

Hastanede Yatarak Tedavi Gören 6-12 Yaş Çocuklarda Bilgisayar Oyunları Bağımlılık Düzeyleri*

Computer Game Addiction Levels in Hospitalized Children Aged 6-12 Years

id MELAHAT AKGÜN KOSTAK*

id ESRA NUR KOCAASLAN**

* Bu çalışma, 5. Ulusal 2. Uluslararası Akdeniz Pediatri Hemşireliği Kongresi'nde sözel bildiri (özet) olarak sunulmuştur (15-18 Kasım 2015/Ankara).

ÖZ

Amaç: Bu çalışma, hastanede yatarak tedavi gören 6-12 yaş çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini ve etkileyen faktörleri belirlemek amacıyla tanımlayıcı olarak planlanmıştır.

Yöntem: Bu çalışmanın örneklemini, bir üniversite hastanesi çocuk servislerinde yatarak tedavi gören 6-12 yaş 69 çocuk oluşturmuştur. Veriler "Anket Formu" ve "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılarak toplanmıştır.

Bulgular: Çocukların yaş ortalamasının 8.8 ± 1.9 yıl, kardeş sayısının 2.26 ± 1.20 kişi, %69.9'unun erkek ve %52.2'sinin kronik hastalığının olduğu bulundu. Çocukların 3.1 ± 6.6 yıldan beri internet kullandıkları, günde 2.07 ± 1.78 saat, haftada 13.17 ± 12.76 saat internet kullandıkları belirlenmiştir. Çocukların ebeveyn bağımlılık durumu/hareket etme yeteneği ile "Bilgisayar Oyunları Bağımlılığı Ölçeği" puan ortalamaları arasında istatistiksel fark vardır ($p < .05$). Çocukların kardeş sayıları arttıkça bilgisayar oyunlarını başka etkinliklere tercih etmeleri de artmıştır ($p < .05$). Çocukların günlük ve haftalık bilgisayar ve internet kullanma süreleri arttıkça bilgisayar oyunları nedeniyle görevlerini aksattıkları ve bilgisayar oyunlarını başka etkinliklere tercih ettikleri saptanmıştır ($p < .05$).

Sonuç: Çocukların ebeveyn bağımlılık durumu/hareket etme yeteneği, kardeş sayısı, günlük ve haftalık bilgisayar ve internet kullanma süreleri bilgisayar oyunları bağımlılık düzeylerini etkilemiştir. Çocukların hastalık süreleri, hastalık tipi bilgisayar oyunları bağımlılık düzeylerini etkilemediği belirlenmiştir.

Anahtar kelimeler: Bağımlılık; bilgisayar oyunu; hasta çocuk; internet.

ABSTRACT

Aim: This descriptive study aimed to determine the computer game addiction levels and affecting factors of children aged 6–12 years who were treated in the hospital.

Methods: The sample of this study comprised 69 children aged 6–12 years who were hospitalized in the pediatric clinics at a university hospital. Data were collected with a questionnaire and the Computer Game Addiction Scale for Children.

Results: The mean age of the children was 8.8 ± 1.9 years, the number of siblings was 2.26 ± 1.20 , 69.9% were boys, and 52.2% had a chronic illness. Children had been using the internet for 3.1 ± 6.6 years and for a duration of 2.07 ± 1.78 hours per day and 13.17 ± 12.76 hours per week. There was a statistically significant difference between the parental dependency status/ability to act of the children and the Computer Game Addiction Scale ($p < .05$). As the number of siblings increased, the children preferred doing other activities to computer games ($p < .05$). As the children's daily and weekly internet usage time increased, they neglected other tasks because of playing computer games, and they preferred playing games to other activities ($p < .05$).

Conclusion: The parental dependency status/ability to act, the number of siblings, the duration of daily and weekly computer and internet usage have all affected the level of computer game addiction. The duration and type of disease and presence of computers did not affect the computer game addiction levels of the children.

Keywords: Addiction; computer games; internet; child patient.

* M Akgün Kostak, Doç. Dr.
Trakya Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü, Edirne
e-posta: akgunmel@yahoo.com

** E N Kocaaslan, Araş. Gör.
Trakya Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Hemşirelik Bölümü, Edirne
Yazışma Adresi / Address for Correspondence:
Esra Nur Kocaaslan, Araş. Gör.
Trakya Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü, Balkan Yerleşkesi, Edirne
Tel: 0 284 213 3042/2128 Faks: 0 284 212 6107
e-posta: enurkocaaslan@trakya.edu.tr

Bilgisayar oyunları ve internet kullanımı, son 20 yılda dijital teknolojinin gelişmesi ve teknolojiye erişilebilirliğin artması sonucu, çocukların/gençlerin zamanının büyük çoğunluğunu harcadıkları; tüm yaşamlarını ve ruh sağlıklarını etkileyen güncel bir konudur.⁽¹⁻³⁾ Common Sense Medya Şirketi (Common Sense Media Use Census) (2015) raporuna göre 13 ile 18 yaş arasındaki gençlerin ekran karşısında (televizyon, akıllı telefonlar, bilgisayarlar, video oyunları vb.) günlük ortalama 6.5 saatten daha fazla, 8 ila 12 yaş arasındaki çocukların ise 4.5 saatten fazla zaman geçirdiğini göstermektedir.⁽⁴⁾ Türkiye’de yapılan çalışmalarda bilgisayar ve internet kullanımının her geçen gün arttığını göstermektedir.^(2,5,6)

Çocukların bilgisayara olan ilgi ve istekleri çocukları araştırmaya özendirerek dünyayı keşfetmelerine ve öğrenmelerine ortam hazırlamaktadır.⁽⁷⁾ Ayrıca bilgisayar oyunları çocukların bilgisayar okuryazarlığı becerisi edinmesini sağlamanın bir yolu olarak görülmektedir. Bununla birlikte, bilgisayar oyunlarının el/göz koordinasyonu sağlama, hayal etme, şekillerin nedenleri, matematiksel düşünme gibi motor becerilerin ve soyut düşünme yeteneğinin gelişmesi gibi yararları da bulunmaktadır.⁽⁸⁾ Ancak, bilgisayar kullanımının bu olumlu yönlerinin yanında bilgisayar oyunları fazla vakit harcayan çocukların çevresiyle ilişkilerinin bozulması, depresyon ve anksiyete⁽⁹⁾ öz güvenlerinin düşük olması, saldırgan davranışların artması, dikkat dağınıklığı⁽¹⁰⁾ düşük akademik başarı ya da çocukların bağımlı hâle gelmesi⁽¹¹⁾ gibi psikososyal açıdan olumsuz yönleri de bulunmaktadır.⁽¹²⁻¹⁴⁾ Bazı çalışmalar dijital oyunlarla aşırı zaman harcayan çocuklarda yetersiz ve düzensiz uyku alışkanlığı,⁽¹⁵⁾ yetersiz fiziksel aktivite,⁽¹⁶⁾ obezite⁽¹¹⁾ ve kas iskelet sistemi sorunları⁽¹⁷⁾ geliştiğini göstermektedir. Eskiden zamanlarının çoğunu oyun parklarında, bahçelerde, arkadaşlarıyla geçiren çocuklar, günümüzde bilgisayar başında, sanal ortamda, sanal kişilerle geçirmektedir.^(8,18) Sanal ortamda oynanan bilgisayar oyunları, çocukları bilgisayara bağımlı hâle getirmekte ve bunun sonucunda da çocukların tüm yaşamını da olumsuz etkilemektedir.^(7,8,11,15-19)

Bilgisayar oyunu bağımlılığını Griffiths (2002), “teknoloji bağımlılığı”, Thalemann ise “davranış bağımlılığı” olarak betimlemektedir.⁽²⁰⁾ Dünya Sağlık Örgütü’nün yayımladığı Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması Kılavuzunda (International Classification of Diseases/ICD), dijital oyun veya video oyunları bağımlılığını, bağımlılıklar çatısı altında tanımlanmıştır.⁽²¹⁾

Bilgisayar oyunu bağımlılığı, oyuncunun sürekli oyunu düşünmesi, ilgilenmesi ve yaşamını ona göre şekillendirmesi olarak tanımlanmaktadır. Çocukların bilgisayar oyunları fazla zaman geçirmek istemesi, buna karşı ders çalışmaya isteksiz olmaları, eğitimlerini olumsuz etkilemekte ve ailelerin bu konudaki yakınmalarını artırmaktadır. Freud’un psikoseksüel gelişim kuramına göre altı-on iki yaş dönemi, çocuğun anne ve baba ile özdeşimin yanı sıra diğer kişilerle de özdeşim kurduğu dönemdir.⁽²²⁾ Ayrıca, Erikson’a göre bu dönemdeki çocuklar başarıları ile gurur duymak isterler.⁽²²⁾ Bilgisayar oyunları çocuklar, kendilerini oyun karakterleriyle bağdaştırarak güç ve

başarı elde edebilmektedirler.⁽⁸⁾ Çocuklar yaşamda yapamadıklarını bilgisayar oyunlarında yapabildikleri, istedikleri gibi kendilerini gösterebildikleri ve başarıma duygusunu yaşayabildikleri için sürekli oyun oynamak istemektedirler.⁽¹⁹⁾ Bilgisayar oyunları çocuklara içinde buldukları zamandan, mekândan, hayattan uzaklaşma ve bağımsız olma olanağı sağlamaktadır.⁽¹⁹⁾ Bu yaş döneminde hasta olma, hastanede yatma ve immobilizasyon çocuğun normal aktivitelerden uzaklaşmasına, kendini farklı ve yalnız hissetmesine, bağımsızlık ve kontrol kaybına neden olmaktadır.⁽¹⁴⁾ Bu durumda çocuk normal yaşamda kaybettiği kontrolü bilgisayar oyunları aracılığıyla sağlamaya çalışabilmekte⁽¹⁴⁾ ve hastanede bilgisayarlar ve cep telefonları aracılığıyla bilgisayar oyunları daha fazla vakit geçirmektedirler. Bu nedenle bu çalışma, çocuk kliniklerinde yatarak tedavi gören çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri ve etkileyen faktörlerin belirlenmesi amacıyla yapılmıştır.

Yöntem

Araştırmanın Türü

Bu çalışma tanımlayıcı niteliktedir.

Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Bu araştırmanın evrenini, 01 Ocak- 30 Nisan 2015 tarihleri arasında Trakya Üniversitesi Sağlık Araştırma ve Uygulama Merkezi Çocuk kliniklerine (Çocuk Hastalıkları Kliniği, Çocuk Cerrahi Kliniği, Çocuk Onkoloji Kliniği) başvuran 85 çocuk oluşturmuştur. Araştırmada herhangi bir örnekleme yöntemine gidilmemiş olup, araştırma, 6-12 yaş aralığında, çocuk kliniklerinde yatan, akut veya kronik hastalığı olan, herhangi bir iletişim problem olmayan, çalışmaya katılmaya gönüllü 69 çocuk ve ebeveynleri ile gerçekleştirilmiştir (katılım oranı=%81.1).

Veri Toplama Araçları

Anket Formu: Araştırmacılar tarafından literatür doğrultusunda geliştirilmiştir.^(2,7,15) Form aile ve çocuğun sosyodemografik özellikleri (yaş, cinsiyet, anne-baba yaşı, anne-baba eğitim düzeyi vb.) ile ilgili 12 soru, çocuğun bilgisayar/internet kullanımına ilişkin özellikleri (bilgisayar, internet bağlantısı varlığı, günde-haftada bilgisayar/internet kullanma süreleri vb.) ile ilgili 18 soru olmak üzere toplam 30 sorudan oluşmaktadır.

Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ): Horzum ve ark.⁽¹⁸⁾ (2008) tarafından geliştirilen ölçek 21 maddeden ve 4 faktörden/alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekte yer alan ilk faktör (F1): “bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama” 10 maddeden (3, 5, 6, 8, 9, 11, 14, 17, 18 ve 23. maddeler), ikinci faktör (F2): “bilgisayar oyununu gerçek yaşamla ilişkilendirme” 4 maddeden (4, 7, 13 ve 22. maddeler), üçüncü faktör (F3): “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” 3 maddeden (15, 16 ve 20. maddeler) ve dördüncü faktör (F4): “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” 4 maddeden (1, 2, 10 ve 19. maddeler)

oluşmaktadır. Horzum ve ark.⁽¹⁸⁾ (2008) geçerlik ve güvenilirlik çalışmasında ölçeğin cronbach alpha değerini 0.85 olarak bulmuştur. Bu çalışmada ölçeğin cronbach alpha değeri 0.87 olarak bulunmuştur. Ölçekten en az 21, en fazla 105 puan alınabilmektedir. Puanların artması bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyinin arttığını göstermektedir.

Verilerin Toplanması

Çalışmanın verileri 01 Ocak- 30 Nisan 2015 tarihlerinde, haftada 1 gün çocuk kliniklerine gidilerek toplanmıştır. Kliniklerde yatan 6-12 yaş aralığında olan çocuklar “Hasta Yatış Listesi” kontrol edilerek belirlenmiştir. Araştırmacılar tarafından araştırmanın amacı ile ilgili ebeveynlere ve çocuklara bilgi verilmiştir. Gönüllü ebeveynlere “Anket Formu”, çocuklara BOBÖ verilerek yüz yüze görüşme yöntemiyle doldurulmuştur. Çocuk ve ebeveynlerin soruları yanıtlanmış, ölçek maddelerini okumakta zorluk çeken çocuklara ölçek maddeleri araştırmacılar tarafından okunmuştur. “Anket Formu” ve ölçeğin doldurulması 15-20 dk.’da tamamlanmıştır.

Etik Yaklaşım

Araştırmanın yapılabilmesi için; Trakya Üniversitesi Tıp Fakültesi Etik Kurulu’ndan (TÜTF-BAEK 2015/293) ve Trakya Üniversitesi Tıp Fakültesi Başhekimliğinden yazılı izin alındı. Anket formu ve ölçekler dağıtılmadan önce ebeveyn ve çocuklara araştırmanın amacı açıklandı. Çocuklara anket formu ve ölçeklerde isim yazmamaları ve elde edilen verilerin bilimsel amaçlı kullanılacağı bilgisi verildi; sözel ve yazılı onamları alındı.

İstatistiksel Analiz

Verilerin analizi, IBM SPSS 20.0 paket programında (IBM SPSS Statistics for Windows, Version 20.0. Armonk, NY: IBM Corp.), çocukların sosyo-demografik özellikleri, bilgisayar ve internet kullanımlarına ilişkin veriler sayı, yüzde, ortalama ve standart sapma ile değerlendirilmiştir. Verilerin dağılımı Shapiro-Wilk Testi testi ile değerlendirilmiştir. Çocukların sosyodemografik özellikleri (kardeş sayısı, günlük/haftalık bilgisayar ve günlük/haftalık internet kullanma süreleri vb.) ile “BOBÖ” toplam ve alt boyut puanları arasındaki ilişkiler Spearman korelasyon analizi ile değerlendirildi. Çocukların bazı sosyodemografik özellikleri ile “BOBÖ” toplam ve alt boyut puan ortalamaları arasındaki ilişkiler verilerin dağılım özelliklerine göre; Mann Whitney U testi ve Kruskal Wallis testi ile analiz edildi. Sonuçlar %95 güven aralığında, p<.05 anlamlılık düzeyinde değerlendirildi.

Bulgular

Çocukların yaş ortalaması 8.89±1.90, %60.9’u erkek idi. Çocukların hastaneye yatış sayısının 3.44±3.55 ve kardeş sayısının 2.26±1.20 olduğu bulundu. Çocukların %52.2’sinin kronik hastalığı vardı ve %79.7’si bağımsız hareket edebiliyordu (Tablo 1).

Tablo 1. Çocukların Bireysel Özellikleri (n = 69)

Özellikler	X̄±SS	
Yaş	8.89±1.90	
Hastaneye yatış sayısı	3.44±3.55	
Kardeş sayısı	2.26±1.20	
	n	%
Cinsiyet		
Kız	27	39.1
Erkek	42	60.9
Hastalık tipi		
Kronik	36	52.2
Akut	33	47.8
Hastalık süresi		
1 ay ve daha az	40	57.9
3 ay-1 yıl	16	23.1
3 yıl ve üzeri	13	19.0
Bağımlılık durumu		
Bağımsız hareket edebiliyor.	55	79.7
Yardımla hareket ediyor.	14	20.3

Tablo 2. Çocukların ve Ebeveynlerin Bilgisayar ve İnternet Kullanımına İlişkin Özellikleri (n = 69)

Özellikler	n	%
Ebeveynlerin çocuklarının interneti kullanmalarına kural koyma durumları		
Evet	46	66.7
Hayır	23	33.3
Çocuğun kurala uyma durumu		
Evet	35	50.7
Hayır	25	36.2
Kural yok	9	13.0
Ebeveynlerin internet bağımlılığı hakkında bilgi durumu		
Evet	44	63.8
Hayır	25	36.2
Çocuğun bilgisayar oyunu oynama durumu		
Evet	62	89.9
Hayır	7	10.1
Çocuğun interneti kullanma amacı		
Oyun	58	84.1
Bilgi arama/ödev	8	11.6
Haberleşme	3	4.3
Kullanım süresi/saat, gün, hafta, yıl)	X̄±SS	
Çocuğun internet kullanma süresi (yıl)	3.10±6.60	
Çocuğun bilgisayar kullanma süresi (saat/gün)	2.41±1.62	
Çocuğun bilgisayar kullanma süresi (saat/hafta)	15.01±11.43	
Çocuğun internet kullanma süresi (saat/gün)	2.07±1.78	
Çocuğun internet kullanma süresi (saat/hafta)	13.17±12.76	

Tablo 3. Çocukların “Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” Toplam ve Alt Boyut Puan Ortalamaları (n= 69)

BOBÖ	$\bar{X}\pm SS$	En düşük-En yüksek
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma	28.28±9.53	10-47
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek yaşamıyla ilişkilendirme	9.97±8.22	4-68
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatma	6.20±3.30	3-15
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme	9.82±4.91	4-20
TOPLAM	54.28±21.65	22-139

Ebeveynlerin %66.7'sinin çocuğunun interneti kullanımına kural koyduğu, çocukların %50.7'sinin bu kurala uyduğu belirlendi. Çocukların %84.1'i interneti oyun amacıyla kullanıyordu. Ebeveynlerin %63.8'inin internet bağımlılığı konusunda bilgisi vardı. Çocuklar ortalama 3.10±6.6 yıldır internet kullanıyordu. Çocukların günlük bilgisayar kullanma süresi 2.41±1.62 saat, haftalık bilgisayar kullanma süresi 15.01±11.43 saat idi. Çocukların günlük internet kullanma süresi 2.07±1.78 saat, haftalık internet kullanma süresi ise 13.17±12.76 saat olduğu belirlendi (Tablo 2).

Çocukların toplam BOBÖ puan ortalaması 54.28±21.65 idi. Çocukların “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma” alt boyut puan ortalaması

Tablo 4. Çocukların İnternet Kullanım Özellikleri ile “Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” Toplam ve Alt Boyutları Arasındaki Korelasyon Katsayıları ve Anlamlılık Düzeyleri

Özellikler	F1	F2	F3	F4	TOPLAM
Kardeş sayısı	r_s 0.198	0.211	0.181	0.311	0.267
	p .104	.082	.137	.009**	.027*
Günlük bilgisayar kullanma süresi	r_s 0.497	0.381	0.493	0.594	0.540
	p <.001	<.001	<.001	<.001	<.001
Haftalık bilgisayar kullanma süresi	r_s 0.421	0.336	0.355	0.451	0.385
	p <.001	.005**	.003**	<.001	.001**
Günlük internet kullanma süresi	r_s 0.293	0.144	0.307	0.285	0.385
	p .015*	.237	.010*	.017*	.001**
Haftalık internet kullanma süresi	r_s 0.233	0.133	0.180	0.225	0.372
	p .054	.277	.138	.064	.002**
Hastalık süresi	r_s 0.029	-0.106	-0.047	0.077	0.049
	p .812	.386	.701	.529	.691

rs: Spearman korelasyon analizi *p .05; **p .01

28.28±9.53, “bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” alt boyut puan ortalaması 9.97±8.22, “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatma” alt boyut puan ortalaması 6.20±3.30, “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” alt boyut puan ortalaması ise 9.82±4.91 olarak belirlendi (Tablo 3).

Tablo 5. Çocukların Bazı Özellikleri ile “Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” Toplam ve Alt Boyut Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması

Özellikler	F1	F2	F3	F4	BOBÖ
	$\bar{X}\pm SS$	$\bar{X}\pm SS$	$\bar{X}\pm SS$	$\bar{X}\pm SS$	$\bar{X}\pm SS$
Hastalık tipi					
Kronik	28.88±9.73	8.83±4.35	6.16±3.28	10.02±4.56	53.91±19.36
Akut	30.36±16.35	11.21±10.94	6.24±3.37	9.60±5.33	57.42±28.55
MWU	553.000	511.000	589.000	535.000	585.500
p	.764	.316	.951	.476	.947
Ebeveyne bağımlılık durumu/hareket etme yeteneği					
Kendi başına hareket edebiliyor.	30.34±13.76	10.32±8.98	6.45±3.51	10.27±4.97	57.40±24.98
Yardımla hareket ediyor.	26.64±10.83	8.57±3.89	5.21±2.08	8.07±4.42	48.50±19.30
MWU	256.500	269.000	264.500	201.000	228.500
p	.211	.316	.277	.034*	.090
Bilgisayar varlığı					
Evet	31.06±16.54	9.39±4.63	6.30±3.28	9.36±4.42	56.12±25.21
Hayır	28.25±9.28	10.50±10.53	6.11±3.36	10.25±5.35	55.11±23.35
MWU	237.000	277.500	223.500	253.500	238.500
p	.933	.773	.861	.609	.575

MWU=Mann Whitney U Testi. KWU= Kruskal Wallis Testi *p .05

Çocukların kardeş sayısı, günlük/haftalık bilgisayar ve günlük/haftalık internet kullanma sürelerine göre BOBÖ puanları arasında pozitif yönde korelasyon bulundu (Tablo 4). Çocukların kardeş sayısı arttıkça BOBÖ toplam ve "F4" alt boyut puanlarının da arttığı belirlendi. Çocukların günlük/haftalık bilgisayar kullanma süresi arttıkça BOBÖ toplam ve "F1, F2, F3, F4" alt boyut puanlarının arttığı belirlendi. Çocuklarda günlük internet kullanma süresi arttıkça BOBÖ toplam, bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama, bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme alt boyut puanlarının arttığı belirlendi. Çocuklarda haftalık internet kullanma süresi arttıkça BOBÖ puanının arttığı belirlendi (Tablo 4).

Çocukların hastalık süresine göre "BOBÖ" toplam ve alt boyut puanları arasında istatistiksel fark yoktu ($p>.05$) (Tablo 4).

Yardımla hareket edebilen çocukların bağımsız hareket edebilen çocuklara göre BOBÖ bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme alt boyutu puan ortalamalarının daha düşük olduğu belirlenmiştir ($p<.05$). Çocukların hastalığının tipi, bilgisayara sahip olma değişkenlerinin "BOBÖ" toplam ve alt boyut puanlarını etkilemediği bulundu ($p>.05$) (Tablo 5).

Tartışma

Zamanının çoğunu okulda geçiren 6-12 yaş çocuğunun hastanede yatması; okul ve arkadaşlarından ayrılmasına, otonomi ve kontrol kaybına neden olmaktadır. Hastanede yattığı sürede çocuk, bu kontrolü ve bağımsızlığı bilgisayar oyunları aracılığıyla sağlamaya çalışmakta ve bilgisayar oyunları ile daha fazla vakit geçirme eğiliminde olabilmektedirler. Bu nedenle bu çalışma, çocuk kliniklerinde yatarak tedavi gören çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri ve etkileyen faktörlerin belirlenmesi amacıyla yapılmıştır. Bu çalışmada, çocukların günlük bilgisayar kullanma süresi 2.41 ± 1.62 saat, günlük internet kullanma süresi ise 2.07 ± 1.78 saat idi ve günlük/haftalık bilgisayar ve internet kullanma süreleri arttıkça bilgisayar oyunları bağımlılıkları da arttı. Cengizhan⁽²³⁾ (2005) çalışmasında, öğrencilerin internet kullanım süresinin artmasıyla yapmaları gereken işlerini aksatmaları ve gereksiz kullanım nedeniyle zaman kaybettiklerini belirtmişlerdir. Akçay ve Özcebe⁽²⁴⁾ (2012) okul öncesi eğitim alan 93 çocukla yaptıkları çalışmada çocukların ortalama hafta içi 0.53 ± 0.53 saat ve hafta sonu 1.62 ± 1.56 saat bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Hastings ve ark.⁽²⁵⁾ (2009) 6-10 yaş 70 çocuk ile yaptıkları araştırmada ise, çocukların ortalama 3.4 ± 2.8 saat video/bilgisayar oyunu oynadıklarını, Lai ve Kwan⁽²⁶⁾ (2017) Hong Kong'da 744 ortaokul öğrencilerinin internet kullanım sürelerini hafta içi 2.71 saat/gün, hafta sonları 5.08 saat/gün olarak bulmuştur. Bu bulgulara bakıldığında çocukların günlük bilgisayar/internet sürelerinin her geçen gün arttığı ve bu çalışmada da çocukların internet kullanma sürelerinin fazla olduğu görülmektedir. Çocukların bilgisayarla geçirdikleri

sürenin günde bir saati geçmemesi gerektiği düşünüldüğünde,⁽²⁷⁾ çocuk ve gençlerin bilgisayar kullanımı konusunda doğru bir şekilde eğitilmeleri ve yönlendirilmeleri gerekmektedir.⁽⁷⁾ Bu çalışmada, ebeveynlerin %66.7'sinin internete kural koyduğu, çocukların %50.7'sinin bu kurala uyduğu ve ebeveynlerin %63.8'inin internet bağımlılığı konusunda bilgisi olduğu düşünüldüğünde, ebeveynlerin bu konuda eğitilmelerinin önemi açığa çıkmaktadır. Ailelerin gerektiğinde bilgisayar kullanım sürelerine müdahale edebilmesi ve kural koyabilmesi gerekmektedir.⁽²⁸⁾

Bilgisayar/internet kullanımındaki bu yaygın kullanımla beraber oyun sektörü de geniş bir pazar hâline gelmiştir.⁽²⁹⁾ Bu çalışmada; çocukların %84.1'i interneti oyun, %11.6'sı bilgi arama/ödev ve %4.3'ü ise haberleşme amacıyla kullanıyordu (Tablo 2). Günümüzde bilgisayar oyunları ve internet çocuk ve gençlerin arkadaşlarının yerini alarak çocukların "elektronik arkadaş"ı olmuştur.⁽¹⁹⁾ Aksaçoğlu ve Yılmaz da⁽³⁰⁾ (2007) 222 öğrenci ile yaptıkları çalışmada, öğrencilerin bilgisayarı ağırlıklı olarak oyun oynamak (%76.7) amacıyla kullandığını bulmuşlardır. Çalışmalar incelendiğinde, çocukların interneti kullanmasının ilk amacının "oyun oynamak" olduğu söylenebilir.⁽³¹⁻³³⁾ Gerek dünyada gerekse ülkemizde dijital çağın öğrencilerinin bilgisayarlar ve internetteki etkinliklerinin akademik/öğrenme, eğlence ve iletişim etkinlikleri olmak üzere üçe ayrıldığı gözlenmektedir.^(32,33) Literatürde çocukların, anne ve babaların yeni teknolojiyi nasıl kullanacaklarını bilmemeleri, çocukların bilgisayarı eğitimden çok eğlence amacıyla kullanmaları, ailelerin denetim eksikliği gibi nedenlerin çocukların zamanlarının büyük bölümünün bilgisayar/internet başında geçirmelerine neden olduğu belirtilmektedir. Bu nedenle anne ve babaların bu konuda farkındalıklarının artırılması önemlidir.⁽³⁰⁾ Çocuğun sosyalleşmesinden sorumlu olan ailelerin, çocukların gelişim dönemlerini, özelliklerini bilerek ve çocuklarını tanıyarak yaklaşması önem taşımaktadır. Ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte kaliteli zaman geçirme, kitap okuma, kültür ve eğlence amaçlı gezilere çıkma, tiyatro izleme, televizyon seyretme vb. konularda farkındalık sağlanarak toplumun bilinçlendirilmesi sağlanmalıdır.⁽⁷⁾

Bu çalışmada, öğrencilerin tüm alt boyutlarda ve ölçeğin genelinde bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi puanlarının yüksek olduğu görülmektedir. Her geçen yıl çocuklarda bilgisayar/internet kullanımının arttığı düşünüldüğünde^(2,5) bu çalışmada, çocuklarının kronik hastalığının olması (%52.2), ebeveynle bağımlı olma (%20.3) durumlarının bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerini artırdığını düşündürmektedir.

Bu çalışmada, kendi başına hareket edebilen çocukların yardımla hareket eden çocuklara göre bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme durumları arttı. Çocuğun hasta olması, hastanede yatması, yatak istirahatında olması veya immobilize olması, çocuğun normal aktivitelerden uzaklaşmasına, kendini farklı ve yalnız hissetmesine neden olur.⁽¹⁰⁾ Bu durum çocuğun normal hayatta kaybettiği kontrolü bilgisayar oyunları aracılığıyla kazanmaya çalışmasına bağlanabilir.

Bu çalışmada, çocukların kardeş sayısı arttıkça, bilgisayar oyunu bağımlılığı ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme durumları da arttı. Ayaş ve Horzum (2013)⁽³⁴⁾ 407 öğrenci ile yaptığı çalışmada, kardeş sayısının internet bağımlılığını etkilemediğini bulmuştur. Literatürde kardeş sayısı ile bilgisayar oyunu bağımlılığı ilişkisini bildiren çalışmalar kısıtlıdır. Bu çalışmada, kardeş sayısının artması ile çocukların bilgisayar oyunu bağımlılığının artması, ebeveynlerin çocuklarına ayıracağı zamanın azalması dolayısıyla birlikte yapılacak aktivitelerin ve bilgisayar başında geçirilen zamanın denetimin olmamasına bağlanabilir.

Sonuç

Bu çalışmanın sonuçlarına göre, çocukların bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri orta düzeyde bulundu. Çocukların ebeveyn bağımlılık durumu/hareket etme yeteneği, kardeş sayısı, günlük ve haftalık bilgisayar ve internet kullanma süreleri bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini etkiledi. Çocukların hastalık süreleri, hastalık tipi ve hastalık özellikleri bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini etkilemedi.

Oyun çağında olan bu çocukların, bilgisayar oyunu bağımlılıklarının yaşamlarını olumsuz etkileyeceği göz önünde bulundurularak, özellikle yardımcı hareket edebilen hasta çocukların ve hastanede yatan çocukların ebeveynlerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı hakkında bilgilendirilmeleri önemlidir.

Bu bağlamda ebeveynlerin ve çocukların bilgisayar oyunu bağımlılığı hakkında bilgilendirilmesi amacıyla eğitim programlarının düzenlenmesi, ebeveynlerin çocuklarının bilgisayar başında geçirdikleri süreleri kontrol etmeleri, çocukların hastanede yattıkları süre içerisinde hastane okullarına yönlendirilmeleri, yatak başı eğitim aktiviteleri için fırsat yaratılması önerilebilir.

Etik Komite Onayı: Bu çalışma için etik komite onayı, Trakya Üniversitesi Tıp Fakültesi Etik Kurulu'ndan alınmıştır (03.09.2019, No:293).

Ethics Committee Approval: Ethics committee approval was received for this study from the Trakya University Medical Faculty Ethics Committee (03.09.2019, No:293)

Bilgilendirilmiş Onam: Çalışmaya katılan çocuklar ve ebeveynlerinden bilgilendirilmiş yazılı onam alınmıştır.

Informed Consent: Written informed consent was obtained from the children and their parents who participated in this study.

Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.

Peer-review: Externally peer-reviewed.

Çıkar Çatışması: Yazarlar çıkar çatışması olmadığını belirtmişlerdir.

Conflict of Interest: No conflict of interest was declared by the authors.

Finansal Destek: Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını açıklamıştır.

Financial Disclosure: The author declared that this study has received no financial support.

© **Telif Hakkı 2020** Koç Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Semahat Arsel Hemşirelik Eğitim, Uygulama ve Araştırma Merkezi (SANERC). Logos Tıp Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır.

© **Copyright 2020 by** Koç University School of Nursing Semahat Arsel Nursing Education, Practice and Research Center (SANERC). This Journal published by Logos Medical Publishing.

Teşekkür: Çalışmaya katılmayı kabul eden tüm çocuklara ve ebeveynlerine teşekkür ederiz.
Acknowledgement: The authors want to thank the children and their families who agreed to participate in the study.

KAYNAKLAR

- Sussman CJ, Harper JM, Stahl JL, Weigle P. Internet and video game addictions: diagnosis, epidemiology, and neurobiology. *Child Adolesc Psychiatr Clin N Am.* 2018;27(2):307-26. doi: 10.1016/j.chc.2017.11.015.
- Kelleci M. İnternet, cep telefonu, bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin ruh sağlığına etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin.* 2008;7(3):253-6. Available from: https://www.bibliomed.org/mnsfulltext/1/khb_007_03-253.pdf?1599678309
- Ekici G, Uzun N, Sağlam N. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanma sıklığına bağlı olarak bilgisayara yönelik tutumlarındaki değişimin değerlendirilmesi. *İlköğretim Online.* 2010;9(2):658-67. Available from: <http://ilkogretim-online.org.tr/index.php/io/article/view/1805/>
- Common Sense Media. The Common Sense Census: Media Use by Tweens and Teens. 2015. Available from: <https://www.common SenseMedia.org/research/the-common-sense-census-media-use-by-tweens-and-teens>
- Tüzün Ü. Gelişen iletişim araçlarının çocuk ve gençlerin etkileşimi üzerine etkisi. *Düşünen Adam.* 2002;15(1):46-50. Available from: <https://dusunenadamdergisi.org/storage/upload/pdfs/1588157885-en.pdf>
- Türkiye İstatistik Kurumu. Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanımı Araştırması. 2018. Available from: <https://dijitlopedi.com/tuik-turkiyenin-internet-kullanim-aliskanliklari-raporu/>
- Çelen FK, Çelik A, Seferoğlu SS. Çocukların internet kullanımları ve onları bekleyen çevrim-İçi riskler. *Akademik Bilişim.* 2011;645-52. Available from: http://yunus.hacettepe.edu.tr/~sadi/yayin/AB11_Celen-Celik_Seferoglu_Cocuklar-Internet-Riskler.pdf
- Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim.* 2011;36(159):56-68. Available from: <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/268>
- Fors PQ, Barch DM. Differential relationships of child anxiety and depression to child report and parent report of electronic media use. *Child Psychiatry Hum Dev.* 2019;50(6):907-17. doi: 10.1007/s10578-019-00892-7.
- Gentile DA, Swing EL, Lim CG, Khoo A. Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychol Pop Media Cult.* 2012;1(1):62-70. doi: 10.1037/a0026969.
- Singh M. Compulsive digital gaming: An emerging mental health disorder in children. *Indian J Pediatr.* 2019;86(2):171-3. doi: 10.1007/s12098-018-2785-y.
- Krossbakken E, Torsheim T, Mentzoni RA, King DL, Bjorvatn B, Lorvik IM, et al. The effectiveness of a parental guide for prevention of problematic video gaming in children: A public health randomized controlled intervention study. *J Behav Addict.* 2018;7(1):52-61. doi: 10.1556/2006.6.2017.087.
- Brunborg GS, Mentzoni RA, Frøyland LR. Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *J Behav Addict.* 2014;3(1):27-32. doi: 10.1556/JBA.3.2014.002.
- Wan CS, Chiou WB. Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychol Behav.* 2006;9(6):762-6. doi: 10.1089/cpb.2006.9.762.
- Lange K, Cohrs S, Skarupke C, Gorke M, Szagun B, Schlack R. Electronic media use and insomnia complaints in German adolescents: gender differences in use patterns and sleep problems. *J Neural Transm (Vienna).* 2017;124(Suppl 1):79-87. doi: 10.1007/s00702-015-1482-5.
- Fullerton S, Taylor AW, Dal Grande E, Berry N. Measuring physical inactivity: Do current measures provide an accurate view of "sedentary" video game time? *J Obes.* 2014;2014:287013. doi: 10.1155/2014/287013.
- Mustafaoglu R, Zirek E, Yasaci Z, Özdiñçler AR. Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions.* 2018; 5(2):1-21. doi: 10.15805/addicta.2018.5.2.0051.
- Horzum MB, Aras T, Balta ÖÇ. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi.* 2008;3(30):76-88. Available from: <http://turkpsdrdergisi.com/index.php/pdr/article/view/248/>
- Güllü M, Arslan C, Dündar A, Murathan F. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi.* 2012;5(9):89-100. Available from: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/15230>

20. Şahin C, Tuğrul VM. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/ Journal of World of Turks*. 2012;4(3):115-29. Available from: <http://www.dieweltdertuerken.org/index.php/ZIWT/article/viewArticle/338>
21. World Health Organization. Classification of Diseases (ICD)-11 2018. Available from: <https://www.who.int/classifications/icd/revision/en/>
22. Çavuşoğlu H. Çocuk Sağlığı Hemşireliği. Vol. 1-2. 11th extended ed. Ankara: Sistem Ofset Basımevi; 2013. p. 80-1.
23. Cengizhan C. Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanımında yeni bir boyut: internet bağımlılığı. *Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*. 2005;22:83-98. Available from: <http://dspace.marmara.edu.tr/handle/11424/3220>
24. Akçay D, Özcebe H. Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*. 2012;12(2):66-71. doi:10.5222/j.child.2012.066
25. Hastings EC, Karas TL, Winsler A, Way E, Madigan A, Tyler S. Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues Ment Health Nurs*. 2009;30(10):638-49. doi:10.1080/01612840903050414.
26. Lai FT, Kwan JL. Socioeconomic influence on adolescent problematic Internet use through school-related psychosocial factors and pattern of Internet use. *Computers in Human Behavior*. 2017;68:121-36. doi:10.1016/j.chb.2016.11.021.
27. Koçak H, Köse Z. Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma (Kütahya İli Örneği). *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 2014;(Kütahya Özel Sayısı):21-32. Available from: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/F0NQu.pdf>
28. Kıran Ö. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun örneği) [master's thesis]. Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü; 2011.
29. Setterstrom AJ, Pearson JM. Social influence and willingness to pay for massively multiplayer online games: An empirical examination of social identity theory. *Communications of the Association for Information Systems*. 2019;44(1):34-61. doi:10.17705/1CAIS.04402.
30. Aksaçlıoğlu AG, Yılmaz B. Öğrencilerin televizyon izlemeleri ve bilgisayar kullanmalarının okuma alışkanlıkları üzerine etkisi. *Türk Kütüphaneciliği*. 2007;21(1):3-28. Available from: <http://www.tk.org.tr/index.php/TK/article/view/8/8>.
31. Xu X, Wang J, Peng H, Wu R. Prediction of academic performance associated with Internet usage behaviors using machine learning algorithms. *Computers in Human Behavior*. 2019;98:166-73. doi:10.1016/j.chb.2019.04.015.
32. Yıldız A, Demir FM. Üniversite öğrencilerinin internet ve sosyal medya kullanım amaçlarının belirlenmesine yönelik bir araştırma: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Örneği. *Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Dergisi*. 2016;17(37):18-36. Available from: <http://www.sobbiad.mu.edu.tr/index.php/asd/article/view/605>
33. Yılmaz MB. Profiles of university students according to internet usage with the aim of entertainment and communication and their affinity to internet. *International Online Journal of Educational Sciences*. 2012;4(1):225-42. Available from: <http://www.acarindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423904345.pdf>
34. Ayas T, Horzum MB. İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*. 2013;4(39):46-574. Available from: <http://www.turkpsdrdergisi.com/index.php/pdr/article/view/70/69>