

İlköğretim 3. ve 4. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Şiddete Eğilimleri Arasındaki İlişki*

The Relationship Between Computer Game Addiction and Violence Trends of Third- and Fourth-Year Primary School Students

CAHİDE ÇEVİK*
ÖZLEM ÖRSAL**
YELİZ CİĞERCİ*
PAKİZE ÖZYÜREK*

23-26 Nisan 2018 tarihinde Ankara'da düzenlenen "I. Uluslararası II. Ulusal Halk Sağlığı Hemşireliği Kongresi"nde sözel bildiri olarak sunulmuştur.

ÖZ

Amaç: Son yıllarda teknolojinin gelişmesi ile birlikte bilgisayar oyunları çocuklar için vazgeçilmez hâle gelmiştir. Ancak, bu oyunların aşırı oynanması birtakım problemlerin yaşanmasına neden olmaktadır. Bu problemlerden biri bilgisayar oyun bağımlılığıdır. Bu çalışmada ilköğretim 3. ve 4. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık ile şiddete eğilim düzeyleri ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile şiddete eğilim arasında ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Yöntem: Çalışma kesitsel tipte bir çalışma olup, çalışma kapsamına 572 öğrenci alınmıştır. Veriler bilgisayar oyun bağımlılığı ve şiddete eğilim ölçeği ile toplanmıştır. Verilerin analizinde ortalama, yüzde ve frekans gibi tanımlayıcı istatistiklerden, Whitney U, Kruskal Wallis ve Spearman's corelasyon testlerinden yararlanılmıştır.

Bulgular: Bilgisayar oyun bağımlılığı ile şiddete eğilim arasında pozitif bir ilişki tespit edilmiştir. Şiddet içerikli oyun oynayan çocukların oyun bağımlılık tüm alt ölçek puanları ve toplam bağımlılık puanı şiddet içerikli oyun oynamayan çocuklara göre yüksek ve istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Bilgisayarda günde 9-10 saat oyun oynayan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı alt ölçek puanları ile toplam bağımlılık puanları ve şiddete eğilim puanları, daha kısa süre oyun oynayan öğrencilere göre daha yüksektir. Bilgisayarda oyun oynayan çocukların şiddete eğilim ölçeği puan ortalaması bilgisayarda oyun oynamayan çocuklara göre daha yüksektir.

Sonuç: Sonuç olarak bilgisayarda uzun süre ve şiddet içerikli oyun oynamayla ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile şiddete eğilimin artabileceği söylenebilir.

Anahtar kelimeler: Bilgisayar oyun bağımlılığı, çocuk, oyun, şiddete eğilim.

ABSTRACT

Aim: With the development of technology in recent years, computer games have become indispensable among children. However, the excessive playing of these games causes some problems. One of these problems is computer game addiction. This study aimed to investigate the relationship between computer game addiction and tendency toward violence in third- and fourth-grade primary school students.

Methods: This study is a cross-sectional study. Data were collected from 572 students by using the Computer Game Addiction scale and the Tendency Toward Violence scale. A positive relationship was found between computer game addiction and tendency toward violence. In the analysis of the data, Whitney U, Kruskal-Wallis and Spearman's correlation tests as well as descriptive statistics, such as mean, percentage, and frequency, were used.

Results: High scores were found in all subscale scores and total computer game addiction scores of the children who played computer games with violent content in comparison to the children who did not play violent games. The Computer Game Addiction subscale scores and total scores and the Tendency Toward Violence scores of students who played 9-10 hours per day were higher than students who played fewer hours. The Tendency Toward Violence scale mean score of the children who played computer games was higher than the children who did not play games on the computer.

Conclusion: As a result, playing violent computer games and computer game addiction can be said to increase the tendency toward violence in children.

Keywords: Computer game addiction, children, game, tendency toward violence.

* C Çevik, Dr. Öğr. Üyesi; Y Cığerci, Dr. Öğr. Üyesi; P Özyürek, Dr. Öğr. Üyesi
Afyonkarahisar Sağlık Bilimleri Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Afyonkarahisar
Yazışma Adresi / Address for Correspondence:
Cahide Çevik, Dr. Öğr. Üyesi
Afyonkarahisar Sağlık Bilimleri Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Zafer Sağlık Külliyesi
A Blok, Dörtüyl Mah. 2078 Sk. Afyonkarahisar
Tel: 0 272 246 28 34 Faks: 0 272 246 28 69
e-posta: ccevik@aku.edu.tr, yelizceylin@hotmail.com, pozyurek@aku.edu.tr

** Ö Örsal, Prof. Dr.
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Eskişehir
e-posta: ozlorsal@gmail.com

Oyun çocuk için vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmaktadır.⁽¹⁾ Oyunlar çocuğun psikolojik, sosyokültürel, zihinsel ve fizyolojik gelişimine katkı sağlayan önemli araçlardır. Bilgisayarın günlük hayatımızda vazgeçilmez bir araç haline gelmesiyle birlikte çocuklarda da oyun şekli değişmiştir. Geçmişte sokaklarda ve parklarda arkadaşlarla oynanan oyunların yerini günümüzde evlerde ve internet kafelerde bilgisayarda oynanan oyunlar almıştır.⁽²⁾ Evde bilgisayar başında tek başına oynanan oyunlar bireysel oynamaya neden olmanın yanı sıra özellikle çocukların sosyalleşmesinde önemli bir yeri olan sokakta arkadaşlar arasında oynanan oyunların azalmasına, birtakım psikolojik, fizyolojik ve güvenlik sorunlarının gelişmesini beraberinde getirmektedir. Bu sorunlardan biri de bilgisayar oyun bağımlılığıdır. Bilgisayar oyun bağımlılığı oyunlarla sürekli meşgul olma, kontrolü kaybetme, oyunda harcanan zamanda artma ve çekilme gibi davranışları içermektedir.⁽³⁾ Bağımlı düzeyde oyun oynama ile birlikte çocuğun uzun süre oyun oynamayı bırakamaması, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçları da ortaya çıkarmaktadır.⁽²⁾ Ancak, bilgisayar oyun bağımlılığı Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5'te (DSM) tanı olarak listelenmemiştir. Kanıtı dayalı araştırma sayısı, bilgisayar oyun bağımlılığının DSM-5'e dâhil edilmesi için yeterli olmamasına rağmen, bu konuda gittikçe artan bilimsel çalışma sayısı, sürekli bilgisayar oyun kullanımının çeşitli bağımlılık özellikleriyle ilişkili olduğunu teyit etmektedir.

Bilgisayar oyunları çoğunlukla internette oynandığından, bilgisayar oyun bağımlılığı ile internet bağımlılığının birlikte ele alınabileceği belirtilmektedir.⁽⁴⁾ Son yıllarda internet kullanımının artmasıyla birlikte internet kullanmaya başlama yaşı giderek düşmektedir. İnternet kullanımı ile birlikte çevrimiçi oyunlar özellikle çocuklar ve gençler arasında popüler bir eğlence kaynağı haline gelmiş ve çocuklar tarafından kullanımı oldukça fazla artmıştır.^(5,6) Dolayısıyla bu oyunların çocuklar tarafından sık kullanımı "bilgisayar oyun bağımlılığı" kavramını da beraberinde getirmektedir. Bunun yanında, özellikle çocuklarda bilgisayar oyunlarının içeriği de önem taşımaktadır. Özellikle şiddet içerikli oyunlar çocukların şiddeti normal bir davranış gibi algılamasına ve öfke yaşadıklarında şiddete başvurmalarına neden olabilmektedir.⁽⁷⁾ Şiddet içeren video oyunları ile saldırgan davranışların ilişkisini inceleyen bir çalışmada video oyunu oynamak için harcadıkları süre ile saldırganlık puanları arasında doğrusal bir ilişki saptanmıştır.⁽⁸⁾ Ayrıca aynı çalışmada şiddet içeren video oyunu oynama ile yüksek saldırganlık puanı arasında anlamlı ilişkili bulunmuştur. Başka bir çalışmada ise şiddet içeren video oyunu oynayan katılımcıların daha sonra rakibine karşı daha fazla saldırganlık gösterdikleri belirlenmiştir.⁽⁹⁾ Funk ve ark.'nın⁽¹⁰⁾ yaptığı bir çalışmada da video oyunu şiddetine maruz kalma, daha düşük empati ve daha sert tutum gösterme ile ilişkili bulunmuştur. Çalışmalarda da gösterildiği gibi şiddet içerikli oyunlar saldırgan tutumları etkilemektedir. Çalışmalar daha çok video oyunlarının şiddet içerikli olması ile saldırgan davranışlar arasında ilişki kurmuş, bağımlılık yönünden incelememiştir. Dolayısıyla

bilgisayar oyun bağımlılığı ile şiddete eğilim arasındaki ilişki net değildir. Acaba ilkököl çağındaki çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi nedir? Oyun bağımlılığı ile şiddete eğilimleri arasında nasıl bir ilişki vardır? Bu sorular doğrultusunda çalışmada; ilköğretim 3. ve 4. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile şiddete eğilim düzeyleri ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile şiddete eğilim arasında ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Yöntem

Örneklem

Bu çalışma kesitsel tipte bir çalışma olup, çalışma kapsamına il içinde eğitim veren Millî Eğitim Bakanlığına bağlı iki devlet okulu ve iki özel ilköğretim okulundan 1.244 öğrenci içinden çalışmaya katılmak için aile izni alınan 572 öğrenci alınmıştır. Çalışmada, örneklem seçimine gidilmemiş olup, bu dört okuldaki 3. ve 4. sınıf öğrencilerinden aile izni alınanlara ulaşılmaya hedeflenmiş ve evrenin %46'sına ulaşılmıştır. İlgili kurum yönetiminin onay verdiği tarihler olan 01-15 Haziran 2017'de veriler elde edilmiştir. Ölçekler araştırmacılar tarafından öğrencilere okunarak kendisine en uygun cevabı işaretlemesi istenmiştir.

Etik

Çalışma öncesinde üniversitenin bilimsel araştırmalar etik kurulundan etik kurul izni (Sayı: 80558721/G-141) ile il millî eğitim müdürlüğünden kurum izni (Sayı: 86649407-605,01-E.6770575) ve çalışmaya başlamadan önce velilere bilgilendirme yapılarak onam alınmıştır.

Veri Toplama Araçları

Veriler "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği" ve "Şiddet Eğilim Ölçeği" ile toplanmıştır.

Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği

Horzum, Ayas ve Balta⁽¹¹⁾ tarafından geliştirilmiştir. Ölçek toplam 21 maddeden oluşan dört faktörlü bir yapıya sahiptir. Ölçekte yer alan ilk faktör toplam 10 maddeden oluşmakta, "bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama" olarak adlandırılmakta ve toplam varyansın %27'sini açıklamaktadır. Bu faktörün iç tutarlılık katsayısı 0.83'tür. Ölçeğin "bilgisayar oyununu gerçek hayatta ilişkilendirme" şeklinde adlandırılan ikinci faktörü dört maddeden oluşmaktadır. Toplam varyansın % 6.5'ini açıklayan bu faktörün iç tutarlılık katsayısı 0.60'tır. Ölçeğin üçüncü faktörü ise üç maddeden oluşmakta, "bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma" olarak adlandırılmakta ve toplam varyansın %6'sını açıklamaktadır. Bu faktörün iç tutarlılık katsayısı 0.50'dir. Ölçeğin "bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme" adlı son faktörü dört maddeden oluşmaktadır. Toplam varyansın %5.5'ini açıklayan bu faktörün iç tutarlılık katsayısı (Cronbach alfa) .50'dir. Yirmi bir maddelik ölçeğin tamamı ele alındığında

toplam varyansın %45'ini açıkladığı ve iç tutarlılık katsayısının .85 olduğu bulunmuştur. Ölçekten en az 21, en fazla 105 puan alınabilmektedir. Ölçekteki maddelerin tamamı olumlu ifadelerden oluşmaktadır.⁽²⁾ Bu çalışmada, ölçeğin Cronbach alfa değeri .85'tir.

Şiddet Eğilim Ölçeği

Bu ölçek, Göka, Bayat ve Türkçapar⁽¹²⁾ tarafından 1995 yılında Milli Eğitim Bakanlığı adına yürütülen bir çalışma için geliştirilmiş ve T.C. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumunun "Aile İçinde ve Toplumsal Alanda Şiddet" konulu araştırmasında (1998) 7-14 yaş grubu çocukların şiddet eğilimlerini ölçmek için ana yapısı değiştirilmeden tekrar düzenlenmiş ve kapsam geçerliliği sağlanmıştır. Çalışmada, ölçeğin güvenilirliğini sınamak üzere iç tutarlılık kapsamında güvenilirlik katsayısı iki farklı zamanda .78-.87 bulunmuştur. Ölçek 20 maddeden oluşmaktadır. Her bir maddede "hiç uygun değil" "biraz uygun", "uygun", "çok uygun" seçenekleri bulunmaktadır. Bu çalışmada ölçeğin Cronbach alfa değeri .85'tir.

İstatistiksel Analizler

Elde edilen veriler IBM SPSS Statistics for Windows, Version 20.0⁽¹³⁾ programında analiz edilmiştir. Veriler ortalama, yüzde ve frekans gibi tanımlayıcı istatistikler kullanılarak değerlendirilmiştir. Normal dağılıma uygunluk Kolmogorov Smirnov Testi ile belirlenmiştir. Veriler normal dağılım göstermediğinden Mann Whitney U testi ve Kruskal Wallis testlerinden yararlanılmıştır. Farklılık gösteren grupları tespit edebilmek için çoklu karşılaştırma testi yapılmıştır. İki değişken arasındaki ilişkiyi değerlendirmek için Spearman rho korelasyon katsayısı kullanılmıştır. İstatistiksel anlamlılık değeri $p < .05$ alınmıştır.

Bulgular

Çalışmaya katılan öğrencilerin %47'si kız, %53 erkektir. Yaş ortalaması 9.6 ± 0.7 (min: 8, max:13) yıldır. Yüzde 48.8'i 3. sınıf, %51.2'si 4. sınıftır. Öğrencilerin %80.9'u devlet okulu, %19.1'i özel okulda eğitim görmektedir. Yüzde 96.9'unun evinde bilgisayar, %88.3'ünün evinde internet bulunmaktadır. Öğrencilerin %90.2'si bilgisayarda oyun oynamaktadır. Bu oyunların %33.1'i çevrimiçi oyunlardır. Öğrencilerin %52.5'i günde 1-2 saat, %23.5'i günde <1 saat, %12.3'ü günde 3-4 saat, %5.3'ü günde 5-8 saat, %1.9'u günde 9-10 saat, %4.3'ü haftada 0-2 saat, %0.2'si hafta sonu 5-6 saat bilgisayarda oyun oynadığını ifade etmiştir. Öğrencilerin %50.4'ü şiddet içerikli oyun oynamaktadır.

Öğrencilerin oyun bağımlılığı ölçeğinden aldığı puanlar 21-104 arasındadır. Bağımlılık puan ortalaması 42.8 ± 15.0 'dir. Oyunu bırakamama puan ortalaması 21.60 ± 9.0 , oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme puan ortalaması 8.5 ± 3.7 , oyun nedeniyle görevi aksatma puan ortalaması 4.2 ± 2.0 , oyunu başka etkinliklere tercih etme puan ortalaması 8.4 ± 3.7 puan idi. Öğrencilerin şiddete eğilim ölçeğinden aldığı puanlar 20-71 puanları

arasında değişmektedir. Şiddete eğilim puan ortalaması 31.6 ± 9.3 'tü.

Erkek öğrencilerin oyunu bırakamama ($z=4.963$, $p<.001$) oyunu hayatla ilişkilendirme ($z=5.370$, $p<.001$), oyundan dolayı görevi aksatma ($z=5.428$, $p<.001$), oyunu başka etkinliklere tercih etme ($z=2.716$, $p<.01$) alt ölçek puan ortalaması ve oyun bağımlılığı toplam puanının ($z=5.520$, $p<.001$) kız öğrencilere göre yüksek olması istatistiksel olarak anlamlıdır (Tablo 1).

Tablo 1. Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Ölçeğinden Aldıkları Puan Ortalamalarının Bazı Sosyodemografik Özelliklerine Göre Karşılaştırılması (n=516)

Sosyo-demografik özellikler	Sayı	Oyunu bırakamama	Oyunu hayatla ilişkilendirme	Oyundan dolayı görevi aksatma	Oyunu başka etkinliklere tercih	Bağımlılık toplam puan
		Medyan (min-maks)	Medyan (min-maks)	Medyan (min-maks)	Medyan (min-maks)	Medyan (min-maks)
Cinsiyet						
Kız	233	17.0 (10.0-50.0)	7.0 (3.0-20.0)	3.0 (1.0-12.0)	8.0 (3.0-18.0)	36.0 (21.0-85.0)
Erkek	283	22.0 (10.0-76.0)	9.0 (3.0-20.0)	4.0 (3.0-15.0)	9.0 (4.0-20.0)	44.0 (21.0-104.0)
Test value z/KW; p		z=4.963 p<.001	z=5.370 p<.001	z=5.428 p<.001	z=2.716 p=.007	z=5.520 p<.001
Sınıf						
3. Sınıf	250	21.0 (10.0-50.0)	9.0 (4.0-20.0)	3.0 (2.0-12.0)	8.0 (4.0-20.0)	42.0 (21.0-100.0)
4. Sınıf	266	19.0 (10.0-76.0)	8.0 (3.0-20.0)	3.0 (1.0-15.0)	8.0 (3.0-19.0)	39.0 (21.0-104.0)
Test value z/KW; p		z=1.263 p=.206	z=2.643 p=.008*	z=0.105 p=.916	z=0.669 p=.503	z=1.800 p=.072

KW: Kruskal-Wallis; z: Mann Whitney U * $p<.01$

Katılımcılardan 9-10 ve 5-8 saat oyun oynadığını ifade eden öğrencilerin oyunu bırakamama ($KW=142.11$, $p<.001$), oyunu hayatla ilişkilendirme ($KW=66.78$, $p<.001$), oyundan dolayı görevi aksatma ($KW=88.81$, $p<.001$), oyunu başka etkinliklere tercih etme alt ölçek puan ortalaması ($KW=54.45$, $p<.001$) ve oyun bağımlılığı toplam puanı ($KW=140.53$, $p<.001$) daha az süre oyun oynayan öğrencilere göre yüksektir. Tablo 2'de çoklu karşılaştırma sonuçları incelendiğinde daha fazla süre oyun oynayan çocukların daha az süre oynayan çocuklara göre oyun bağımlılığı toplam puanı ve alt ölçek puanlarının daha yüksek olduğu görülmektedir (Tablo 2). Bu öğrencilerin şiddete eğilim ölçeğinden aldıkları toplam puanı daha kısa süre oyun oynayan öğrencilerin toplam puanından yüksektir (Tablo3; $KW=78.88$, $p<.001$).

Sadece çevrimiçi ve hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oyun oynayan öğrencilerin oyunu bırakamama ($KW=53.83$, $p<.001$) oyunu hayatla ilişkilendirme ($KW=39.61$, $p<.001$) oyundan dolayı görevi aksatma ($KW=37.74$, $p<.001$) oyunu başka

Tablo.2 Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Ölçeğinden Aldıkları Puan Ortalamalarının Bilgisayar Oyun Kullanım Özelliklerine Göre Dağılımı (n=516)

Bilgisayar oyunu kullanım özellikleri	Sayı	Oyunu bırakamama	Oyunu hayatta ilişkilendirme	Oyundan dolayı görevi aksatma	Oyunu başka etkilere tercih	Bağımlılık toplam puan
		Medyan (min-maks)	Medyan (min-maks)	Medyan (min-maks)	Medyan (min-maks)	Medyan (min-maks)
Günlük Oyun Saati						
<1 saat ^a	121	14.0 (10.0-48.0)	6.0 (3.0-16.0)	3.0 (1.0-11.0)	6.0 (4.0-16.0)	31.0 (21.0-77.0)
1-2 saat ^b	270	18.0 (10.0-76.0)	8.0 (4.0-20.0)	3.0 (3.0-15.0)	8.0 (3.0-19.0)	39.0 (21.0-104.0)
3-4 saat ^c	63	27.0 (13.0-50.0)	10.0 (4.0-20.0)	5.0 (2.0-14.0)	10.0 (4.0-20.0)	52.0 (25.0-102.0)
5-8 saat ^d	27	33.0 (17.0-42.0)	12.0 (5.0-18.0)	5.0 (3.0-11.0)	10.0 (4.0-17.0)	61.0 (36.0-78.0)
9-10 saat ^e	10	39 (26.0-50.0)	11.5 (8.0-16.0)	5.5 (3.0-11.0)	11.5 (8.0-16.0)	72.5 (45.0-85.0)
Haftada 0-2 saat ^f	22	20.0 (13.0-39.0)	7.0 (4.0-17.0)	3.5 (3.0-10.0)	6.0 (4.0-16.0)	40.0 (24.0-78.0)
Test value z/KW; p Post hoc		KW=142.11 p<.001 b,c,d,e>a; c,d,e>b; d,e>f	KW=66.78 p<.001 b,c,d,e>a; c,d>b	KW=88.81 p<.001 c,d,e>a; c,d,e>b; d>f	KW=54.45 p<.001 b,c,d,e>a; c>b; c>f	KW=140.53 p<.001 b,c,d,e>a; c,d,e>b; c,d,e>f
Çevrimiçi						
Evet ^a	170	22.0 (10.0-50.0)	9.0 (3.0-20.0)	4.0 (2.0-14.0)	9.0 (3.0-20.0)	45.0 (22.0-100.0)
Hayır ^b	183	16.0 (10.0-76)	6.0 (3.0-16.0)	3.0 (1.0-11.0)	6.0 (4.0-19.0)	33.0 (21.0-104.0)
Her ikisi ^c	159	21.0 (10.0-50.0)	9.0 (4.0-20.0)	4.0 (3.0-15.0)	8.0 (4.0-18.0)	43.0 (21.0-102.0)
Test value z/KW; p Post hoc		KW=53.83 p<.001 a,c>b	KW=39.61 p<.001 a,c>b	KW=37.74 p<.001 a,c>b	KW=19.89 p<.001 a,c>b	KW=58.49 p<.001 a,c>b
Oyun İçeriği						
Şiddet içerikli	253	22.0 (10.0-76.0)	9.0 (4.0-20.0)	4.0 (3.0-14.0)	9.0 (4.0-20.0)	45.0 (21.0-104.0)
Şiddet içerikli değil	249	17.0 (10.0-48.0)	7.0 (3.0-20.0)	3.0 (1.0-15.0)	7.0 (3.0-19.0)	36.0 (21.0-78.0)
Test value z/KW; p		z=6.219 p<.001	z=6.180 p<.001	z=6.336 p<.001	z=3.019 p=.003*	z=6.523 p<.001

KW: Kruskal-Wallis; z: Mann Whitney U. *p<.01

Tablo 3. Öğrencilerin Şiddete Eğilim Ölçeğinden Aldıkları Toplam Puanın Bilgisayar Oyun Kullanım Özelliklerine Göre Dağılımı (n=516)

Bilgisayar oyun kullanım özellikleri	Sayı	Şiddete eğilim toplam puan	Test değeri	Post hoc
		Medyan (min-maks)	z/KW; p	
Günlük oyun saati				
<1 saat ^a	121	27.0 (20.0-51.0)		
1-2 saat ^b	270	29.0 (50.0-65.0)		
3-4 saat ^c	63	37.0 (22.0-67.0)		
5-8 saat ^d	27	40.0 (25.0-58.0)	KW=78.88 p<.001	c,d,e>a; c,d,e,f>b; d,e>f
9-10 saat ^e	10	42.0 (31.0-71.0)		
Haftada 0-2 saat ^f	22	28.0 (20.0-53.0)		
Oyun içeriği				
Şiddet içerikli	253	33.0 (20.0-71.0)		
Şiddet içerikli değil	249	28.0 (20.0-65.0)	z=6.479 p<.001	
Bilgisayarda oyun oynama durumu				
Evet	516	30.0 (20.0-71.0)	z=4.381 p<.001	
Hayır	56	24.5 (20.0-62.0)		

KW: Kruskal-Wallis; z: Mann Whitney U

Tablo 4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile Şiddete Eğilim Ölçeği Arasındaki Spearman Korelasyon Analizi Sonuçları (n=516)

Spearman Korelasyon	Bilgisayar oyun bağımlılığı	Şiddete eğilim
Bilgisayar oyun bağımlılığı	1.00	0.634*
Şiddete eğilim	0.634*	1.00

*p<.001

etkilere tercih etme (KW=19.89, p<.001) alt ölçek puan ortalaması ve oyun bağımlılığı toplam puanı (KW=58.49, p<.001) çevrimiçi oyun oynamayan öğrencilere göre daha yüksektir. Şiddet içerikli oyun oynayan çocukların oyun bağımlılık tüm alt ölçek puanları ve toplam bağımlılık puanı (z=6.523, p<.001) şiddet içerikli oyun oynamayan çocuklara göre yüksek ve istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur (Tablo 2).

Bilgisayarda oyun oynayan çocukların şiddete eğilim ölçeği puan ortalaması bilgisayarda oyun oynamayan çocuklara göre daha yüksektir (Tablo 3; z=4.381, p<.001).

Bilgisayar oyun bağımlılığı toplam puanları ile şiddete eğilim toplam puanları arasında pozitif yönlü orta kuvvette ilişki vardır ve bu ilişki istatistiksel olarak anlamlıdır (Tablo 4; r=0.634, p<.001).

Tartışma

İlköğretim 3. ve 4. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık ile şiddete eğilim düzeyleri ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile şiddete eğilim arasında ilişkinin incelenmesi amaçlanan bu çalışmada erkek öğrencilerin tüm alt ölçek puan ortalaması ve oyun bağımlılığı toplam puanı kız öğrencilere göre yüksektir. Benzer sonuçlar diğer çalışmalarda da bildirilmiştir.^(2,14-16)

Oyun oynama süresi bağımlılıkla yakından ilişkilidir. Oyun bağımlısı bireyler daha uzun süre oyun oynama davranışı gösterirler.⁽¹⁷⁾ Bu çalışmada uzun süre oyun oynayan öğrencilerin bağımlılık puanları az süre oyun oynayan öğrencilere göre yüksektir. On sekiz-yirmi beş yaş grubunda yapılan bir çalışmada⁽¹⁸⁾, öğrencilerin oyunda harcadığı süre ile bağımlılık düzeyleri arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. İnternet bağımlılığı ile ilgili yapılan başka bir çalışmada ise, internette 5 saatten fazla bilgisayar oyunu oynamak ile bağımlılık arasında ilişki bulunmuştur.⁽¹⁹⁾ Bu çalışma sonucu, oyun oynayarak geçirilen süre ve bağımlılık yönüyle çalışmamız ile benzerdir. Aynı şekilde uzun süre oyun oynayan öğrencilerin şiddete eğilim ölçeğinden aldıkları toplam puanı daha kısa süre oyun oynayan öğrencilerin toplam puanından yüksektir. Bilgisayarda uzun süre oyun oynayan çocukların arkadaş-aile ile sosyalleşme zamanlarının kısa olması sosyal davranışlarda düşüşe ve bu düşüş de şiddete eğilimin artmasına neden olmuş olabilir.⁽²⁰⁾

Çevrimiçi oyun oynama sırasında oyuncuların internet ortamında dolaşmak için daha fazla fırsata sahip olması ve diğer kişilerin oyuna katılımının sağlanması gibi nedenlerin bağımlılığa neden olabileceği ifade edilmektedir.^(21,22) Bu çalışmada, çevrimiçi oyun oynayan öğrenciler çevrimiçi oyun oynamayan öğrencilere göre daha yüksek bağımlılık puanı almıştır. Bu yüksekliğin sebebi çevrimiçi oyunların internet bağlantısı gerektirmesi nedeniyle öğrencilerin internet erişimi ile birlikte yeni oyunları keşfederek daha fazla oyun oynaması ve çevrimiçi ortamda diğer kişilerle karşılıklı oynarken karşısındaki kişiye karşı galip gelme hissine bağlanabilir.

Özellikle 9-10 yaşındaki çocukların oynadığı oyunlara bakıldığında şiddet içerikli oyunlar önemli yere sahiptir. Şiddet içerikli oyunlarda zarar verme, öldürme ve kazanma ön plandadır. Bu durum çocuklarda hırs yaratarak daha çok oyun oynama isteği oluşturmaktadır. Daha çok oyun oynama zamanla bağımlılığa dönüşebilir. Bu çalışmada, şiddet içerikli oyun oynayan öğrencilerin bağımlılık puanları şiddet içerikli oyun oynamayan çocuklara göre yüksek olması şiddet içerikli oyun oynamanın bağımlılığa dönüşebileceğini desteklemektedir. Çalışmamızdan farklı bir yaş grubu ile yapılan bir çalışmada, bilgisayarda oynanan oyunun sonunda ödül kazanmanın, tekrar oyunu oynama için motivasyonu ve bağımlılık olasılığını arttırdığı tespit edilmiştir.⁽¹⁸⁾ Şiddet içerikli oyunlardaki öldürme ve kazanma ödül olarak değerlendirildiğinde bu ödül tekrar oyun oynamak için motivasyonu artırıcı bir etken olabilir.

Şiddet içerikli oyun oynayan öğrenciler şiddet içerikli oyun

oynamayan öğrencilere göre şiddet eğilim ölçeğinden daha yüksek puan almıştır. Katılımcıların yaş grupları çalışmamızdan farklı olsa da benzer sonuçlar diğer çalışmalar da bildirilmiştir.^(9,23,24) Şiddet içerikli oyun çocuğun şiddeti uygulayarak öğrenmesine ve bunu normal bir davranış olarak algılayarak gerçek yaşamına aktarmasına sebep olabilir. Ayrıca bu oyunlardaki kazanma hırsı da şiddete eğilime katkı sağlıyor olabilir.

Bilgisayarda oyun oynayan çocukların şiddete eğilim ölçeği puan ortalaması bilgisayarda oyun oynamayan çocuklara göre daha yüksektir. Bir çalışmada da bilgisayarda oyun oynayan çocukların oynamayan çocuklara göre fiziksel saldırganlık ve öfke ortalama puanları daha yüksek bulunmuştur.⁽²³⁾ Bilgisayarda oyun oynamak çocuğu bireyselleştirerek sosyalliğin azalmasına neden olabilir. Sosyalliğin azalması ile birlikte çocuk daha çok içine kapanarak şiddet davranışları gösterebilir. Ayrıca bilgisayarda oynanan oyunun içeriği de şiddete eğilime katkı sağlıyor olabilir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı ile şiddete eğilim arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. Birçok çalışma internet bağımlılığı ile şiddet, agresif davranışlar ve saldırganlık arasında pozitif ilişki ile ilgili veriler sunmaktadır.^(25,26) Bir çalışmada⁽²⁷⁾, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile agresif kişilik özellikleri arasında ilişki bulunmuştur. Bilgisayar oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı ve çevrimiçi oyun bağımlılıklarının hepsi birden madde ile ilgili olmayan davranışsal bağımlılıklar olarak değerlendirildiğinde çalışmamızdaki bu sonuç diğer çalışmalarla paralellik göstermektedir.

Sonuç

Bu çalışmanın sonucuna göre bilgisayarda uzun süre oyun oynama, çevrimiçi oyunlar ve oynanan oyunun şiddet içerikli olması bilgisayar oyun bağımlılığına, öğrencilerin şiddete eğiliminin artmasına sebep olabileceği söylenebilir. Çocuklarda okul sağlığı hizmetleri kapsamında bilgisayar oyun bağımlılığına engel olmak ve bu nedenle ortaya çıkabilecek sorunları önlemek için bazı önlemlerin alınması gereklidir. Bu konuda okulda okul sağlığı hemşiresi bulunan okullarda okul sağlığı hemşiresinin rolleri vardır. Okul sağlığı hemşiresinin görevlerinden biri çocuklara olumlu sağlık davranışı kazandırmaktır. Hemşire sağlık eğitimi içerisinde çocuklara bilgisayarın aşırı kullanımının yaratacağı problemleri anlatmalı ve bağımlılık riski olan çocukları belirleyerek bu çocukların öğretmenleri ve aileleri ile iş birliği yapmalıdır. Bu doğrultuda bilgisayarda oyun oynamaya sınır koyulması açısından öncelikle ailelerin eğitilmesi önemlidir. Aileler çocuklarının bilgisayarda geçireceği zamanı kısıtlayarak onları arkadaşları ile oyun oynamaya yönlendirmelidir. Bunun yanında, çocuklarının bilgisayarda oynadıkları oyunların içeriklerini kontrol etmeli ve olumsuz davranışa sebep olabilecek oyunları oynamalarına izin vermemelidir. Ayrıca öğrencilerde davranış değişikliği yaratmada önemli yere sahip olan öğretmenlere de birtakım görevler düşmektedir. Öğretmenler öğretim etkinlikleri içerisinde mutlaka bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden ve bu etkilerden korunma yollarından bahsederek çocuklarda

olumlu davranış değişikliğine katkıda bulunmalıdır. Bilgisayarda aşırı oyun oynayan çocuklar okul sağlığı hemşiresi, öğretmen ve ebeveyn iş birliği ile takip edilmeli, çocuğu olumsuz etkilerden korumak için gerekli önlemler alınmalıdır.

Bu çalışmanın birtakım sınırlılıkları bulunmaktadır. Millî Eğitim Bakanlığına bağlı iki devlet okulu ve iki özel ilköğretim okulunun 3. ve 4. sınıf öğrencilerinde gerçekleştirilmiştir. Aile onamı alınan öğrenciler çalışma kapsamına alınmıştır. Sadece 4 okulun çalışma kapsamına alınması ve aile onamı alınmayan öğrencilerden dolayı örneklem sayısı sınırlı kalmıştır. Sonuçlar sadece örneklem grubuna genellenebilir.

Etik Komite Onayı: Bu çalışma için etik komite onayı, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu'ndan alınmıştır (Tarih ve No: 23.05.2017/ 80558721/G-141).	Ethics Committee Approval: Ethics committee approval was received for this study from the Eskişehir Osmangazi University Non-Interventional Clinical Research Ethics Committee (date: 23.05.2017; number: 80558721/G-141).
Bilgilendirilmiş Onam: Çalışmaya katılan öğrencilerin velilerine bilgilendirme yapılarak yazılı onamlar alınmıştır.	Informed Consent: Written informed consents were obtained by informing the parents of the students participating in this study.
Hakem Değerlendirmesi: Dış bağımsız.	Peer-review: Externally peer-reviewed.
Çıkar Çatışması: Bu çalışmada, yazarlar arasında çıkar çatışması yoktur.	Conflict of Interest: There is no conflict of interest between the authors in this study.
Finansal Destek: Bu çalışmada, herhangi bir kurumdan finansal destek alınmamıştır.	Financial Disclosure: This work was not supported by any institution.
© 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.	

KAYNAKLAR

- Egemen A, Yılmaz Ö, Akil İ. Oyun, oyuncak ve çocuk. ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi. 2004; 5(2):39-42. Available from: <http://adudspace.adu.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11607/2200/39-42.pdf>
- Horzum M. 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>
- Frölich J, Gerd L, Orawa H, Bromba M, Wolf K, Dorten AG. Computer game misuse and addiction of adolescents in a clinically referred study sample. Computers in Human Behavior. 2016;55:9-15. doi: 10.1016/j.chb.2015.08.043.
- Karaca S, Gök C, Kalay E, et al. Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyunu bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. Clin Exp Health Sci. 2016;6(1):14-9. Available from: http://dSPACE.marmara.edu.tr/bitstream/handle/11424/5199/Ortaokul%20____rencilerinde%20Bilgisayar%20Oyun%20Ba____ml_1____%20ve%20Sosyal%20Anksiyetenin%20____ncelenmesi%5b%23187383%5d-165524.pdf
- Jap T, Tiatri S, Jaya ES, Suteja MS. The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. PLoS One. 2013;8(4):e61098. doi: 10.1371/journal.pone.0061098.
- Weinstein A, Yaacov Y, Manning M, Danon P, Weizman A. Internet addiction and attention deficit hyperactivity disorder among

- schoolchildren. Isr Med Assoc J. 2015;17(12):731-4. PMID: 26897972.
- Haskan Ö, Yıldırım İ. Şiddet Eğilimi Ölçeği'nin geliştirilmesi. Eğitim ve Bilim. 2012;37(163):165-77. Available from: <http://eb.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/1000>
- Escobar-Chaves SL1, Kelder S, Orpinas P. The relationship between violent video games, acculturation, and aggression among Latino adolescents. Biomedica. 2002; 2:398-406. PMID: 12596459.
- Bartholow BD, Anderson CA. Effects of violent video games on aggressive behavior: Potential sex differences. J Exp Soc Psychol. 2002;38(3):283-90. doi: 10.1006/jesp.2001.1502.
- Funk JB, Baldacci HB, Pasold T, Baumgardner J. Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? J Adolesc. 2004;27(1):23-39. doi: 10.1016/j.adolescence.2003.10.005.
- Horzum MB, Ayas T, Balta ÖÇ. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi. 2008;3(30):76-88. Available from: <http://turkpsdrdersi.com/index.php/pdr/article/view/248/178>
- Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Başkanlığı. Aile İçinde ve Toplumsal Alanda Şiddet. Ankara: Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Başkanlığı Yayınları. Bilim Serisi. Yayın No: 113; 1998. Available from: <https://docplayer.biz.tr/7607513-T-c-basbakanlik-aile-arastirma-kurumu-baskanligi-aile-icinde-ve-toplumsal-alanda-siddet-ankara.html>
- IBM Corp. Released 2011. IBM SPSS Statistics for Windows, Version 20.0. Armonk, NY: IBM Corp.
- Şahin C, Tuğrul VM. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. ZİWT. 2012; 4(3):115-30. Available from: http://www.dieweltdertuerken.org/index.php/ZIWT/article/view/338/sahin_tugrul
- Ayas T. Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri. 2012; 12(2): 627-36. Available from: <https://app.trdizin.gov.tr/makale/TVRNd01qUXdNQTO9>
- Keser H, Esgü N. An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. Procedia - Social and Behavioral Sciences. 2012; 46: 247-51. doi: 10.1016/j.sbspro.2012.05.101.
- Chen YL, Chen SH, Gau SSF. ADHD and autistic traits, family function, parenting style, and social adjustment for internet addiction among children and adolescents in Taiwan: a longitudinal study. Res Dev Disabil. 2015; 39: 20-31. doi: 10.1016/j.ridd.2014.12.025.
- Hsu SH, Wen M, Wu M. Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. Computers & Education. 2009; 53(3): 990-9. doi: 10.1016/j.compedu.2009.05.016.
- Ustinavičienė R, Škėmienė L, Lukšienė D, Radišauskas R, Kaliniėnė G, Vasilavičius P. Problematic computer game use as expression of Internet addiction and its association with self-rated health in the Lithuanian adolescent population. Medicina (Kaunas). 2016; 52(3): 199-204. doi: 10.1016/j.medici.2016.04.002.
- Lobel A, Engels RCME, Stone LL, Burk WJ, Granic, I. Video gaming and children's psychosocial wellbeing: a longitudinal study. J Youth Adolesc. 2017; 46(4): 884-97. doi: 10.1007/s10964-017-0646-z.
- Kuss DJ, Griffiths MD. Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. Int J Ment Health Addict. 2012; 10(2): 278-96. doi: 10.1007/s11469-011-9318-5.
- Liu CC, Chang C. Model of online game addiction: The role of computer-mediated communication motives. Telematics and Informatics. 2016; 33(4): 904-15. doi: 10.1016/j.tele.2016.02.002.
- Cho H, Lee SK, Choi JS, Choi SW, Kim DJ. An exploratory study on association between Internet game contents and aggression in Korean adolescents. Computers in Human Behavior. 2017; 73: 257-62. doi: 10.1016/j.chb.2016.12.077.
- Greitemeyer T. The spreading impact of playing violent video games on aggression. Computers in Human Behavior. 2018; 80: 216-19. doi: 10.1016/j.chb.2017.11.022.
- Kim K. Association between Internet overuse and aggression in Korean adolescents. Pediatr Int. 2013; 55(6): 703-9. Available from: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/ped.12171>
- Koo HJ, Kwon JH. Risk and protective factors of internet addiction: A meta-analysis of empirical studies in Korea. Yonsei Med J. 2014; 55(6): 1691-711. doi: 10.3349/yjmj.2014.55.6.1691.
- Kim EJ, Namkoong K, Ku T, Kim SJ. The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. Eur Psychiatry. 2008; 23(3): 212-8. doi: 10.1016/j.eurpsy.2007.10.010.