

Cep Telefonu, Bilgisayar ve Tabletle Oynanan Oyunların Lise Öğrencileri Üzerindeki Akademik, Sosyal ve Psikolojik Etkisi

Academic, Social and Psychological Effects of Games Played on Mobile Phones, Computers and Tablets on High School Students

ÖZET

Yapmış olduğumuz çalışmamızda amacımız cep telefonu, bilgisayar ve tabletle oynanan oyunların lise öğrencileri üzerindeki akademik, sosyal ve psikolojik etkisini araştırmak ve bunların öğrenciler üzerinde oluşturduğu durumları belirlemektir. Araştırmamızda ifade ettiğimiz problemimiz ve genel amacımız doğrultusunda çalışmamızın evrenini 2023- 2024 eğitim-öğretim yılında Samsun'da bulunan 4 farklı lise düzeyinde öğrenim görmekte olan öğrencilerdir. Bu doğrultuda bu okullarda öğrenim gören 9.,10. ve 11. sınıfta okuyan öğrencilerden 625 öğrenci gönüllük esasına göre seçilerek çalışmalarımız yapılmıştır. Araştırmamızda veri elde etme için, öğrenci hakkında bilgi elde etme formumuz ve veri toplama aracı olarak hazırlanmış olduğumuz 10 adet anket sorularımızdan oluşan anketimiz kullanılmıştır. Elde edilen bilgiler SPSS programı ile incelenmiş ve tablo haline getirilmiş ve açıklanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Sağlık, İletişim, Akademik Başarı

ABSTRACT

Our aim in our study is to investigate the academic, social and psychological effects of games played on mobile phones, computers and tablets on high school students and to determine the situations they create on students. In line with our problem and general purpose stated in our research, the population of our study is the students studying at 4 different high school levels in Samsun in the 2023-2024 academic year. In this regard, 9th and 10th grades studying in these schools. Our studies were carried out by selecting 625 students from the 11th and 11th grades on a voluntary basis. To obtain data in our research, our form to obtain information about the student and our survey consisting of 10 survey questions that we prepared as a data collection tool were used. The information obtained was examined with the SPSS program, tabulated and explained.

Keywords: Gaming, Health, Communication, Academic Success

GİRİŞ

2000'li yıllardan itibaren teknolojinin hızlı değişimi sonucunda teknoloji bireylerimi, toplumumuzu, kültürümüzü, aile yaşantımızı, okul ortamımızı, komşuluk ilişkilerimizi, arkadaşlık ortamımızı ve doğal olarak da tüm yaşantımızı değiştirmiştir. Öğrencilerimiz artık evlerinde cep telefonu, bilgisayar ve tablet gibi teknolojik aletlere hızlı bir şekilde ulaşabilmektedir. Öğrencilerimiz günlük yaşamlarında bu teknolojik aletlere hızlı bir şekilde ulaşması ödevlerini yapabilmeleri, sosyal medyayı olumlu kullanmaları, günlük aktivitelerini yapabilmeleri, uzakta bulunan akrabaları ile haberleşebilmesi, nerede olduklarını ailelerine hızlıca bildirebilmesi gibi olumlu yanları bulunmaktadır. Ancak teknolojinin bu kadar hayatımıza girmesinin olumlu yanları olduğu gibi olumsuz yanları da bulunmaktadır. Daha önceleri küçük yaşlarda sosyal olan, arkadaşlarıyla etkileşim halinde olan ve oyunlar oynayan çocuklar teknolojinin hayatlarına girmesinden sonra olumsuz yönde etkilenmişlerdir. Öğrencilerimiz eskiden mahalle içinde bir araya gelerek çeşitli oyunlar oynayarak etkileşim halinde bulunarak sosyalleşmekteydiler. Şimdi ise öğrencilerimizin teknoloji ile tanışmasından sonra ilgili duydukları oyunlarda değişmiştir. Öğrencilerimiz artık arkadaşlarıyla dışarıda oyunlar oynamak yerine bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi teknolojik aletler üzerinden oyunlar oynamaktadırlar. Öğrencilerimiz bu teknolojik aletler başında saatlerce oyun oynamaları onların oyun bağımlılığına kapılmalarına sebep olmaktadır. Oyun bağımlılığı neticesinde öğrencilerimiz arkadaşlarından uzaklaşarak yalnızlığı seçmektedirler. Bunun neticesinde öğrencilerimiz asosyalleşmektedirler. Öğrencilerimizin kendilerini yalnızlığa itmesi ve asosyalleşmesi sonucu empati, yardımseverlik, etkinliklerde görev alma gibi özellikleri de giderek körelmektedir. Bunun sonucunda sadece kendini düşünen ve toplumdan uzaklaşan bireyler ortaya çıkmaktadır. Bu durum toplumumuzu da olumsuz etkilemektedir. Yüz yıllar boyunca geçmiş nesilden günümüze gelen kültürümüz, gelenek ve göreneklerimizde bu oyun bağımlılığı yüzünden kaybolmaktadır. Öğrencilerimiz kültür, gelenek ve göreneklerimiz öğrenemediği gibi gelecek kuşaklara aktaramayacaklardır. Bu da geleceğimizi olumsuz etkilemektedir.

Öğrencilerimizin bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi teknolojik aletler üzerinden aşırı oyunlar oynaması onların uyku düzenini de olumsuz etkilemektedir. Öğrencilerimiz başladıkları oyunu bitirmek için sabahlara kadar bilgisayar başında zaman geçirmektedirler. Bu durumda onların kişisel gelişimini olumsuz etkilemektedir. Öğrencilerimizin bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi teknolojik aletler üzerinden oyunlar oynayarak çok fazla zaman geçirmesi onları günlük hayattan koparmaktadır. Öğrencilerimiz sosyal hayattan ve arkadaşlarından giderek uzaklaşarak

Murat Çelebi¹ 

How to Cite This Article

Çelebi, M. (2024). "Cep Telefonu, Bilgisayar ve Tabletle Oynanan Oyunların Lise Öğrencileri Üzerindeki Akademik, Sosyal ve Psikolojik Etkisi", International Academic Social Resources Journal, (e-ISSN: 2636-7637), Vol:9, Issue:4; pp:349-391. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13458303>

Arrival: 11 June 2024

Published: 29 August 2024

Academic Social Resources Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

¹ Uzman Öğretmen, MEB, Samsun, Türkiye

asosyalleşmektedir. Öğrencilerin bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi teknolojik aletler üzerinden saatlerce oyunlar oynaması onların sağlığını da olumsuz etkilemektedir. Oyunları bitirme hırsıyla saatlerce bilgisayar başında oyunlar oynayarak öğrencilerimizde obezite gibi hastalıklar ortaya çıkmaktadır.

Öğrencinin sürekli cep telefonu, bilgisayar başında zaman geçirmesi anne, baba ve öğrenci arasında tartışmaların çıkmasına da sebep olmaktadır. Bazı olumsuz içerik içeren oyunlar yüzünden öğrencilerin psikolojileri olumsuz etkilenmekte, mavi balina gibi oyunlar yüzünden kimi öğrenciler intihar girişimlerinde bulunarak hayatlarına son vermektedirler. Bazı oyunların içerisinde bulunan olumsuz içerikler öğrencilerin olumsuz alışkanlıklar kazanmalarına da sebep olmaktadır. Öğrencilerimiz şiddet içerikli oyunları sürekli oynaması neticesinde burada öğrendikleri şiddeti günlük hayatlarında arkadaşları üzerinde de uygulamaktadırlar. Buda kavgaların çıkmasına sebep olmaktadır. Bu davranışı sergileyen öğrencinin arkadaşları tarafından dışlanmaktadırlar buda onların yalnızlaşmasına sebep olmaktadır.

Öğrencilerin oyun oynayarak fazla zaman geçirmesi onların ders çalışmasını da etkilemektedir. Zaman içerisinde ders çalışmayı bırakan öğrencilerin ders notları da giderek düşmektedir. Kendilerini sadece bilgisayar oyunlarına adanmış öğrenciler gerek okul içinde gerekse okul dışında kendilerine verilen etkinlikleri yapmadıkları için aile, öğretmen ve arkadaşları ile sorun yaşamaktadırlar. Oyun bağımlılığı sebebiyle öğrenciler okullardan kaçarak internet kafe, playstation salonlarına gitmektedirler. Bu da öğrencilerin ders başarılarının yanında okul aidiyet duygularının da azalmasına sebep olmaktadır.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Sanal Ortamda Oynanan Bilgisayar Oyunları

Çocuklar küçük yaşlardan itibaren dünyayı tanımaya başlarlar. Dünyayı tanımak için ilk başlarda oyuncaklar oynamaya daha sonra arkadaşlarıyla birlikte oyunlar oynamaya başlarlar. Oyun bir çocuk için vazgeçilmez bir unsurdur. TDK oyunu şöyle tanımlamıştır. Oyun “TDK oyunu kelimesini, insanların bilgilerini artırıcı, zihinlerini ilgi ve tutumlarını olumlu yönde etkileyen, kendi içinde farklı tutumları olan, keyifli zaman aktiviteleri sağlayan bir tür olarak belirtmiştir” (TDK, 2016). “Oynanan oyunlar; insanların günlük gerçekleştirdiği şeylerdendir. Oynanan oyunların belli bir hedefi vardır ve bireylerin kendi istek ve ilgileri ile katıldığı onların zihinsel, düşünsel, arkadaşlarıyla birlikte etkileşimsel olarak hareket ettiği bir eğitim çeşididir” (Yılmaz ve Erduran, 2016).

Oyun kelimesini araştırdığımızda çeşitli kaynaklarda çeşitli tanımlar yapıldığını görmekteyiz. Yavuzer (2012) “oyunu; öğrencilerin boş zamanlarında vakit geçirmek için yaptıkları şeyler olarak tanımlamaktadır.” Shiller, “oyunu gençlerin boş zamanlarında enerjilerin atmak için kullandıkları, kendilerini daha hür gördüğü, istediği davranışları sergileyebildiği, arkadaşlarıyla eğlenceli olarak takılabildikleri bir yer şeklinde tanımlamıştır” (Karabacak N., 1996). Lazarus (1883) “oyunun öğrencilerin boş zamanlarında eğlenmek için uğraştıkları, kendilerini arkadaşlarıyla rekabet halinde zaman geçirmek olarak vakit geçirdikleri bir araç olarak belirtmektedir” (Özdoğan B., 2000). Özhan' a göre (1990), “oyun öğrencinin hem kendi başına hem de arkadaşlarıyla birlikte istedikleri kuralları koydukları, öğrencilerin kendilerine özgü özelliklerinin ortaya çıkmasını sağlayan, kimi zaman eğlenceli kimi zaman eğitici bir ortam olarak tanımlamıştır.” Coillois'e göre (1958), “Oyun herkesin özgürce oynayacağı şekilde ayarlanmış, çeşitli değişik kuralları olan, sanal ortamlar üzerinden oynanan, kişilerin diledikleri vakit oynayabilecekleri, çeşitli hisleri barındıran, genelde sanal bir ortam özelliği taşıyan, herkesin keyifli vakit geçirdiği bir araçtır” (Poyraz, 2003:6).

Öğrenciler küçük yaşlardan itibaren gerek mahallede arkadaşlarıyla gerekse okulda arkadaşlarıyla birlikte çeşitli oyunlar oynayarak zaman geçirirler. Bu oyunlar sayesinde öğrenciler hem çeşitli sportif aktiviteler yaparken hem de onların sosyalleşmesini sağlamaktadır. Oyunlar sayesinde öğrenciler arkadaşlarını daha yakından tanımakta ve kendilerini ifade etme güçlerini de artmaktadır. Eski zamanlarda var olan sokak oyunları sayesinde mahalle aralarında sıklıkla değişik oyunlar oynanırdı. Çelik çomak, simit, mahalle futbolu, kale, yakan top, misket gibi değişik oyunlar sayesinde çocuklar birbirlerini daha yakından tanıdıkları gibi mahalle sakinleri de birbirlerini daha yakından tanımaktaydı. Oyunlar öğrencilerin boş zamanlarını birlikte geçirme imkânı tanıdığı gibi birlikte ders çalışma gibi olumlu davranışlarında kazanılmasını sağlamaktaydı.

Oyun bireylerin üzerinde etkisi olan çeşitli aktivitelerdir. Sanal ortamda hazırlanmış olan oyunlar bireylerin iletişimsel, gelişimsel, düşünsel, etkileşimsel, bilişsel gibi çeşitli alanlarda kendine özgü kabiliyetlerini ortaya çıkarır. Çeşitli ortamlarda hazırlanan oyunlar bireylerin iletişimsel, gelişimsel, düşünsel, etkileşimsel, bilişsel yeteneklerinin geliştirerek onların kültürümüzdeki, milletimizdeki çeşitli görevlerini almasını sağladığı gibi onların çeşitli kesimlerden farklı yeteneklerinin de ortaya çıkmasını sağlar. Bu sayede onlar ve diğer kişiler arasındaki değişik yönlerde ortaya çıkacaktır. Bireyler sanal ortamda hazırlanan oyunlar sayesinde arkadaşlarıyla iletişime girebilirler ve onlarla iletişim halinde bulunarak kendilerini anlatabilirler. Oyunlar bireylerin yaşantılarını, düşündüklerini, anlatmak istediklerini ifade etme ortamıdır. Oyunlar bireylerin çeşitli özelliklerinin olumlu yönde değişmesini sağlayan ortamlardır. Oyunlar bireyler için değişik özelliklerinin gelişmesi için gerekli ortamlardır. Oyunlar sayesinde bireyler yeteneklerini ortaya koyduğu gibi kendini anlatma yeteneklerini geliştirebilir (Pembecioğlu, 2006).

Öğrencilerimiz küçük yaşlardan itibaren çeşitli oyunlar oynar. Kimi öğrenci bu oyunu eğlenmek için oynar, kim öğrenci oyundan bir şeyler öğrenmek için oynar. Ama öğrencilerin oyun oynamada aldıkları en büyük şey mutluluktur. Liu, Li ve Santhanam (2013)'e göre “Öğrenciler genellikle sıkıldıklarında yalnız olarak ve dostlarıyla vakit harcamak için sanal ortamlarda oyunlar oynayabilirler. Bezende öğrenciler dostlarıyla rekabet ederek dostlarından daha iyi olduklarını göstermek için oyun oynarlar. Böylece herkesten daha iyi olduklarını göstermeye çalışırlar” (Li, Liu, Xu ve Heikkilä, 2013).

“Kişilerin oyun oynama nedenleri çok farklıdır. Hayattaki başarısız deneyimler, düşük ebeveyn desteği, okulda yaşanan problemler, meydan okuma, merak, arkadaşlarını etkilemek, yapacak başka bir şey olmaması, eğlence, duyguları canlandırma, rekabet, ilgisini başka tarafa çekme (sorumluluk ve stresten kaçma), hayal (normalde yapamayacakları şeyleri yapma), sosyal etkileşim, zevk, duygusal bastırma(yalnızlıktan, stresten, sıkıntıdan, kızgınlıktan uzaklaşma), gerçeklerden kaçış, kişisel ve sosyal ihtiyaçları tatmin (Arkadaş edinme, aidiyet ve tanınma hissi üretme), başarıya olan ihtiyaç, heyecan ve macera ihtiyacı, güç ihtiyacı (üstünlük hissi, kontrol arzusu, kendine güveni artırma), sıkıldıklarında yapacak bir şey olması, kazanmak, rahatlamak, kendi dünyasını oluşturmak, oyunlara katılmak(dalmak), arkadaşlık, başarı isteğidir” (Alper, Aytan ve Ünlü, 2015; Kirriemuir, 2002; Griffiths ve Hunt, 1995; Sherry, Greenberg, Lucas ev Lachlan, 2006; Wan ve Chiou, 2006; Olson, 2010; Vahlo, Kaakinen, Holm ve Koponen, 2017).

Oyunlar sadece öğrencilerimizin zaman geçirmesini sağlayan araçlar değildir. Oyunlar aynı zamanda milli, manevi değerlerimizin öğretilmesini sağlar. Oyunlar sayesinde öğrencilerimiz değerlerimizi öğrenir ve öğrendikleri değerleri başka kuşaklara aktarırlar. 2000’li yıllardan sonra teknolojik gelişmelerde ilerlemeler yaşandı. Teknolojide değişim insanların her alanlarında etkili olmaya başladı. Teknolojideki hızlı değişim dünyanın da hızlı değişmesine sebep oldu. İnsanların yaşamı teknoloji ile giderek değişti. Teknolojinin bu kadar hızlı değişmesi insanların yaşamının da olumlu ve olumsuz değişmesine sebep oldu. Teknoloji insan hayatını eğitimden, sağlığa, bilimden, kültüre kadar çok sayıda alanda etkilemiştir.

“Oyunlar, bireylerin eğlenmek, zaman geçirmek, arkadaşlarıyla birlikte vakit geçirmek için gerekli olan aktivitelerdir. Oyunlar teknolojinin hızla ilerlemesi sonucu yenilenerek farklılaşmıştır. Bireyler teknolojinin olmadığı zaman diliminde arkadaşlarıyla mahalle ortamlarında masket, yakan top, uzun eşek, birdirbir, kale gibi çeşitli oyunlar oynayarak vakit geçirirken, teknolojinin hızla ilerlemesi sonucu bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik aletlerin içinde hapsolmuştur. Artık birey bu araçlarla oyun oynamaktadır. Oyunların bu kadar kısıtlı bir alana sıkışması onların değişmesine de sebep olmuştur” (Horzum, 2011).

“2000’li yıllardan itibaren dijital araçlarda yaşanan hızlı değişimler ve bu değişimden etkilenecek ortaya çıkan teknolojik araçlar bireylerimizin sürekli kullandığı araçlar olmuştur. Bu araçlarda yaşanan sürekli değişimler, araçlarının kullanımını da değiştirmiştir. Cep telefonu eski zamanlarda bir iletişim aracı olarak kullanılırken günümüzde artık iletişimin ötesinde vakit geçirme, ödev hazırlama, farklı oyunlar oynama, sosyal medya kullanma gibi değişik amaçlar olarak kullanılmaktadır. Bunun neticesinde televizyon, tablet gibi teknolojik aletlerinde farklı alanlarda kullanıldığını görmekteyiz” (Horzum ve diğerleri, 2008).

Teknolojinin hızla gelişmesi sayesinde evlerde kullanılan teknolojilerde hızlıca değişir. Evlerde ailelerde artık akıllı cep telefonu, tablet, bilgisayar, playstation gibi çeşitli teknolojik aletler bulunmaktadır. Bunun sayesinde de günümüzde artık çoğu öğrenci bu teknolojilere hızlıca ulaşabilmektedir. Teknolojik aletlerin öğrencilerin hayatına sıkça girmesi sonucu öğrencilerimizin arkadaşlarıyla sokaklarda oynadıkları oyunların yerini de bilgisayar ortamlarında hazırlanmış olan dijital oyunlar almışlardır. Dijital Oyunu şöyle tanımlayabiliriz. “Dijital oyun öğrencilerin evlerinde kullandıkları bilgisayar, cep telefonu ve tabletin özelliklerine göre özellikleri olan çeşitli kişilerce yazılmış, çeşitli donanım aletlerinin kullanılarak oynandığı, çeşitli grafik tasarımlarının olduğu, kimi zaman eğlendirici, kimi zaman düşündürücü etkinliklerin bütünüdür” (Günay, 2011: 6). “Dijital oyunlar evlerde bulunan çeşitli teknolojik aletlerin kullanılması vasıtasıyla çocukların vakit geçirmek için oynadıkları oyunlardır” (Kaya, 2013: 24).

“Milenyum çağından sonra tableti, cep telefonu gibi elektronik araçların artık insanların evlerine daha fazla girmesi insanların onları daha fazla kullanmasını sağlamıştır. İnsanlar artık bu araçları farklı amaçlar içinde kullanmak taktadır. Bu araçlardan bireylerin yaptığı etkinliklerden biride oyun oynamaktır. İnsanlar gerek sosyal medya üzerinden gerek telefonlar üzerinden çok zaman geçirerek arkadaşlarıyla takılmaktadır. Oyunlar insanların bir arkadaşları ile farklı ortamlarda bir araya gelmesini ve iletişim haline girmesini sağlayan araçlar haline gelmiştir” (İnal ve Kiraz, 2008).

Sanal ortamda oynanan bu bilgisayar oyunlarının bu kadar yaygınlaşması sonucu öğrencilerimiz hatta büyüklerimiz artık saatlerce bilgisayar başında zaman geçirir konuma gelmiştir. Cep telefonu, bilgisayar, tablet başında oyun oynayan kişi sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Hatta bazı öğrenciler yeni aldıkları oyunları bitirene kadar okullarına gitmemektedir. Bu durum özellikle üniversite öğrencilerinde görülmektedir.

“Kişilerin bir ara yüz üzerinden etkileşime girerek oynadıkları elektronik oyunlar olarak tanımlanan dijital oyunlar her geçen gün taşınabilirlik özelliğini ve istenilen yer ve zamanda internete bağlanabilme yeteneği geliştiren platformlar (cep telefonu, tablet vb.) sayesinde giderek yaygınlaşmaktadır. Çok küçük yaşlardan itibaren başlamak üzere, her yaş grubu tarafından oynanan dijital oyunlara ilişkin yürütülen araştırmalar dünyada yaklaşık her altı kişiden birinin bu oyunları oynadığını, Türkiye’de ise dijital oyun oynayanların sayısının 2016 yılı itibarıyla 30 milyona ulaştığını göstermektedir” (Dijital Oyunlar Raporu, 2017).

“WCP (2016) tarafından yayımlanan değerlendirmede dünya genelindeki toplam oyun kullanıcısı sayısı yaklaşık 1.5 milyar kişidir. Yine bunların yaklaşık 215 milyonu konsol oyun kullanıcısı, 1.1 milyarı bilgisayar oyun kullanıcısı ve 1.12 milyarı mobil oyun kullanıcısıdır. Bunların bölgesel olarak dağılımları grafik 1’te görülmektedir. Oyun pazarında sadece mobil oyunların gelirleri ise 2015 yılı itibarıyla yaklaşık 20 milyar dolar olarak gerçekleşmiş, 2020 beklenti seviyesi ise 30 milyar doların üzerine çıkmıştır” (WCP (2016).

Sanal Ortamda Oynanan Oyunların Tarihçesi

İnsan yaşantısında bilgisayar türü üretilen ilk ürün hesap makinasıdır. Hesap makinasını üretilmesi insanların farklı cihazlar üretmeye başlamasına sebep olmuştur. Özellikle II. dünya savaşı sırasında Alan Turing’in Enigma’yı kırmak için uğraşması sonucu ilk bilgisayarlar ortaya çıkmaya başlamasına sebep olmuştur.

“Öğrencilerin artık çok zaman geçirdikleri teknolojik aletlerin gelişim tarihine baktığımızda 1940- 1945’li yıllarda ilk ürünlerinin yapılmaya başlanıldığını görmekteyiz. Üretilen teknolojik ürünler ilk olarak basit işler için kullanılmaktaydı. İnsanların evlerinde o zamanlar teknolojik ürünler yoktu. Özellikler ilerleyen zamanlarda teknolojik aletlerde yaşanan ilerlemeler, insanların bu teknolojileri almaya başlaması ile artık bu ürünlerin kişilerin yaşantısına girmeye başlamıştır. Bu sayede artık çok sayıda kişi teknolojik aletleri kullanmaya başlamıştır” (Yılmaz, 2010).

“Teknolojik gelişmeler neticesinde bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi teknolojik aletler insanların günlük yaşamına girince büyük firmalar para kazanmak için oyun işine girmişlerdir. Dünya geneli tüm insanların ilk çıkan oyunları oynamaya başlaması ile firmalar artık oyun piyasasını genişletmişlerdir.” “İlk ticari oyun olan Computer Space’in 1971 yılında piyasaya sürülmesi ile başlayan dijital oyun endüstrisi bugün dünyada 24,75 milyar dolar bütçesi ile medya dünyasının önemli bir bölümünü oluşturmakta ve bir milyardan üzerinde kullanıcısı bulunmaktadır” (Entertainment Software Association 2013).

Sanal ortamda üretilen oyunların insanlar arasında çok rekabet görmesi, para ile çok satılmaya başlanması ve firmaların fazla para kazanmaya başlaması sonucunda oyunların çeşitleride çıkmaya başlamıştır. Oyun türlerinde çeşitliliğin artması firmaların karlarında arttırmaya başlamıştır.

“Eğlence Yazılımları Birliği (Entertainment Software Association-ESA) piyasa araştırmasına göre 2013 yılında en fazla satılan oyunların %38’ini taktik oyunları %31,9’unu aksiyon oyunları oluşturmuştur. Phan (2011)’nin çalışmasına göre, 18-51 yaş arasındaki 341 katılımcı sırasıyla taktik (% 47), aksiyon (%39) ve rol yapma (%39) oyunlarını daha çok tercih etmiştir. Ayrıca oyun tercihlerinin cinsiyete göre farklılaştığı da gösterilmiştir. Kadınların fantezi içeren, şiddet içermeyen, daha az rekabetçi, yavaş tempolu, tek kişilik ve kişiselleştirilebilir, karikatür tarzı oyunları, erkeklerin ise heyecan verici, stratejik planlama yapabilecekleri, görsel kalitesi yüksek, güncel ve gerçek yaşama yakın, şiddet içerikli ve çok oyunculu çevrimiçi oyunları daha çok tercih ettikleri bildirilmiştir” (Homer ve ark. 2012, Quaiser-Pohl ve ark. 2006).

Bağımlılık

Sanal ortamlarda oynanan oyunların insan yaşantısında oluşturmuş olduğu en önemli olumsuz durum bağımlılıktır. Teknolojik cihazların yoğun olarak günlük hayatımıza girmesiyle insanlarımız sabahtan akşama kadar cep telefonuz, bilgisayar ve tabletlerle uğraşmakta ve bunlar üzerinden sürekli oyunlar oynamaktadır. Bağımlılığı şu şekilde tanımlayabiliriz. “Bağımlılık, bireyin hem ailesine hem arkadaşlarına hem de fiziksel olarak vücuduna tehlikeli etkiler doğuracak etkiler oluşturmaya rağmen zararlı şeyleri alması, bunları sıklıkla kullanma eğiliminde olması, bunları almaktan vazgeçememesidir” (Köroğlu, 2005). “Bağımlılık, hiçbir olumlu yanı olmamasına rağmen ürünün değişik ihtiyaçlar için, süreklilik arz eden bir şekilde alınmasıdır” (Şahin, 2007: 5).

“Çeşitli araştırmacılar bağımlılık konusunda araştırmalar yapmıştır. Bağımlılığı farklı başlıklar altında çeşitlendirmişlerdir. Mesela bazı bağımlılık türlerinde kişilerin bir nesneye sürekli olarak gösterdiği ilgi vardır. Bazı bağımlılık türlerinde ise şahısların tutum ve davranışları sonucu oluşan belirli nesnelere ilgi duyması onlardan ayrılamaması, sürekli onları istemesi sonucu oluşan bağımlılık türleri vardır. Teknolojinin hızla değişmesi sonucu yeni bağımlılık türleride ortaya çıkmıştır. Bunların başında oyun bağımlılığı gelir” (Ögel, 2001: 51).

Bağımlılık giderek toplumumuzda artmaktadır. İnsanlarımız artık telefon, bilgisayar ve tabletlerinin başından ayrılmaz duruma gelmiştir. Son yıllarda “internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığı gibi teknolojik bağımlılıkların efsanesi mi yoksa ciddi davranış bağımlılığı mıdır? Bu bağımlılıkları olan bireylerin, diğer davranış bağımlılığı veya kimyasal bağımlılığı olan bireylerle aynı semptomları olduğu vurgulanmaktadır” (Savcı ve Aysan, 2017: 203).

Sanal Ortamda Oynanan Oyunların Bağımlılığı

Oyunların aşırı derece bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik ortamlarda oynaması sonucunda ise bilgisayar oyun bağımlılığı ortaya çıkmıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı; Bireyin amaçsız bir şekilde bir etkinlikten ayrılamaması, her an o aktiviteyi gerçekleştirmek istemesi ve her an onun başından ayrılamamak istemesidir” (Horzum, Ayas ve Balta, 2008). “Bir kişinin aklının her an bir etkinliği düşünmesi, çok fazla zaman o aktivite ile ilgilenmesi ve bu aktiviteden ayrılamamasıdır” (Horzum, 2011). “Sayısal oyun tabiiyet faal özünün sanal ortam olduğu bir tabiiyet türüne Sayısal Oyun Tabiiyet denmektedir.” (Savcı ve Aysan, 2017) “Oyun bağımlılığının çeşitli nedenleri vardır. Bunun başında teknolojik aletler, yalnızlık, sosyal medya, arkadaş gruplarıdır” (Savcı ve Aysan, 2017). ve “oyuncunun bir oyunu bırakmaması, sürekli olarak oyunu düşünmesi ve sürekli oyunla ilgilenmesi olarak tanımlanabilir” (Horzum, 2011).

“Teknolojideki değişimler oyun sektörünü de değiştirmiştir. İnsanların sürekli artık sürekli oyunlar oynaması, oyunlar oynamak için para harcaması, firmalarında dikkatini çekmiştir. Bunun sonunda oyun firmaları kurulmaya başlanmıştır. Oyun firmaları arasında oluşan rekabet sonucunda sanal ortamlarda değişik oyunlar çıkmaya başlamıştır. Bunun yanında para kazanma ihtiyacının artması sonucunda da tarihi veya eğitim amaçlı küçüklü büyüklü oyunlar piyasaya sürülmeye başlanmıştır. Bireyler artık bu oyunlara istedikleri ortamlardan hızlıca girerek istediği şekilde oynamaya başlamışlardır” (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008: 4-5).

Sanal oyunların çıkması sonucu insanlar artık arkadaşlarıyla oyun oynayarak eğlenmek yerine bilgisayar ve cep telefonu gibi teknolojik aletlerle baş başa kalarak bağımlı hale gelmişler ve asosyalleşmeye başlamışlardır. Bunun sonucunda da sanal oyun bağımlılığı ortaya çıkmıştır. “Teknolojinin etkisi insanlarımız yaşantısını da değiştirmiştir. Artık küçük çocukların oyun oynadığı ortamlarda giderek farklılaşmaktadır. Mahallede bir araya gelen arkadaş topluluğu artık bu alanlarda değil sanal ortamlarda bir araya gelerek oyunlar oynamaktadır” (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014: 420-421). Dijital oyunların etkisi sonucu artık çocukların sokaklara çıkmamaya başlamış, bunun neticesinde de aynı mahallede yaşayan insanlar birbirlerini tanımamaya başlamıştır. Geçmişten günümüze gelen kültürel değerlerimizde giderek unutulmaya başlanmıştır. “Bireylerin artık değişimleri etkisiyle artık birbirleri ile iletişim kurmak yerine sanal ortamlarda daha fazla vakit geçirmektedir. Bu ortamlarda sohbet etme oyun oynama, eğlenme gibi etkinliklerle zaman geçirmektedir. Bunun sonucunda kültürel değerlerimiz yerine yeni bir kültür ortaya çıkmaktadır” (Irmak ve Erdoğan, 2016: 128-129).

Dijital oyunlar sonucu öğrenciler artık zamanlarını evlerinde oyunlarla geçirir hale gelmiştir. “Oyun bağımlılığı, neticesinde artık öğrencilerimiz sokaklarda bir araya gelmemektedir” (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014: 222-223).

Öğrencilerimiz artık küçüklük çağından itibaren sanal oyun bağımlılığına yakalanmaktadır. Öğrencilerin özellikle ergenlik dediğimiz dönemde sanal oyun bağımlılığına yakalanması onların sadece asosyal bireyler olarak yetişmesini değil aynı zamanda sağlığını, ders başarısını, akademik geleceğini, psikolojisini, fiziksel, ruhsal, duygusal yapısını, aile ve arkadaş ortamlarındaki davranışlarını da olumsuz etkilemiştir.

“Araştırmalar, 10 ila 19 yaş arasındaki erkek ergenlerin, ergen kızlardan ve diğer yaş gruplarından daha fazla oyun oynamaya ve sorunlu kullanım olasılığının daha yüksek olduğunu göstermiştir. Artık teknolojiyi iyi takip eden insanların, dijital oyunlara diğer türlerden daha çok ilgi duyduğu ve bu oyunların genç bireyler arasında meşhur bir kültürel imaja sahip olduğu söylenmektedir” (Irmak ve Erdoğan, 2015: 2).

“Sağlık Bakanlığı Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı (2018) sonuç raporuna göre; sanal ortamlarda üretilen oyunlar ve onlar sonucu ortaya çıkan bağımlılığın bireyler üzerindeki sıkıntı oluşturacak durumları şunlardır:

- Bireyler sanal ortamlarda erişmemesi gereken şeylere erilebilirler,
- Bireyler bu ortamlardan kötü şeyler edinebilirler,
- Oyunlar başında fazla kalan bireyler derslerini fazlasıyla aksatabilirler,
- Oyunlar başında fazla kalan bireyler yalnızlaşmayı tercih etmektedir,
- Oyunlar yüzünden bireyler ve ebeveynler arasında tartışmalar çıkabilir,

- Oyunlar bireylerin yapması gereken işleri yapmamalarına neden olabilir,
- Oyunlar sırasında bireyler tacize uğrayabilirler,
- Sanal alemdeki oyunlar içinde sahtekarlık içeren kısımlar vardır,
- Oyunlar saldırganlığı ve şiddeti arttırabilir,
- Oyunlar içinde bireyler kötü alışkanlıklar edinebilir,
- Oyunlar bireylerin iletişimlerine zarar verebilir,
- Oyunlar içinde sürekli yalnız kalan bireyler yaşamdan kendini tamamen uzaklaştırmaktadır. Bu durumda onların farklı arayışlar içine girmesine neden olmaktadır. Oyunlar içinde psikolojik durumlardan maruz kalarak geleceklelerini tehlike altına atabilirler,
- Oyunlar içindeki kalabalıklar öğrencileri etkisi altına alabilir,
- Oyunlarda çocukların farkına varmadıkları tehlikeli sözler onları ilerisi için rahatsız edebilir,
- Oyunlar içinde bireyler yanlış bilgilere ulaşabilir,
- Oyunlar özellikle ergenlik çağındaki bireyleri fazla etkiler,
- Oyunların içinde fazla kalan bireyler oyunları bitirmek adına okullara gitmeyerek devamsızlık problemi yaşayabilir,
- Oyunlarda var olan etik olmayan şeylere bireyler bulaşabilir,
- Oyunlarda yapılan olumsuz aktivitelerden bireyler olumsuz etkilenebilir” (Sağlık Bakanlığı Dijital Oyun Bağımlılığı Çalışmayı 2018).

Sanal Ortamda Oynanan Oyunların Öğrenci Sağlığı Üzerine Etkisi

Cep telefonu, bilgisayar ve tabletler üzerinden öğrencilerimiz çok fazla vakit geçirmektedir. Öğrencilerimiz gerek internet ortamında gerek cihazlar üzerinden saatlerce oyun oynamaktadırlar. Bu cihazların başında saatlerce oyun oynamasın sonucunda sağlık sorunları ortaya çıkmaktadır. Öğrenciler bilgisayar başında aşırı zaman geçirerek beslenme, uyku, tuvalet ve uzun süreli hareketsizlik gibi gereksinimlerini ertelemektedirler. Bu durum öğrencilerin uyku düzeni bozduğu gibi sağlık durumlarında kötü etkilemektedir. Öğrencilerimiz giderek daha obez bir nesil haline gelmektedir. Dijital oyunlar neticesinde hem sosyal hem de psikolojik olarak daha kötü durumda olan bireyler yetişmektedir.

“Oyun bağımlılığı üzerin çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Sanal ortamlarda oynanan oyunlar bireylerde çeşitli hastalıklara neden olmaktadır. Sanal ortamda hazırlanan oyunlar vücudumuzun çeşitli organlarında zarar verdiği ortaya çıkmıştır. Özellikle oyunlardaki var olan şiddet gibi olumsuz duygular bireylerin ruhsal durumunun da etkilemektedir. Oyun bağımlılığı insanların bir ortamda arkadaşlarından ayrılarak tek başlarına kalmasına da sebep olmaktadır. Bunun sonucunda bireylerde ruhsal bozukluklarda ortaya çıkmaktadır. Tek başına sıkıntısını derdini paylaşamayan bireylerde çeşitli psikolojik sorunlar ortaya çıkmaktadır” (Öncel ve Tekin, 2015: 8-9).

Bilgisayar, cep telefonu ve tablet üzerinde fazla zaman geçirerek metabolizmanın bozulmasına sebep olmak sonucu çeşitli hastalıklar ortaya çıkmaktadır.

“Horzum bilgisayar oyun bağımlılığının oluşturabileceği olumsuz etkilerden bahsetmiştir. Biyolojik açıdan; fiziksel aktivitenin sınırlandırılmasından dolayı el, omuz ve omurga görünümünde problemler, psikomotor becerilerde gerilik, kilo problemi, çeşitli göz problemleri, baş ağrısı, hiperaktivite, çocukların erken olgunlaşması, göz kuruluğu, uyku problemleri, halsizlik, sürekli yorgunluk ve kişisel temizliği aksatmaktan kaynaklanan problemler olarak sıralanmıştır. Psikolojik açıdan ise; kaygı artışı, takıntılı davranışlar, saldırganlık, hissizleşme, anti sosyal davranış eğilimi, kişilik yapısında farklılaşma, bağımsız düşünce kaybı, isteksizlik, bıkkınlık, gerçek hayattan uzaklaşma, gerçek ve sanal karıştırma gibi problemler sıralanmıştır. Yanı sıra; okul sorumluluklarını aksatma ve okul başarısızlığı, öğrenme güçlükleri, oyunda geçirilen zaman konusunda yalan söyleme ve insanlarla iletişimin bozulması diğer problemler olarak belirtilmiştir” (Horzum 2011).

Martin (2011)'e göre “teknolojik aletlerin, sanal ortamlarda üretilen sana oyunların, cep telefonu ve tablet gibi aletler başında düşünüldüğünde daha fazla vakit geçiren bireyler çeşitli etkenlerden etkilenebilir. Bazıları şunlardır;

1. Bireylerin çeşitli hastalıklara yakalanabilir
 - a. En kötü durum hazır gıdalarla beslenmesi durumu,
 - b. Şeker hastalığı, tansiyon hastalıkları,
 - c. Teknolojik aletler başında fazla vakit geçirme sonucu bel, boyun, el gibi çeşitli organlarda meydana gelen rahatsızlıklar,
 - d. Geceleri sabahlara kadar oyun oynama,
 - e. Dikkatsiz beslenme,
- f. Çeşitli kötü içecekler tüketimi.
gibi olumsuz durumlar oluşabilir.
2. Bunun yanında başka problemlerde ortaya çıkabilir.
 - a. Sürekli oyun oynama sonucu oluşan anti sosyallik,
 - b. Sürekli karamsar düşünme durumu
 - c. Aşırı oyun oynama isteği,
 - d. Anne, baba ve kardeşlerinden ayrı durma.
3. Bunun yanında yine kendilerini ile ilgili farklı olumsuz durumların içinde bulabilirler
 - a. Her şeye iyi odaklanamama,
 - b. Sürekli teknolojik alet kullanma,
 - c. Ders başarısında yaşanan olumsuz durumlar,
 - d. Üretmede becerisizlik,
 - e. Sürekli şiddet ve olumsuz davranışlar gösterme” (Martin 2011)

Bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi teknolojik aletler üzerinden kısa süreli oyun oynanmalıdır. Bazen öğrenciler bu teknolojik aletleri abartarak saatlerce oyunlar oynamaktadır. Bu durum öğrencilerimizi hem sağlıksal açıdan hem de mental açıdan etkilemektedir. “Çeşitli araştırmalara baktığımızda uzmanların özellikle küçük yaşta bulunan bireylerin teknolojik aletleri uzun süre kullanmamalarının önemli olduğunu vurgulamaktadır” (Rosen, Lim vd., 2014). “Çocuklar küçük yaşlardan itibaren uzun süre teknolojik aletler üzerinden oyunlar oynamaktadır. Bu da onların gelişimini olumsuz etkilemektedir. Aileler çocuklarına bu konuda dikkat etmelidir” (Yılmaz ve Akil, 2017).

Sanal Ortamda Oynanan Oyunların Öğrenci Akademik Gelişimi Üzerindeki Etkisi

Öğrencilerimiz küçük yaşlardan itibaren okullarda eğitimlere başlamışlardır. Öğrenciler ilk olarak anaokulunda ilk olarak arkadaşlarıyla iletişim kurma, öğrenme, küçük etkinlikler yapma gibi davranışları öğrenirler. Öğrenciler anaokulundan mezun olduktan sonra ilkokullarda okuma, yazma, matematik, hayat bilgisi gibi derslerle artık akademik ilerlemeye başlarlar. Yine bu dönemde resim, müzik, beden eğitimi gibi derslerle de arkadaşlarıyla ilişkilerini geliştirerek hayata hazırlanırlar. Öğrenciler daha sonra ortaokula geçerek artık bir yarış içine girmeye başlarlar. Lise düzeyinde bu tempo artarak devam eder. Lise sonunda öğrenciler üniversite sınavına girerek yarış son noktaya ulaşır. Üniversiteyi kazanan öğrenciler burada akademik eğitimlerini aldıktan sonra yine KPSS sınavında birbirleriyle yarışarak meslek sahibi olmaya çalışırlar. Bu sınavı kazananlar mesleklerine başlayarak hayatlarına devam ettirirler.

Öğrencilerin bu başarıya ulaşabilmesi için önlerinde hem çok önemli adımlar hem de çok önemli rakipler bulunmaktadır. Her öğrenci bu basamakları geçememektedir. Öğrencilerin bu basamakları geçebilmeleri için eğitim-öğretime atıldıkları ilk andan itibaren derslerine düzenli bir şekilde çalışarak derslerinde başarılı olmaları gerekmektedir. Başarı öğrencilerin bir amaca ulaşmak için gayretli ve özenli çalışmalarını sonucu elde edilen bir şeydir. Öğrenciler derslerinde düzenli olarak çalışarak başarı göstererek akademik başarılarını arttırabilirler. Akademik başarılarını arttıramayan öğrencilere giderek okul ortamından kopmaktadırlar. Akademik başarılarını arttıran öğrencilerse gelecekte olmak istedikleri hedeflere hızla yaklaşmaktadırlar.

Teknolojik gelişmelerin hızlanması, evlere her istenen teknolojik aletlerin alınması, öğrencilerin bu teknolojilere çok erken sahip olmaya başlaması olumlu olduğu kadar olumsuz durumları da beraberinde getirmiştir. Teknolojiyi bilinçli kullanan öğrenciler derslerini bu bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik aletleri kullanarak hızlı bir şekilde yaparak akademik başarılarını arttırmaktadırlar. Teknolojinin bu olumlu yönüdür. Teknolojinin birde olumsuz yönü bulunmaktadır. Öğrencilerimizin bir kısmı teknolojiyi verimli kullanamamaktadır. Öğrencilerimizin bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik aletlerin başında uzun süre kalarak çok zaman kaybetmesi onlara akademik olarak zarar vermektedir. Özellikle sanal ortamda çıkan oyunlar, sosyal medya ortamları öğrencilerin çok uzun süre bu teknolojik aletler başında kalmasına sebep olmaktadır. Öğrencilerin bu kadar uzun süre teknolojik aletlerin başında kalması ders çalışmalarını engellediği için akademik başarıları da giderek düşmektedir. “Teknolojiden bireyler çok derece etkilenmektedir. Sanal ortamlarda oynanan oyunlar yüzünden bireylerin bağımlılık düzeyi artmaktadır. Bireyler artık sanal ortamlarda sürekli zaman geçirme, yeni çıkan oyunları sürekli incelemek ve oynamak istemektedir. Öğrencilerin sanal ortamlarda fazla vakit geçirmesi onlara zarar vermektedir. Öğrenciler sanal ortamlarda oyun başlarında çok vakit geçirdikleri için diğer görevlerini aksatmaktadır. Bu da onların başta sağlık olmak üzere çok çeşitli etkinliklerini yapmamasına ve başarısız olmasına sebep olmaktadır” (Horzum, 2011).

Öğrencilerimizin bu oyunların başında çok zaman geçirmeleri sonucu okul devamsızlıklarında giderek artmış bunun sonucunda ders başarıları da giderek düşmüştür. Yeni çıkan oyunları bitirebilmek için artık öğrenciler saatlerce hatta günlerce bilgisayarın başında zaman geçirmektedir. Bunun neticesi olarak da öğrenciler ders çalışmayı bırakmakta ve ders çalışmamaya başlamışlar ve akademik başarıları da giderek düşmüştür. Özellikle lise çağındaki öğrenciler okullardan kaçarak playstation salonlarına, internet kafelere giderek çeşitli oyunlar oynayarak zaman geçirmeye başlamışlardır. Bu tarz oyunların neticesinde öğrencilerin okul devamsızlığı giderek artmakta ve onların okul aidiyet kültüründe giderek azalmaktadır. Öğrencilerin artık okuma, kendini geliştirme ve geleceğini düşünme düşüncesi de giderek azalmaya başlamaktadır. “İnternet başında çok zaman geçirmek, sanal ortamdaki oyunlarla sürekli uğraşmak bireylerde bağımlılığa sebep olmaktadır. Çeşitli sanal ortamlarda hazırlanan oyunlar bireylerde olumsuz etkilere sebep olmaktadır. Bunun sonucu kişiler toplumdan giderek uzaklaşarak yalnızlaşmaktadır. Bu da onlar için olumsuz bir durumdur” (Roe ve Muijs, 1998). Akın vd., (2016) de “Sanal ortamlarda hazırlanan oyunlar bireylerde bağımlılığa sebep olmaktadır. Bağımlılık sonucunda bireyler evlerinde yalnız başına bilgisayar, cep telefonu ve tabletleriyle takılmaktadır. Bunun sonucunda bireyler hem arkadaşlarından hem de toplumdan giderek uzaklaşmaktadır. Sanal ortamda hazırlanan oyunlar bireyde giderek olumsuz özelliklerin ortaya çıkmasına sebep olmaktadır.”

Sanal ortamda oynanan bilgisayar oyunları akademik başarıyı düşürdüğü gibi öğrencilerde değişik yan etkilerde meydana getirmektedir. “Sanal ortamlarda sürekli oyun oynayan öğrenciler burada fazla vakit kaybederek derslerine yeterince çalışmamaktadır. Bunun sonucunda ders notları düşmektedir” (Anand 2007, Chan ve Rabinowitz 2006, Chiu ve ark. 2004, Gentile 2009, Gentile ve ark. 2004, Sharif ve Sargent 2006). “Cep telefonu, bilgisayar ve tabletler başında sürekli sanal ortamlarda oyunlar üzerinden vakit kaybeden bireyler bu oyunları bitirebilmek için sabahlara kadar oyun oynamaktadır. Bu da onların uyku düzenini bozmakta ve sağlığını olumsuz etkilemektedir” (Foti ve ark. 2011, King ve ark. 2013). “Bireylerin sanal ortamlarda sürekli oyun oynaması, dışarı çıkmaması onların hareket etmesini kısıtlamaktadır. Bu da onların giderek kilo almasına neden olmaktadır” (Ballard ve ark. 2009, Fullerton ve ark. 2014). “Bilgisayar başında sürekli oyun oynama bireyler sürekli oyun oynamak istedikleri için normal günlük yemeklerine dikkat etmemektedir. Sürekli fast food tarzı yemekler yedikleri için sağlıkları da giderek bozulmaktadır” (Ballard ve ark. 2009, Fullerton ve ark. 2014). “Bireylerin bilgisayar başında fazla zaman geçirmesi onların vücutlarına da zarar vermektedir. Bilgisayar başında fazla zaman geçirmek vücuttaki dengeyi oluşturan sistemlerin bozulmasına neden olmaktadır” (Manteghi 2002).

Sanal Ortamda Oynanan Oyunların Öğrencinin Sosyal Gelişimine Etkisi

Eski zamanlarda çocuklar gerek mahallerinde gerekse okul ortamında sürekli oyunlar oynayarak sürekli zaman geçirirdi. Bu tarz oyunlar öğrencilerin kendilerini ifade edebilmeleri, eğlenceli zaman geçirebilmeleri ve sosyalleşebilmeleri açısından çok önemliydi. Çocukların mahalle arkadaşları ile sürekli mahalle içinde oyunlar oynamaları sayesinde mahallede yaşayan ailelerde birbirlerini yakından tanıma fırsatı buluyorlardı. Bu sayede hem komşuluk ilişkileri gelişirken hem de çocuklar geçmişten gelen gelenek ve göreneklerimiz yakından tanıma fırsatına sahip oluyorlardı. Bu sayede çocuklar öğrendikleri gelenek ve görenekleri kuşaktan kuşağa aktarma bilgisine sahip oluyorlardı. Özellikle çocukların birlikte oynayarak zaman geçirdikleri körebe, yakan top, çelik çumak, msket, mahalle maçları gibi oyunlar sayesinde öğrenciler hem sosyalleşiyorlardı hem de enerjilerini atarak ders çalışmak için huzurlu imkana sahip oluyorlardı.

Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik aletlerin evlere hızlı bir şekilde girmesi, öğrencilerin bu imkanlara hızlı bir şekilde ulaşması sonucu artık öğrenciler evlerinden dışarı çıkmaz konuma gelmişlerdir. Öğrenciler bu teknolojik aletlerin başlarında uzun süreler geçirir duruma gelmişlerdir. Özellikle sanal ortamlarda üretilen oyunlar sebebiyle öğrenciler günlerce uykusuz kalarak bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi teknolojik aletler üzerinden oyunlar oynamaktadırlar. Öğrenciler bu oyunları bitirmek ve sadece teknolojik aletler başında oynamak düşüncesiyle kendilerini bir odaya kapatarak hem arkadaşlarından hem de ailelerinden uzaklaşmaktadırlar. Öğrencilerin giderek kendilerini soyutlaması sebebiyle asosyal birey durumuna düşmektedirler. Artık aile bağları, arkadaşlık bağları giderek zayıflamakta ve sadece sanal bir ortam ortaya çıkmaktadır. Bu durum öğrencilerin hem ders başarılarının düşmesine sebep olduğu gibi onların giderek yanlışlaşmasına sebep olmaktadır. Sadece teknolojik başında günlerce oyun oynayarak zaman geçiren öğrenciler kendilerini ifade edemez, istedikleri başarıları gösteremez ve asosyalleşir duruma gelmektedirler.

“Sanal ortamda hazırlanan oyunların eğitici yanları kadar olumsuz yanları da bulunmaktadır. Çocuklar küçük yaşlarda bu konu için yeterince bilgi sahibi değildir. Çocuklar bu oyunlar başında fazla vakit geçirmeleri sonucunda sosyal ve psikolojik olarak çok olumsuz etkilenmektedir. Arkadaşlarından yalnız kalarak asosyalleştiği gibi evdeki ebeveynleriyle de çatışmazlık yaşamaktadır. Çocukların arkadaşlarıyla iletişim halinde olması onların gelişimi için önemliken fazla oyun oynamak onların tek başına kalmalarına sebep olacağı için onları kötü etkileyecektir. Bu yüzden çocukların eğitiminde etkilenecektir” (Koçak ve Köse, 2014).

Şiddet

Teknolojinin insanların hayatına fazla girmesi teknoloji kullanma sıklığını artmış bunun neticesinde de sanal ortamda hazırlanan oyunlar öğrencilerin sık kullandığı araçlara dönüşmüştür. Sanal ortamlarda hazırlanan oyunların çoğu olumsuz içerikler içermektedir. Bunların başında şiddet, saldırganlık ve suç gibi olumsuz durumlar gelmektedir. “Sertlik, kişilerin vücutlarının ve psikolojilerinin olumsuz bir şekilde etkilenmesine yol açan, onlarda olumsuz durumların oluşmasına neden olan, vaziyet ve hareketlerdir. Ailede sertlik, vaziyet ve hareketlerin anne, baba ve çocuklar üzerinde sürdürülmesidir. Ailede sertlikte en çok bu durumla karşılaşan genellikle anne ve uşaklardır, az da olsa genç olmayanda da uygulanmaktadır” (Aktaş, 2007). “Şiddet, kişilerin düşüncesizce ya da farkında olarak arkadaşlarına, ailesine, kendisine, çevresine kötü davranması, onlara kaba kuvvet kullanması, onlara olumsuz davranışlarda bulunması bunun neticesi olarak da başka kişilere tehlikeli, olumsuz hareketlerde bulunma durumudur” (Bulut, 2008, s. 24).

“Bireylerin öfkesi sonucu ortaya çıkan saldırgan tutum düşünülmeden yapılan bir netice sonucu ortaya çıktığı için bireyin arkadaşlarına, çevresine kimi zamanda kendisine kötü etkilerin çıkmasına sebep olmaktadır. Son zamanlarda bazı kişilerin her zaman kendini haklı göstermek için veya kendi görüşlerini başkalarına dikte etmek için bu kötü özellikleri gösterdiklerini görmekteyiz” (Gültekin, 2008).

“Öfke, bireylerin karşılaştıkları durumlar karşısında istediği şeylerin olmasını yapmak için başkalarına doğru yönettikleri, kötü davranışlar, kaba hareketler, olumsuz içerikler, kavga girişimi gibi her türlü olumsuz davranışlardır” (Budak 2000). “Suç, kişilerin o kültürün özelliklerinde olmayan yasa dışı davranışlar göstermesi ve o toplumun hukukuna olmayan davranışlar göstermesi durumudur” (Bakış, 2006, s.120).

Sanal ortamda üretilen oyunların çoğunda artık şiddet, cinayet, suç gibi kavramları sürekli görmekteyiz. Öğrencilerimiz bu oyunları sürekli oynayarak bu oyunlardan olumsuz etkilenmektedirler. Sanal ortamda üretilen oyunlar sebebiyle öğrencilerimiz şiddeti normal bir durum gibi algılamaktadır. Öğrencilerin bu şiddet içerikli oyunları sürekli oynaması bu durumların normal gibi algılanması sonucunda çevresindeki arkadaşlarına bu şiddeti göstermesi normal gibi görmektedir. Piyasadaki oyunlara baktığımızda da çoğu oyun şiddet ve saldırganlık içermektedir. “Üretilen teknolojik oyunlar incelendiğinde özellikle bireylerde olumsuz durumlar oluşturan kaba, saldırganlık özellik gösteren oyunlar daha çok oynanmaktadır” (Dill ve ark. 2005). “Sanal ortamda hazırlanan oyunları oynama düzeyine baktığımızda bireyler arasında özellikle erkek bireyler saldırganlık oyunlarını kız bireylere göre daha fazla oynamaktadır” (Allahverdipour ve ark. 2010, Bunchman ve Funk 1996, Gentile ve ark. 2004). Öğrencilerin şiddet içerikli davranışlar göstermemesinin sebepleri sanal ortamda üretilen şiddet içerikli oyunlardır. Öğrencilerin şiddet ve saldırganlık içeren bu oyunları sürekli oynaması onların ruh hallerini de bozmaktadır. Bu ruh hallerinin bozuk olması sonucu öğrenciler teknolojik aletlerle oyun oynarken tamamen kontrolden çıkarak aşırı davranışlar göstermektedirler. Kimi öğrenciler kendi bilgisayarları, telefonları dahi bir oyun için kırmaktadır.

Şiddet, saldırganlık ve suç içerikli oyun bağımlılığı öğrencilere aşırı zararlar vermektedir. Bu tarz oyunlar onların yaşam kalitesini düşürdüğü gibi çevrelerine zarar vermesine de sebep olmaktadır. “Cep telefonu gibi teknolojik ortamlarda sürekli oynanan oyunlar neticesinde ortaya çıkan bağımlılık bireylerin geleceğini olumsuz etkilemektedir” (Koçak ve Köse, 2014). “Sanal ortamda oynanan oyunlarda gençler daha çok şiddet oyunlarını seçtikleri için onların başka arkadaşlarına gösterecekleri tepkilerde de şiddet eğilimi görülme ihtimali artacaktır” (Bilgi, 2005; Kars, 2010; Burak, 2013; Madran ve Çakılcı, 2014; Çankaya ve Ergin, 2015). “Oyun başında fazla zaman geçiren bireyler artık arkadaşları arasında kendilerini yeterince ifade edemeyecekleri için kendilerine olan düşünceleri ve tavırları da olumsuz etkilenecektir” (Demirli ve Aydın, 2017). “Tablet gibi teknolojik ortamlarda fazla zaman geçirmek öğrencilerin ders çalışma sürelerini azaltacağı için onların derslerin deki başarı durumlarının da giderek azalmasına sebep olacaktır” (Karaca, 2007; Koçak ve Köse, 2014; Brunborg ve diğerleri, 2016; Taylan ve diğerleri, 2017). “Oyun başında fazla zaman geçirmek bireylere verilen görevlerinde ertelenmesine sebep olacaktır. Bireyler artık kendilerine verilen görevleri yapmayacakları için kişisel yeteneklerin gelişmesi de olumsuz etkilenecektir” (Gentile ve diğerleri, 2011; Torun ve diğerleri, 2015). “Sanal ortamlarda oynanan oyunların en kötü etkilerinden biride kişilerin oyunlarda var olan sanal oyun kişiliklerinden etkilenecekleri kendi kişiliklerinin değişmesidir” (Taylan ve diğerleri, 2017). “Teknolojik aletler başında çok zaman geçirmek çocuk ile ebeveynleri arasında sürekli tartışmaların çıkmasına sebep olacaktır” (Koçak ve Köse, 2014; Karaca, 2007).

Sanal ortamda oynanan şiddet, saldırganlık içerikli oyunlar öğrencileri olumsuz olarak çok fazla şekilde etkilemektedir. Aileler özellikle çocukların hangi oyunu oynadıklarına, oyunlar sonucu gösterdikleri davranışlara dikkat etmelidir. Aksi takdirde öğrencilerde istenmeyen davranışlar meydana gelecektir. Aileler özellikle öğrencilerin sanal ortamlarda oynadıkları oyunlara kısıtlama getirerek onları kontrol altına almalıdır. Kars (2010) “kişilerin teknolojik aletler kullanarak oynadığı oyunların olumsuz etkileri olduğunu belirtmiştir. Oyunların sürekli oynanması, kişilerin bu oyunlar başında fazla vakit geçirmesi onların davranışlarında şiddetin fazla görülmesine neden olacağını belirtmiştir.” Koçak ve Köse (2014) “Sanal ortamlarda hazırlanan oyunların, çocukların ebeveynleri, kankanları,

toplumdaki bireylerle iletişimlerinde negatif durumların olacağını söylemiştir.” Torun ve ark. (2015)’ na göre, “Sanal ortamlarda hazırlanan oyunlardaki oyunların içerik düzeyi gençlerde negatif tutumların oluşmasına neden olmaktadır. Gençler bu oyunlardan öğrenmiş olduğu negatif tutumları başka kişilere yansıtabilirler” (Torun, Akçay ve Çoklar, 2015). “Öğrencilerde oluşan şiddetsel tutumların oluşmasında bilgisayar oyunlarındaki şiddet içerikleri fazlasıyla etkilidir” (Kaplan ve Aksel, 2013).

“Gençlerde başka kişiler üzerinde uyguladıkları kaba davranışların sebepleri arasında onları istedikleri davranışları gösterememesi gelmektedir. Sanal ortamlarda hazırlanan oyunların içerdiği sağlıksız içerikler, gençlerin bu oyunlarda sürekli kazanma hırsı, kaybettiği zaman diğer kişilere duyduğu nefret sonucu oluşan olumsuz duygular onların kötü ve olumsuz hareketler göstermelerine sebep olmaktadır. Özellikle gençlerin oyunlarda gösterdikleri kaybetmeme isteği onlarda daha da olumsuz durumları öğrenmesini ve bu durumları içselleştirmektedir” (Burak ve Ahmetoğlu, 2015).

Toksöz’e (1999) göre; “sanal ortamlarda hazırlanmış olan saldırganlık gösteren oyunlar, bu oyunlarda oluşturulmuş olan baş kişilerin düşmanlarını yenmek için sürekli dövüş etmesi, baş kişilerin kazanmak için gerekli durumlarda karşılarındaki kişileri sürekli katletmesi, bıçak, balta, silah gibi aletlerle karşıdaki kişileri rahatça katletmek bireylerin bu davranışları normalmiş gibi içselleşmesine sebep olmaktadır. Bireyler bu davranışları normal gibi algıladığı için günlük yaşantılarda da bu davranışları göstermektedir” (Toksöz, 1999).

Öğrencilerin sanal ortamlarda üretilen suç, şiddet ve saldırganlık davranışlarından en çok etkilendiği dönemler ortaokulun sonu ve lise yıllarıdır. Öğrenciler bu dönemde ergen davranışlar gösterdiği ve ben merkezci bir yapıya sahip olduğu için her türlü şiddeti normal görmektedir. Öğrencilerin bu tarz oyunlardan öğrendikleri şiddet ve saldırganlık gibi davranışları içselleştirmeleri sonucunda istenmeyen davranışlar ortaya çıkar. “Olumsuz talebe tutumları, “okullarda dersliklerde ders aktivitelerini bozan, ders de ders içi huzurun bozulmasına sebep olan, birden fazla kişiyi olumsuz olarak etkileyen tutumlardır” (Burden, 1995). Öğrenciler oyunlardan öğrendikleri bu istenmeyen davranışları okullarda da devam ettirmekteler bunun sonucunda okul ortamında da istenmeyen öğrenci davranışları ortaya çıkmaktadır. “Kötü, kaba olumsuz içerikli öğrenci hareketleri derslerde olumsuz durumların oluşmasına sebep olur” (İlgar,2005, s.167). “Çocuklar genç yaşlardan itibaren çevrelerinden olumlu ya da olumsuz etkilenmektedir. Çocuklar genellikle ilk dönemlerinde isteklerinin gerçekleşmesi için şiddet içeren davranışlar göstermektedir” (Yavuzer, 2011). “Çocukların özellikle ilk dönemlerinde onlara yardımcı olmak ve yol göstermek gerekmektedir. Onların ilk dönemlerinde onlara yol gösterilmezse burada gördükleri olumsuz davranışları ileriki yaşantılarında da göstereceklerdir” (Kulaksızoğlu, 2002). “Öğrencilerin yaşantılarında en sıkıntılı olduğu dönem ergenlik denen dönemdir” (Törüner ve Büyükgönenç, 2012). “Çocuklar özellikle bazı dönemlerde kendilerini herkesten daha iyi bilen. Herkes de daha iyi düşünen ve her şeyi yapabilen bireyler olarak görmektedir. Özellikle bu dönemlerde çocuklar diğer arkadaşlarına olumsuz davranabilmektedirler” (Öztürk, 2007). “Bebeklikten gençliğe kadar bireyler çeşitli dönemlerde eğlenmek, zaman geçirmek için oyunlar oynamaktadırlar. Oyunların bireyler üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri vardır. Eskiden günümüze bakıldığında bireylerin oynadığı oyunlarda teknolojinin etkisiyle değişmektedir” (Toran vd. 2016). “Gençlerin eski ortamlarında arkadaşlarıyla mahalle aralarında oyun oynarken şimdi teknolojinin etkisiyle sadece bilgisayar başında oyun oynamaktadır” (Bird ve Edwards, 2015).

Dijital oyunların çoğu şiddet içerikli olduğu için kavga, insan öldürme gibi anormal durumları normal göstermektedir. Öğrenciler oyunlarda görmüş olduğu bu kaba saba davranışları normal algılayarak kendilerine örnek almaktadırlar. Bu davranışları benimseyen ve normal gören öğrenciler artık bu davranışları hem evlerinde kardeşlerine karşı hem de okulda arkadaşlarına karşı sergilemektedir. Artık öğrencilerde zorbalık sıklıkla görülmektedir. Olweus (1993), “okul zorbalığını, bir çocuğa bir veya daha fazla öğrenci tarafından kasıtlı olarak sürekli saldırgan davranışların uygulanması ve çocuğun bunlara karşı sürekli olarak korumasız durumda olması şeklinde tanımlanmaktadır.” Roland (1989) “Zorbalık çeşitli yanları bulunmaktadır. Kişinin çeşitli olarak bu tepkileri göstermesi bireyin çevresindeki kişilerin kendini koruyamayarak durumda olmasından kaynaklanmaktadır.” Besag (1989) “zorbalık, sahsıların her istekleri şeylerin olması için başkalarına sürekli olarak uygun olmayan davranışlar göstermesidir.” Öğrenciler sanal ortamlarda hazırlanan oyunlar üzerinden öğrendikleri ve içselleştirdikleri bu zorba davranışları gerekli olduğu durumlarda okul ortamına getirmektedir. Öğrencilerin oyunlar sonucu öğrendikleri şiddeti, saldırganlığı okulda arkadaşları üzerinde göstermesi sonucu okul zorbalığı ortaya çıkar. “Özellikle bireyler son zamanlarda gerek eğitim ortamlarında gerekse günlük ortamlarda başkalarına karşı, kendi isteklerini gerçekleştirmek için kötü kaba davranışlar göstermektedir. Buna zorbalık denmektedir” (Buluç, 2006, s.1).

Lumsden (2002) “zorbalığı; bir şahsın kendi isteklerini gerçekleştirmek için diğer kişilere kötü ve kaba davranışlar göstermesi olarak anlatmıştır.” Lumsden (2002) “Kişiler arasında zorbalık illa şiddet içerikli olmak zorunda değildir. Zorbalık aynı zamanda kişiler hakkında yalan cümleler kullanma, iftira atma, kişilerin zarar görmesini sağlama şeklinde yapılabilmektedir” (Aktaran: Çalık ve Kurt, 2006, 199-120).

“Okul zorbalığı, bir öğrencinin veya öğrencilerin başka bir grup öğrenciyi kasıtlı olarak inciten, tehdit eden veya korkutan saldırganca davranış veya davranışlardır.” (MEB. Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, Erişim: 18.11.2012

http://yazarlikyazilimi.meb.gov.tr/Materyal/kastamonu/rehberlik/okul_zorbaligi.htm) “Bazı bireyler okullarda arkadaşlarına şiddet ve saldırganlık göstererek onların isteklerinin değil kendi isteklerinin gerçekleşmesi için uğraşmaktadır. Bazen bu davranışları sadece okullarda değil aynı zamanda mahalle aralarında da arkadaşlarına yapmaktadırlar. Bunun neticesinde şiddet ve saldırganlığa maruz kalan bireyler toplumda tedirginlik içinde yaşamak zorunda kalmaktadırlar” (Çalık vd.,2009, s. 559).

Şiddet, saldırganlık, zorbalık davranışları öğrenciler üzerinde olumsuz etkiler ortaya çıkarmaktadır. Öğrenciler artık okulda, sınıfta veya mahallesinde arkadaşlarıyla sürekli kavga davranışları gösterebilmekte, onlara vurmayı normal bir davranış olarak görmekte, kırıcı, argo kelimeler kullanmayı normal görmektedir.

Sanal Ortamda Oynanan Oyunların Öğrencinin Psikolojik Gelişimine Etkisi

Sanal ortamlar üzerinden oynanan oyunlar öğrencilerin psikolojisini olumsuz etkilemektedir. Bazı oyunlar tamamen öğrencileri etki altına almak için yapılmış oyunlardır. Öğrenciler oyunlardan etkilendiklerinin farkına varmasa da oyunlarda konulan engeller, hedefler, bölümler bu etkiyi oluşturmaktadır. Özellikle kendini tamamen toplumdan ve arkadaşlarından yalnızlaştırmış öğrenciler, anne ve babasının boşanması sonucu ortada kalmış çocuklar, anne ve babasını küçük yaşta kaybetmiş çocuklarda bu durum daha fazla görülmektedir. Sanal ortamlarda oynanan oyunların öğrencilerin psikolojisini nasıl etkilediğini örnek verilecek oyunların başında mavi balina oyunu gelmektedir. Son zamanlarda öğrenciler tarafından sıklıkla oynanan bu oyunun sonu ölümle bitmektedir. Oyunu incelediğimizde oyun içindeki amaç öğrencilerin psikolojilerini tamamen yıpratarak onların oyundaki görevleri yapmalarını istemektedir. Normal hayatta bu görevleri asla yapmayacak kişiler oyunda psikolojik olarak etki altına alındığı için bu görevleri yapmaktadır. Bunun neticesinde oyunun sonunda kişinin ölümüyle oyun sona ermektedir. Özellikle ailelerin çocuklarını bu konuda yakından ilgi göstererek bu durumlara düşmelerini engellemelidirler.

“Sanal ortamlarda hazırlanan oyunlar öğrenciler için eğlence amaçlı oynanmaktadır. Oyunların öğrenciler üzerinde bu olumlu etkisinin yanında oyunların fazla oynanması onlarda olumsuz durumlarında ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Gereğinden fazla oynana oyunlar öğrencilerin ders çalışma zamanlarının azalmasına neden olur bu da onların akademik başarılarını düşürür. Aynı zamanda oyunlardaki olumsuz yan etkiler öğrencileri hem sosyal hem de psikolojik olarak etkilemektedir. Öğrenciler oyunlar yüzünden hem çevrelerinden hem de ailelerinden giderek uzaklaşarak yalnızlaşmaktadır” (Kuss ve Griffiths, 2012).

“Sanal ortamlarda hazırlanan ve bilgisayar üzerinden oynanan oyunlar öğrencilerde olumsuz durumlar oluşturur. Yalnızlık, başarısızlık, aktivitesizlik, okuldan uzaklaşma bunlara örnek verilebilir.” (King, Delfabbro, ve Griffiths, 2010). “Dijital oyun oynamanın gençler üzerinde çıldırma, aşırı dışa açılma yada içine kapanma gibi problemleri içeren negatif etkileri, 10-14 yaş arasında dikkat problemini, artan sosyal fobi, düşük performansı, depresyon, sosyal çekim ve kaygıyı artırdığı yapılan çalışmalarla ortaya konmuştur” (Rosen, Lim, Felt ve vd., 2014).

“Oyunlardaki olumsuz içerikli davranışlar öğrencilerin bu özellikleri içselleştirmeleri sebep olmaktadır. Bunun neticesinde öğrenciler normal dünyada artık arkadaşlarını eskisi kadar tanımamaktadır. Her şey kendi dünyasında gerçekleşiyor gibi düşünerek hep ben merkezci yaklaşarak arkadaşlarına kötü, kaba davranışlar sergileyebilmektedir. Bazı oyun türlerinde görülen içeriklerin olumsuz etkileri onların kendi iç dünyasında da olumsuz durumların oluşmasına sebep olmaktadır. Bunun neticesinde gerçek dünya ile sanal dünya arasında öğrenciler sıkışık kalabilmektedir” (Prot, Anderson, Gentile, Brown ve Swing, 2014; Burak ve Ahmetoğlu, 2015).

Sanal Ortamda Oynanan Oyunların Öğrenci ve Aile Üzerindeki Etkisi

Toplumumuzun en temel yapı taşı ailedir. Aile, “Anne, baba ve çocuklardan oluşan, cemiyetin içinde var olan, o cemiyetin oluşmasını sağlayan bir ünedir” (Köknal, 1993). Öğrencilerimizin sağlıklı bir ailede yetişmesi onların geleceğinin olumlu neticelenmesi açısından önemlidir. “Aile, anne, baba ve onların bebeklerinden oluşan bir yapıdır. Her ailedeki amaç hem de ebeveynlerin kendilerini koruması hem de bebeklerini yetiştirmektir” (Yörükoğlu, 1980: 95). “Aile; gelenek ve göreneklerimiz de etkisiyle birden fazla çiftin bir araya gelerek kurduğu yapıdır. Aile sonucu kişiler arasında yeni bir kavram ortaya çıkmıştır. Bu sayede anne ve baba yeni doğan çocuklarıyla bu yapıyı oluşturmuştur” (Özgülven, 2001: 1). “Aile; bir bayan ve bir erkeğin evlenmesi sonucunda ortaya çıkan,” (TDK, 2018).

“Türk Medeni Kanunu’nda ise aile; dar anlamda, sadece eşlerden oluşan bir aile birliği, geniş anlamda, anne, baba ve çocukların oluşturduğu bir yapıyı, en geniş anlamda ise, bir ev başkanının yönetiminde aynı çatı altında aile halinde birlikte yaşayan kimselerden oluşmuş bulunan insan topluluğu, biçiminde ifade edilmiştir” (Akıntürk ve Ateş, 2017).

Sağlıklı bir aile ortamında büyüyen öğrenciler büyüklerine saygı gösteren, argo kelimeler kullanmayan, derslerinde başarılı, iletişim gücü kuvvetli, topluma yararlı bireyler olacaklardır. “Aile eski tarihlerden beri oluşan ve oluşması gereken bir şeydir. Eski tarihlerden yakın tarihlerimize kadar baktığımızda aile kavramının sürekli yer aldığını görmekteyiz. Aile kavramı sayesinde toplumlarımızdaki gelenek ve göreneklerimiz devam ederek günümüze gelmektedir” (Özgül, 2001). “Aile kavramı her medeniyet için önemlidir. Ailenin en önemli faktörü kendi evlatlarının toplumumuza uygun olarak hazırlayarak, toplumumuza uygun birer gençler olarak yetişmesini sağlamaktadır. Bunun en iyi sağlanmasını sağlayacak yerde ailedir” (Salk, 1998). Aile bağlarının ne kadar sağlamsa öğrencilerin karakterlerini kazanmaları o kadar güçlü olacaktır. Ailenin en önemli tarafı da koruyucu olmasıdır. Ailede önleyici faktörler, “Anne, baba ve çocuklardan oluşan bir yapının kuvvetli özelliklerini artarak artırması, bu yapıda oluşan olumlu gelişmeler, güçlük ve sıkıntı durumunda bununla baş edebilmedir.” (Danışman ve Köksal, 2011) Kut’a (1994) göre, “çocukların her türlü etkinliği öğrenmesinde en yetkili kurum ailedir. Ebeveynler, kendi evlatlarının her türlü eksiklerinin giderilmesi sağlamak için sürekli uğraş içindedir. Bazen aileler kendilerine zaman ayırmak için cep telefonu gibi ürünleri erkenden çocuklara verebilmektedir. Buda yanlış bir durumdur.” “Teknolojik aletlerin çocuklara erken verilmesi onları olumsuz etkilemektedir. Çocukların teknolojik aletleri erken kullanma başlaması onların kendilerini ifade etmesini güçleştirmektedir. Artık günümüzde çocuklar kendilerini yeterince ifade edememektedir” (Shapiro, 1999).

Aile içi şiddetin fazla olması, ailelerden tartışmaların neticesi sonucu oluşan boşanmalar, anne veya babanın erken vefatı sonrası çocuğun kendini boşta bulması, çocuğun evde sürekli şiddet görmesi, öğrencinin arkadaşlarından ve ailesinden dışlanması onların farklı ortamlara yönelmesine sebep olmaktadır. Bu tarz öğrenciler genellikle kendilerini yalnızlaştırarak toplumdan uzaklaşmaktadırlar. Bunun içinde genellikle kendilerini bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik aletlere bağlanmaktadır. Öğrenciler bu teknolojik aletler üzerinden sana ortamda hazırlanan oyunları saatlerce oynayarak vakit geçirirler. Böylece kendi üzerinde oluşan dışlanmışlığı, baskıyı unutmaya çalışırlar. Öğrenciler bu oyunlarla saatlerce vakit geçirdikleri için ders çalışmayı bırakırlar. Bu yüzden de ders başarıları giderek düşmektedir. “Teknolojinin olumsuz etkisi gerekse de aile bireyleri arasında yaşanan olumsuz etkilerden dolayı Türkiye’de anne ve babada yaşanan olumsuz durumlarda dolayı ayrılma olayı fazla yaşanmaya başlanmıştır” (Şahin ve Gültekin, 2016). “Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) verilerine göre boşanma sonucu parçalanmış aile sayısı gün geçtikçe artmaktadır. 2017 yılında boşanma sayısı 2016 yılına göre %1,8 artarak 128 bin 411’e yükselmiştir” (TÜİK, 2018).

Bulut (1993) “anne ve babalarının ayrılması sonucu çocukların ebeveynlerinden annelerine daha bağlı oldukları ve okullarda, çevrelerinde bulunan arkadaşlarına göre sıkıntılarını çözmeye daha başarısız olduklarını söylemiştir.” Bulut (1993) “ebeveynlerin sağlıklı bir şekilde iletişim kurduğu, çocukları ile mutlu bir şekilde yaşadığı durumlar yetişen çocukların özgüven, iletişim, beceri olarak daha iyi olduklarını belirtmiştir” (Düşek ve Ayhan, 2014).

Dünya geneli yaşanan hızlı değişimler teknolojiyi de etkilemiştir. Teknolojik cihazlar hızlı bir şekilde evlere girmeye başlamıştır. Aileler çocuklarına yeni cep telefonları, bilgisayarlar ve tabletler alarak ihtiyaçlarını gidermektedir. Öğrenciler artık ödevlerini ve çalışmalarını bu cihazlar üzerinden yapmaktadırlar. Öğrenciler ödevlerin haricinde sanal ortamlarda yaygın olarak yayınlanmış olan oyunlara da ilgilileri artmıştır. Bunun sonucunda da öğrenciler saatlerce bilgisayar oyun oynayarak zaman geçirmektedir. Bu durum geleneksel türk aile yapısına zarar vermektedir. Çocuklar anneleri ve babaları ile sohbet ederek birlikte yaşamak yerine tek başına oyun oynamayı tercih etmektedir. Artık anne, baba ve çocuk birbirinden uzaklaşmaktadır. Bunun sonucu olarak anne ve babalar çocuğun sorunlarını algılayamadığı gibi çocukta sorunlarını tek başına yaşamak zorunda kalmaktadır. “Son zamanlarda öğrenciler oyunlara giderek bağımlı hale gelmişlerdir. Bunun neticesi olarak çocuklar ile ebeveynleri arasında sürekli olarak tartışmalar ortaya çıkmaktadır. Çocuklar sürekli oyun oynamak istedikleri için artık giderek ebeveynlerinden ayrılmaktadır. Artık çocuklar ve ebeveynleri arasında yeterli düzeyde etkileşim azalmaktadır” (Yıldırım, 2006). “Günümüzde yaşanan sorunların başında ebeveynlerin yavrularına çok küçük yaşlardan itibaren teknolojik aletleri vermeleridir. Bunun neticesinde bebeklikten itibaren kişiler teknolojiye bağımlı hale gelmektedir. Son zamanlarda ebeveynler bu durumdan şikâyet eder hale gelmiştir” (Çakır, 2013). “Sanal ortamlar üzerinde hazırlanan oyunların değişik olumsuz durumlar vardır. Oyunlara fazla bağımlılık sonucu çocukla ebeveynleri arasında iletişim giderek azalmaktadır. Bunun neticesinde çocuklar yeterince sağlıklı yetişmemektedir.” (Şakiroğlu ve Akyol, 2018). “Çeşitli incelemelere baktığımız zaman bağımlılık sorununun en büyük sebebi ebeveynlerden kaynaklanmaktadır” (Çakmen, 2004). “Sanal ortamlarda hazırlanan oyunların teknoloji ile birleşmesi bunun uzun süreli oynanması bağımlılığın ortaya çıkmasına sebep olur. Bu durumda çocuk ile ebeveynler arasında kopuklukların ve anlaşmazlıkların ortaya çıkmasına sebep olur” (Koçak ve Köse; 2014; Yiğit, 2017).

2000’li yıllardan itibaren teknolojideki hızlı değişimler teknolojiyi hızla değiştirdiği gibi ailelerin yaşantısının da değişmesine sebep olmuştur. Geçmiş yıllarda eşlerden biri çalışırken diğeri evde durur çocukların ihtiyaçlarının giderilmesini sağlardı. Evde kalan eş çocuğun eğitiminin tüm yanı sıra yakından ilgilendir çocukların bütün sorunlarının çözülmesini sağlardı. Bu durum çocuklar içinde çok faydalıydı. Çocuk anne ve baba sevgisini yakında hisseder böylece eksikliklerini kapatırdı. Son yıllarda anne ve babanın birlikte çalışması sonucu artık çocuklar evlerde yalnız kalmakta veya anneanne, babaanne, dedesi tarafından bakılmaktadır. Çocuklar ile büyükler arasında

yaş farkından kuşak farkından dolayı kutuplaşmalar ortaya çıkmıştır. Bunun neticesinde çocuklar artık kendilerini cep telefonu, bilgisayar ve tablet gibi teknolojik aletlere vermişlerdir. Bu teknolojik aletler üzerinden oyunlar oynayarak zaman geçirmeye başlamışlardır. Sanal ortamlarda oluşturulan bu oyunlarla saatlerce oyunlar oynamaya başlayan çocuklarında başarısı giderek düşmektedir. Öğrencilerin sağlıklı bir aile ortamı içinde büyümesi onların geleceği adına önemli olacaktır. Bu yüzden anne ve babalar işlerinden geldiklerinde çocuklarıyla yakından ilgili olmaları gerekmektedir.

“Son zamanlarda yaşanan hızlı değişimler doğal olarak toplumumuzun en küçük yapı taşı olan ailenin de değişmesine sebep olmuştur. Aile içinde yetişen bireyler doğal olarak bu değişimden hızlıca etkilenmektedir. Teknolojinin bu derin aileyi etkilemesi bazı olumsuz durumlarında ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Artık aile geleneksel durumunda farklı bir görünüme bürünmeye başlamıştır” (Pryor ve Rodgers, 2011).

“Teknolojik gelişmelerin etkisiyle artık bilim ve ilimde gelişmeler oluşmuştur. Artık iş imkanları şehirlerde daha fazla oluşmuştur. Bunun neticesi olarak aileler parçalanmaya başlamış ve yeni aile ortamları ortaya çıkmıştır” (Yörükoğlu, 1980). “Sürekli yaşanan değişimler aile kavramının da değişmesine neden olmuştur. Geniş aile dediğimiz kavram giderek ortadan kaybolmaya başlamış yerine yeni aile kavramları ortaya çıkmaya başlamıştır” (Yörükoğlu, 1980; Nazlı, 2007). “Zaman içinde bireyler kendilerinin önemli gördüğü diğer şahısların yoksunluğunu hissederler. Bunun yüzünden kişiler farklı yollara ararlar. Kişiler zaman içinde teknolojinin etkisiyle kendilerini farklı ortamların içinde bulurlar” (Bayraktutan, 2005).

Sanal Ortamda Oynanan Oyunların Toplum Üzerindeki Etkisi

Sağlıklı bir toplumun başlangıcı aileden geçer. Çocuklar küçük yaşlardan itibaren önce aileden gördüklerini uygulamaya başlar. Çocuklar daha sonra okul ortamında değişik şeyler öğrenir ve bu öğrendikleri toplum içinde uygulamaya başlar. Son zamanda yaşanan teknolojik gelişmeler toplumumuzu da etkilemiştir. Teknolojinin yoğun bir şekilde ihtiyaçlarımızın giderilmesi için kullanılması olumlu bir gelişmeyken teknolojik aletlerin çocuklara zaman geçirmek için bilinçsiz bir şekilde verilmesi olumsuz bir gelişmedir. Özellikle çocukların sadece süssun, ağlamsın diye anne ve babalarca ufak yaşlardan itibaren çocuklara verilmesi onların teknolojiye bağımlı hale gelmesine sebep olur. “Çocuklar küçük yaşlardan itibaren sanal ortamlarda hazırlanan oyunları oynamaya başlamışlardır. Bu oyunların olumsuz yanları bulunmaktadır. Bu oyunlar başında sürekli zaman geçirmek bağımlılığa yol açtığı gibi çocukların toplumdan, arkadaşlarından uzaklaşmasına neden olmaktadır” (Öztütüncü-Doğan, 2006). Çocuklar küçük yaşlardan itibaren teknolojik aletleri sadece oyun aracı olarak görürler. Oyunlardaki oluşan bağımlılık tamamen çocuğun yalnızlaşmasını, asosyalleşmesini ve ders başarısının giderek düşmesine sebep olur. Özellikle oyunların şiddet, suç, saldırganlık içermesi çocukların bunun normal davranışlar olarak algılamasına sebep olur.

“Şirketlerin son zamanlar yaptıkları oyunlara baktığımızda saldırganlık içerikli oyunların çok fazla yapıldığını görmekteyiz. Bu oyunlardan çocuklar çok fazla etkilenmektedir. Özellikle bu oyunlarda var olan karşıdaki insanı rahat bir şekilde katletmek çok olumsuz bir durumdur. Bu durum çocuğun bu olayları normalmiş gibi algılamasına neden olmaktadır. Çocuk doğal ortamda böyle bir durumda karşılaştığında bunun normal bir durum gibi davranabileceği için karşıdaki kişiye çok kolay bir şekilde zarar verebilecektir. Bu tarz oyunlar sebebiyle çocuklar gerçek dünya ile sana dünya arasındaki farkı anlamayacaklardır” (Gürcan, Özhan & Uslu, 2008).

Öğrenciler sanal ortamlarda hazırlanan oyunlardan öğrendikleri şiddet, saldırgan duygusunu giderek günlük yaşama uygulamaya başlar ve gelecek hayatlarında da bu davranışı devam ettirir. Son zamanlarda televizyonlarda da görüldüğü üzere artık şiddet normalleşmiştir. Şiddet artık normal görüldüğü için özellikle kadına yönelik şiddet artmış bunun neticesinde kadın cinayetleri de git gide artmıştır. Her gün kadın cinayetleri veya erkek cinayetlerini televizyonda görmekteyiz. Kendi kültür ve geleneklerimizde bu durumlar olmamasına rağmen bu durumu artık sıklıkla görmekteyiz. Sanal ortamda hazırlanan oyunların öğrencilerce çok uzun süreli oynanması sonucu kültür ve geleneklerimizin giderek uzaklaşmamıza ve bu değerlerimizin zarar görmesine neden olmaktadır. Oyunlarda öğrenilen şiddet ve saldırganlık sonucu aile ortamında ve arkadaş ortamında da sıklıkla görülmektedir. Öğrencilerin bütün zamanlarını bilgisayar veya cep telefonlarının başında geçirmeleri sonucunda anne ve babaları çocuklarıyla iletişim kuramamaktadırlar. Bunun neticesi olarak çocuk artık yalnızlaşmaktadır. Aile bireylerinin birbirlerini artık yeterince anlamamaları neticesinde aile içi şiddet giderek artmaktadır. Dijital oyunlarda görülen şiddetlerin normal görülmesi sonucu artık çocuk annesi ve babasına karşı daha fazla saygısızlık gösterme eğitimlerini arttırma ve bazı durumlarda şiddet göstermeye başlama eğilimi de de olmaktadır. Bunun sonucu kuşaklar arası çatışmalar yaşanarak gelecek toplumumuza uygun olmayan durumlar ortaya çıkmaktadır.

İlgili Araştırmalar

Sanal ortamda hazırlanan oyunlarla ilgili çok sayıda araştırma yapılmıştır.

Sanal Ortamda Oynanan Oyunların Şiddet, Saldırganlık Duyguları Üzerine Araştırmalar

Sanal ortamda oynanan oyunların şiddet, saldırganlık duyguları üzerine araştırmalar yaptık. Yapıtığımız araştırmalar sonucunda şu bilgilere ulaştık.

Öğrencilerin sürekli şiddet, suç ve saldırganlık içeren oyunlar oynaması onların hem psikolojisini bozduğu gibi hem de kötü alışkanlıklar kazanmasına sebep olmaktadır. Sürekli bu tarz oyunlar oynayan öğrenciler herhangi bir arkadaşıyla anlaşmazlık yaşadığında hemen şiddete başvuracaklardır. Aynı şiddet duygusunu ailelerine de yansıtacaklardır. Bu konuda Calvert ve Tan'ın yaptığı araştırmada görüşümüzü de desteklemektedir.

Calvert ve Tan (1994) "yaptıkları çalışmalarda, Çocukların acımasızlık içeren sanal içerikli oyunları tercih etmeleri sonucu onların arkadaşlarına karşı tehlikeleri ve olumsuz fikirler ürettiklerini belirtmiştir. Çocukların sürekli acımasızlık içeren tarzda oyunları tercih etmesi diğer tarzda oyun oynayan çocuklara göre sağlık açısından daha olumsuz durumlarla karşı karşıya gelmektedirler. Bazı çocuklar arkadaşları ile farklı türde durumla karşı karşıya kaldıklarında sertliği tercih etmektedirler."

Oyun sektöründe görülen ilgi, öğrencilerin sürekli oyun oynama isteği yıllardır devam etmektedir. Piyasaya süren oyunlarda istenmeyen türde davranışlar vardır bu davranışlarda öğrencilerin yaşantılarını olumsuz etkilemektedir. Öğrenciler bu tarz oyunlarda öğrendikleri olumsuz davranışları gerek gördüklerinde hiç çekinmeden başkaları üzerinde uygulamaktadır. Bu konuda Irwin ve Gross çalışma yapmıştır.

Irwin ve Gross (1995) "yaptıkları çalışmalar neticesinde şu bulgulara ulaşmışlardır. Sanal ortamlarda hazırlanan oyunları oynayan öğrencilerden şiddet ve olumsuz tutum gösteren çok sayıda türü bulunmaktadır. Sanal ortamlarda hazırlanan oyunlarda şiddet ve olumsuz içerikle daha fazla iletişimi halinde bulunan öğrenciler bulunmayan öğrencilere göre daha fazla olumsuz özellikler göstermekte, çevrelerine daha fazla zarar vermekte, arkadaşlarına daha fazla kırıncı olmakta ve bunun farkında olmamaktadır".

Aileler çocuklarının oynadıkları oyunları takip etmelidirler. Oyunlar sadece öğrencilere olumlu davranışlar kazandırmazlar. Aynı zamanda olumsuz davranışlarda kazandırırılar. Çocuklar küçük yaşlarda oyunlardan fazla etkilenirler. Özellikle ölümcül oyunlar her öğrencinin yaşantısını olumsuz etkilemektedir. Bu konuda Scoot bir araştırma yapmıştır. Scott (1997) "saldırganlık içeren oyunları oynamayı tercih eden çocuklar üzerinde yaptığı araştırmada saldırganlık içeren oyunları oynayan kız öğrencileri, bu oyunlardan etkilenecek arkadaşlarına değişik olumsuz davranışlar yaptığını belirtmiştir. Yine başka bir çalışmada ufak bireylerin saldırganlık içeren oyunları tercih ederek bu oyunları oynamasının diğer kişilere karşı kötü tavır sergilemesinin arttığını belirtmiştir."

Teknolojinin hızla ilerlemesi sonucu çok değişik ürünler yaşantımıza girmiştir. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik artık bizim yaşantımızın vazgeçilmez bir ürünü olmuştur. Öğrencilerimiz bazen sanal gerçeklikle gerçek hayat arasında farkı anlayamamaktadırlar. Bu konuda Anderson bir araştırma yapmıştır. Anderson (1997) "Yaptığı çalışmada sanal ortamlarda hazırlanmış oyunlardaki şiddet ve olumsuz içeriklerin kişilerin farklı duygularına etkilediğini belirtmiştir. Yine yaptığı araştırmasında şiddet tutumunun kızlardan daha fazla erkek çocuklarda olduğunu söylemiştir."

Toplum olarak örf ve adetlerimizin öğrencilerimize öğretilmesi önemlidir. Örf ve adetlerimizi doğru öğrenen kuşaklar karşılaştıkları küçüklükler karşısında sorunları kolayca çözebilecektir. Griffiths (1997) "yaptığı çalışmada saldırganlık ve olumsuz tutumları olan oyunları incelediğinde saldırganlığın ön planda olan oyunlar bireylerin özelliklerini de negatif yönde yönelmesine sebep olmaktadır. Sürekli bu tarz oyun oynayan bireylerin karşıdaki kişilere karşı kin, öfke gibi hislerinde büyük bir yönelim olmaktadır. Saldırganlık içeren oyunlar ile tutumlar arasında bağ vardır."

Bushmann ve Huesmann(2001) "bireylerin sanal ortamlarda oynadıkları oyunların onların gelişimini olumsuz yönde etkilediğini belirtmiştir. Sanal ortamda hazırlanan oyunlar yüzünden kişilerin ruh ve gelişim düzeyleri sürekli olumsuz yönde ilerlemektedir. Bunun en büyük etkisi de oyunlardır." Slater vd.(2003) "oyunlar üzerinde bulunana olumsuz davranışlar onların tutumlarında olumsuz yönde seyretmesine sebep olmaktadır. Oyunlardan öğrenilen olumsuz tutumlar günlük hayatta da devam ettiği için toplumda sürekli olumsuz tutumlar görülmektedir."

Öğrenciler küçük yaşta oldukları çevrelerinde olan olaylardan kısa sürede etkilenebilirler. Öğrencilerimizin doğru davranışlara sahip olması için onlara olumlu ve örnek davranışlar sergilenmesi önemlidir. Özellikle sanal ortam öğrencilerin olumsuz davranışlara sahip olmaları için olumsuz içeriklere sahiptir. Aileler özellikle öğrencilerin bu olumsuz davranışlardan uzak durmalarını sağlamak için özen göstermelidir.

Bayraktar'ın (2001) "yaptığı çalışmada sanal ortamda hazırlanan oyunların genellikle olumsuz içerikler içerdiğini belirtmiştir. Bu tarz oyunları oynayan öğrencilerin sürekli olarak olumsuz tutumlar gösterdiğini, bu davranışlarını arkadaşları üzerinde de devam ettirdiğini belirtmiştir."

Balkıs vd. (2005) “çeşitli okullarda yapmış olduğu çalışmasında şu bulgulara ulaşmıştır. Okullarda bireylerin saldırganlık, olumsuz tutum gösterme gibi eğilimleri incelenmiştir. Çalışmada saldırganlık, olumsuz tutum durumu gösteren bireylerin ruh sağlığında da değişik durumların olduğunu tespit etmiştir. Yapmış olduğu çalışmasında saldırganlık, olumsuz tutum durumu gösteren bireylerin, sanal ortamlarda üretilen oyunlar, tv programları, kanka topluluklarının etkisi, kendini gösterme eğitimi ile doğru orantılı bir ilişki bulunmuştur. Ayrıca bu durum bağlılık ve kendini geliştirme ile ters orantılı bir ilişki bulunmuştur. Çalışmada saldırganlık ve olumsuz tutum sergileme nedenlerinin sanal ortamlarda ya da televizyon gibi teknolojik ortamlar tarafından verilen olumsuz içeriklerden kaynaklandığı fark edilmiştir. Olumsuz tutum gösterme ve olumsuz tutumu devam ettirme arasında bir oran bulunmaktadır.”

Dünya geneli oyun sektörünün hızla gelişmesi eğitsel içerikli oyunlar yerine farklı türden oyunların doğmasına sebep olmuştur. Özellikle ticari kaygı ile firmalar oyunlarda istenmeyen özelliklere sahip olabilecek karakterlerin oluşmasına sebep olmuşlardır. Dünya geneli yapılan araştırmalarda bunu göstermektedir. Özellikle bazı oyunlar tamamen insan psikolojisini olumsuz etkilemeye öncelik olarak yapılmıştır.

Ulusoy (2008) “yapmış olduğu çalışmasında şu bulgulara ulaşmıştır. Ulusoy çeşitli eğitim ortamlarında bulunan öğrencilere çeşitli sorular sormuştur. Öğrencilerin cep telefonu, tablet gibi teknolojik aletleri fazla kullanıp kullanmadıkları, bunlardan etkilenecek çevrelerinde şiddet, olumsuz tutum davranışı gösterip göstermedikleri ve bunlarda bir ilişki olup olmadığı hakkında bilgi toplamıştır. Yaptığı çalışmasına baktığımızda öğrencilerin sanal ortamlarda hazırlanan oyunları oynama şiddet, olumsuz tutum davranış sergileme düzeyleri içinde ciddi değişikliklerle karşılaşmıştır. Öğrencilerin sanal ortamlarda hazırlanan oyunları tercih etme düzeyine baktığımızda şiddet ve olumsuz davranış içeren oyunları daha çok oynayan bunları daha çok isteyen öğrencilerin şiddet ve olumsuz davranış gösterme durumlarının çok olduğu ortaya çıkmıştır. Yine bu tarz oyunları tercih etmeyenlerin ise şiddet ve olumsuz tutum gösterme davranışlarının daha az olduğu ortaya çıkmıştır. Yine cep telefonu, tablet gibi aletleri daha fazla kullanan öğrencilerin şiddet ve olumsuz davranış gösterme durumlarının çok olduğu ortaya çıkmıştır.”

Kıran (2011) “yaptığı çalışmasında sanal ortamda hazırlanmış oyunlarının saldırganlık içeriklerinin öğrenciler üzerindeki olumsuz etkilerini incelemiştir. İncelemeye göre saldırganlık özelliği fazla olan sanal ortamda hazırlanmış oyunların öğrencilerin her türlü duygu, düşünce, tavır ve hallerini olumsuz olarak değiştirdiğini belirtmiştir. Öğrencilerin oynadıkları oyunlar onların geleceklere adına farklı özellikler göstermelerine sebep olacaktır. Bu yüzden onların oynadıkları oyunlara dikkat etmek gerekmektedir.”

Anderson ve Dill (2000) “olumsuz tutum içeren sanal ortamda hazırlanmış oyunları ile öğrencilerin yaşantısına etkisini araştırmıştır. Araştırmayı incelediğimizde olumsuz tutum içeren oyunlar ile bireylerin kötü davranışları arasında çok sıkı bir bağ bulunmaktadır. Sanal ortamda hazırlanan kötü tutum içerikli oyunları sürekli sürekli oynayan öğrencilerin bu içerikleri kendi hayatına empoze ettiği ve bu tutumları günlük yaşantılarına uyguladıkları görülmüştür.”

Öğrencilerimiz son zamanlarda sanal ortamlarda hazırlanan oyunları oynamayı daha meraklı hale gelmişlerdir. Arkadaşlarıyla dışarıda zaman geçirmek yerine cep telefonu, bilgisayar ve tabletleri başında zaman geçirmeyi daha tercih etmektedirler. Teknolojinin getirdiği bu olumsuz durum öğrencilerimizin sosyalleşmesini olumsuz etkilemektedir. Özellikle oyunlar yer alan olumsuz duygu ve tutumlar öğrencilerin karakterlerini de olumsuz yansıtmaktadır. Öğrencilerimiz oyunlar kanalıyla içselleştirdikleri bu olumsuz durumları daha sonra dışarı yansıtmaktadır. Özellikle son zamanlarda görülen kadın cinayetleri bunun en önemli göstergesidir. Kadın cinayetleri artık sanki normalmiş gibi algılanmaktadır. Artık insanlar birbirlerine vurma, darp etme hatta öldürme davranışlarını sıradan gibi algılamaktadır. Bunların önüne geçmek için küçük yaşlardan itibaren çocukların oynadıkları oyunlardan yaptıkları davranışlara kadar ailelerce kontrol edilmeli ve öğrencilerin doğru davranışı göstermesi için örnek olunmalıdır.

Bilgi (2005) “Yaptığı çalışmasında sanal ortamlarda hazırlanan oyunlar ile şiddet, olumsuz tutum, içe kapanıklık, asosyallik arasında doğru orantılı bir durum olduğunu tespit etmiştir. Yaptığı çalışmasında öğrencilerin sanal ortamlarda hazırlanan oyunlar içerisinden oynadıkları oyunların daha çok şiddet, olumsuz tutum içerikli oyunlar olduğunu ve bu oyunların çocukların duygularını olumsuz etkilediğini belirtmiştir. Öğrencilerin özellikle artık kendi odalarında tek başına zaman geçirmeleri ve bu içerikli oyunları oynamaları onların daha fazla olumsuz durumlarla karşı karşıya kalmalarını ve bu davranışları arkadaşları üzerinde de devam ettirdiklerini belirtmiştir.”

Mehroof ve Griffiths (2010) “Yaptığı çalışmasında sanal ortamlarda hazırlanan oyunları devamlı olarak oynayan öğrencilerin çeşitli olumsuz durumlarla karşı karşıya kaldığını belirtmiştir. Sanal ortamlardan hazırlanan oyunları sürekli olarak oynayan öğrencilerin şiddet, olumsuz tutum

sergileme, bunalım halinde olma durumları arasında doğru orantılı bir durum olduğunu söylemiştir. Oynanan oyunlar bireylerin ileriki yaşamlardaki tutum ve davranışlarını sürekli olarak etkilediğini belirtmiştir.”

Kars (2010) “yaptığı incelemesinde olumsuz tutum içerikli oyunları sürekli olarak oynayan öğrencilerin oyunlardan etkilendiklerini ve kendi duygusal yapılarının da olumsuz bir tutum içine girdiğini belirtmiştir. Sürekli olarak olumsuz tutum içerikli oyunlar oynayan öğrenciler zamanla arkadaşlarından uzaklaşarak içlerine kapanmaktadırlar. Bu durumda onların arkadaşlarını anlamamalarına sebep olmaktadır. Herhangi bir olumsuz durum karşısında da arkadaşlarına olumsuz davranışlar sergilemelerinin asıl sebebi de budur. Olumsuz tutum içerikli oyunları sürekli oynayan kişiler oynamayan liselilere göre daha kötü davranışlar sergilemektedir. Yine yaptığı incelemesinde öğrenciler arasında olumsuz kötü davranış içerikli oyunları en çok erkek öğrencilerin tercih ettiğini belirtmiştir.”

Kıran (2011) “yaptığı araştırmasında çocukların büyük bir kısmının saldırganlık ve olumsuz tutum içerikli oyunları oynadıklarını tespit etmiştir. Saldırganlık ve olumsuz tutum içerikli oyunları sürekli oynayan öğrenciler genellikle bir okul düzeyinde fazla olduğunu tespit etmiştir. Bu tarz oyunları sürekli oynayan öğrencilerin bağımlılığa yalandığını, derslerine yeterince çalışmadığını ve akademik başarılarının giderek azaldığını belirtmiştir. Ayrıca bu tarz oyunları sürekli oynayan öğrencilerin akademik kariyerlerini hiç düşünmediğini ve bu yönde olumlu bir tutum adım atmadıklarını ve ilerisi için onları zor bir durumun beklediğini belirtmiştir.”

Burak (2013) “yaptığı çalışmasında sanal ortamda hazırlanan oyunların kaba tutum düzeylerinin ve olumsuz tutum içeriklerinin çocuklar üzerinde etkisini el almıştır. İncele sonuçlarına baktığımızda olumsuz tutum içeriklerinin fazla olduğu oyunların öğrenciler üzerinde fazla etkisinin olduğunu ve bu oyunları sürekli oynayan bireylerin bu tutumları içerleyerek bu davranışları sergilemesinin daha fazla olduğunu tespit etmiştir.”

Aileler çocuklarının oynadıkları oyunları kontrol etmelidir. Özellikle son zamanlarda çıkan bazı tehlikeli oyunlar öğrencilerin hayatlarını aşırı etkilemektedir. Bazı oyunlar öğrencileri kontrol altına almaktadır. Oyunlardaki ilerleme aşamaları öğrencileri yönlendirmektedir. Öğrenci günlük hayatta yapmayacağı şeyleri oyun yüzden yapmaktadır. Bazı oyunların neticesi ölümlerle bitmektedir. Dünya geneline bakıldığında bazı dengesi yerinde olmayan kişilerce yapılan oyunlar yüzünden çok sayıda çocuk intihar etmiştir.

“Yapılan bir çalışmada sanal ortamlarda hazırlanan oyunların öğrencileri psikolojik ve sosyal yönden olumsuz etkilediğini belirtmiştir. Ayrıca öğrencilerin bu oyunları sürekli oynama isteği devam ettiği için derslerine çalışmamaktadırlar. Bu yüzden öğrenciler akademik olarak sürekli gerilemektedirler. Öğrenciler bu tarz oyunları sürekli olarak oynadıkları için onların bunalıma girme, anti sosyal davranışlar gösterme, anti sosyal durumlarda olma, başkalarına karşı kötü davranma düzeyleri de doğru orantılı olarak artış göstermektedir. Bu tarz oyunlar öğrencilere her anlamda olumsuz etki yaparken onların olumsuz tutum ve davranışlar kazanmalarına da neden olmaktadır” (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016, Aytekin, 2017).

Bushman ve Huesmann (2006) “yaptıkları incelemede sanal ortamlarda hazırlanmış olan oyunların öğrencilerin bazı özelliklerini olumsuz yönde değiştirdiğini belirtmiştir. Öğrenciler bu tarz oyunlara bağlı olarak normal durumlarda göstermedikleri tutum ve davranışları arkadaşlarına gösterebildiklerini, kızgınlık, öfke, bunalım, depresyon gibi sinirli durumlar içine girebileceklerini belirtmiştir.”

Funk, Buchman, Jenks, ve Bechtoldt (2003) “sanal ortamlarda hazırlanan oyunların saldırganlık ve olumsuz tutum sergileme durumlarını araştırmıştır. Bu tarz oyunları sürekli oynayan öğrencilerin bu davranışları içselleştirdiklerini, arkadaşlarını artık eskisi kadar anlamadıklarını, onların olumsuz bir durumunda veya kendi istediklerini arkadaşlarının yapmadığı durumlarda hemen saldırgan eğilimi içinde olabileceklerini belirtmiştir.”

Sanal Ortamda Oynanan Oyunların Bağımlılık Etkisi Üzerine Araştırmalar

Sanal ortamda oynanan oyunların şiddet, bağımlılığın etkisi üzerine araştırmalar yaptık. Yapıtığımız araştırmalar sonucunda şu bilgilere ulaştık.

Gentile ve diğ. (2011), “yaptığı araştırmasında sanal ortamlarda hazırlanan oyunları öğrencilerin çok fazla oynadıklarını tespit etmiştir. Öğrencilerin sürekli oyun oynama isteği onların psikolojik ve sosyal durumunu olumsuz etkilediği gibi oyunlar öğrencilerin ders çalışma süresini azalttığı için akademik başarılarında düşürmektedir.”

Özellikle 2000’li yıllardan sonra teknolojiye esen hızlı rüzgârın etkisiyle yeni yeni ürünler piyasaya sürülmeye başlandı. Dünya geneli insanlarda hızlı bir şekilde tüketim çılgınlığı gösterdi. İnsanlar bir telefon aldıktan bir yıl sonra yenisi çıkınca hemen başka bir ürün almaya başladı. Bunun sonunda insanlarda tüketim bağımlılığı oluştu.

İnsanlar teknolojiye oluşan bu tüketim bağımlılığı aynı zamanda kullandıkları programlarda, oynadıkları oyunlarda, kullandıkları sosyal medyalarda da oluştu. Artık insanlar birbirleriyle muhabbet etmek yerine ellerindeki teknolojik aletlerle saatlerce oyunlar oynamaya, sohbet odalarında gezmeye başladılar.

Ng ve Hasting (2005) “yaptığı araştırmasında sanal ortamda üretilen oyunların öğrencilerin hayatını nasıl etkilediğini incelemiştir. Çalışmasında kullandığı tekniğin sonuçlarına baktığında öğrencilerin oyun oynama sebeplerinin farklı olduğunu tespit etmiştir. Özellikle öğrenciler boş zamanlarını gidermek, can sıkıntısını gidermek için çeşitli oyunlar oynadıklarını söylemiştir. Oynanan oyunların öğrenciler üzerinde çok fazla etki yaptığını ve bu oyunların onları asosyal bireyler haline getirdiğini tespit etmiştir. Öğrencilerin sürekli oyun oynama isteği onların ebeveynleri ile sürekli tartışma içerisine girmesine de sebep olmaktadır.”

Dünya genelinde bazı insanlarda sigara, alkol, uyuşturucu gibi kötü alışkanlıklar bulunmaktadır. Doktorlar bu tarz insanlara bu kötü alışkanlıkları bırakmaları tavsiye edilmesine rağmen bağımlı hale geldikleri için bırakamamaktadır. Teknolojinin hızlı yayılması sonucu yeni bir bağımlılık türü ortaya çıkmıştır. Bu türe teknoloji bağımlılığı denmektedir. İnsanlar artık cep telefonu, bilgisayar, tablet gibi teknolojik aletlerle sürekli kullanmakta saatlerce vakit geçirmektedir. Özellikle küçük çocuklarda bu bağımlılık türü teknolojik aletlerde oyuna kaymıştır ve artık oyun bağımlılığı dediğimiz yeni bir kavram ortaya çıkmıştır.

Karagöz (2017) “incelediği araştırmasına göre; sanal ortamlarda hazırlanan oyunları oynama isteği çok fazladır. Bu durumda öğrencilerde olumsuz durumlar meydana getirmektedir. Özellikler öğrenciler arasında erkeklerin daha fazla oyun oynamak istediklerini belirlemiştir. Öğrencilerin sürekli oyun oynama istekleri onların bilgisayar başında saatlerce zaman geçirmesine neden olmaktadır. Genel olarak bakıldığında öğrenciler oyunları olumlu amaçlar için değil genel itibari ile oyun oynamak için kullanmaktadır. Bu durumda onların ders çalışma başarısını düşürmekte ve onların akademik kariyeri giderek düşmektedir. Özellikle ebeveynlerin çocukları ile yeterince ilgilenmemesi çocukların oyunlara olan düşkünlüğünü giderek arttırmaktadır. Bu durumda çocuklar giderek yalnızlaştığı gibi aileleri ile sürekli iletişimsizlik ve tartışma ortamına girme ihtimalleri giderek artmaktadır.”

Erboy'un (2010) “incelediği araştırmasına göre; çocuklar sanal ortamlarda üretilen oyunları oynama istekleri çok fazladır. Erkek ve kız çocukları arasında bu durum değişkenlik göstermektedir. Çocukların sürekli oyun oynamak istemesi bağımlılığa neden olmaktadır. Buda onların olumlu tutum davranış sergilemesini etkilemektedir. Çocuklar üzerinde sürekli oyun oynama isteği onları bilgisayar başında mahkum bir hayat sürmelerine sebep olmaktadır.”

Teknolojik aletlerde bulunan oyunlar bazı insanları adete uyuşturmuştur. Bu durum özellikle genç nesilde daha gazla görülmektedir. Çocuklar oyuna o kadar bağımlı hale gelmiştir ki artık ne dışarıya çıkarak arkadaşlarıyla vakit geçirmek istemekteler nede ailelerine zaman ayırmak istemektedirler. Bu bağımlılığın çocuğun sosyal, akademik, psikolojik bütün hayatını olumsuz etkilemektedir.

Bülbül ve Tunç (2018), “yaptığı çalışmasında şunları elde etmiştir. Sanal ortamlar üzerinden üretilen oyunları öğrenciler sürekli oynamaktadır. Onların bu oyunları sürekli oynaması onları bağımlı hale getirmiştir. Öğrencilerin bu oyunların başlarında sürekli zaman geçirmesi sonucu ders çalışma saatlerini kaçırmaktadırlar. Bunun sonucunda öğrencilerin okullardaki ders başarısı da giderek azalmaktadır. Yine çalışmasında farklı sonuçlar elde etmiştir. Öğrencilerin diğer teknolojileri kullanma süresi oyun başında geçen süreden daha az bulunmaktadır. Öğrenciler bütün teknolojik aletleri genellikle oyun oynamak için kullanmaktadır. Öğrencilerin saatler bilgisayar başında vakit geçirmeleri onların diğer öğrenciler karşısında da okullarda konuları yeterince anlamamalarını ve başarılarının düşmesine sebep olmaktadır.”

Akdağ ve diğ. (2014), “yaptığı çalışmasında şunları elde etmiştir. Sanal ortamlar üzerinden üretilen oyunları öğrenciler devamlı olarak oynadıkları için ders çalışmaya zaman ayırmamaktadırlar. Bu sebeple okullardaki dersleri anlamaları, öğrenmeleri azalmıştır. Doğal olarak da arkadaşlarına göre sürekli olarak gerilemektedirler. Oyunlar başında geçirilen süre ile ders başarısı arasında negatif yönde bir etki vardır. Yine okullardaki öğrencilerin derslere katılım, okula gelme ve gelemem durumları incelendiğinde sanal ortamlardaki oyunlarla sürekli bağımlı halde olan öğrencilerin derse katılımları daha düşüktür. Bu öğrenciler bazen sürekli oyun oynama düşüncesi oldukları için okula gelememekteler. Okula sürekli gelemeyen öğrencilerde giderek hem derslerinden, hem arkadaşlarından hem de okul kültüründen giderek uzaklaşmaktadırlar. Sanal ortamlarda oynanan oyunların bağımlılık etkisi de öğrencilerin bir oyunu bitirmek için aralıksız olarak sabahlara kadar oynamasıdır. Bu durumda öğrencilerin sağlıkları olumsuz etkilenmektedir. Öğrenciler oyunları bitireceğim diye sabahlara kadar oyun oynarken uyanamadıkları için okula da gidememekteler

yada zamansız derslere girmektedirler buda onların etkinlikleri anlamamalarını, derslerinin düşmesine sebep olmaktadır.”

Horzum (2011) “yaptığı çalışmada şunları elde etmiştir. Öğrenciler sanal ortamlarda hazırlanan oyunları fazlasıyla oynayarak zaman geçirmektedir. Bunu neticesinde öğrencilerde zararlı bir bağımlılık türü ortaya çıkmıştır. Normal şartlarda öğrenciler dışarıda arkadaşlarıyla oyun oynaması gerekirken bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi teknolojik aletlerin başında zaman geçirmesi onun kişisel, sosyal, psikolojik gelişimini ve okul derslerini de olumsuz etkilemektedir. Bu olumsuz tutumlar şimdi olduğu gibi onların büyüdüğü zamanda bu sıkıntıları yaşamalarına sebep olacaktır. Öğrencilerin sürekli oyun oynaması, oyundaki karakterleri kendileri ile içselleştirmesi, oyunlarda var olan olumsuz tutumlar, saldırganlık ve şiddet durumları onların bu davranışları günlük hayatlarında da sürdürmelerine neden olacaktır. Bu durumda hem onları hem de arkadaşlarını olumsuz etkileyecektir.”

Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) “yaptıkları çalışmalarında şunları elde etmiştir. Öğrenciler üzerinde anket çalışmaları yapılmışlardır ve öğrencilerin sanal ortamlarda hazırlanan oyunların hangilerini tercih ettiklerini sorgulamışlardır. Anket sonuçlarına baktıklarında öğrencilerin genellikle şiddet, saldırganlık içeren oyunları tercih ettiklerini görmekteyiz. Öğrencilerin bu tarz oyunları tercih etmeleri onların gelişimini de olumsuz etkilemektedir. Öğrenciler zaman için oyunlar içinde yer alan karakterleri kendilerine içselleştirdikleri gibi bu tarz oyunlarda yer alan kolayca adam öldürme, cinayet gibi tutum ve davranışların normal olduğunu da görmektedir. Öğrencilerin bu davranışları sürekli görmesi onların ileriki hayatlarında bu davranışları sergilemesine de sebep olmaktadır. Günümüzde görülen cinayetlerin temelini araştırdığımızda da değişik sebepler bulabiliriz.”

Yılmaz (2010) “yaptığı araştırma sonucunda şu bilgilere ulaşmıştır. Öğrenciler teknolojik aletleri amacına göre kullanmamaktadırlar. Öğrenciler teknolojik aletleri daha çok oyun oynamak için kullanmaktadırlar. Öğrencilerin bu oyunları sürekli olarak oynaması onlarda bağımlılığın çıkmasına sebep olmaktadır. Yine yapılan araştırmanın sonucuna göre cinsiyet konusunda bağımlılık farklılık göstermektedir.”

Erboy (2010) “yaptığı araştırma sonucunda şu bilgilere ulaşmıştır. Öğrenciler sanal ortamlarda hazırlanan oyunlar başında fazla vakit geçirmektedir. Bu da onlarda bağımlılığın oluşmasına sebep olmaktadır. Oyunlar üzerinde fazla vakit geçirilmesi öğrencilerin derslerine yeterli çalışmamasına sebep olmaktadır. Bu yüzden öğrencilerin ders başarıları giderek düşmektedir. Ders başarıları düşen öğrencilerin okula devam düzeyi de azalmaktadır. Bu da öğrenci ile okul arasındaki bağı azaltmaktadır. Oyun başında süre geçirme oranlarına bakıldığında erkeklerin daha fazla oyun oynadığını görmekteyiz. Yine teknolojik aletleri olanlar diğerlerine göre daha fazla oyun oynamaktadır. Ailenin gelir düzeyi arttıkça teknolojik imkanlara kavuşma durumu artmaktadır. Bu durumda da oyun oynama durumunda artış görülmektedir.”

Gentile ve diğerleri (2011) “yaptıkları araştırmalar sonucunda şu bilgilere ulaşmışlardır. Öğrencilerin okullarda ders başarı durumu ile oyun oynama arasında sıkı bağ bulunmaktadır. Ders başarısı düşük olan öğrenciler daha fazla oyun oynamaktadır. Öğrencilerin sürekli oyun oynaması, onların bilgisayarın başından ayrılmaması onların arkadaşlarından koparak tamamen asosyal bireyler haline gelmesine sebep olmaktadır. Bu duruma sahip bireylerin kendilerini ifade etme, iletişim kurma gibi konularda sıkıntılar yaşamaktadır. Aynı zamanda sürekli oyun oynayan öğrenciler sağlıkları konusunda sıkıntı yaşamaktadırlar. Öğrenciler oyunlardaki durumlar nedeniyle psikolojileri de bozulmaktadır.”

Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van Den Eijnden, Van De Mheen (2011) “yaptıkları araştırmalar sonucunda şu bilgilere ulaşmışlardır. Öğrencilerin evlerinde çeşitli aletler üzerinden oyun oynamaları onları etkilemektedir. Öğrencilerin sürekli oyun oynama isteği, oyunlar içinde yer alan olumsuz durumlar, oyun esnasında fazla zaman kaybedilmesi, oyunlardaki şiddet ve saldırganlık içerikler onlar için zararlıdır.”

Horzum (2011) “yaptığı araştırma sonucunda şu bilgilere ulaşmıştır. Sanal ortamlarda hazırlanan oyunların oynanma durumu öğrencilerin ailelerinin maddi durumuna göre, okullarına göre, kaçınıcı sınıfta olduklarına göre, teknolojik aletlere sahip olup olmadıklarına göre, arkadaş ilişkilerine göre değişmektedir.”

Ayas (2012) “yaptığı araştırma sonucunda şu bilgilere ulaşmıştır. Öğrencilerin evlerinde sahip olduğu network ile oyunları sürekli oynama arasında doğru orantılı bir durum vardır. Aynı zamanda öğrencilerin sürekli oyun oynaması ile çekingenlikleri arasında doğru orantılı bir durum vardır.”

Sanal Ortamda Oynanan Oyunların Akademik Başarı Üzerine Etkisi Araştırmalar

Sanal ortamda oynanan oyunların öğrencinin akademik başarısı etkisi üzerine araştırmalar yaptık. Yapıtığımız araştırmalar sonucunda şu bilgilere ulaştık.

Araştırmalar öğrencilerin bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi teknolojik aletler üzerinden öğrencilerin sanal ortamda hazırlanmış oyunlar üzerinde çok fazla vakit geçirdiklerini göstermiştir. Özellikle öğrencilerin bu oyunları çok oynadıkları için uyku düzenleri daha bozulmuştur. Bir oyun bitsin diye saatlerce teknolojik araçların başında oyun oynayan öğrencilerin okullarında verilen ödevleri hazırlama, ders konularını tekrar etme, eksik kaldığı üniteleri tekrar çözme gibi görevlerini yapmamaktadırlar. Bunun neticesinde öğrencilerin ders başarıları da giderek düşmektedir. Ders başarısı düşen öğrenci okuldaki aidiyet duygusunu da giderek kaybetmeye başlayacağı için okullarda kaçma durumu da ortaya çıkmaktadır.

Drummond ve Sauer (2014) “tarafından hazırlanmış olan çalışmaya göre, öğrencilerin ders çalışma süreleri, eğitimlerinde iyi olma durumları ve sanal ortamlarda hazırlanan oyunları oynama vakitleri arasında kıyaslama yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına bakıldığında sanal ortamlarda fazla vakit geçiren öğrencilerin, sanal ortamlarda fazla vakit geçirmeyen öğrencilere göre eğitimlerinde daha az iyi olduklarını göstermiştir.”

Torun ve diğ. (2015), “araştırmalarının sonucunda şu bilgileri elde etmiştir. Öğrencilerin bilgisayar başında çok kalarak ders çalışma sürelerini aksatmaları onların okul başarılarının azalmasına sebep olmaktadır. Oyunların bu olumsuz etkisi olduğu gibi olumlu etkileri de bulunmaktadır. Sanal ortamlarda hazırlanmış olan oyunlar eğitim ortamlarında konuşulanlardan biridir. Sanal ortamlarda hazırlanan oyunlardaki içerikler derslerde diğer arkadaşları ve öğretmenleri ile öğrencinin konuşmasını sağlamaktadır. Lakin sanal ortamlarda hazırlanan oyunlar üzerinde çok fazla oyun oynaması öğrencilerin okul içinde yapılacak olan testlere yeterli hazırlanamamasına sebep olmaktadır.”

Çakır’ın (2013) “araştırmalarının sonucunda şu bilgileri elde etmiştir. Ebeveynler kendi işlerini evlerinde rahat yapabilmek için küçük yaşlardan itibaren gençlere telefon, tablet, bilgisayar gibi teknolojik aletleri vermektedirler. Ebeveynlerin bu tutumları sonucu çocuklarda bağımlılık oluşmaktadır. Ebeveynler bu durumun olumsuz etkileri olmasından dolayı korkmaktadırlar. Ebeveynler artık öğrencilerinin oyun başında fazla zaman geçirmesinden dolayı ders çalışmayarak derslerini aksattıklarını, onların yanlış oyunlar oynamalarından korktuklarını, oynadıkları oyunların öğrencilerinin psikolojik ve sosyolojik olarak negatif etkilerinin olabileceğini düşündükleri görmekteyiz.”

Brunborg ve diğerleri (2014) “araştırmalarının sonucunda şu bilgileri elde etmiştir. Sanal ortamlar üzerinden hazırlanan oyunlar üzerinden sürekli oyun oynanması, onların psikolojik, sosyal olarak başarısızlığı düşürmektedir. Özellikle öğrenciler yeterli olarak ders çalışmadıkları için okul başarılarında düşmektedir. Oyunlardaki karakterleri kendileri özleştirmeleri sonucunda kendi tutumları da negatif yönde değişmektedir.”

Torun ve diğerleri (2015) “araştırmalarının sonucunda şu bilgileri elde etmiştir. Öğrenciler sanal ortamlarda var olan oyunlardan en çok şiddet, saldırganlık, olumsuz tutum ve içerik barındıran oyunları oynamaktan hoşlanmaktadır. Öğrencileri oynadıkları oyunların özellikle onların kişisel gelişimini olumsuz etkilediğini, oyunlar başında çok vakit geçirdikleri için arkadaşlarından uzaklaştıklarını, bu durumun etkisiyle giderek içlerine kapandıklarını belirtmiştir. Ayrıca sürekli oyun oynadıkları için ebeveynleri ile öğrenciler arasında tartışmalar çıktığında belirtmiştir.”

Sanal Ortamda Oynanan Oyunların Öğrenci ve Aile Etkisi Üzerine Araştırmalar

Sanal ortamda oynanan oyunların öğrenci ve aileleri üzerindeki etkisine yönelik olarak araştırmalar yaptık. Yapıtığımız araştırmalar sonucunda şu bilgilere ulaştık.

Eski zamanlarda evlerde oluşan geniş aile sayesinde çocuklar anne, baba, dede , babaanne ve kardeşleri ile daha mutlu ve huzurlu bir şekilde yaşamaktaydı. Teknolojinin hızla artması sonucu şehir merkezlerinde iş imkanlarının artması ailelerin parçalanmasına ve çekirdek ailelerin oluşmasına sebep olmuştur. Çocuklar artık sadece anne ve babalarıyla vakit geçirir konuma gelmiştir. Özellikle büyük şehirlerde oluşan geçim sıkıntısının yaşanmasıyla artık sadece babalar değil annelerde işlerde çalışmaya başlamıştır. Bu neticelerin sonucunda çocuklar artık tek başlarına kalmakta ve yalnızlaşmaktadır. Ailelerin işlerinden evlerine geldiklerinde çocukları sadece sussunlar diye küçük yaşlardan itibaren cep telefonu gibi cihazları çocuklara vermesi artık çocukların bağımlı hale gelmesine sebep olmuştur. Çocuklar artık küçük yaşlardan itibaren teknolojik aletler üzerinden sürekli oyun oynamaya başlamışlardır. Çocuklar biraz büyüdüklerinde aileler çocukların oynadıkları oyunlara karıştıklarında, telefonlarını yada bilgisayarlarını ellerinden almaya kalktıklarında artık aile içi tartışmalar ortaya çıkmaya başlamıştır. Aileler bu gibi

durumlara düşmemek için çocuklarına yakından ilgilenmeli ve küçük yaşlardan itibaren teknolojik aletler üzerinden oyun oynamalarına izin vermemelidir.

Coşkun (2007) “yaptığı araştırma sonuçlarına göre şu bilgilere ulaşmıştır. Çocukların sanal ortamda oynadıkları oyunlar ile ebeveynleri arasındaki durum hakkında yapılan araştırmaya göre ebeveynleri ile iyi iletişim kuran, ebeveynlerin kendilerine değer verdiklerini düşünen çocuklar daha az oyun oynamaktadır ve bu çocukların gelişimi daha olumludur. Ebeveynleri ile iyi ilişim kuramayan, kendilerine değer verilmediğini düşünen çocuklar daha çok kendilerini farklı bir uğraşta bulmuşlardır. Bu çocuklar genellikle kendilerini teknolojik aletlere, bu aletler üzerinde oyun oynamaya vermişlerdir. Bunun sonucunda ebeveynler ile çocuk arasında tartışmalar çıkmakta ve problemler yaşanmaktadır.”

Kalyencioğlu ve Kutlu (2010) “yaptığı araştırma sonuçlarına göre şu bilgilere ulaşmıştır. Ebeveynler ile çocuklar arasında kurulan olumlu diyaloglar onların psikolojik, sosyal ve başarı yönden daha olumlu gelişmekte olduğunu göstermektedir.”

Coll, Powell, Thobro ve Haas (2010) “yaptıkları araştırma sonuçlarına göre şu bilgilere ulaşmışlardır. Öğrencilerin ebeveynleri ile iletişim kurabilmesi, onlardan ilgi görebilmesi, isteklerini ebeveynlerince kabul edilmesi, görüşlerini rahatlıkla ebeveynleriyle anlatabilmesi, ebeveynlerince destek görmesi onları her alada pozitif olarak etkilemektedir. Öğrencilerin ebeveynlerince yeterli ilgi, destek görmemesi durumunda ise her alanda olumsuz durumlarla karşılaşmalarına sebep olmaktadır. Bu durumda öğrenciler sıkıntılarla baş edememektedir.”

Göncü (2013) “yaptığı araştırma sonuçlarına göre şu bilgilere ulaşmıştır. Çocukların ebeveynleri ile ilişkilerinin olumlu olduğu durumlar şunlardır. Çocukların abisi veya ablasının olması ebeveynleri ile anlaşılabilir durumunu etkilemektedir. Yine ebeveynlerin maddi gücü çocukların ebeveynleri ile anlaşılabilir durumunu etkilemektedir. Ebeveynlerin eğitim düzeyi çocuk ile anlaşılabilir durumunu olumlu olarak etkilemektedir. Ayrıca çocukların okullarında derslerinde göstermiş olduğu gayret, tutum, almış olduğu notlar ebeveynleri ile olan ilişkilerini etkilemektedir.”

Şirin, Özgen, Akça-Erol ve Akça-Koca (2018) “yaptıkları araştırma sonuçlarına göre şu bilgilere ulaşmışlardır. Ebeveynlerin kendi çocuklarındaki cinsiyet konusunda ayırım yapıp yapılmadığı konusu araştırılmıştır. Ebeveynler özellikle çocuklarından kız olanlara teknoloji kullanımı, oyun oynamada özgürlük konusunda daha kısıtlayıcı oldukları erkek olanlara ise daha özgür bir ortam bıraktıkları görülmektedir. Ayrıca evdeki çocuk sayısının artması veya azalması da bu durumu değiştirmemektedir.”

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Çalışmamızda araştırmamız cep telefonu, bilgisayar ve tablet üzerinden oynanan oyunların lise öğrencileri üzerindeki akademik, sosyal ve psikolojik etkisini incelemek ve bilgi elde etmektir. Bunun için ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. “İlişkisel tarama modeli; birden fazla var olan parametreler içinden beraber varyasyonunu etkisini ortaya koymayı hedefleyen inceleme biçimidir” (Karasar, 2017: 114). İlişkisel tarama yöntemi ile bulduğumuz veriler arasında var olan ilişkilere göre olası durumları tespit etmeye çalışılmıştır. Araştırma Samsun ilinde rastgele seçilen okullarda okuyan öğrencilerin cep telefonu, bilgisayar, tablet üzerinden oynanan oyunların lise öğrencileri üzerindeki akademik, sosyal ve psikolojik durumu ile nasıl bir ilişkisi olduğu incelenmiştir.

Evrem ve Örneklem / Çalışma Grubu

Araştırmanın evreni 2023-2024 eğitim öğretim yılında Samsun’da bulunan 4 farklı lise düzeyinde öğrenim görmekte olan okuyan 9.,10. ve 11. sınıf öğrencileri arasından gönüllülük esasına göre seçilen 625 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırma yapılırken liselerdeki öğrenci türlerinin ve müfredatlarının benzer olması nedeniyle birbirine yakın olan dört lise seçilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmamızda veri toplama aracı olarak öğrenci hakkında bilgi elde etme formumuz ve 10 sorudan oluşan anketimiz kullanılmıştır. Öğrenci hakkında bilgi elde etme formumuzu ve anketimizi öğrencilere uygulamak için okullara gidilerek öğrencilere birebir uygulanmıştır.

Öğrenci hakkında bilgi elde etme formumuzu ve anketimizi cep telefonu, bilgisayar ve tablet gibi teknolojik aletler üzerinden oynanan eğitsel, stratejik, şiddet içerikli ve sportif oyunların lise öğrencileri üzerindeki akademik, sosyal ve psikolojik etkisini belirlemek için hazırlanmıştır. Öğrenci hakkında bilgi elde etme formumuzda 7, anketimizde toplam 10 soru bulunmaktadır. Anketimiz 5’li likert olarak hazırlanmıştır. Anketimizde kullandığımız puanlama türü öğrencilerin verecekleri cevaba göre bir puan ve beş puan aralığında değerler almıştır. Anket cevaplarında Kesinlikle

katılıyorum, katılıyorum, kararsızım, katılmıyorum ve kesinlikle katılmıyorum olmak üzere beş adet cevap bulunmaktadır. Öğrencilerimiz kendilerine uygun olan cevapları işaretleyerek anketimizi doldurmuşlardır.

Verilerin Analizi

Hazırlanmış olduğumuz öğrenci hakkında bilgi elde etme formumuz (Ek1) ve anketimiz (Ek2) öğrencilere uygulanmıştır. Öğrencilerin dolduğu formları topladıktan sonra 625 adet form kontrol edilmiştir. Formlar arasında uygun doldurulmayan, yanlışlıkla fazla seçenek işaretleyen formları çıkarılmıştır. Formların doğruluğunu tespit ettikten sonra çalışmalara başlanılmıştır. Araştırmamızda nice veriler kullandığımızdan ilişkilerin analizi için korelasyon teknikleri kullanılmıştır. Korelasyon teknikleri ile elde edilen bilgiler düzenlenmiştir. Araştırmamızda öğrenci hakkında bilgi elde etme formumuz ve anketimiz sonucunda elde edilen verilerin analizi için SPSS 26.0 (Statistical Package for the Social Sciences) programı kullanılmıştır. Elde ettiğimiz verilerin aritmetik ortalama ve standart sapmaları, frekans (f) dağılımı ve yüzde (%) olarak gösterilmiştir. Veri analizi sonucunda elde ettiğimiz bilgilere göre analizlerimizi yaparak tablolarımız oluşturulmuştur. SPSS ile elde ettiğimiz bilgilere göre yorumlarımız yapılmıştır.

BULGULAR

Araştırmaya Katılan Öğrencilere Ait Bulgular

Araştırmada anketimizi dolduran öğrencilerin bilgilerine ilişkin analiz sonuçlarımız aşağıdaki gibidir.

TABLolar

Tablo 1: Okul Dağılımına İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1. Okul	194	30,6	30,6	30,6
	2. Okul	225	35,4	35,4	66,0
	3. Okul	123	19,4	19,4	85,4
	4. Okul	93	14,6	14,6	100,0
	Toplam	635	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerin okul dağılımına baktığımızda %35,4 ile 2. Okul birinci sırada, %30,4 ile 1. Okul ikinci sırada, %19,4 ile 3. Okul üçüncü sırada, %14,6 ile 4. Okul dördüncü sırada gelmektedir.

Tablo 2: Cinsiyet Dağılımına İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Erkek	280	44,1	44,1	44,1
	Kız	355	55,9	55,9	100,0
	Toplam	635	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan cevaplara baktığımızda araştırmamıza katılan öğrencilerden sorularımızı cevaplama oranı en yüksek olarak %55,9 ile kızlar oluşturmaktadır. %44,1 ile erkekler ikinci sırada yer almaktadır.

Tablo 3: Anneniz Bir İşte Çalışıyor mu? Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Erkek	114	18,0	18,0	18,0
	Kız	521	82,0	82,0	100,0
	Toplam	635	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda öğrencilerimizin annelerinin bir işte çalışma durumu %82 ile hayır seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %18 ile evet seçeneği en az olarak görülmektedir.

Tablo 4: Babanız Bir İşte Çalışıyor mu? Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Erkek	529	83,3	83,3	83,3
	Kız	106	16,7	16,7	100,0
	Toplam	635	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda öğrencilerimizin babalarının bir işte çalışma durumu %83,3 ile evet seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %16,7 ile hayır seçeneği en az olarak görülmektedir.

Tablo 5: Bir Önceki Öğretim Döneminizde Okulunuzda Belge Aldınız Mı? Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Taktir	343	54,0	54,0	54,0
	Teşekkür	147	23,1	23,1	77,2
	Belge Almadım	145	22,8	22,8	100,0
	Toplam	635	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda öğrencilerimizin bir önceki öğretim döneminde okullarında belge alma durumu %54 ile takdir seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %23,1 ile teşekkür seçeneği ikinci sırada yer almakta ve %22,8 ile belge almadım seçeneği üçüncü sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 6: Hangi Teknolojik Aletlere Sahipsiniz? Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Bilgisayar	21	3,3	3,3	3,3
	Cep Telefonu	222	35,0	35,0	38,3
	Tablet	13	2,0	2,0	40,3
	Bilgisayar, Cep Telefonu	215	33,9	33,9	74,2
	Bilgisayar, Tablet	6	,9	,9	75,1
	Cep Telefonu, Tablet	54	8,5	8,5	83,6
	Bilgisayar, Cep Telefonu, Tablet	104	16,4	16,4	100,0
	Toplam	635	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda öğrencilerimizin teknolojik aletlere sahip olma durumu %35 ile cep telefonu seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %33,9 ile bilgisayar ve cep telefonu seçeneği ikinci sırada yer almakta, %16,4 ile bilgisayar, cep telefonu ve tablet seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %9 ile bilgisayar ve tablet seçeneği dördüncü sırada yer almakta, %8,5 ile cep telefonu ve tablet seçeneği beşinci sırada yer almakta, %3,3 ile bilgisayar altıncı sırada yer almakta ve %2 ile tablet seçeneği yedinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 7: Sahip Olduğunuz Teknolojik Aletler Üzerinden Oyun Oynuyor Musunuz? Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Erkek	511	80,5	80,5	80,5
	Kız	124	19,5	19,5	100,0
	Toplam	635	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda sahip oldukları teknolojik aletler üzerinden oyun oynama durumu %80,5 ile evet seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %19,5 ile hayır seçeneği ikinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 8: Günde Kaç Saat Oyun Oynarsınız? Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	1-2	318	61,3	61,3	61,3
	3-4	138	26,6	26,6	87,9
	5-6	35	6,7	6,7	94,6
	7 ve Üstü	28	5,4	5,4	100,0
	Toplam	519	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda günde kaç saat oyun oynarsınız durumu %61,3 ile 1-2 seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %26,6 ile 3-4 seçeneği ikinci sırada yer almakta, %6,7 ile 5-6 seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %5,4 ile 7 ve üstü seçeneği dördüncü sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 9: Sahip Olduğunuz Teknolojik Aletlerden Hangi Tür Oyunları Oynamayı Sever Siniz? Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Strateji Oyunları	201	38,7	38,7	38,7
	Counter Strike Tarzı Oyunlar	200	38,5	38,5	77,3
	Eğitsel Oyunlar	49	9,4	9,4	86,7
	Sportif Oyunlar	69	13,3	13,3	100,0
	Toplam	519	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda sahip olduğunuz teknolojik aletlerden hangi tür oyunları oynamayı seversiniz durumu %38,7 ile strateji seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %38,5 ile counter

strike tarzı oyunlar seçeneği ikinci sırada yer almakta, %13,3 ile sportif oyunlar seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %9,4 ile eğitsel oyunlar seçeneği dördüncü sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 10: Kullandığım Teknolojik Aletler Üzerinden Bazen Çok Oyun Oynamaktayım. Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	106	20,4	20,4	20,4
	Katılmıyorum	156	30,1	30,1	50,5
	Kararsızım	91	17,5	17,5	68,0
	Katılıyorum	105	20,2	20,2	88,2
	Kesinlikle Katılıyorum	61	11,8	11,8	100,0
	Toplam	519	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda kullandığım teknolojik aletler üzerinden bazen çok oyun oynamaktayım durumu %30,1 ile katılmıyorum seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %20,4 ile kesinlikle katılmıyorum seçeneği ikinci sırada yer almakta, %20,2 ile katılıyorum seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %17,5 ile kararsızım seçeneği dördüncü sırada yer almakta, %11,8 ile kesinlikle katılıyorum seçeneği beşinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 11: Teknolojik Aletler Üzerinde Fazla Oyun Oynadığım İçin Ders Çalışmalarım Aksamaktadır. Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	120	23,1	23,1	23,1
	Katılmıyorum	181	34,9	34,9	58,0
	Kararsızım	90	17,3	17,3	75,3
	Katılıyorum	76	14,6	14,6	90,0
	Kesinlikle Katılıyorum	52	10,0	10,0	100,0
	Toplam	519	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda teknolojik aletler üzerinde fazla oyun oynadığım için ders çalışmalarım aksamaktadır durumu %34,9 ile katılmıyorum seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %23,1 ile kesinlikle katılmıyorum seçeneği ikinci sırada yer almakta, %17,3 ile kararsızım seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %14,6 ile katılıyorum seçeneği dördüncü sırada yer almakta, %10,0 ile kesinlikle katılıyorum seçeneği beşinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 12: Teknolojik Aletler Üzerinden Oyun Oynarken Ailemden Biri Bana Karıştığı Zaman Kızarıyorum. Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	144	27,7	27,7	27,7
	Katılmıyorum	150	28,9	28,9	56,6
	Kararsızım	85	16,4	16,4	73,0
	Katılıyorum	88	17,0	17,0	90,0
	Kesinlikle Katılıyorum	52	10,0	10,0	100,0
	Toplam	519	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda teknolojik aletler üzerinden oyun oynarken ailemden biri bana karıştığı zaman kızarıyorum durumu %28,9 ile katılmıyorum seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %27,7 ile kesinlikle katılmıyorum seçeneği ikinci sırada yer almakta, %17,0 ile katılıyorum seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %16,4 ile kararsızım seçeneği dördüncü sırada yer almakta, %10,0 ile kesinlikle katılıyorum seçeneği beşinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 13: Sahip Olduğum Teknolojik Aletler Üzerinden Oyun Oynamak Dışarı Çıkmaktan Beni Daha Mutlu Eder. Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	182	35,1	35,1	35,1
	Katılmıyorum	122	23,5	23,5	58,6
	Kararsızım	79	15,2	15,2	73,8
	Katılıyorum	80	15,4	15,4	89,2
	Kesinlikle Katılıyorum	56	10,8	10,8	100,0
	Toplam	519	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda sahip olduğum teknolojik aletler üzerinden oyun oynamak dışarı çıkmaktan beni daha mutlu eder durumu %35,1 ile kesinlikle katılmıyorum seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %23,5 ile katılmıyorum seçeneği ikinci sırada yer almakta, %15,4 ile katılıyorum seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %15,2 ile kararsızım seçeneği dördüncü sırada yer almakta, %10,8 ile kesinlikle katılıyorum seçeneği beşinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 14: Yeni Çıkmış Sevdiğim Heyecanlı Bir Oyunu Bitirmek İçin Gece Oynamaya Devam Ederim. Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	191	36,8	36,8	36,8
	Katılmıyorum	141	27,2	27,2	64,0
	Kararsızım	57	11,0	11,0	75,0
	Katılıyorum	75	14,5	14,5	89,4
	Kesinlikle Katılıyorum	55	10,6	10,6	100,0
	Toplam	519	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda sahip olduğum teknolojik aletler üzerinden oyun oynamak dışarı çıkmaktan beni daha mutlu eder durumu %36,8 ile kesinlikle katılmıyorum seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %27,2 ile katılmıyorum seçeneği ikinci sırada yer almakta, %14,5 ile katılıyorum seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %11,0 ile kararsızım seçeneği dördüncü sırada yer almakta, %10,6 ile kesinlikle katılıyorum seçeneği beşinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 15: Evde Akşamları Zamanımın Çoğunu Oyun Oynayarak Geçirmek Beni Daha Mutlu Eder. Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	154	29,7	29,7	29,7
	Katılmıyorum	142	27,4	27,4	57,0
	Kararsızım	91	17,5	17,5	74,6
	Katılıyorum	86	16,6	16,6	91,1
	Kesinlikle Katılıyorum	46	8,9	8,9	100,0
	Toplam	519	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda evde akşamları zamanımın çoğunu oyun oynayarak geçirmek beni daha mutlu eder durumu %29,7 ile kesinlikle katılmıyorum seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %27,4 ile katılmıyorum seçeneği ikinci sırada yer almakta, %17,5 ile kararsızım seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %16,6 ile katılıyorum seçeneği dördüncü sırada yer almakta, %8,9 ile kesinlikle katılıyorum seçeneği beşinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 16: Heyecanla Oynamaya Başladığım Bir Oyunu Bitirmek İçin Yemek Yemeği Erteleyebilirim. Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	212	40,8	40,8	40,8
	Katılmıyorum	130	25,0	25,0	65,9
	Kararsızım	46	8,9	8,9	74,8
	Katılıyorum	87	16,8	16,8	91,5
	Kesinlikle Katılıyorum	44	8,5	8,5	100,0
	Toplam	519	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda evde akşamları zamanımın çoğunu oyun oynayarak geçirmek beni daha mutlu eder durumu %40,8 ile kesinlikle katılmıyorum seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %25,0 ile katılmıyorum seçeneği ikinci sırada yer almakta, %16,8 ile katılıyorum seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %8,9 ile kararsızım seçeneği dördüncü sırada yer almakta, %8,5 ile kesinlikle katılıyorum seçeneği beşinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 17: Caunter Strike Tarzı Oyunları Arkadaşlarımla Oynamaktan Keyif Alırım. Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	106	20,4	20,4	20,4
	Katılmıyorum	49	9,4	9,4	29,9
	Kararsızım	40	7,7	7,7	37,6
	Katılıyorum	193	37,2	37,2	74,8
	Kesinlikle Katılıyorum	131	25,2	25,2	100,0
	Toplam	519	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda Caunter Strike tarzı oyunları arkadaşlarımla oynamaktan keyif alırım durumu %37,2 ile katılıyorum seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %25,2 ile kesinlikle katılıyorum seçeneği ikinci sırada yer almakta, %20,4 ile kesinlikle katılmıyorum seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %9,4 ile katılmıyorum seçeneği dördüncü sırada yer almakta, %7,7 ile kararsızım seçeneği beşinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 18: Oynadığım Oyundan Çok Keyif Alırsam Saatlerce Bu Oyunu Oynarım. Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	93	17,9	17,9	17,9
	Katılmıyorum	118	22,7	22,7	40,7
	Kararsızım	89	17,1	17,1	57,8
	Katılıyorum	147	28,3	28,3	86,1
	Kesinlikle Katılıyorum	72	13,9	13,9	100,0
	Toplam	519	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda oynadığım oyundan çok keyif alırsam saatlerce bu oyunu oynarım durumu %28,3 ile katılıyorum seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %22,7 ile katılmıyorum seçeneği ikinci sırada yer almakta, %17,9 ile kesinlikle katılmıyorum seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %17,1 ile kararsızım seçeneği dördüncü sırada yer almakta, %13,9 ile kesinlikle katılıyorum seçeneği beşinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Tablo 19: Bir Oyunu Oynarken Yenilirse Rakibimi Yenmek İçin Tekrar Tekrar Oynamaya Devam Ederim. Sorusuna İlişkin Bilgiler

		f	%	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Geçerli	Kesinlikle Katılmıyorum	98	18,9	18,9	18,9
	Katılmıyorum	122	23,5	23,5	42,4
	Kararsızım	80	15,4	15,4	57,8
	Katılıyorum	127	24,5	24,5	82,3
	Kesinlikle Katılıyorum	92	17,7	17,7	100,0
	Toplam	519	100,0	100,0	

Araştırmamıza katılan öğrencilerimizin cevaplarına baktığımızda bir oyunu oynarken yenilirse rakibimi yenmek için tekrar tekrar oynamaya devam ederim durumu %24,5 ile katılıyorum seçeneği en yüksek olarak görülmekte iken %23,5 ile katılmıyorum seçeneği ikinci sırada yer almakta, %18,9 ile kesinlikle katılmıyorum seçeneği üçüncü sırada yer almakta, %17,7 ile kesinlikle katılıyorum seçeneği dördüncü sırada yer almakta, %13,9 ile kararsızım seçeneği beşinci sırada yer aldığı görülmektedir.

Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Cep Telefonu, Bilgisayar ve Tablet Üzerinden Oynanan Oyunların Lise Öğrencileri Üzerindeki Akademik, Sosyal ve Psikolojik Etkisine Ait Bulgular

Tablo 20: Teknolojik Aletlere Sahip Olma ile Okul Başarı Arasındaki Korelasyon

			Yandaki teknolojik aletlerden hangisine sahipsiniz? (Birden fazla şıkkı işaretleyebilirsiniz)	Bir önceki öğretim döneminizde okulunuzda belge aldınız mı?
Spearman's rho	Yandaki teknolojik aletlerden hangisine sahipsiniz? (Birden fazla şıkkı işaretleyebilirsiniz)	Korelasyon Katsayısı	1,000	-,315**
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	635	635
	Bir önceki öğretim döneminizde okulunuzda belge aldınız mı?	Korelasyon Katsayısı	-,315**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	635	635

Çalışmamıza baktığımızda teknolojik aletlere sahip olma ile okul başarı arasında anlamlı bir ilişki vardır. İkili arasında negatif yönde orta bir ilişki bulunmaktadır.

Tablo 21: Teknolojik Aletlere Sahip Olma, Okul Başarı ve Okullar Arasındaki Korelasyon

			Yandaki teknolojik aletlerden hangisine sahipsiniz? (Birden fazla şıkkı işaretleyebilirsiniz)	Bir önceki öğretim döneminizde okulunuzda belge aldınız mı?	Okulunuz	
Spearman's rho	Yandaki teknolojik aletlerden hangisine sahipsiniz? (Birden fazla şıkkı işaretleyebilirsiniz)	Korelasyon Katsayısı	1,000	-,315**	-,341**	
		Sig. (2-tailed)	.	,000	,000	
		N	635	635	635	
		Bir önceki öğretim döneminizde okulunuzda belge aldınız mı?	Korelasyon Katsayısı	-,315**	1,000	,513**
			Sig. (2-tailed)	,000	.	,000
			N	635	635	635
	Okulunuz	Korelasyon Katsayısı	,341**	,513**	1,000	
		Sig. (2-tailed)	,000	,000	.	
		N	635	635	635	

Çalışmamıza baktığımızda teknolojik aletlere sahip olma ile farklı okuldaki öğrenciler arasında anlamlı bir ilişki vardır. İkili arasında negatif yönde orta bir ilişki bulunmaktadır.

Tablo 20 ve Tablo 21'i incelediğimizde farklı okullardaki öğrencilerin teknolojik aletlere sahip olma ve başarı durumları incelendiğinde öğrencilerin okullardaki ders başarı ile teknolojik aletlere sahip olma arasında negatif yönde orta bir ilişki bulunmaktadır. Bu ilişki 2. Okul ve 3. Okul görülmektedir.

Tablo 22: Teknolojik Aletlere Sahip Olmanın ve Okullar Üzerindeki Etkisi Anova Testi (Tamhane's T2)

Dependent Variable	(I) Okulunuz	(J) Okulunuz	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.
Yandaki teknolojik aletlerden hangisine sahipsiniz? (Birden fazla şıkki işaretleyebilirsiniz)	1. Okul	2. Okul	1,03560*	,17847	,000
		3. Okul	1,37641*	,19853	,000
		4. Okul	1,75302*	,20981	,000
	2. Okul	1. Okul	-1,03560*	,17847	,000
		3. Okul	,34081	,19652	,409
		4. Okul	,71742*	,20791	,004
	3. Okul	1. Okul	-1,37641*	,19853	,000
		2. Okul	-,34081	,19652	,409
		4. Okul	,37661	,22537	,455
	4. Okul	1. Okul	-1,75302*	,20981	,000
		2. Okul	-,71742*	,20791	,004
		3. Okul	-,37661	,22537	,455
Bir önceki öğretim döneminizde okulunuzda belge aldınız mı?	1. Okul	2. Okul	-,93938*	,05772	,000
		3. Okul	-,83304*	,07785	,000
		4. Okul	-1,18368*	,06839	,000
	2. Okul	1. Okul	,93938*	,05772	,000
		3. Okul	,10634	,09582	,846
		4. Okul	-,24430*	,08831	,036
	3. Okul	1. Okul	,83304*	,07785	,000
		2. Okul	-,10634	,09582	,846
		4. Okul	-,35064*	,10260	,005
	4. Okul	1. Okul	1,18368*	,06839	,000
		2. Okul	,24430*	,08831	,036
		3. Okul	,35064*	,10260	,005

Tablo 22'deki bilgilere göz attığımızda;

- Teknolojik aletlere sahip olmak bakımından 1. Okul öğrencileri ve 2. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bu fark 2. Okul öğrencileri lehine anlamlı bir farktır.
- Teknolojik aletlere sahip olmak bakımından 1. Okul öğrencileri ve 3. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bu fark 3. Okul öğrencileri lehine anlamlı bir farktır.
- Teknolojik aletlere sahip olmak bakımından 1. Okul öğrencileri ve 4. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bu fark 4. Okul öğrencileri lehine anlamlı bir farktır.
- Teknolojik aletlere sahip olmak bakımından 2. Okul öğrencileri ve 4. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bu fark 4. Okul öğrencileri lehine anlamlı bir farktır.
- Öğrencilerin okullarında bir önceki dönem belge alıp almadıklarını incelediğimizde 1. Okul öğrencileri ve 2. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bu fark 1. Okul öğrencileri lehine anlamlı bir farktır.
- Teknolojik aletlere sahip olmak bakımından 1. Okul öğrencileri ve 3. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bu fark 1. Okul öğrencileri lehine anlamlı bir farktır.
- Teknolojik aletlere sahip olmak bakımından 1. Okul öğrencileri ve 4. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bu fark 1. Okul öğrencileri lehine anlamlı bir farktır.
- Teknolojik aletlere sahip olmak bakımından 2. Okul öğrencileri ve 4. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bu fark 2. Okul öğrencileri lehine anlamlı bir farktır.
- Teknolojik aletlere sahip olmak bakımından 3. Okul öğrencileri ve 4. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bu fark 3. Okul öğrencileri lehine anlamlı bir farktır.

Tablo 23: Okullardaki Bulunan Öğrencilerin Oyun Oynamaya Ayırdığı Zaman Karşılaştırılması Anova Testi (Tamhane's T2)

	(I) Okulunuz	(J) Okulunuz	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.
Günde Kaç Saat Oyun Oynar sınız?	1. Okul	2. Okul	-,29359*	,08621	,004
		3. Okul	-,09957	,08669	,825
		4. Okul	-,42893*	,12535	,005
	2. Okul	1. Okul	,29359*	,08621	,004
		3. Okul	,19402	,09921	,272
		4. Okul	-,13534	,13432	,897
	3. Okul	1. Okul	,09957	,08669	,825
		2. Okul	-,19402	,09921	,272
		4. Okul	-,32937	,13462	,091
	4. Okul	1. Okul	,42893*	,12535	,005
		2. Okul	,13534	,13432	,897
		3. Okul	,32937	,13462	,091

Tablo 23'deki bilgilere göz attığımızda;

- Teknolojik aletler üzerinden günlük oyun oynama süreleri bakımından 1. Okul öğrencileri ve 2. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bu fark 2. Okul öğrencileri lehine anlamlı bir farktır.
- Teknolojik aletler üzerinden günlük oyun oynama süreleri bakımından 1. Okul öğrencileri ve 4. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bu fark 4. Okul öğrencileri lehine anlamlı bir farktır.

Tablo 24. Kız ve Erkek Öğrencilerin Oyun Oynama İlişisine Ait Anova Testi (Tamhane's T2)

		N	Mean	Std. Deviation	F	Sig
Kullandığım teknolojik aletler üzerinden bazen çok oyun oynamaktayım	Erkek	254	2,6220	1,30022	3,282	,071
	Kız	265	2,8302	1,31621		
	Toplam	519	2,7283	1,31129		
Teknolojik aletler üzerinde fazla oyun oynadığım için ders çalışmalarım aksamaktadır	Erkek	254	2,3858	1,17650	7,023	,008
	Kız	265	2,6792	1,33674		
	Toplam	519	2,5356	1,26818		
Teknolojik aletler üzerinden oyun oynarken ailemden biri bana karıştığı zaman kızarırım	Erkek	254	2,2992	1,27186	15,036	,000
	Kız	265	2,7434	1,33506		
	Toplam	519	2,5260	1,32207		
Sahip olduğum teknolojik aletler üzerinden oyun oynamak dışarı çıkmaktan beni daha mutlu eder	Erkek	254	2,2992	1,32364	4,742	,030
	Kız	265	2,5623	1,42385		
	Toplam	519	2,4335	1,38068		
Yeni çıkmış sevdiğim heyecanlı bir oyunu bitirmek için gece oynamaya devam ederim	Erkek	254	2,1339	1,30285	12,411	,000
	Kız	265	2,5547	1,41349		
	Toplam	519	2,3487	1,37537		
Evde akşamları zamanımın çoğunu oyun oynayarak geçirmek beni daha mutlu eder	Erkek	254	2,4488	1,24290	,213	,644
	Kız	265	2,5019	1,36827		
	Toplam	519	2,4759	1,30743		
Heyecanla oynamaya başladığım bir oyunu bitirmek için yemek yemeği erteleyebilirim	Erkek	254	2,1063	1,26699	7,225	,007
	Kız	265	2,4264	1,43656		
	Toplam	519	2,2697	1,36435		
Caunter Strike tarzı oyunları arkadaşlarımla oynamaktan keyif alırım	Erkek	254	3,4724	1,56961	2,249	,134
	Kız	265	3,2792	1,36145		
	Toplam	519	3,3738	1,46878		
Oynadığım oyundan çok keyif alırsam saatlerce bu oyunu oynarım	Erkek	254	2,7244	1,33767	18,069	,000
	Kız	265	3,2151	1,29208		
	Toplam	519	2,9750	1,33607		
Bir oyunu oynarken yenilirse rakibimi yenmek için tekrar tekrar oynamaya devam ederim	Erkek	254	2,5984	1,34405	41,473	,000
	Kız	265	3,3585	1,34410		
	Toplam	519	2,9865	1,39560		

Tablo 24'deki bilgilere göz attığımızda;

- Kullandığım teknolojik aletler üzerinden bazen çok oyun oynamaktayım? Sorusuna kız ve erkek öğrencilerimizin verdiği cevapları incelediğimizde kız ve erkek öğrenci grupları arasındaki sig değeri, 071'dir. Bu durumda gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır.
- Anket cevaplarına baktığımızda verilen cevaplara göre kızların mean değeri (2,8302) erkeklerin mean (2,6220) değerinden yüksek olduğu görülmektedir. Bu değerlere göre kızların erkeklere göre teknolojik aletlerden daha fazla oyun oynadığı görülmektedir.
- Teknolojik aletler üzerinde fazla oyun oynadığım için ders çalışmalarım aksamaktadır. Sorusuna kız ve erkek öğrencilerimizin verdiği cevapları incelediğimizde kız ve erkek öğrenci grupları arasındaki sig değeri, 008'dir. Bu durumda gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır.

- d) Anket cevaplarına baktığımızda verilen cevaplara göre kızların mean değeri (2,6792) erkeklerin mean (2,3858) değerinden yüksek olduğu görülmektedir. Bu değerlere göre teknolojik aletlerden dolayı derslerin aksama durumu kızlarda daha çok görülmektedir.
- e) Teknolojik aletler üzerinden oyun oynarken ailemden biri bana karıştığı zaman kızarım. Sorusuna kız ve erkek öğrencilerimizin verdiği cevapları incelediğimizde kız ve erkek öğrenci grupları arasındaki sig değeri, 000'dir. Bu durumda gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır.
- f) Anket cevaplarına baktığımızda verilen cevaplara göre kızların mean değeri (2,7434) erkeklerin mean (2,2992) değerinden yüksek olduğu görülmektedir. Bu değerlere göre oyun oynama esnasında aileden birinin karışması durumunda ailesine kızma durumu kızlarda daha çok görülmektedir.
- g) Sahip olduğum teknolojik aletler üzerinden oyun oynamak dışarı çıkmaktan beni daha mutlu eder. Sorusuna kız ve erkek öğrencilerimizin verdiği cevapları incelediğimizde kız ve erkek öğrenci grupları arasındaki sig değeri, 030'dir. Bu durumda gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır.
- h) Anket cevaplarına baktığımızda verilen cevaplara göre kızların mean değeri (2,5623) erkeklerin mean (2,2992) değerinden yüksek olduğu görülmektedir. Bu değerlere göre teknolojik aletlerden üzerinden oyun oynamak dışarı çıkmaktan daha mutlu eder durumu kızlarda daha çok görülmektedir.
- i) Yeni çıkmış sevdiğim heyecanlı bir oyunu bitirmek için gece oynamaya devam ederim. Sorusuna kız ve erkek öğrencilerimizin verdiği cevapları incelediğimizde kız ve erkek öğrenci grupları arasındaki sig değeri, 000'dir. Bu durumda gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır.
- j) Anket cevaplarına baktığımızda verilen cevaplara göre kızların mean değeri (2,5547) erkeklerin mean (2,1339) değerinden yüksek olduğu görülmektedir. Bu değerlere göre yeni çıkmış sevdiğim heyecanlı bir oyunu bitirmek için gece oynamaya devam ederim durumu kızlarda daha çok görülmektedir.
- k) Evde akşamları zamanımın çoğunu oyun oynayarak geçirmek beni daha mutlu eder. Sorusuna kız ve erkek öğrencilerimizin verdiği cevapları incelediğimizde kız ve erkek öğrenci grupları arasındaki sig değeri, 644'dir. Bu durumda gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır.
- l) Anket cevaplarına baktığımızda verilen cevaplara göre kızların mean değeri (2,5019) erkeklerin mean (2,4488) değerinden yüksek olduğu görülmektedir. Bu değerlere göre evde evde akşamları zamanımın çoğunu oyun oynayarak geçirmek beni daha mutlu eder durumu kızlarda daha çok görülmektedir.
- m) Heyecanla oynamaya başladığım bir oyunu bitirmek için yemek yemeği erteleyebilirim. Sorusuna kız ve erkek öğrencilerimizin verdiği cevapları incelediğimizde kız ve erkek öğrenci grupları arasındaki sig değeri, 007'dir. Bu durumda gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır.
- n) Anket cevaplarına baktığımızda verilen cevaplara göre kızların mean değeri (2,4264) erkeklerin mean (2,2697) değerinden yüksek olduğu görülmektedir. Bu değerlere göre evde evde akşamları zamanımın çoğunu oyun oynayarak geçirmek beni daha mutlu eder durumu kızlarda daha çok görülmektedir.
- o) Caunter Strike tarzı oyunları arkadaşlarımla oynamaktan keyif alırım. Sorusuna kız ve erkek öğrencilerimizin verdiği cevapları incelediğimizde kız ve erkek öğrenci grupları arasındaki sig değeri ,134'dir. Bu durumda gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır.
- p) Anket cevaplarına baktığımızda verilen cevaplara göre erkeklerin mean değeri (3,4724) kızların mean (3,2792) değerinden yüksek olduğu görülmektedir. Bu değerlere göre Caunter Strike tarzı oyunları oynama durumu erkeklerde daha çok görülmektedir.
- q) Oynadığım oyundan çok keyif alırsam saatlerce bu oyunu oynarım. Sorusuna kız ve erkek öğrencilerimizin verdiği cevapları incelediğimizde kız ve erkek öğrenci grupları arasındaki sig değeri, 000'dir. Bu durumda gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır.
- r) Anket cevaplarına baktığımızda verilen cevaplara göre kızların mean değeri (3,2151) erkeklerin mean (2,7244) değerinden yüksek olduğu görülmektedir. Bu değerlere göre oynadığım oyundan çok keyif alırsam saatlerce bu oyunu oynarım durumu kızlarda daha çok görülmektedir.
- s) Bir oyunu oynarken yenilirse rakibimi yenmek için tekrar tekrar oynamaya devam ederim. Sorusuna kız ve erkek öğrencilerimizin verdiği cevapları incelediğimizde kız ve erkek öğrenci grupları arasındaki sig değeri, 000'dir. Bu durumda gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır.
- t) Anket cevaplarına baktığımızda verilen cevaplara göre kızların mean değeri (3,3585) erkeklerin mean (2,5984) değerinden yüksek olduğu görülmektedir. Bu değerlere göre bir oyunu oynarken yenilirse rakibimi yenmek için tekrar tekrar oynarım durumu kızlarda daha çok görülmektedir.

Tablo 25: Cinsiyet ile Sağlık Arasındaki Korelasyon

		Cinsiyetiniz	Yeni çıkmış sevdiğim heyecanlı bir oyunu bitirmek için gece oynamaya devam ederim	Heyecanla oynamaya başladığım bir oyunu bitirmek için yemek yemeği erteleyebilirim	
Spearman's rho	Cinsiyetiniz	Korelasyon Katsayısı	1,000	,151**	,095*
		Sig. (2-tailed)	.	,001	,030
		N	635	519	519
	Yeni çıkmış sevdiğim heyecanlı bir oyunu bitirmek için gece oynamaya devam ederim	Korelasyon Katsayısı	,151**	1,000	,567**
		Sig. (2-tailed)	,001	.	,000
		N	519	519	519
	Heyecanla oynamaya başladığım bir oyunu bitirmek için yemek yemeği erteleyebilirim	Korelasyon Katsayısı	,095*	,567**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,030	,000	.
		N	519	519	519

Tablo 25'deki bilgilere göz attığımızda;

Çalışmamıza baktığımızda cinsiyet ile sağlık durumu anlamlı bir ilişki vardır. İkili arasında pozitif yönde yüksek bir ilişki bulunmaktadır.

Tablo 26: Cinsiyete Bağlı Olarak Teknolojik Aletlerle Uzun Süre Oynamanın Sağlık Üzerine Etkisi Anova Testi (Tamhane's T2)

		N	Mean	Std. Deviation	F	Sig.
Yeni çıkmış sevdiğim heyecanlı bir oyunu bitirmek için gece oynamaya devam ederim	Erkek	254	2,1339	1,30285	12,411	,000
	Kız	265	2,5547	1,41349		
	Toplam	519	2,3487	1,37537		
Heyecanla oynamaya başladığım bir oyunu bitirmek için yemek yemeği erteleyebilirim	Erkek	254	2,1063	1,26699	7,225	,007
	Kız	265	2,4264	1,43656		
	Toplam	519	2,2697	1,36435		

Tablo 26'deki bilgilere göz attığımızda;

- Yeni çıkmış sevdiğim heyecanlı bir oyunu bitirmek için gece oynamaya devam ederim. Heyecanla oynamaya başladığım bir oyunu bitirmek için yemek yemeği erteleyebilirim. Sorularına verilen cevaplara baktığımızda kız ve erkek öğrenci grupları arasındaki sig değeri ,000 ve 0.07'dir. Bu durumda gruplar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır.
- Anket cevaplarına baktığımızda verilen cevaplara göre uzun süre teknolojik aletlere uzun süre oynamanın sağlık üzerindeki etkisi durumu kızlarda daha çok görülmektedir.

Tablo 27: Oyun Oynama Süresi ile Öğrenci Akademik Başarı Üzerine Etkisi Anova Testi (Tamhane's T2)

Bir önceki öğretim döneminizde okulunuzda belge aldınız mı?

(I) Günde kaç saat oyun oynarsınız?	(J) Günde kaç saat oyun oynarsınız?	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.
1-2	3-4	-,06071	,08288	,976
	5-6	-,38679	,16962	,157
	7 ve Üstü	-,60108*	,17111	,008
3-4	1-2	,06071	,08288	,976
	5-6	-,32609	,17855	,370
	7 ve Üstü	-,54037*	,17997	,028
5-6	1-2	,38679	,16962	,157
	3-4	,32609	,17855	,370
	7 ve Üstü	-,21429	,23300	,932
7 ve Üstü	1-2	,60108*	,17111	,008
	3-4	,54037*	,17997	,028
	5-6	,21429	,23300	,932

Tablo 27'deki bilgilere göz attığımızda;

- Oyun oynama süresi ile akademik başarı arasındaki kıyaslamaya göre 1-2 saat süresi oyun oynayanların 7 ve üstü saat oyun oynayanlara arasında akademik başarı kazanma açısından anlamlı bir fark bulunmaktadır. Süre olarak 1-2 saat oyun oynayanlar akademik olarak süre olarak 7 ve üstü oyun oynayanlara göre daha başarılıdır.

- b) Oyun oynama süresi ile akademik başarı arasındaki kıyaslamaya göre 3-4 saat süresi oyun oynayanların 7 ve üstü saat oyun oynayanlara arasında akademik başarı kazanma açısından anlamlı bir fark bulunmaktadır. Süre olarak 3-4 saat oyun oynayanlar akademik olarak süre olarak 7 ve üstü oyun oynayanlara göre daha başarılıdır.

Tablo 28: Oyun Oynama Süresinin Öğrencilerin Sosyalleşmesi Üzerine Etkisi Anova Testi (Tamhane's T2)

	(I) Günde kaç saat oyun oynarsınız?	(J) Günde kaç saat oyun oynarsınız?	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.
Sahip olduğum teknolojik aletler üzerinden oyun oynamak dışarı çıkmaktan beni daha mutlu eder	1-2	3-4	-,50342*	,13299	,001
		5-6	-,88706*	,24113	,004
		7 ve Üstü	-1,82278*	,26951	,000
	3-4	1-2	,50342*	,13299	,001
		5-6	-,38364	,25569	,594
		7 ve Üstü	-1,31936*	,28262	,000
	5-6	1-2	,88706*	,24113	,004
		3-4	,38364	,25569	,594
		7 ve Üstü	-,93571	,34689	,054
	7 ve Üstü	1-2	1,82278*	,26951	,000
		3-4	1,31936*	,28262	,000
		5-6	,93571	,34689	,054
Evde akşamları zamanımın çoğunu oyun oynayarak geçirmek beni daha mutlu eder	1-2	3-4	-,90429*	,12342	,000
		5-6	-1,30512*	,18493	,000
		7 ve Üstü	-2,03369*	,24374	,000
	3-4	1-2	,90429*	,12342	,000
		5-6	-,40083	,20333	,280
		7 ve Üstü	-1,12940*	,25798	,001
	5-6	1-2	1,30512*	,18493	,000
		3-4	,40083	,20333	,280
		7 ve Üstü	-,72857	,29244	,092
	7 ve Üstü	1-2	2,03369*	,24374	,000
		3-4	1,12940*	,25798	,001
		5-6	,72857	,29244	,092

Tablo 28'deki bilgilere göz attığımızda;

- a) Oyun oynama süresi ile öğrencilerin sahip olduğum teknolojik aletler üzerinden oyun oynamak dışarı çıkmaktan beni daha mutlu eder sorusuna verdikleri cevaplara göre 1-2 saat süresi oyun oynayanların 3-4 saat oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık vardır. Süre olarak 1-2 saat oyun oynayanlar sosyalleşme olarak süre olarak 3-4 saat oyun oynayanlara göre daha sosyalleşmektedir.
- b) Oyun oynama süresi ile öğrencilerin sahip olduğum teknolojik aletler üzerinden oyun oynamak dışarı çıkmaktan beni daha mutlu eder sorusuna verdikleri cevaplara göre 1-2 saat süresi oyun oynayanların 5-6 saat oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık vardır. Süre olarak 1-2 saat oyun oynayanlar sosyalleşme olarak süre olarak 5-6 saat oyun oynayanlara göre daha sosyalleşmektedir.
- c) Oyun oynama süresi ile öğrencilerin sahip olduğum teknolojik aletler üzerinden oyun oynamak dışarı çıkmaktan beni daha mutlu eder sorusuna verdikleri cevaplara göre 1-2 saat süresi oyun oynayanların 7 ve üstü saat oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık vardır. Süre olarak 1-2 saat oyun oynayanlar sosyalleşme olarak süre olarak 7 ve üstü saat oyun oynayanlara göre daha sosyalleşmektedir.
- d) Oyun oynama süresi ile öğrencilerin sahip olduğum teknolojik aletler üzerinden oyun oynamak dışarı çıkmaktan beni daha mutlu eder sorusuna verdikleri cevaplara göre 3-4 saat süresi oyun oynayanların 7 ve üstü saat oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık vardır. Süre olarak 3-4 saat oyun oynayanlar sosyalleşme olarak süre olarak 7 ve üstü saat oyun oynayanlara göre daha sosyalleşmektedir.
- e) Oyun oynama süresi ile öğrencilerin evde akşamları zamanımın çoğunu oyun oynayarak geçirmek beni daha mutlu eder sorusuna verdikleri cevaplara göre 1-2 saat süresi oyun oynayanların 3-4 saat oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık vardır. Süre olarak 1-2 saat oyun oynayanlar sosyalleşme olarak süre olarak 3-4 saat oyun oynayanlara göre daha oyun oynamakla daha az vakit geçirerek ailelerine daha fazla vakit ayırmaktadırlar.
- f) Oyun oynama süresi ile öğrencilerin evde akşamları zamanımın çoğunu oyun oynayarak geçirmek beni daha mutlu eder sorusuna verdikleri cevaplara göre 1-2 saat süresi oyun oynayanların 5-6 saat oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık vardır. Süre olarak 1-2 saat oyun oynayanlar sosyalleşme olarak süre olarak 5-6 saat oyun oynayanlara göre daha oyun oynamakla daha az vakit geçirerek ailelerine daha fazla vakit ayırmaktadırlar.
- g) Oyun oynama süresi ile öğrencilerin evde akşamları zamanımın çoğunu oyun oynayarak geçirmek beni daha mutlu eder sorusuna verdikleri cevaplara göre 1-2 saat süresi oyun oynayanların 7 ve üstü saat oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık vardır. Süre olarak 1-2 saat oyun oynayanlar sosyalleşme olarak süre

olarak 7 ve üstü saat oyun oynayanlara göre daha oyun oynamakla daha az vakit geçirerek ailelerine daha fazla vakit ayırmaktadırlar.

- h) Oyun oynama süresi ile öğrencilerin evde akşamları zamanının çoğunu oyun oynayarak geçirmek beni daha mutlu eder sorusuna verdikleri cevaplara göre 3-4 saat süresi oyun oynayanların 7 ve üstü saat oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık vardır. Süre olarak 3-4 saat oyun oynayanlar sosyalleşme olarak süre olarak 7 ve üstü saat oyun oynayanlara göre daha oyun oynamakla daha az vakit geçirerek ailelerine daha fazla vakit ayırmaktadırlar.

Tablo 29: Oynanan Oyun Türünün Okullar Üzerindeki Karşılaştırılması Anova Testi (Tamhane's T2)

	(I) Sahip olduğunuz teknolojik aletlerden hangi tür oyunları oynamayı seversiniz?	(J) Sahip olduğunuz teknolojik aletlerden hangi tür oyunları oynamayı seversiniz?	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.
Okulunuz	Strateji Oyunları	Counter Strike Tarzı Oyunlar	-,27450*	,09523	,025
		Eğitsel Oyunlar	-,93624*	,17024	,000
		Sportif Oyunlar	-,66472*	,13525	,000
	Counter Strike Tarzı Oyunlar	Strateji Oyunları	,27450*	,09523	,025
		Eğitsel Oyunlar	-,66173*	,16822	,001
		Sportif Oyunlar	-,39022*	,13271	,024
	Eğitsel Oyunlar	Strateji Oyunları	,93624*	,17024	,000
		Counter Strike Tarzı Oyunlar	,66173*	,16822	,001
		Sportif Oyunlar	,27152	,19371	,659
	Sportif Oyunlar	Strateji Oyunları	,66472*	,13525	,000
		Counter Strike Tarzı Oyunlar	,39022*	,13271	,024
		Eğitsel Oyunlar	-,27152	,19371	,659

Tablo 29'daki bilgilere göz attığımızda;

- a) Okullar bazında öğrencilerin oynadıkları oyunlara öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlar içinden strateji oyunları ve Counter Strike tarzı oyunlar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Counter Strike tarzı oyun oynama eğilimi strateji oyunları oynama eğilimine göre daha anlamlı fark bulunmaktadır.
- b) Okullar bazında öğrencilerin oynadıkları oyunlara öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlar içinden strateji oyunları ve eğitsel oyunlar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Strateji oyun oynama eğilimi eğitsel oyunları oynama eğilimine göre daha anlamlı fark bulunmaktadır.
- c) Okullar bazında öğrencilerin oynadıkları oyunlara öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlar içinden strateji oyunları ve sportif oyunlar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Sportif oyun oynama eğilimi strateji oyunları oynama eğilimine göre daha anlamlı fark bulunmaktadır.
- d) Okullar bazında öğrencilerin oynadıkları oyunlara öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlar içinden Counter Strike oyunlar ve eğitsel oyunlar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Counter Strike oyun oynama eğilimi eğitsel oyunları oynama eğilimine göre daha anlamlı fark bulunmaktadır.
- e) Okullar bazında öğrencilerin oynadıkları oyunlara öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri oyunlar içinden Counter Strike oyunlar ve sportif oyunlar arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Counter Strike oyun oynama eğilimi sportif oyunları oynama eğilimine göre daha anlamlı fark bulunmaktadır.
- f) Sonuçları incelediğimizde öğrencilerimiz Counter Strike tarzı şiddet içeren oyunları oynamayı daha çok tercih etmektedirler.

Tablo 30: Oyun Oynarken Ailelerin Karışmasının Öğrenci Üzerine Etkisi Anova Testi (Tamhane's T2)

	(I) Okulunuz	(J) Okulunuz	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.
Teknolojik aletler üzerinden oyun oynarken ailemden biri bana karıştığı zaman kızarım	1. Okul	2. Okul	-,36930*	,13795	,046
		3. Okul	,42857*	,15849	,044
		4. Okul	-,36310	,19105	,309
	2. Okul	1. Okul	,36930*	,13795	,046
		3. Okul	,79787*	,15593	,000
		4. Okul	,00621	,18892	1,000
	3. Okul	1. Okul	-,42857*	,15849	,044
		2. Okul	-,79787*	,15593	,000
		4. Okul	-,79167*	,20440	,001
	4. Okul	1. Okul	,36310	,19105	,309
		2. Okul	-,00621	,18892	1,000
		3. Okul	,79167*	,20440	,001

Tablo 30'daki bilgilere göz attığımızda;

- a) Teknolojik aletler üzerinden oyun oynarken ailemden biri bana karıştığı zaman kızarım sorusuna öğrencilerin verdikleri cevaplara göre 1. Okul ile 2. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir farklılık vardır. Bu farklılık 2. Okul öğrencileri lehinedir. 2. Okul öğrencileri oyun oynarken ailelerinden birinin karışmasına daha çok kızdığını belirtmişlerdir.
- b) Teknolojik aletler üzerinden oyun oynarken ailemden biri bana karıştığı zaman kızarım sorusuna öğrencilerin verdikleri cevaplara göre 1. Okul ile 3. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir farklılık vardır. Bu farklılık 3. Okul öğrencileri lehinedir. 3. Okul öğrencileri oyun oynarken ailelerinden birinin karışmasına daha çok kızdığını belirtmişlerdir.
- c) Teknolojik aletler üzerinden oyun oynarken ailemden biri bana karıştığı zaman kızarım sorusuna öğrencilerin verdikleri cevaplara göre 2. Okul ile 3. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir farklılık vardır. Bu farklılık 2. Okul öğrencileri lehinedir. 2. Okul öğrencileri oyun oynarken ailelerinden birinin karışmasına daha çok kızdığını belirtmişlerdir.
- d) Teknolojik aletler üzerinden oyun oynarken ailemden biri bana karıştığı zaman kızarım sorusuna öğrencilerin verdikleri cevaplara göre 3. Okul ile 4. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir farklılık vardır. Bu farklılık 4. Okul öğrencileri lehinedir. 4. Okul öğrencileri oyun oynarken ailelerinden birinin karışmasına daha çok kızdığını belirtmişlerdir.

TARTIŞMA VE YORUM

Teknolojik aletlere sahip olma ile okul başarı arasındaki var olan tabloyu var olan bilgilere göz attığımızda teknolojik aletlere sahip olma ile okul başarı arasında negatif yönde orta bir ilişki vardır. 2. Okul, 3. Okul ve 4. Okul okullarında bu ilişki negatif yönde orta bir ilişki olarak görülmektedir. Öğrencilerin teknolojik aletlere sahip olma miktarı arttıkça ders çalışma ve ders başarı düzeyi giderek azaldığı görülmektedir. Okullar bazında teknolojiye sahip olma ve akademik başarı kıyaslandığında ise teknolojik aletlere daha sahip olan ve bu aletleri daha az kullanan okulların öğrencilerin akademik başarılarının daha fazla olduğunu görmekteyiz. Tabloları da incelediğimiz de 1. Okul öğrencilerinin akademik başarı olarak en önde oldukları görülmektedir. Teknolojiye sahip olma miktarı ile akademik başarı arasında negatif yönde ilişki bulunmaktadır. Roe ve Muijs, 1998'da yaptıkları çalışmada "Teknoloji kullanımının artmasının akademik başarıyı düşürdüğünü belirtmiştir". Öğrencilerin oyun oynamak için ayırdıkları süreleri baktığımızda da teknolojik aletler üzerinden daha az oyun oynama ve akademik başarı arasında da pozitif yönde yüksek ilişki olduğu görülmektedir. Sandberg ve Pramling-Samuelsson'da (2003), "öğrencilerin genç yaşlardan itibaren değişik cihazlar üzerinden fazla oyun oynamasının başarıyı negatif olarak düşüreceğini söylemiştir." Öğrencilerin okuduğu okullarda bulunan öğrencilerde onların oyun bağımlılığı olmasını arttırmaktadır. Öğrencilerin verdikleri cevaplarda da görüldüğü üzere akademik olarak iyi olan okullardan akademik olarak daha kötü olan okullara doğru gidildiğinde teknolojik aletlerden oyun oynama alışkanlığı artmaktadır. Öğrencilerin verdikleri cevaplara baktığımızda da teknolojik aletler üzerinden fazla süreli oyun oynama ve başarı arasında 1. Okul ile 2. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Yine 1. Okul ile 3. Okul öğrencileri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. 1. Okul öğrencilerinin akademik başarılarının daha yüksek olduğunu görmekteyiz.

Öğrencilerin verdiği cevaplara göre kız ve erkek öğrencilerin cep telefonu, bilgisayar ve tablet üzerinden oyun oynamaya ilişkin süreleri durumlarına bakıldığında kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre oyun oynama durumu daha fazladır. Kız öğrenciler erkek öğrencilere göre daha fazla teknolojik aletler başında zaman geçirdiği ve daha fazla oyun oynadığını verilerden elde etmekteyiz. Teknolojinin hızla öğrencilerin yaşamında yer alması özellikle pandemi sürecinden sonra öğrencilerin daha fazla teknolojik aletler kullanmak zorunda kalması onların bu cihazlar üzerinden daha fazla oyuna yönelmesine sebep vermektedir. Öğrencilerin cinsiyeti ile teknolojik aletler üzerinden oyun oynama arasında anlamlı bir ilişki olduğunu da görmekteyiz. Yapılan farklı araştırmalarda da cinsiyete göre bağlı oyun oynama durumu ve oyun bağımlılığı farklılaşmıştır. Topşar'ın yapmış olduğu çalışmada bulgularımızı desteklemektedir. Topşar'a (2005) göre "talebelerin teknolojik aletler üzerinden sürekli oyun oynama, aileleri tarafından bir cümle kurulduğunda tepki gösterme, aşırı oyunlar yüzünden kendi vazifelerini geciktirme veya yerine getirmeme durumu kız talebelerinde daha çok görülmektedir." Yine öğrencilerin verdiği cevaplara göre kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre teknolojik aletler üzerinde daha fazla zaman geçirip oyun oynadıkları için ders çalışmalarının aksadığını görmekteyiz. Öğrencilerin cep telefonu, bilgisayar ve tablet kullanımı ve ders çalışmasının aksama durumu arasında ilişki olduğunu görmekteyiz. Öğrencilerin verdikleri cevaplarda bunu göstermektedir.

Öğrencilerin teknolojik aletler üzerinden oyunlar oynama süreleri arttıkça bağımlılık düzeyleri de artmaktadır. Bağımlılık ile teknolojik aletler üzerinden oynama süre arasında doğru orantılı bir ilişki bulunmaktadır. Öğrencilerin vermiş olduğu cevaplara göre öğrenciler bir oyunu bitirmek için gece daha oynamaya devam ettikleri görülmektedir. Yine bu bağımlılık türünün cinsiyete göre karşılaştırmasına baktığımızda kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha çok bağımlılığa kapıldıklarını ve oyun oynamaya devam ettiklerini öğrencilerin verdikleri cevaplara göre görmekteyiz. Bu durumda cinsiyete göre oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık olduğunu

göstermekte ve teorimizi desteklemektedir. Bilgin (2015) “talebelerin teknolojik aletler üzerinden sürekli oyun oynaması, onları bağımlı yapmakta ve onların verilen etkinlikleri yapmasını geciktirme ve engellemektedir.” Bu çalışmada görüşümüzü desteklemektedir. Okullar bazında da sonuçları incelediğimizde 1. Okul öğrencilerinin teknolojik aletler üzerinden oyun oynama ve akademik başarı kıyaslamasına göre en başarılı okul olduğu, 2. Okul ve 4. Okul öğrencilerinin 1. Okul öğrencilerine göre teknolojik aletler üzerinden daha çok oynayarak zaman geçirdikleri ve akademik başarılarının daha düşük olduğunu görmekteyiz.

Teknolojik aletler üzerinden aşırı oynanması bağımlılık yaptığı gibi sağlık sorunlarına da sebep olmaktadır. Öğrenciler başladıkları bir oyunu bitirmek için yemek yeme ihtiyaçlarını erteleyebildikleri gibi gece geç saatlere kadar oyun oynayarak uyku düzenlerini de bozmaktadırlar. Buda vücudun fizyolojik dengesini olumsuz etkilemektedir. Öğrencilerimizin vermiş olduğu cevaplarda teorimizi desteklemektedir. Özellikle bu değer kız öğrencilerde daha fazla görülmektedir. Kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre bir oyunu bitirmek için yemek yemeği daha fazla ertelediği ve yeni çıkan bir oyunu bitirmek için gece geç saatlere kadar oynamaya devam ettiği sorularına verdikleri cevaplardan da görülmektedir. Sağlıkla oyun bağımlılığı arasında cinsiyete göre anlamlı bir fark olduğunu da cevaplara göre görmekteyiz. Teknolojik aletlere uzun süre oynamanın sağlık üzerindeki etkisi durumu kızlarda daha çok görülmektedir.

Teknolojik aletler üzerinden aşırı oyun oynayan öğrenciler ile aileler arasında iletişimde sorunlar artmaktadır. Aileler öğrencilerin daha az oyun oynayarak ders çalışmalarını istemekten öğrenciler ailelerinin kendilerine karışmasını kızmakta ve tepki göstermektedir. Öğrencilerin vermiş olduğu cevaplarda teorimizi doğrulamaktadır. Öğrencilerin teknolojik aletler üzerinden oyunlar oynamasına ailelerinin karışmasına kız öğrenciler daha fazla kızmakta ve tepki göstermektedir. Bu durumda aile ve öğrenciler arasında iletişimsizliğin başlamasına ve aile bireyleri arasında tartışmalar doğmasına sebep olmaktadır. Okullar bazında kıyasladığımızda ise öğrenci ve aile arasında yaşanan bu durum okul düzeyinde de farklılaştığını göstermektedir. Akademik başarı düzeyi düşen okullardaki öğrenciler akademik başarı yüksek olan okullardaki öğrencilere göre ailelerinin teknolojik aletler üzerinden oyun oynarken karışmalarına daha çok tepki verdiklerini görmekteyiz. Öğrencilerin verdikleri cevaplara göre akademik başarı azaldıkça oyun oynarken ailenin karışması durumunda aile ve öğrenci arasında iletişimsizlik ve tepki durumu daha fazla olmaktadır. Yapılan bazı araştırmalarda çalışmamızı desteklemektedir. Koçak ve Köse (2014)'nin çalışmasına göre “teknolojik aletler üzerinden oynanan oyunların aşırı kaçması öğrenci ile ebeveynleri arasındaki iletişimi negatif olarak etkilemektedir”.

Teknolojik aletler üzerinden oynanan oyunlar öğrencilerin sosyal hayatını da olumsuz etkilemektedir. Dijital oyunlar öğrenciler üzerinde bağımlılığa sebep olduğu için öğrenciler arkadaşlarıyla, aileleriyle birlikte beraber hareket etmekten daha çok yalnız kalmayı ve oyun oynamayı tercih etmektedirler. Buda öğrencilerin sosyalleşmesine ve kendilerini geliştirmelerini engellemektedir. Oyunlar sonucu oluşan bağımlılık neticesinde giderek daha asosyalleşen bireyler oluşmaktadır. Öğrencilerimizin verdiği cevaplara göre kız öğrenciler erkek öğrencilere göre daha çok evlerde kalmayı ve oyun oynamayı tercih etmektedirler. Yine öğrencilerin akşamları aileleriyle vakit geçirmek yerine teknolojik aletler üzerinden oyun oynama durumu kız öğrencilerde daha çok görülmektedir. Oyunlar üzerinde geçirilen süre ile sosyalleşme üzerinde de negatif bir ilişki bulunmaktadır. Öğrencilerin verdiği cevaplarda da görüldüğü üzere teknolojik aletler üzerinden 7 ve üstü oyun oynayan öğrencilerin sosyalleşme adına daha asosyal bireyler olduğu görüldüğü gibi akademik başarıları o derece daha kötü olduğu görülmektedir.

Teknolojik aletler üzerinden oynanan oyunların bağımlılık yapması sonucu aşırın oyun oynayan öğrenciler ders çalışmayı aksatmakta ve notları giderek düşmektedir. Bunun neticesinde akademik başarıları da olumsuz etkilenmektedir. Okullar bazından öğrencilerin verdikleri cevapları kıyasladığımızda da öğrenciler arasında akademik farklılıkları görmekteyiz. Öğrencilerin akademik başarılarının düşmesi cinsiyete göre de farklılık göstermektedir. Öğrencilerin vermiş olduğu cevaplara baktığımızda kız öğrenciler erkek öğrencilere göre saatlerce oyun oynamayı tercih ettikleri gibi, bir oyunda yenilirseler erkeklere göre kazanmak için tekrar tekrar oynamaya devam edeceklerini belirtmişlerdir. Yine teknolojik aletler üzerinden oynanan süre ile akademik başarı arasında ilişki bulunmaktadır. Teknolojik aletler üzerinden oynanan oyunlardaki süre arttıkça akademik başarı azalmaktadır.

Teknolojik aletler üzerinden oynanan oyunların olumsuz taraflarından biride şiddet, öfke, cinayet içerikli oyunların daha çok tercih edilmesidir. Bu oyunlar öğrencilerin psikolojilerini olumsuz etkilediği gibi buradan edindikleri olumsuz davranışları okullarda ve dışarıda arkadaşlarına yansıtmaktadırlar. Öğrencilerin vermiş olduğu cevaplarda tercih edilen oyunlarda daha çok Counter Strike tarzı şiddet içeren oyunlar çıkmıştır. Bu oyunlardaki şiddet, öldürme isteği, cinayet gibi kavramlar öğrenciler için sıradan hale gelmekte ve onların psikolojisini olumsuz etkilemektedir. Şiddet içerikli oyunlar ile cinsiyet arasında ilişki bulunmaktadır. Öğrencilerin verdikleri cevaplarda bunu göstermektedir. Şiddet içerikli oyunları erkek öğrenciler daha çok tercih etmektedir. Yapılan bazı çalışmalarda görüşümüzü desteklemektedir. Kars (2010) yapmış olduğu araştırmasında “erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha çok saldırganlık ve şiddet içeren oyunları tercih ettiğini belirtmiştir.”

Anne veya babanın bir işte çalışması ile teknolojik aletler üzerinden sürekli oyun oynama ve oyun bağımlılığı arasında bir ilişki bulunamamıştır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Yaptığımız incelemeler ve çalışmalar neticesinde öğrencilerin cinsiyeti, öğrencilerin okuduğu okullar, öğrencilerin sahip olduğu cep telefonu, bilgisayar, tablet gibi cihazlar ile sanal oyunları oynama ve bu oyunlara ilgi duyup oyun tabiiyeti arasında bir bağ bulunmaktadır. Öğrencilerinin ebeveynlerinin bir işte çalışması ile oyun tabiiyeti arasında bir bağ bulunmamıştır. Yine öğrencilerin sahip olduğu cep telefonu, bilgisayar, tablet gibi cihazlar ile öğrencilerin sosyalleşmesi arasında ters orantılı bir bağ bulunmuştur. Öğrencilerin sahip olduğu cep telefonu, bilgisayar, tablet gibi cihazlar ile oynadığı oyunlar arasında şiddet, ölüm gibi içerikli oyunları tercih etme arasında doğru orantılı bir bağ bulunmuştur. Öğrencilerin sahip olduğu cep telefonu, bilgisayar, tablet gibi cihazlar üzerinden oynadığı oyunların süresinin artması ile akademik başarı arasında ters orantılı bir bağ bulunmuştur. Öğrencilerin oynadığı sanal oyunlar onların sağlığını, psikolojisini ve gelişimini olumsuz etkileyebilmektedir. Akademik başarısı daha az okullarda sanal ortamlarda var olan oyunları tercih etme ve bu oyunlar üzerinden fazla zaman geçirme durumunun daha fazla olduğu görülmektedir. Çalışmamızda kız öğrencilerin oyun tabiiyeti erkek öğrencilere göre daha fazla olduğu ortaya çıkmıştır. Yine araştırmamızda oyunların öğrencileri yalnızlığa ittiği ortaya çıkmıştır. Çalışmamızda erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha çok şiddet içerikli oyunları tercih ettikleri ortaya çıkmıştır.

- 1) Öğrencilerin sanal ortamlarda var olan oyunlardaki tehlikelerin farkına varmaları için başta eğitim aldıkları kurumlarda var olan rehber öğretmenler olmak üzere çeşitli kuruluşlardan bilgilendirici eğitimler almaları ve sanal ortamlardaki oynadıkları oyunlardaki tehlikelerin farkına varmaları sağlanmalıdır.
- 2) Öğrencilerin sanal ortamlarda oynadığı oyunlardaki tehlikelerin farkına varmaları için sanal oyunlardaki tehlikeler hakkında öğrencilerinde içine katıldığı çeşitli sunumlar yapılarak eğitsel çalışmalar yapılmalıdır.
- 3) Sanal ortamlarda fazla zaman geçirilerek kaybedilen zaman yüzünden öğrencilerin akademik başarılarının düştüğü öğrencilere anlatılmalı ve bu konuda önlemler alınmalıdır.
- 4) Sanal ortamlarda var olan oyunların öğrencilerin yaşamını nasıl etkilediği konusunda okullarda ebeveynlere bilgilendirici sunumlar yapılmalıdır.
- 5) Okullarda öğrencilerin sosyalleşmesi ve oyunlardan uzak kalmasının sağlanması için sosyal aktivitelerin daha fazla yapılması sağlanmalıdır.
- 6) Öğrencilerin cep telefonu, bilgisayar, tablet gibi cihazlar üzerinde daha az zaman geçirmesi için onlar sorumluluklar vererek hayata daha iyi hazırlanması sağlanmalıdır.
- 7) Evlerde ebeveynlerin çocuklarına daha fazla zaman ayırması onların sanal ortamlarda var olan oyunlardan uzaklaşmasını sağlayacaktır.
- 8) Ebeveynlerin çocuklarının cep telefonu, bilgisayar, tablet gibi cihazlar üzerinden oyun oynamasını belirli aralıklarla kontrol etmesi, oyunlar için belirli süre verilmesi öğrencilerin gelişimi için faydalı olacaktır.
- 9) Ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte kitap okuma, tiyatro, sinema gibi aktiviteleri yapması öğrencilerin sosyalleşmesini sağlayacağı gibi onların oyunlardan uzaklaşmasını da sağlayacaktır.
- 10) Ebeveynlerin küçük yaşlardan itibaren çocuklara teknolojik aletleri vermemeleri onların gelişimi için daha faydalı olacaktır.
- 11) Ebeveynler öğrenci ve öğretmenler ile aktif bir iletişimde olarak öğrencilerin sağlıklı gelişimi için çalışmalar içinde bulunabilirler.

KAYNAKÇA

- Akdağ, M., Şahan-Yılmaz, B., Özhan, U., & İsmail, Ş. A. N. (2014). Üniversite Öğrencilerinin İnternet Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi (İnönü Üniversitesi Örneği). *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1)
- Akıntürk, T. ve Ateş, D. (2017). Türk Medeni Hukuku, Aile Hukuku (İkinci Cilt, 20. Basım). İstanbul: Beta Yayıncıları.
- Aktaş, A. M. (2007). Aileİçi Şiddet.Doğu-Batı,43, 151–161.
- Allahverdipour H, Bazargan M, Farhadinasab A ve ark. (2010) Correlates of video games playing among adolescents in an Islamic country. *BMC Public Health* 10:1–7.
- Alper, K., Aytan, N., ve Ünlü, S.(2015). Görsel Medya Çağında Çocukların Video Oyun Bağımlılıkları. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 98-106.

- Anand V (2007) A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *Cyberpsychol Behav* 10:552-559.
- Anderson, C.A. (1997). "Effects of Violent Movies And Trai Hostility on Hostile Feelings and Aggressive Thoughts". *Aggressive Behavior*, 23
- Anderson, C. A.and Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in The Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772.
- Anderson CA, Bushman BJ. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive
- Anderson Ca, Shibuya A, Ihuri N Ve Ark. (2010) Violent Video Game Effects On Aggression, Empathy, And Prosocial Behavior İn Eastern And Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychol Bull* 136: 151-173.
- Balkız, M.,Duru, E.&Buluş, M. (2005). Şiddete Yönelik Tutumların Özyeterlilik, Medya, Şiddete Yönelik İnanç, Arkadaş Grubu ve Okula Bağlılık Duygusu İle İlişkisi, *Ege Eğitim Dergisi*, 6(2)
- Ballard M, Gray M, Reilly J ve ark. (2009) Eating behaviors correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eat Behav* 10:161-167.
- Bayraktar, F., (2001). *İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü*. Doktora Tezi, Ege Üniversitesi İzmir
- Bayraktutan, F., (2005). *Aile İçi İlişkiler Açısından İnternet Kullanımı* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü , İstanbul.
- Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of The Scientific Literature *Psychol Sci*, 12:353–9
- Besag, V. E. (1989). *Bullies and Victims in Schools*. Milton Keynes: Open University Press. UK.
- Bilge, F. (2012). Bir Grup İlköğretim Öğrencisinde Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Eğilimi Değerlendirmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43(43).
- Bilgi A (2005) Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Marmara Üniversitesi.
- Bilgin H. (2015) Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki. *Denizli Üniversitesi*
- Bird, J. ve Edwards, S. (2015). Children learning to use technologies through play: a digital play framework. *British Journal of Educational Technology*,46(6),1149-1160.
- Buchman DD, Funk JB (1996) Video and computer games in the '90s: Children's time commitment and game preference. *Child Today* 24:12-16.
- Budak, S. (2000). *Psikoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Burak, Y. (2013). *Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- BÜLBÜL, H., TUNÇ, T., & AYDİL, F. (2018). ÜNİVERSİTE ÖĞRENCİLERİNDE OYUN BAĞIMLILIĞI: KİŞİSEL ÖZELLİKLER VE BAŞARI İLE İLİŞKİSİ. *Academic Review of Economics & Administrative Sciences*, 11(3).
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A.and Frøyland, L. R. (2014). Is Video Gaming, or Video Game Addiction, Associated with Depression, Academic Achievement, Heavy Episodic Drinking, or Conduct Problems?. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27-32.
- Buluç, B. (2006) Okullarda Suç ve şiddet, Editör: Erçetin, Ş., Ş., *Eğitim Ve Şiddet I* (1-40). Ankara: Hegem Yayınları
- Bulut, I. (1993) *Ruh Hastalığının Aile İşlevlerine Etkisi*, Kılıçaslan Matbaacılık, Ankara.
- Burak, Y. ve Ahmetoğlu, E. (2015). Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi. *Turkish Studies*. 10(11), 363-382.

- Burak, Y. (2013). *Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Burden, P. E. (1995), *Classroom Management and Discipline, Methods to facilitate Cooperation and Instruction*, USA: Longman Publishers.
- Bushman B.J, Huesmann L.R. (2001). *Effects of Televised Violence on Aggression in: Singer J, Ed. Handbook Of Children And The Media*. Thousand Oaks, California, Sage Publications.
- Bushman B. J, Huesmann L. R. (2006). *Short-Term and Long-Term Effects of Violent Media on Aggression in Children and Adults*. Arch Pediat Adol Med 160
- Bülbül, H. Ve Tunç, T. (2018). *Telefon Ve Oyun Bağımlılığı: Ölçek İncelemesi, Başlama Yaşı Ve Başarıyla İlişkisi* Phone And Game Addiction: Scale Analysis, The Starting Age And Its Relationship With Academic Success. Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi, Yıl: 2018, Cilt: 9, Sayı: 21, Ss.1-13
- Calvert, S.L., ve Tan, S.L. (1994). "Impact of Virtual Reality on Young Adults" *Physiological Arousal and Aggressive Thoughts: Interaction Versus Observation*". *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15
- Chan PA, Rabinowitz T (2006) A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Ann Gen Psychiatry* 5:16-26.
- Chiu S, Lee J, Huang D (2004) Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychol Behav* 7:571-581.
- Coll, K. M., Powell, S., Thobro, P. and Haas, R. (2010). *Family Functioning and The Development of Trust and Intimacy Among Adolescents in Residential Treatment*. *The Family Journal*, 18(3), 255-262.
- Coskun, Y. (2014). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Aile İçi İlişkilerinin, Öğrenilmiş Güçlülük Düzeylerini Yordama Gücü*. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (16), 43- 65.
- Çakır, H. (2013). *Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi*. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2),138-150.
- Çalık, T. ve Kurt, T. (2006) *Okulda Şiddetin Önlenmesi ve Güvenli Okul*, Editör: Erçetin, Ş., Ş., *Eğitim Ve Şiddet I* (99-134). Ankara: Hegem Yayınları
- Çalık, T., vd. (2009) *İlköğretim Okulu Öğrencilerinin Zorbalık Statülerinin Okul İklimi, Prososyal Davranışlar, Temel İhtiyaçlar ve Cinsiyet Değişkenlerine Göre İncelenmesi*, *Kuram Ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, Cilt 15, Sayı 60
- Çankaya, G., ve Ergin, H. (2015). *Çocukların Oyunlara Göre Empati ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi*. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*.
- Çakır, H. (2013). *Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi*. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2).
- Çakmen, F. O. (2004). *İlkokul Üç, Dört ve Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Bağımlılık Eğilimleri ve Anne-Babalarının Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çavuş, S. Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). *Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması*. *Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*. 43. 265-289
- Danışman, I. G. ve Köksal, S. (2011). *Ailedeki Koruyucu Etkenler Ölçeği Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenirliği*. *Türk Psikoloji Yazıları*, 14 (28), 39-46
- Demir, M. (2018). *Sosyal medya üzerinden gerçekleşen öğretmen-öğrenci etkileşiminin örtük program açısından incelenmesi*.
- Demirli, C., ve Aydın, S. (2017). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Bağımlılıkları İle Benlik Saygıları Arasındaki İlişkinin Çeşitli Demografik Değişkenlere Göre İncelenmesi*. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*; 16(31), 47-60
- Dijital Oyunlar Raporu (2017). www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf/indir.

- Dill KE, Gentile DA, Richter WA ve ark. (2005) Violence, Sex, Age And Race in Popular Video Games: A Content Analysis. Featuring Females: Feminist Analyses of Media. E. Cole, J. Henderson-Daniel (Ed), Washington, DC: American Psychological Association s.115-130.
- Düşek, G. ve Ayhan, A. B. (2014). A study on problem solving skills of the children from broken family and full parents family attending regional primary boarding school. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 152, 137-142.
- Entertainment Software Association (2013) Essential Facts About Computer and Video Industry 2012. Washington D.C, USA: Entertainment Software Association.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler* (Master's Thesis, Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü)
- Erboy, E., & VURAL, R. A. (2010). İlköğretim 4 ve 5 sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Eyimaya, A. Ö., Uğur, S., Sezer, T. A., & Tezel, A. (2020). İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığının Uyku ve Diğer Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, 2, 83-90.
- Fullerton S, Taylor AW, Grande ED ve ark. (2014) Measuring physical inactivity: Do current measures provide an accurate view of “sedentary” video game time ?. *J Obes* 2014:287013.
- Foti KE, Eaton DK, Lowry R ve ark. (2011) Sufficient sleep, physical activity, and sedentary behaviors. *Am J Prev Med* 41:596-602.
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J. and Bechtoldt, H. (2003). Playing Violent Video Games, Desensitization, and Moral Evaluation in Children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24(4), 413-436.
- Gentile Da, Choo H, Liau Ak Ve Ark. (2011) Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics* 127: E319-329.
- Gentile DA, Lynch PJ, Linder JR ve ark. (2004) The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. *J Adolesc* 27:5-22.
- Gentile DA (2009) Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychol Sci* 20:594-602.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., and Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, Peds-2010.
- Gökçearsan, Ş., & Durakoğlu, A. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi.
- Göncü, O. F. (2013). *4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Algıladıkları Aile İlişkileri İle Öz Yeterlilikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Gürcan, A., Özhan, U. Y. S., & Uslu, U. Y. R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 1-50.
- Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217.
- Griffiths, M.D. (1997). Video Games and Aggression, *The Psychologist*, 10
- Griffiths, M.D. ve Hunt, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5,189– 193.
- Günay, G. (2011). *Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Kaya, A.B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Güllü, M., Arslan, C., DüNDAR, A., & Murathan, F. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 89-100.

- Gültekin, F. (2008). Saldırganlık ve öfkeyi azaltma programının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık ve öfke düzeyleri üzerindeki etkisi. Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Homer BD, Hayward EO, Frye J ve ark. (2012) Gender and player characteristics in video game play of preadolescents. *Comput Human Behav* 28:1782–1789
- Horzum, M. B. (2011). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi*. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, III(30), 76-88
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Çakır, Ö. B. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği.
- İnal, Y., ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 6(3), 523-544.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen Ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 1-11.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Irwin, A. R. ve Gross, A.M. (1995). “Cognitive Tempo, Violent Video Games and Aggressive Behavior in Young Boys”. *Journal of Family Violence*,10
- Kalyencioğlu, D., ve Kutlu, Y. (2010). Ergenlerin Aile İşlevi Algılarına Göre Uyum Düzeyleri. *Florence Nightingale Hemşirelik Dergisi*, 18(2), 56-62.
- Kaplan, B. ve Aksel, E. Ş. (2013). Ergenlerde bağlanma ve saldırganlık davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Nesne Psikoloji Dergisi (NPD)*, 1(1,) 20-49.
- Karaca, M. (2007). İnternet Gençliği: Yeni Bir Gençlik Tiplemesi Denemesi. *Humanities Sciences*, 2(4), 419-6.13
- Kars, B. G. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Ankara, Türkiye
- Kacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı).
- Karagöz, D. (2017). İnternet Bağımlılığı Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Yaygınlığının, İlişkili Etkenlerin İncelenmesi. Türkiye Cumhuriyeti Kocaeli Üniversitesi Tıp Fakültesi.
- Karasar, N. (2017). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (32. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kars, G.B. (2010). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kestane, M. (2019). *Dijital oyun bağımlılığının ilköğretim ikinci kademe çağındaki öğrencilerin akademik başarısı ile ilişkisi* (Master's thesis, Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- King DL, Gradisar M, Drummond A ve ark. (2013) The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: An experimental study. *J Sleep Res* 2:137–143.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2010). Recent innovations in video game addiction research and theory. *Global Media Journal: Australian Edition*, 4(1), 1-13.
- Kirriemuir J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. *D-Lib Magazine*. 8(2). <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>
- Kıran, Ö. (2011). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri* (Yüksek Lisans Tezi). Ondokuzmayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Koç, M. ve Karabatak, M. (2011). Sosyal Ağların Öğrenciler Üzerindeki Etkisinin Veri Madenciliği Kullanılarak İncelenmesi, *5th International Computer & Instructional Technologies Symposium*, 22-24 September 2011, Fırat Üniversitesi, Elazığ
- Koçak, H., ve Köse, Z. (2014). Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Sosyalleşme Süreçleri Üzerine Bir Araştırma. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21-32.

- Köknel, Ö. (1993). *İnsanı anlamak* (4. Baskı). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Köroğlu, E. (2005). *Psikonozoloji. Tanımlayıcı Klinik Psikiyatri*. Hekimler Yayınlar Birliği Yayıncılık: Ankara
- Kulaksızoğlu, A. (2002). *Ergenlik Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Kut, S. (1994). Aile ve Devlet Politikaları, Uluslararası Aile Yılı Özel İhtisas Komisyonu Raporları. Ankara: Aile Araştırma Kurumu.
- Kuss, D. ve Griffiths, M.D.(2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions* 1(1), 3–22, DOI: 10.1556/JBA.1.2012.1.1
- Li, H., Liu, Y., Xu, X., ve Heikkilä, J. (2013, Aralık). *Please stay with me! An empirical investigation on hedonic IS continuance model for social network games*, Sözel bildiri, Thirty Fourth International Conference on Information Systems, Milan.
- Madran, H. A. D., ve Çakılcı, E. F. (2014). The Relationship between Aggression and Online Video Game Addiction: A Study on Massively Multiplayer Online Video Game Players. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 15(2), 99-107.
- Manteghi M (2002) Study The Consequences Computer and Video Games. Publisher: contemporary culture. Tehran, Iran
- Martin, K (2011). *Electronic Overload: The Impact of Excessive Screen Use on Child and Adolescent Health and Wellbeing*. Department of Sport and Recreation, Perth, Western Australia
- MEB. Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, Erişim: 18.11.2012
http://yazarlikyazilimi.meb.gov.tr/Materyal/kastamonu/rehberlik/okul_zorbaligi.htm
- Mehroof, M.and Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Nazlı, S. (2007). *Aile Danışmanlığı*. Ankara: Anı Yayınları.
- Ng, B.D., Hastings, P.W. (2005). Addiction To The Internet And Online Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, Vol. 8, No. 2
- NIMF (2005). Computer and video game addiction. National Institute on media and the family. http://www.mediafamily.org/facts/facts_gameaddiction.shtml adresinden 09.04.2018 tarihinde erişilmiştir.
- Olson, CK. (2010). Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development. *Review of General Psychology*, 14(2), 180–187
- Olweus, D. (1993). *Bullying at School: What We Know and What We can Do?* Oxford and Cambridge, MA: Blackwll Publishers.
- Onay, P., Tüfekçi, A., ve Çağıltay, K. (2005). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*.
- Öncel, M., & Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve Oyun*. (Geliştirilmiş 3. Baskı) Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özgüven, İ.E. (2001). *Ailede İletişim ve Yaşam*. Ankara: PDREM Yayınları.
- Özhan, M. (1990). *Çocuk Oyunlarımız*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bedensel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir, Türkiye.
- Öztütüncü-Doğan, F. (2006). Video games and children: violence in video games. *New Symposium Journal*, Ekim 2006, 44(4) 161-164.

- Parker,L.(2009).GameAddiction:TheRealStory.http://www.gamespot.com/features/6207309/index.Html?Sid=6207309&Print=1. Erişim Tarihi: 07.06.2012
- Pembecioğlu, N. (2006). *İletişim ve çocuk* (2. baskı). Ankara: Eabil Yayıncılık.
- Pryor, J. ve Rodgers, B. (2011). *Değişen Ailelerde Çocuklar Ebeveyn Ayrılığı Sonrasında Yaşam*.İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Poyraz, H. (2003). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., ve Swing, E. L. (2014). *The positive and negative effects of video game play*. In A. Jordan ve D. Romer (Eds.). *Media and the Well- Being of Children and Adolescents* (109-128). New York: Oxford University Press
- Roe, K. and Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. *European Journal of Communication*, 13(2), 181-200.
- Roland, E. (1989). Bullying: The Scandinavian Research Tradition. in D. P Tattum & D.A. Lane, (Eds.) *Bullying in Schools*. Stoke-in-Trend: Trendham Books
- Rosen,L. ,D. (2011) Social Networking's Good and Bad Impacts on Kids, http://www.apa.org/news/press/releases/2011/08/social-kids.aspx 07.06.2012
- Rosen L.D, Lim A, Felt J., vd (2014). Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Comput Human Behavior*, 35:364-75 doi:10.1016/j.chb.2014.01.036
- Rosen L.D, Lim A, Felt J., vd (2014). Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Comput Human Behavior*, 35:364-75 doi:10.1016/j.chb.2014.01.036
- Sağlık Bakanlığı (2018). *Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu*. Ankara
- Akın, A., Usta, F., Başa, E. ve Özçelik, B. (2016). Oyun bağımlılığı ölçeğinin Türkçeye uyarlanması, geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 20(1), 223-232.
- Salk, L. (1998). *Çocuğun Duygusal Sorunları*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). Teknolojik Bağımlılıklar ve Sosyal Bağlılık: İnternet Bağımlılığı, Sosyal Medya Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Akıllı Telefon Bağımlılığının Sosyal Bağlılığı Yordayıcı Etkisi. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30:202-216 doi: 10.5350/DAJPN2017300304
- Seval, A., & GÜLTEKİN, M. (2019). Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Ailedeki Koruyucu Etkenler ve Kişisel Özellikler Açısından İncelenmesi. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(3), 1508-1520.
- Shapiro, L. E. (1999). *Yüksek EQ'lu Bir Çocuk Yetiştirmek* (4.bs.). (Kartal, Ü. Çev.). İstanbul: Varlık/Özel Yayınları.
- Sharif I, Sargent JD (2006) Association between television, movie, and video game exposure and school performance. *Pediatrics* 118: e1061-1070.
- Sherry, J.L., Greenberg, BS., Lucas, K. ve Lachlan, K.(2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 213-224. https://www.researchgate.net/publication/259583577_Video_game_uses_and_gratifications_as_predictors_of_use_and_game_preference
- Slater M. Ve diğerleri (2003). Violent Media Content and Aggressiveness in Adolescents: A Downward Spiral Model. *Commun Res*;30
- Sandberg, A., & Pramling-Samuelsson, I. (2003). Preschool teachers' play experiences then and now. *Early Childhood Research and Practice*, 5(1).
- Şahin, M. ve Gültekin, M. (2016). *Toplumsal Cinsiyet Eşitliğine Dayalı Politika Uygulayan Ülkelerde Kadın ve Aile (İzlanda, Finlandiya, Norveç, İsveç, Türkiye)* (4. Basım). İstanbul: Sosyal, Ekonomik ve Kültürel Araştırmalar Merkezi Yayınları

- Şahin, M. (2007). *Madde Bağımlılığı Konusunda Türkiye’de Yapılmış Olan Lisansüstü Tezler Üzerine Bir Değerlendirme* (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Şakiroğlu, M., Akyol Poyraz, C. (2018). *Çocukları Sanal Dünyadan Koruma Kılavuzu*. İstanbul: Hayygrup Yayıncılık.
- Şirin, A., Özgen, G., Akca-Erol, F. ve Akça-Koca D. (2018) İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Aile İlişkilerinin Empatik Eğilimlerine Etkisi. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 48(48).
- Taylan, H. H., Kara, H. Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1).
- TDK (Türk Dil Kurumu). (2016). Güncel Türkçe Sözlük. http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.56a08cd76cf6d4.86897185 Erişim Tarihi: 10.04.2018.
- Toprak, A. ve diğerleri . (2009). *Toplumsal Paylaşım Ağı Facebook: “Görülüyorum Öyleyse Varım”*, İstanbul: Kalkedon Yayınları
- TopÇar, A. (2015). Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zeka Ğle Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki ĞliĞkinin Ğncelenmesi. Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rehberlik Ve Psikolojik DanıĞmanlık Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Torun, F., Akçay, A., & Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Davranış Ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkilerinin İncelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1)
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016).Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Toksöz, M. R. (1999). *Yeni bir medya türü olarak etkileşimli bilgisayar oyunları*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Törüner, K. E. ve Büyükgönenç, L. (2012) *Çocuk sağlığı temel hemşirelik yaklaşımları*. Ankara:Gökтуğ Yayıncılık.
- TÜİK (2018). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları15.02.2019. Tarihinde <http://www.tuik.gov.tr/adresinden> erişildi.
- Türk Dil Kurumu (2018). 04.06.2018.Tarihinde <http://www.tdk.gov.tr> adresinden erişildi.
- Ubik, 2011, “Çocukların Sosyal Paylaşım Sitelerini Kullanım Alışkanlıkları Araştırması Raporu”, <http://www.internetkurulu.org/tr/raporlar.aspx> (Erişim Tarihi: 15 Ekim 2012)
- Ulusoy, U. (2008). *Ergenlerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Saldırganlık İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Adana
- Vahlo, J., Kaakinen, J.K., Holm, S.K. ve Koponen, A.(2017). Digital Game Dynamics Preferences and Player Types. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 22, 88–103. doi:10.1111/jcc4.12181
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J. and Van Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Ayas, T. (2012). Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Utangaçlıkla İlişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 627-636.
- YALÇIN, S., & Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 3(1), 27-34.
- Yavuzer, H. (2001). *Ana Baba ve Çocuk* (14. bs.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2012). Çocuk psikolojisi. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişim Düzeyine Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi: Ankara
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772-775.

- Yiğit, E. (2017). *Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van
- Yıldırım, İ. (2006). *Ana Baba Desteği ve Başarı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Yılmaz, M. ve Erduran, N. (2016). *Oyun Dünyam- Dünyam Oyun*. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.
- Yılmaz, M. B. (2010). İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 617-622.
- Yılmaz, S. ve Akil, S. (2017). Dijital Oyunlara Bir De Bu Açından Bakın. <https://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2017/12/12/dijital-oyunlara-bir-de-bu-acidanbakin/> 06 Eylül 2019
- Yörükoğlu, A. (1980). *Çocuk Ruh Sağlığı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları
- Yücel, G., & Şan, Ş. (2018). Dijital Oyunlarda Bağımlılık ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde Bir İnceleme. *AJIT-e*, 9(32), 87.
- Wan, C.S. ve Chiou, W.B. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762–766.
- WCP (2016). Game industry overview. <http://www.woodsidecap.com/wp-content/uploads/2016/12/WCP-Gaming-Industry-Overview-2016.pdf>