

ÇOCUKLARIN BİLGİSAYAR OYUNLARINA İLİŞKİN BAĞIMLILIKLARINI İNCELEYEN ÇALIŞMALARDAKİ YÖNELİMLER

ÖZET

Hafize Keser

Fatih SOYKAN

hafizekeser@yahoo.com.tr

fsoykan@yahoo.com

Günümüzde bilgisayar oyunları çocukların en fazla tercih ettikleri eğlenme araçları haline gelmiş ve onların en yakın arkadaşı olmuştur. Bilgisayar oyunlarının olumlu etkileri olduğu gibi olumsuz yanları da bulunmaktadır. Literatürde günde 3 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayan kişiler “bağımlı” olarak nitelendirilmektedir. Bilgisayar oyunlarının ilköğretim çağı çocukları üzerindeki etkileri üzerine çalışmalar literatürde yer almaya devam etmektedir. Bu çalışmada bilgisayar oyunları bağımlılığını konu alan ve son dört yıl içerisinde yapılan araştırmalar, Computers & Applied Sciences Complete, Education Source, Psychology and Behavioral Sciences Collection ve ULAKBİM dergileri baz alınarak incelenmiş ve içerik analizi yapılarak değerlendirilmiştir. Dergilerde yapılan taramalar sonucunda 84 araştırmaya ulaşılmıştır. Çalışmanın bulguları yayın yılı, ülkelere göre araştırmalar, araştırmanın yapıldığı alan ve yöntemi gibi kriterlere göre gruplandırılarak rapor haline getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: bilgisayar oyunları ve çocuklar, oyun bağımlılığı, içerik analizi.

GİRİŞ

Geçmişten günümüze her yaşta insan eğlenmek için çeşitli oyunlara ilgi duymuştur. Oyun, eğlenmek amacıyla yapılan ve sonucunun ne olacağı pek düşünülmeyen hareketlerdir (Yavuzer, 2010). Bilgisayar oyunları (dijital oyunlar) özellikle günümüzde çocuklar arasında bağımlık düzeyine ulaşmaktadır. Bilgisayar, gençler ve çocuklar için en fazla ilgi çekici ve eğlenceli teknoloji araçlarından birisi olmuştur. (Reiterer, 2010, Thalemann, 2010). Bundan 10-15 sene öncesine kadar oyunlar, sokaklarda ve parklarda çocukların arkadaşları ile birlikte gerçekleştirdikleri gerçek etkinliklerdi, ancak bilgi ve teknoloji çağı yaşamımızın her evresini doğrudan etkilemektedir. Özellikle çocuklar ve gençler için oyunlar, günümüzde evlerde ya da internet kafelerde dijital oyunlar ve bilgisayar başında gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline gelmiştir (Horzum, 2011). Araştırmalar çocuğun gelişiminde oyunların içgüdüsel başarıya ve ilerleme, gelişme ihtiyacını giderme, sayısal oyunların el-göz koordinasyonunu, problem çözme ve çoklu görev yetisini kuvvetlendirdiği yönündedir (Tüzün, 2006).

Bu oyunların kazandırdığı bir diğer bilişsel özellik ise, öğrenilmiş ilkeleri çeşitli durumlara uygulamayı, genellemeyi ya da yeni durumlar için yeni ilkeler türetmeyi gerektiren stratejik bilginin oynanan tarafından kullanılmasıdır (MEB, 2008).

Bilgisayar oyunları konusunda yapılan güncel arařtırmalarda, bu oyunların olumlu yanların gibi olumsuz yönlerinin de var olduđu bilinmektedir. Literatür, öğrencinin oyun oynamaya ayırdığı aşırı zaman sebebiyle normalde yapması gereken görevlerini yerine getirememesi öğrencide “oyun bağımlılığı” ve bununla ilişkilendirilen psikolojik ve fizyolojik sorunların ortaya çıktığına işaret etmektedir. Özellikle küçük yaşlardaki çocukların aşırı bilgisayar ve internet kullanımı psikolojik ve bedensel gelişimleri, sosyal ilişkileri zarar görebilmekte ve hem akademik hem de kişisel gelişimlerinde istenmeyen davranışların ortaya çıkmasına sebebiyet verebilmektedir.

Bu noktada öğrencinin özerkliğinin zaman içinde ortadan kalkması, bilgisayar oyunları (dijital oyunlar) veya internette geçirdiği aşırı zamandan dolayı ortaya çıkan “bağımlılık” olgusu ile birlikte gelen sağlık sorunları, aile içi iletişimsizlik ve kopukluk, başarısızlık (el bileği sendromu, boyun kaslarında tutulma, uyku saatlerinin azalması, gözlerde yorulma) ön plana çıkmaktadır (AMATEM, 2008). Bu konuda son zamanlarda yapılan arařtırmalarda oyun ve internet bağımlısı olarak tedavi gereksinimi duyan kişilerin genel olarak günde en az 5-6 saat internet kullanan ve şiddet içerikli oyunlar oynayanlar olduđu görüldüğü gibi özellikle şiddet oyunu oynayanların (12-18 yaş arası gençlerin çoğunlukta olduđu) derslerinde başarısız oldukları görülmektedir (Gürçan, 2008).

Yapılan bazı arařtırmalarda bilgisayar oyunlarının öğrenmeyi geliřtiren; psikomotor, fizyolojik, bilişsel, sosyal ve duyuşsal etkileri olan (Rogge, 2000); korku ve kaygıyı azaltan, bireysel öğrenmeye yardımcı olan (Tüzün ve Bayırtepe, 2007); materyaller olduklarından bahsedilirken; birçok arařtırmada ise olumsuz yönlerinden; aile içi iletişimsizlik ve kopukluk (AMATEM, 2008); derslerde başarısızlık (Gürçan, 2008); içe dönüklüğe, yalnızlığa ve sosyal izolasyona sürüklenmesi (ASAGEM, 2008) gibi etkilerinden bahsetmek mümkündür.

Söz konusu olumsuzluklar dikkate alındığında, veliler başta olmak üzere öğretmenlerin ve psikolojik danışmanların dikkat etmesi gereken önemli bir problemin varlığı karşımızdadır.

Alanyazın incelendiğinde, bilgisayar oyunları bağımlılığını inceleyen çalışmaların birçoğu psikolojik problemler ile ilişkilendirilerek ele alınmıştır. Ancak bu çalışmalardaki yönelimlerle ilgili son zamanlarda gerçekleştirilmiş bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Konuyla ilgili bilimsel çalışma yapmayı düşünen kişilere yol gösterici bir çalışma olması amacıyla son 5 yılda yürütülen bilimsel çalışmalar ele alınarak içerik analizi yapılmıştır. Bu alanda çalışacak arařtırmacılara, hangi yönde ilerlemeleri gerektiğine, seçecekleri arařtırma yöntemleri, disiplin alanları, ortamları ve diđer unsurları belirlemelerine yardımcı olacağı beklenmektedir.

Amaç:

Bu çalışmanın genel amacı ‘Bilgisayar Oyunları Bağımlılığı’ konusunda son yıllarda ele alınan çalışmaları analiz ederek alana katkı sağlamaktır. Bu genel amaca ulaşmak için son 4 yılın alanyazını içerisinde bilgisayar oyun bağımlılığı çalışmalarının yayın yılı, ülkesi, arařtırmanın yapıldığı alan ve hangi yöntemlerin kullanıldığı gibi sorulara yanıt aranacaktır.

Yöntem

Bu araştırma, çocuklarda bilgisayar oyunları bağımlılığı çalışmalarının içerik analizi bakımından değerlendirilmesine yönelik yapılan belgesel tarama türünde bir çalışmadır.

Bu çalışma için 2009-2012 yılları arasında elektronik yayınlanan akademik dergiler seçilmiştir. Çalışma 2013 yılı içerisinde yapıldığından dolayı bu yıl araştırma kapsamı dışında tutulmuştur. Bu dergiler Computers & Applied Sciences Complete, Education Source, Psychology and Behavioral Sciences Collection ve ULAKBİM'den oluşmaktadır. Elektronik veri tabanlarında tarama yapılırken oyun bağımlılığı (game addiction) kelimeleri ile sınırlandırma getirilmiştir. Araştırmacının içerik analizini yaparken dikkate aldığı kriterler aşağıdaki gibidir:

- Yayın Yılı
- Araştırmanın Ülkesi
- Araştırmanın Yapıldığı Alan
- Yöntemi

Verilerin Analizi

Konuyla ilgili elektronik veritabanları üzerinde 2009-2012 yılları arasında yer alan akademik çalışmalar bilgisayara kayıt edildikten sonra teker teker araştırmacı tarafından detaylı olarak incelemeye alınmıştır. İncelenen her çalışmanın verileri SPSS 21 paket programı kullanılarak kayıt edilmiştir. Daha sonra analiz yöntemleri ile veriler belli kriterlere gruplandırılarak rapor edilmiştir.

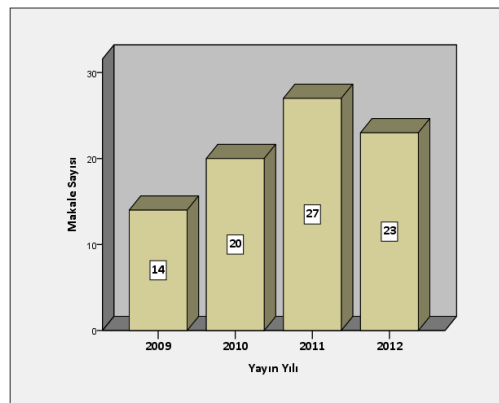
Bulgular ve Yorumlar

Yapılan taramalar sonucunda son dört yıl içerisinde yayınlanan 84

çalışmaya ulaşılarak, bulgular seçilen kriterlere göre raporlaştırılmıştır. Aşağıda her kriter için analizlerden elde edilen bulgular tablolarla ve grafiklerle verilmiştir.

Yayın Yılı

Bilgisayar oyunları bağımlılığı konusu ile ilgili çalışmaların sayısı her yıl için gruplandırılarak şekil 1'de verilmiştir.



Şekil 1 Yıllara göre makale sayıları

Grafikten de görüldüğü gibi çocukların bilgisayar oyunlarına ilişkin bağımlılıklarını inceleyen çalışmalar en fazla 2011 yılında olup, dergilerde her yıl için konudaki çalışmalarına kapsamlı bir yer verilmiştir. Tarama yapılırken 2013 yılına ait çalışmalara ulaşmak için 2014 yılının beklenmesi gerektiğinden bu yıl araştırma kapsamı dışında tutulmuştur.

Ülkelere göre çalışmalar

İlköğretim çağındaki çocukların bilgisayar oyunlarına ilişkin bağımlılıklarını en fazla inceleyen ülkenin Belçika olduğu tablo 2’de görülmektedir.

Tablo 2 Ülkelere göre makale sayısı

Country	Article	Country	Article
Belgium	12	Japan	5
Spain	11	Taiwan	5
Netherlands	11	Switzerland	5
UK	8	U.S.A	3
Scotland	7	North Korea	3
Canada	7	Norway	2
China	6	Turkey	1

Bu konuda en fazla araştırma yapan diğer ülkelerin ise Belçika, İspanya ve Hollanda olduğu görülmektedir. Türkiye’de ise son 4 sene içerisinde içerisinde araştırma kapsamına alınan dergilerde öğrencilerinin oyun bağımlılığı konusunda sadece bir çalışmaya rastlanılmıştır (Keser & Esgi , 2012). Yapılan analizlerde Kıbrıslı araştırmacıların yaptığı herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Araştırmanın Yapıldığı Alan

İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarını inceleyen çalışmaların en fazla “Eğitim” alanında ele alındığı tablo 3’ten anlaşılmaktadır.

Tablo 3 alanlara göre çalışmalar

Araştırma Alanı	f
Eğitim	53
Sosyal	7
Psikoloji	21
Sağlık	3
Total	84

Bu konunun en fazla ele alındığı diğer alanın ise “Eğitim” olduğunu görmekteyiz. Yapılan analizlerden Eğitim ve Psikoloj alanlarının çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı konusuna en fazla önem veren alanlar olduğu anlaşılmaktadır.

Araştırmanın Yöntemi

Çalışmaların araştırma yöntemlerine bakıldığında en fazla nicel(%69,0) yöntemin tercih edildiği tablo 7’den görülmektedir.

Tablo 7 incelenen çalışmaların yöntemleri

Araştırma Yöntemi	f	%
Nicel	58	69,0
Nitel	17	20,2
Nitel - Nicel	9	10,7
Total	84	100,0

Tablo 7’ye göre çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ilgili çalışmalarda nitel ve nicel yöntemlerin birlikte kullanıldığı çalışmalara çok az rastlanılmıştır. En fazla ise nicel yöntemlerin kullanıldığı görülmektedir. Bu sonuçtan konunun nicel araştırma yöntemleri ile daha iyi ele alınabileceğini göstermektedir.

Sonuç, Öneri ve Tartışmalar

Bilgisayar Oyunları Bağımlılığı(BOB) her yaşta bireyde görülebilmektedir. Genel olarak bağımlılık, oyun oynayarak geçireceğimiz zamanı, normalde yapmamız gereken rutin işlerimiz yerine daha değerli görüp sözkonusu işlerimizi ertelememiz veya hiç yapmamamız anlamına gelmektedir (Grffiths, 2002; Graf, 2009; Thalemann, 2010; Reiterer, 2010). Çocukların hayatını şekillendirecek olan ilköğretim sürecinde velilerin çocuklarının bilgisayar kullanımı ile ilgili bilinçsiz yaklaşımının riski artırdığına göz önünde bulundurulur ise söz konusu bilgisayar oyun bağımlılığının ileri de telafisi mümkün olmayan sorunlara sebep olacağını anlayabiliriz. Konu ile ilgili literatürde yapılan çalışmaların incelenmesinin alana katkı koyacağı düşünülerek bu çalışma yürütülmüştür. Bu amaçla son dört yıl içerisinde Çocukların Bilgisayar Oyunları Bağımlılığı (ÇBOB) ile ilgili elektronik veritabanlarında yayınlanan 84 çalışmaya ulaşılmıştır. İncelenen veritabanlarında her yıl ÇBOB ile ilgili çalışmaların yer aldığı ve son yıllarda artış gösterdiği görülmüştür. Bu da bir anlamda konunun ciddiyetini koruduğunu göstermektedir.

Araştırmada ÇBOB konusunda en fazla çalışma yapan ülkeler de incelenmiştir. Buna göre konu ile ilgili en fazla yayın yapan ülkeler Belçika, İspanya ve Hollanda olduğu görülmektedir.

Elde edilen sonuçlar ileride yapılacak çalışmalar için yardımcı olacak niteliktedir. Konu hakkında yapılacak çalışmalar için gerekli kriterler ve olması gerekenler için çalışma bulgularından faydalanılabilmektedir.

Alanda yapılacak çalışmaların daha etkili ve verimli olabilmesi için aşağıdaki öneriler göz önünde bulundurulabilir:

- Alanyazın incelendiğinde ÇBOB konusunun olumsuz yönleri ve etkilerine yeterince yer verildiği görülmüştür. Bunun yerine ÇBOB'na neden olan öğeler ele alınabilir. Eğer imkân var ise uygulamalı çalışmalar yapılabilir.
- Yapılacak çalışmalar ortaöğretim veya daha üst yaş seviyesi yerine ilköğretim kademesi üzerine yapılması problemin çözümüne erken yaşlarda çözüm üretilmesine yardımcı olacaktır.
- İlköğretim öğrencileri ile çalışma yapılırken verilerin toplanmasında öğrencilerle birlikte öğretmenler ve veliler de araştırmaya dahil edilmedilir.
- ÇBOB'nın sonuçlarında kişisel faktörlerin rolü etkilidir. Bu yüzden cinsiyet, yaş, sosyo-ekonomik durum vb. değişkenlerle sonuçlar arasındaki ilişkiye bakılabilir.
- Diğer alanlardada bilimsel çalışmalar yapılırken içerik analizine önem verilmesi ve bu yöndeki bilimsel çalışmalar sunulması o alanda çalışacak olan diğer uzmanlara yol gösterici olacaktır.

Kaynakça:

Rogge, J.U. (2000). Medien und Süchte – eine exemplarische Bestandsaufnahme. In:Poppelreuter, Stefan / Gross, Werner (Hrsg): *Nicht nur Drogen machen süchtig. Entstehung und Behandlung von stoffungebundenen Süchten*, 233- 257. Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union.

Köroğlu, E. (2001). *DSM-IV-TR Tanı Ölçütleri Başvuru El Kitabı*. Ankara: Hekimler Birliği Yayınevi.

Griffiths, M. (2002). *Gambling and Gaming Addictions in Adolescence*. UK: Blackwell Publishers.

Griffiths, M.D. & Davies, M.N.O. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein & J. Raessens (Hrsg.), *Handbook of Computer game studies*. s. 359–368. Boston: MIT Press.

Tüzün, H. (2006). Türkiye'de İnternet Konferansı. TOBB, ETÜ.

Jung, S. ve Gil, Y. (2007). Children's internet use in family context: influence on family relationships and parental mediation. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 640-644.

Öztürk, Ö. Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y. Kalyoncu, Ö. A. (2007). Internet addiction: Clinical aspects and treatment strategies. *Journal of Dependence*, (8),36-41.

Tüzün, H. ve Bayırtepe, E. (2007). Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi.

MEB, EĞİTEK (2008). Eğitim Sisteminde İnternet ve Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Çalışmalar, Konuyla İlgili Görüş ve Öneriler, Ankara.

AMATEM, (2008). Bilgisayar ve İnternet. Ankara.

ASAGEM, (2008). İnternet Kullanımı ve Aile Araştırması. Ankara.

Muslu, G.K. & Bolişik, B. (2009). Çocuk ve Gençlerde İnternet Kullanımı. TAF Preventive Medicine Bulletin, 8, (5) s. 445-450

Graf, T. (2009). Trendsetter Onlinegames – zwischen Spielmarkt und Spielsucht. In: Hardt, Jürgen / Cramer-Düncher, Uta / Ochs, Matthias (Hrsg.): Verloren in virtuellen Welten, Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik, s. 21- 43. Göttingen:Vandenhoeck & Ruprecht Verlag.

Reiterer, E. (2010). Prävalenz von computerspielsucht bei kindern und jugendlichen in Österreich. Diplomarbeit. Bildungswissenschaft. Universität Wien, Österreich. <http://othes.univie.ac.at/9235/> (erişim tarihi: 29.04.2013).

Thalemann, C. (2010). Pathologische Computernutzung bei Schülern verschiedener Schultypen der 8. und 10. Klassenstufe. Dissertation. Aus dem Institut für Medizinische Psychologie der Medizinischen Fakultät Charité – Universitätsmedizin Berlin.

Yavuzer, H. (2010). Çocuk Psikolojisi. Ankara: Remzi Kitabevi.

Rehbein, F., Jukschat, N. ve Mössle, T. (2011) Computerspielabhängigkeit im Kindes und jugendalter. *Arzneimittel-, Therapie-Kritik & Medizin und Umwelt*. München: Hans Marseille Verlag GmbH.

Şahin, C. (2011). An Analysis of Internet Addiction Levels of Individuals According to Various Variables. *TOJET – The Turkish Online Journal of Educational Technology*, www.tojet.net, 10 (4), 60-66.

Şahin, C. ve Korkmaz, Ö. (2011). İnternet Bağımlılığı Ölçeğinin Türkçeye Uyarlanması. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, (32), s. 101-115.

Horzum, M.B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), s. 56-68.

Murathan, F., Dündar, A., Arslan, C. ve Güllü, M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Adıyanman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9.