresinden alındı.
95. T.C. Başbakanlık Türkiye İstatistik Kurumu. (2010a). 2010 Yılı hanehalkı bilişim teknolojileri kullanımı araştırması sonuçları. *T.C. Başbakanlık Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni* (148). 21.11.2010 tarihinde http://www.tuik.gov.tr/VeriBilgi.do?tb_id=60&ust_id=2 adresinden alındı.
96. T.C. Başbakanlık Türkiye İstatistik Kurumu. (2010b). *Hanelerde bilişim teknolojileri sahipliği*. 21.11.2010 tarihinde T.C. Başbakanlık Türkiye İstatistik Kurumu: http://www.tuik.gov.tr/PreIstatistikTablo.do?istab_id=45 adresinden alındı.
97. T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü. (2009). 14.01.2011 tarihinde T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü: http://www.egitim.gov.tr/e_kitap_arama.jsp adresinden alındı.
98. Tahiroğlu, A. Y., G.Çelik, G., Uzel, M., Özcan, N., & Avcı, A. (2008). Internet use among Turkish adolescents. *CyberPsychology & Behavior* , 11 (5), 537-543.
99. Tejeiro Salguero, R. A., & Bersabé Morán, R. M. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction* , 97, 1601-1606.
100. Tuncer, N. (2001). İnternet: çocuklar ve yasalar. *Türk Kütüphaneciliği* , 15 (4), 427-435.
101. Uysal, A. (2005). *Üç boyutlu bilgisayar oyunları görsel tasarımı (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. T.C.Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Animasyon Ana Sanat Dalı, Eskişehir.
102. Wood, R. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction* , 6, 169–178.
103. Yang, C. K. (2001). Sociopsychiatric characteristics of adolescents who use computers to excess. *Acta Psychiatrica Scandinavica* , 104 (3), 217-222.

104. Yen, J. Y., Ko, C. H., Yen, C. F., Wu, H. Y., & Yang, M. J. (2007). The comorbid psychiatric symptoms of Internet addiction: attention deficit and hyperactivity disorder (ADHD), depression, social phobia, and hostility. *Journal of Adolescent Health* , 1, s. 93–98.
105. Yen, J. Y., Ko, C. H., Yen, C. F., Chen, S. H., Chung, W. L., & Chen, C. C. (2008). Psychiatric symptoms in adolescents with internet addiction: comparison with substance use. *Psychiatry and Clinical Neurosciences* , 62 (1), 9–16.
106. Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2004). Elektronik Oyunlar ve Türkiye. *TBD Kamu-BİB Kamu Bilişim Platformu VI. 27-30 Mayıs 2004*. Girne-KKTC. <http://simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf> adresinden 16.09.2009 tarihinde alındı.
107. Yoo, H., Cho, S., Ha, J., Yune, S., Kim, S., Hwang, J., et al. (2004). Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. *Psychiatry and Clinical Neurosciences* , 58 (5), 487-494.
108. Young, K. S. (1998). *Internet addiction test (IAT)*. 15.01.2011 tarihinde The Center for Internet Addiction: http://www.netaddiction.com/index.php?option=com_bfquiz&view=onepage&catid=46&Itemid=106 adresinden alındı.

11. EKLER

EK-1: Çocuk ve Ergenler İçin Bilgisayar – İnternet Kullanımı ile Bilgisayar Oyunu Oynama Davranışını Değerlendirme Anketi

Adı, Soyadı:.....

Tarih:

Hasta no:.....

Aşağıda senin **son 1 yıl içindeki** bilgisayar–internet kullanma alışkanlıkların ile bilgisayar oyunu oynama davranışını değerlendiren çeşitli sorular bulunmaktadır. Bu sorularla ilgili olarak sana en uygun gelen seçeneği işaretle veya sana en uygun olan cevabı noktalı yerlere yaz. Katılımın için teşekkür ederiz.

1. **Bilgisayar kullanmaya ne zaman başladın? yaşında**

2. **Bilgisayarı genellikle nerede kullanıyorsun?**

- a. Evde
- b. Okulda
- c. İnternet kafede
- d. 'de kullanıyorum.

3. **Haftanın hangi günlerinde bilgisayar kullanıyorsun?**

- a. Hafta içi günlerde
- b. Hafta sonunda
- c. Hem hafta içi hem hafta sonu günlerde

4. **Bilgisayarda en çok yaptığın 5 şeyi 1, 2, 3, 4, 5 rakamlarını kullanarak çoktan aza doğru sırala. Her rakamı bir kez kullanmalısın.**

<u>ÇOK</u>					<u>AZ</u>
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	

Örneğin bilgisayarı en çok oyun oynamak için kullanıyorsan “b” seçeneğindeki noktalı yere “1”, daha az olarak arkadaşlarıyla konuşmak için kullanıyorsan “c” seçeneğindeki noktalı yere “2” rakamını yaz. Bu şekilde bilgisayarda en çok yaptığın 5 şeyi uygun yerlere 1,2,3,4,5 rakamlarını yazarak çoktan aza doğru sırala.

a. Ödev yapmak için (.....)
b. Bilgisayar oyunu oynamak için (.....)
c. Arkadaşlarıyla konuşmak için (msn kullanmak, chat yapmak) (.....)
d. E-mail / Elektronik posta göndermek için (.....)
e. Müzik dinlemek için (.....)
f. Çizgi film / Film / Dizi izlemek için (.....)
g. Dosya indirmek için (download) (.....)
h. Diğer (.....)

5. **HAFTA İÇİNDE günde ortalama kaç saat BİLGİSAYAR OYUNU OYNARSIN?**

Gündüz saatlerinde saat / gün

Akşam saatlerinde saat / gün

6. **HAFTA SONUNDA günde ortalama kaç saat BİLGİSAYAR OYUNU OYNARSIN?**

Gündüz saatlerinde saat / gün

Akşam saatlerinde saat / gün

7. **Bilgisayarda en çok oynadığın 5 oyunun adları nelerdir?**

OYUNUN ADI (Playstation’da oynanan oyunlar dahil)
1.....
2.....
3.....
4.....
5.....

EK-2: SOSYODEMOGRAFİK VERİ FORMU

ÇOCUĞUNUZUN:

Adı, Soyadı:..... **Tarih:**

Cinsiyeti: Kız..... Erkek..... **Hasta No:**.....

Doğum Tarihi ve Yeri:.....

Öğrenim Durumu: sınıf **Ev tel:**.....

ANNE:	BABA:
a. Sağ Ölü.....	a. Sağ Ölü.....
b. Yaşı:	b. Yaşı:
c. Eğitim durumu:.....	c. Eğitim durumu:.....
d. Mesleği:	d. Mesleği:

Ailenizin aylık geliri: TL

Aile bütünlüğü: a. Tam b. Tam değil

Evinizde bilgisayar var mı?

a. Evet (belirtiniz):

Bilgisayar evinizin hangi odasında bulunmaktadır?

- Çocuğun kendi odasında
- Oturma odasında / Salonda
- Diğer

b. Hayır

Evinizde internet bağlantısı var mı? a. Evet b. Hayır

Çocuğunuz bir hafta içinde kaç kez bilgisayar oyunu oynar?

- Haftada bir kezden az
- Haftada 1 – 3 arası
- Haftada 3 kezden fazla
- Her gün

EK-3

6-18 YAŞ ÇOCUK VE GENÇLER İÇİN DAVRANIŞ DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

ÇOCUĞUN ADI, SOYADI		EV ADRESİNİZ VE TEL NO:	ANNE BABANIN İŞİ (Ayrıntılı biçimde yazınız, Örneğin emekli ilköğretmeni, şoför, oto tamircisi, avukat gibi), EĞİTİMİ (Yılı olarak yazınız)
CİNSİYETİ: ☐ ERKEK ☐ KIZ	YAŞI:	BABANIN İŞİ:_____ TEL NO:_____ EĞİTİMİ:_____ YAŞI:_____	ANNENİN İŞİ:_____ TEL NO:_____ EĞİTİMİ:_____ YAŞI:_____
SUGUNUN TARİHİ GÜN—AY—YIL—	ÇOCUĞUN DOĞUM TARİHİ AY—GÜN—YIL—	FORMU DOLDURAN: ☐ ANNE— ☐ BABA— ☐ DİĞER—Çocukla olan ilişkisi _____	
SINIFI:_____	Çocuğunuzun davranışlarıyla ilgili bu formu lütfen görüşlerinizi yansıttacak biçimde yanıtlayınız. Her bir madde ile ilgili bilgi verebilir ve 2. sayfadaki boşluklara yazabilirsiniz. Teşekkürünüzle		
OKULA DEVAM ETMİYOR ☐			

I. Çocuğunuzun yapmaktan en çok hoşlandığı sporları sıralayınız. Örneğin:Yüzme, futbol, basketbol, voleybol, atletizm, tekvando, jimnastik, bisiklete binme, güreş, balık tutma gibi.

Çocuğunuz her birine ne kadar zaman ayırır ?

Çocuğunuz her birinde ne kadar başarılıdır?

☐ Hiçbiri

	Normalden az	Normal	Normalden fazla	Bilmiyorum	Normalden az	Normal	Normalden fazla	Bilmiyorum
a. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
b. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
c. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

II. Çocuğunuzun spor dışındaki ilgi alanları,, uğraş, oyun ve aktivitelerini sıralayınız. Örneğin: Pul, bebek, araba, akvaryum, el işi, kitap, satranç, müzik aleti çalmak, şarkı söylemek, resim yapmak gibi (Radyo dinlemeyi ya da televizyon izlemeyi katmayınız)

Çocuğunuz her birine ne kadar zaman ayırır ?

Çocuğunuz her birinde ne kadar başarılıdır?

☐ Hiçbiri

	Normalden az	Normal	Normalden fazla	Bilmiyorum	Normalden az	Normal	Normalden fazla	Bilmiyorum
a. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
b. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
c. _____	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

III. Çocuğunuzun üyesi olduğu kuruluş, kulüp, takım ya da grupları sıralayınız. (Spor, müzik, izcilik, folklor gibi.)

Çocuğunuz her birinde ne kadar aktiftir?

☐ Hiçbiri

	Bilmiyorum	Az Aktif	Normal	Çok Aktif
a. _____	☐	☐	☐	☐
b. _____	☐	☐	☐	☐
c. _____	☐	☐	☐	☐

IV. Çocuğunuzun evde ya da ev dışında yaptığı işleri sıralayınız. Örneğin:Gazete alma, bakkala gitme, pazara gitme, bahçe-tarla işleri, hayvancılık, elektrik- su faturası yatırma, çocuk bakımı, sofra kurma-kaldırma, bir dükkanda çalışma gibi ödeme yapılan ve yapılmayan heryeri katınız.

Çocuğunuz her birini ne kadar başarı ile yapar?

☐ Hiçbiri

	Bilmiyorum	Normalden Az	Normal	Normalden Fazla
a. _____	☐	☐	☐	☐
b. _____	☐	☐	☐	☐
c. _____	☐	☐	☐	☐

V.1- Çocuğunuzun yaklaşık olarak kaç yakın arkadaşı vardır?

(Kardeşlerini katmayınız)

Hiç yok 1 2 ya da 3 4 ya da fazla

☐

☐

☐

☐

2- Çocuğunuz okul dışı zamanlarda haftada kaç kez arkadaşlarıyla birlikte olur? (Kardeşlerini katmayınız)

1 den az

1 ya da 2

3 ya da daha fazla

☐

☐

☐

VI. Yaşıtlarınla karşılaştığında çocuğunuzun:

Kötü

Normal Sayılır

Oldukça İyi

Kardeşi Yoktur

a. Kardeşleriyle arası nasıldır?

☐

☐

☐

☐

b. Diğer çocuklarla arası nasıldır?

☐

☐

☐

☐

c. Anababasına karşı davranışı nasıldır?

☐

☐

☐

☐

d. Kendi başına oyun oynaması ve iş yapması nasıldır?

☐

☐

☐

☐

VII. 1- Çocuğunuzun okul başarısı nasıldır? Çocuğunuz okula gitmiyorsa lütfen nedenini belirtiniz:

Başarısız

Orta

Başarılı

Çok Başarılı

a. Okuma, yazma, Türkçe

☐

☐

☐

☐

b. Hayat Bilgisi, Sosyal Bilgiler

☐

☐

☐

☐

c. Aritmetik

☐

☐

☐

☐

d. Fen Bilgisi

☐

☐

☐

☐

Diğer derslerde nasıldır? Örneğin: Yabancı dil, bilgisayar, (Beden eğitimi, resim ve müziği katmayınız)

e. _____

☐

☐

☐

☐

f. _____

☐

☐

☐

☐

g. _____

☐

☐

☐

☐

2- Çocuğunuz alt özel sınıf ya da bir özel eğitim kurumunda okuyor mu?

☐ Hayır

☐ Evet- Ne tür bir sınıf ya da okul?

3- Çocuğunuz hiç sınıfta kaldı mı?

☐ Hayır

☐ Evet- Kaçınıcı sınıfta ve nedeni

4- Çocuğunuzun okulda ders ya da ders dışı sorunları oldu mu?

☐ Hayır

☐ Evet- açıklayınız

Bu sorunlar ne zaman başladı?

Sorunlar bitti mi?

☐ Hayır

☐ Evet- Ne zaman?

Çocuğunuzun herhangi bir fiziksel hastalığı ya da zihinsel engeli var mıdır?

☐ Hayır

☐ Evet- açıklayınız

Çocuğunuzun sizi en çok üzen, kaygılandıran özellikleri nelerdir?

Çocuğunuzun en beğendiğiniz özelliklerini nelerdir?

Lütfen yan sayfaya geçiniz.

Aşağıda çocukların özelliklerini tanımlayan bir dizi madde bulunmaktadır. Her bir madde çocuğunuzun şu andaki ya da son 6 ay içindeki durumunu belirtmektedir. Bir madde çocuğunuz için çok ya da sıklıkla doğru ise 2, bazen ya da biraz doğru ise 1, hiç doğru değilse 0 sayılarını yuvarlak içine alınız. Lütfen tüm maddeleri işaretlemeye çalışınız.

0: Doğru Değil (Bildiğiniz kadarıyla)

1: Bazen ya da Biraz Doğru

2: Çok ya da Sıklıkla Doğru

- 0 1 2 1. Yaşından daha küçük gibi davranır
- 0 1 2 2. Büküklerin izni olmadan içki içir
- 0 1 2 3. Çok tartışır
- 0 1 2 4. Başladığı işleri bitiremez
- 0 1 2 5. Çok az şeyden hoşlanır
- 0 1 2 6. Kakasını tuvaletten başka yerlere yapar
- 0 1 2 7. Övünür, yüksekten atar, hava yapar
- 0 1 2 8. Dikkatini uzun süre bir konu üzerinde toplayamaz ve sürdürmez
- 0 1 2 9. Bazı düşünceleri zihninden bir türlü atamaz (açıklayınız):
-
- 0 1 2 10. Yerinde rahat oturamaz, huzursuz ve çok hareketlidir
- 0 1 2 11. Yetişkinlerin dizinin dibinden ayrılmaz, onlara çok bağımlıdır
- 0 1 2 12. Yalnızlıktan yakınır
- 0 1 2 13. Kafası karmakarışıktır
- 0 1 2 14. Çok ağlar
- 0 1 2 15. Hayvanlara eziyet eder
- 0 1 2 16. Başkalarına eziyet eder, zalimce ve kötü davranır
- 0 1 2 17. Hayal kurar, düşüncelerinde kaybolur
- 0 1 2 18. İsteyerek kendine zarar verir ya da intihar girişiminde bulunur
- 0 1 2 19. Hep dikkat çekmek ister
- 0 1 2 20. Eşyalarına zarar verir
- 0 1 2 21. Ailesine ya da başkalarına ait eşyalara zarar verir
- 0 1 2 22. Evde söz dinlemez, evin kurallarına uymaz
- 0 1 2 23. Okulda söz dinlemez, okul kurallarına uymaz
- 0 1 2 24. İştahsızdır, az yemek yer
- 0 1 2 25. Diğer çocuklarla geçinemez
- 0 1 2 26. Katalı davranışından dolayı suçluluk duymaz
- 0 1 2 27. Kolay kıskanır
- 0 1 2 28. Ev, okul ya da diğer yerlerde kuralları çiğner
- 0 1 2 29. Bazı hayvanlardan ve okul dışı ortamlardan ya da yerlerden korkar (açıklayınız):
-
- 0 1 2 30. Okula gitmekten korkar
- 0 1 2 31. Kötü bir şey düşünmek ya da yapmakla korkar
- 0 1 2 32. Mükemmel olmasının gerektiğine inanır
- 0 1 2 33. Kimseinin onu sevmeyiğini düşünür ve bundan yakını

- 0 1 2 34. Başkalarının ona zarar vermeye, kötülük yapmaya çalıştığını düşünür
- 0 1 2 35. Kendini değersiz, yetersiz hisseder
- 0 1 2 36. Çok sık bir yerlerini incitir, başı kazadan kurtulmaz
- 0 1 2 37. Çok kavga, dövüş eder
- 0 1 2 38. Sıklıkla onunla alay edilir, dalga geçilir
- 0 1 2 39. Başı belada olan kişilerle dolaşır
- 0 1 2 40. Olmayan sesler ve konuşmalar işitir (açıklayınız):
-
- 0 1 2 41. Düşünmeden ya da aniden hareket eder (Aklına eseni yapar)
- 0 1 2 42. Başkaları ile birlikte olmaksızın yalnız kalmayı tercih eder
- 0 1 2 43. Yalan söyler ve hile yapar
- 0 1 2 44. Tırnaklarını yer
- 0 1 2 45. Sinirli ve gergindir
- 0 1 2 46. Kasları oynar, seğirir, tikleri vardır:
-
- 0 1 2 47. Gece kabusları, korkulu rüyalar görür
- 0 1 2 48. Diğer çocuklar tarafından sevilmez
- 0 1 2 49. Kabızlık çeker
- 0 1 2 50. Çok korkak ve kaygılıdır
- 0 1 2 51. Baş dönmesi vardır
- 0 1 2 52. Kendini çok suçlar
- 0 1 2 53. Aşırı yemek yer
- 0 1 2 54. Sebepsiz yere aşırı yorgundur
- 0 1 2 55. Çok kiloludur
- 0 1 2 56. Tıbbi nedeni bilinmeyen bedensel şikayetleri vardır:
- 0 1 2 a. Ağrılar, sızılar (baş ve karın ağrısı dışında)
- 0 1 2 b. Baş ağrıları
- 0 1 2 c. Bulantı, kusma hissi
- 0 1 2 d. Gözle ilgili yakınmalar (Görme bozukluğu dışında açıklayınız):
-
- 0 1 2 e. Döküntüler ya da başka cilt sorunları
- 0 1 2 f. Mide- karın ağrısı
- 0 1 2 g. Kusma
- 0 1 2 h. Diğer (açıklayınız):
-

- 0 1 2 57. Fiziksel olarak insanlara sahidir, onlara vurur.
- 0 1 2 58. Bumuyula, cildiyle, bedeninin başka kısımlariyla oynar ya da yolar (açiklayiniz):
- 0 1 2 59. Herkesin ortasında cinsel organlariyla oynar
- 0 1 2 60. Cinsel organlariyla çok fazla oynar
- 0 1 2 61. Okul başarısı düşüktür
- 0 1 2 62. Sakardır, hareketlerini kontrol edemez
- 0 1 2 63. Kendinden büyük çocuklarla olmayı tercih eder
- 0 1 2 64. Kendinden küçüklerle olmayı tercih eder
- 0 1 2 65. Konuşmayı reddeder
- 0 1 2 66. Bazı hareketleri tekrar tekrar yapar (açiklayiniz):
- 0 1 2 67. Evden kaçır
- 0 1 2 68. Çok bağırır, çağırır
- 0 1 2 69. Sır tutar, düşüncelerini kendine saklar
- 0 1 2 70. Olmayan şeyleri görür (açiklayiniz):
- 0 1 2 71. Sıkılgan ve utangaçtır
- 0 1 2 72. Yangın çıkartır
- 0 1 2 73. Cinsel sorunları vardır (açiklayiniz):
- 0 1 2 74. Gösterişten hoşlanır, soyutluk yapır
- 0 1 2 75. Çok çekingen ve ürkektir
- 0 1 2 76. Çocukların çoğundan az uyur
- 0 1 2 77. Çocukların çoğundan gece ve gündüz de ha çok uyur (açiklayiniz):
- 0 1 2 78. Dikkatsizdir, dikkati çabuk dağılır
- 0 1 2 79. Dil sorunu, konuşma güçlüğü vardır (açiklayiniz):
- 0 1 2 80. Boş gözlerle uzun uzun bakar
- 0 1 2 81. Evden birşeyler çalar
- 0 1 2 82. Evin dışında birşeyler çalar
- 0 1 2 83. İşine yaramayacak pek çok şeyi saklar, biriktirir (açiklayiniz):
- 0 1 2 84. Yadırganan, tuhaf davranışları vardır (açiklayiniz):

- 0 1 2 85. Yadırganan, tuhaf düşünceleri vardır (açiklayiniz):
- 0 1 2 86. İnatçı, somurtkan ve rahatsız edicidir
- 0 1 2 87. Duyguları değişkendir, bir anı bir anını tutmaz
- 0 1 2 88. Çok sık küser
- 0 1 2 89. Şüphelidir
- 0 1 2 90. Küfürü ve açık saçık konuşur
- 0 1 2 91. Kendini öldürmekten söz eder
- 0 1 2 92. Uykuda yürür ve konuşur (açiklayiniz):
- 0 1 2 93. Çok fazla konuşur
- 0 1 2 94. Başkalarıyla çok dalga geçer, onları kızdırır
- 0 1 2 95. Örne nöbetleri vardır, çok çabuk öfkelenir
- 0 1 2 96. Cinsel konuları fazlaca düşünür
- 0 1 2 97. İnsanları tehdit eder
- 0 1 2 98. Parmak emer
- 0 1 2 99. Sigara içer, tütün koklar ya da jüner
- 0 1 2 100. Uyku sorunu vardır (açiklayiniz):
- 0 1 2 101. Okuldan kaçır, dersini asar
- 0 1 2 102. Hareketsiz ve yavaşlır, enerji eksiktir
- 0 1 2 103. Mutsuz, üzgün, çökkün ve keyifsizdir
- 0 1 2 104. Çok gürültücüdür
- 0 1 2 105. Sağlık sorunu olmadan ilaç kullanır (açiklayiniz):
- 0 1 2 106. Çevresindeki eşyalara amaçsız olarak zarar vermekten zevk alır
- 0 1 2 107. Gündüz altını ıslatır
- 0 1 2 108. Gece yatağını ıslatır
- 0 1 2 109. Sızlanır, mızırdanır
- 0 1 2 110. Karşı cins gibi olmayı ister
- 0 1 2 111. İçre kapanıktır, başkalarıyla birlikte olmak istemez
- 0 1 2 112. Evhamlı ve endişelidir
113. Çocuğunuzun yukarıdaki listede belirtilmeyen başka sorunu varsa lütfen yazınız:
- 0 1 2
- 0 1 2
- 0 1 2

LÜTFEN TÜM MADDELERİ YANITLAYINIZ

SİZİ KAYGILANDIRAN MADDELERİN ALTINI ÇİZİNİZ