



KKTC
YAKIN DOĞU ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM YÖNETİMİ DENETİMİ EKONOMİSİ VE PLANLAMASI
ANABİLİM DALI

BİLGİSAYAR OYUNLARININ İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİ
ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ VE KONU İLE İLGİLİ
OKUL YÖNETİCİLERİNİN GÖRÜŞLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Dursun Akın

Danışman: Prof. Dr. Mehmet Çağlar

Lefkoşa

Haziran, 2012



Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Bu çalışma jürimiz tarafından, Eğitim Yönetimi Denetimi Ekonomisi ve Planlaması Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Yrd. Doç. Dr. Engin BAYSEN

Üye: (Danışman) Prof. Dr. Mehmet ÇAĞLAR

Üye: Yrd. Doç. Dr. Ahmet GÜNEYLİ

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

22/06/2012

Prof. Dr. Cem BİROL
Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

Oyunlar çocuklar için bir ihtiyaçtır. İnsanlık tarihi boyunca oyunlar değişiklik gösterse de çocuklar ile birlikte her zaman var olmuştur.

Gelişen teknoloji ile birlikte oyunlar da değişiklik göstermiş, bilgisayar oyunları çocukların ve öğrencilerin oyun dünyasında yerini almıştır.

Elektronik ortamda oynanan bu oyunların öğrenciler üzerindeki etkilerini incelemek için değişik araştırmalar yapılmıştır. Bu çalışmada da bilgisayar oyunlarının arkadaş bağıllık düzeyleri ve yalnızlık düzeylerine etkileri incelenmiştir. Bunun için hazırlanan veri toplama araçları öğrencilere ve okul yöneticilerine uygulanmış, veriler analiz edilerek yorumlanmıştır.

Çalışmamın seçiminden başlayarak tamamlanmasına kadar bana hep destek olan, yol göstericiliğini benden hiçbir zaman esirgemeyen saygıdeğer tez danışmanım Sayın Prof. Dr. Mehmet ÇAĞLAR Bey'e teşekkürü bir borç bilirim.

İstatistikî analiz aşamasında gösterdiği ilgi ve yardımından dolayı Sayın Dr. Mukaddes DEMİROK' a teşekkür ederim.

Değerli jüri üyelerim Sayın Yrd. Doç. Dr Engin BAYSEN'e ve Sayın Yrd. Doç. Dr. Ahmet GÜNEYLİ' ye çok teşekkür ederim.

Bu güne gelebilmemde büyük emekleri olan rahmetli babama ve bana olan inançlarını ve sevgilerini her zaman hissettiğim sevgili ablam ve anneme çok teşekkür ederim.

Bana her zaman destek olan ve huzurlu bir çalışma ortamı hazırlayan, tezimi bitirmemde büyük emeği olan, hayat arkadaşım, can yoldaşım, sevgili ve biricik eşim Kader GÜNEY AKIN' a çok teşekkür ederim.

Çalışmamın eğitim dünyasına yararlı olması temennisiyle...

Dursun AKIN

ÖZET

BİLGİSAYAR OYUNLARININ İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNDEKİ ETKİLERİ VE KONU İLE İLGİLİ OKUL YÖNETİCİLERİNİN GÖRÜŞLERİ

Akın, Dursun

Yüksek Lisans, Eğitim Yönetimi Denetimi Ekonomisi ve Planlaması

Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Mehmet Çağlar

Haziran 2012, 111 sayfa

Bu araştırma; Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Lefkoşa merkez ilkokullarındaki 4.sınıf öğrencileri ve okul yöneticileri ile yürütülmüştür. Bilgisayar oyunlarının öğrencilerin arkadaş bağılık düzeylerine ve yalnızlık düzeylerine etkilerini incelemek amaçlanmıştır.

Araştırma, genel tarama türünde bir çalışmadır. Nicel ve nitel çalışmalara yer verilmiştir. Bunun için hazırlanan veri toplama araçları (Bireyi Tanıma Formu, Arkadaş Bağılık Ölçeği, Ucla Yalnızlık Ölçeği ve bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin arkadaş bağılık düzeylerine ve yalnızlık düzeylerine etkileri hakkında okul yöneticilerinin görüşlerini belirlemeyi temel alan görüş formu) KKTC Lefkoşa merkezdeki 6 ilkokulda 4.sınıf 242 öğrenciye ve 6 okul yöneticisine uygulanmıştır.

Yapılan araştırmada, bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin arkadaş bağılık düzeylerine ve yalnızlık düzeylerine etkileri; ailelerinin sosyo-ekonomik düzeyleri, öğrencilerin evlerinde bilgisayarının olup olmaması, bilgisayar oyunlarını oynayıp oynamamaları ve oynuyorlar ise nerede oynadıkları, bilgisayar oyunlarını oynama sıklıkları, en çok tercih ettikleri bilgisayar oyun türleri değişkenlerine göre incelenmiştir. Yapılan analizler sonucunda bazı değişkenlerin istatistiksel anlamda anlamlı bir fark oluşturduğu görülürken, bazı değişkenlerde ise istatistiksel anlamda anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür.

Anahtar sözcükler: Bilgisayar Oyunları, Arkadaş Bağılık Ölçeği, UCLA Yalnızlık Ölçeği, Okul Yöneticileri, İlköğretim Öğrencileri.

ABSTRACT**THE EFFECTS OF COMPUTERS GAMES ON THE STUDENTS
OF PRIMARY EDUCATION AND THOUGHTS OF
HEADMASTERS ABOUT THE MATTER****Akın, Dursun****MA Thesis, Education Administration Inspection Economics and Planning****The Main Branch Of Science****Supervisor: Prof. Dr. Mehmet Çağlar****June 2012, 111 pages**

The study was carried, out by students of 4th class and headmasters at basic primary schools in North Cyprus. The major purpose of the study was to find out effects of students loneliness and dependence levels of computers games.

The study was a type of general scanning. It included quantitative and qualitative studies. Tools of collecting data fort he study; (from of Individual Identification, Measure of Dependence of Friend and UCLA Loneliness and also viewpoint form including views of headmasters about effects of levels of students loneliness and dependence of computers games). TRNC 242 4th class students and 6 school headmasters were applied at 6 primary school in the centre of Nicosia.

In this study were examined effects of levels of primary students loneliness and their friend dependence, and also family's social-economic conditions. In addition, whether there is a game at students home or not; they play computers games or not if they play computers games, where they play, how often they play, types of computers games they prefer much more. At the end of the study, even though some of factors were meaningful, some of factors were not meaningful statistically.

Key Words: Computers Games, Measure of Dependence of Friend, UCLA Loneliness Measure, School Headmasters , Primary School Students.

KISALTMALAR LİSTESİ

- ABÖ : Arkadaş Bağlılık Ölçeği
Akt. : Aktaran
KKTC : Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti
M.Ö. : Milattan Önce
MEB : Milli Eğitim Bakanlığı
ODTÜ : Orta Doğu Teknik Üniversitesi
SED : Sosyo-Ekonomik Düzey
TRNC : Turkish Republic of Northern Cyprus
UYÖ : UCLA Yalnızlık Ölçeği
V.b. : Ve benzeri
Ve diğ. : Ve diğerleri

ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 1:	Araştırmanın Örneklemi Oluşturan Okullar ve Katılımcı Listesi	38
Çizelge 2:	İlköğretim Öğrencilerinin Yaşlarına Göre Dağılım ve Yüzdeliği	43
Çizelge 3:	İlköğretim Öğrencilerinin Cinsiyetine Göre Dağılım ve Yüzdeliği	43
Çizelge 4:	İlköğretim Öğrencilerin Öğrenim Gördükleri Sınıfa Göre Dağılım ve Yüzdeliği	44
Çizelge 5:	İlköğretim Öğrencilerinin Ailelerinin Aylık Gelirine Göre Dağılım ve Yüzdeliği	44
Çizelge 6:	İlköğretim Öğrencilerinin Evlerinde Bilgisayar Olup Olmadığına İlişkin Dağılım ve Yüzdeliği	45
Çizelge 7:	İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamaması ile İlgili Dağılım ve Yüzdeliği	45
Çizelge 8:	İlköğretim Öğrencilerin Bilgisayar Oyununu Nerede Oynadıklarına İlişkin Dağılım ve Yüzdeliği	46
Çizelge 9:	İlköğretim Öğrencilerin Evlerindeki Bilgisayarda Bir Hafta İçinde Ortalama Kaç Saat Bilgisayar Oyunu Oynadıkları ile İlgili Dağılım ve Yüzdeliği	46
Çizelge 10:	İlköğretim Öğrencilerin İnternet Kafede Bir Hafta İçinde Ortalama Kaç Saat Bilgisayar Oyunu Oynadıkları ile İlgili Dağılım ve Yüzdeliği	47
Çizelge 11:	Spor ve Yarış Oyunlarının Önem Derecesinin Dağılım ve Yüzdeliği ..	48
Çizelge 12:	Macera Oyunlarının Önem Derecesinin Dağılım ve Yüzdeliği	48
Çizelge 13:	Strateji ve Savaş Oyunlarının Önem Derecesinin Dağılım ve Yüzdeliği	49
Çizelge 14:	Zekâ-Mantık Oyunlarının Önem Derecesinin Dağılım ve Yüzdeliği ...	49
Çizelge 15:	Beni Kaygılandıran Durumlarda Arkadaşlarımın Görüşlerini Alırım (Madde 1)	50
Çizelge 16:	Bir Şeylere Üzüldüğümü Arkadaşlarım Fark Eder (Madde 2)	50
Çizelge 17:	Bazı Konuları Tartıştığımızda Arkadaşlarım Benim Görüşlerimi Dikkate Alır (Madde 3)	51
Çizelge 18:	Problemlerimi Arkadaşlarımla Konuşmak Bana Utanç Veriyor ya da Aptalca Geliyor (Madde 4)	51
Çizelge 19:	Keşke Farklı Arkadaşlarım Olsaydı Diye Düşünürüm (Madde 5)	52

Çizelge 20: Arkadaşlarım Beni Anlar (Madde 6)	52
Çizelge 21: Problemlerim Hakkında Konuşmam İçin Arkadaşlarım Beni Cesaretlendirir (Madde 7)	52
Çizelge 22: Arkadaşlarım Beni Olduğum Gibi Kabul Eder (Madde 8)	53
Çizelge 23: Arkadaşlarımla Daha Sık İlişki İçinde Olmak İhtiyacı Duyuyorum (Madde 9)	53
Çizelge 24: Arkadaşlarım Bu Günlerde Neler Çektiğimi Anlamıyor (Madde 10) ..	54
Çizelge 25: Arkadaşlarımla Birlikte Olduğumda Kendimi Yabancı, Yalnız Hissediyorum (Madde 11)	54
Çizelge 26: Arkadaşlarım Söylediklerimi Dinlerler (Madde 12)	55
Çizelge 27: Arkadaşlarımla "İyi Arkadaş" Olduğumun Düşünüyorum (Madde 13).55	
Çizelge 28: Arkadaşlarımla Konuşmak Oldukça Kolaydır (Madde 14)	55
Çizelge 29. Bir Şey Hakkında Kızgın Olduğum Zaman Arkadaşlarım, Anlayışlı Davranır (Madde 15)	56
Çizelge 30: Arkadaşlarım, Kendimi Daha İyi Anlamamda Bana Yardım Ederler (Madde 16)	56
Çizelge 31: Arkadaşlarım, Sağlıklı ve Mutlu Oluşumla İlgilidirler (Madde 17)	57
Çizelge 32. Arkadaşlarıma Öfkeleniyorum (Madde 18)	57
Çizelge 33: İçimi Dökmek İsteddiğimde Arkadaşlarıma Güvenebilirim (Madde 19).58	
Çizelge 34: Arkadaşlarıma Güveniyorum (Madde 20)	58
Çizelge 35: Arkadaşlarım, Duygu ve Düşüncelerime Saygı Gösterirler (Madde 21)58	
Çizelge 36: Arkadaşlarımla Bildiğinden Çok Daha Huzurluyum (Madde 22)	59
Çizelge 37: Bir Nedeni Olmadığı Halde Sanki Arkadaşlarım Benden Rahatsız Oluyorlar (Madde 23)	59
Çizelge 38: Problemlerimi ve Sıkıntılarımı Arkadaşlarımla Konuşabilirim (Madde 24)	60
Çizelge 39: Bir Şeylerden Rahatsız Olduğumu Fark Ederlerse Arkadaşlarım, Benimle İlgilenirler (Madde 25)	60
Çizelge 40: Kendimi Çevremdeki İnsanlarla Uyum İçinde Hissediyorum (Madde 1)	61
Çizelge 41: Arkadaşım Yok (Madde 2)	61
Çizelge 42: Başvuracağım Kimse Yok (Madde 3)	61
Çizelge 43: Kendimi Tek Başınaymışım Gibi Hissetmiyorum (Madde 4)	62

Çizelge 44: Kendimi Bir Arkadaş Grubunun Parçası Olarak Hissediyorum (Madde 5)	62
Çizelge 45: Çevremdeki İnsanlarla Pek Çok Ortak Yönüm Var (Madde 6)	63
Çizelge 46: Artık Kimse ile Samimi Değilim (Madde 7)	63
Çizelge 47: Bilgilerim ve Fikirlerim Çevremdekilerce Paylaşılmıyor (Madde 8) ...	64
Çizelge 48: Dışa Dönük Bir İnsanım (Madde 9)	64
Çizelge 49: Kendimi Yakın Hissettiğim İnsanlar Var (Madde 10)	64
Çizelge 50: Kendimi Grup Dışına İtilmiş Hissediyorum (Madde 11)	65
Çizelge 51: Sosyal İlişkilerim Yüzeysel (Madde 12)	65
Çizelge 52: Hiç Kimse Beni Gerçekten İyi Tanımıyor (Madde 13)	66
Çizelge 53: Kendimi Diğer İnsanlardan Soyutlanmış Hissediyorum (Madde 14) ...	66
Çizelge 54: İstedğim Zaman Arkadaş Bulabilirim (Madde 15)	66
Çizelge 55: Beni Gerçekten Anlayan İnsanlar Var (Madde 16)	67
Çizelge 56: Bu Derece İçime Kapanmış Olmaktan Dolayı Mutsuzum (Madde 17). 67	
Çizelge 57: Çevremde İnsanlar Var Ama Benimle Değiller (Madde 18)	68
Çizelge 58: Konuşabileceğim İnsanlar Var (Madde 19)	68
Çizelge 59: Derdimi Anlatabileceğim İnsanlar Var (Madde 20)	68
Çizelge 60: Anketteki Olumlu Maddelere İlişkin İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeyine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puan Dağılımı. 69	
Çizelge 61: Anketteki Olumsuz Maddelere İlişkin İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeyine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puan Dağılımı	71
Çizelge 62: Anketteki Olumlu Maddelere İlişkin İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puan Dağılımı	73
Çizelge 63: Anketteki Olumsuz Maddelere İlişkin İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puan Dağılımı	74
Çizelge 64: Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Ailelerinin Aylık Gelirlerine Göre Arkadaş Bağlılık Düzeylerinin ANOVA Sonuçları	81
Çizelge 65: Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Ailelerinin Aylık Gelirine Göre Yalnızlık Düzeyleri Açısından ANOVA Sonuçları	82

- Çizelge 66: İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeyleri ile Evlerinde Bilgisayar Olup Olmamasına İlişkin Kruskal Wallis Testi Sonuçları .. 82
- Çizelge 67: İlköğretim Öğrencilerin Yalnızlık Düzeyleri ile Evlerinde Bilgisayar Olup Olmamasına İlişkin Kruskal Wallis Testi Sonuçları. 83
- Çizelge 68: İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarına Göre Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Etkilerine İlişkin Kruskal Wallis Testi Sonuçları 83
- Çizelge 69: İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarının Yalnızlık Düzeylerine Etkilerine İlişkin Kruskal Wallis Testi Sonuçları 84
- Çizelge 70: İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Nerede Oynadıklarıyla İlgili Arkadaş Bağlılık Düzeyleri Puanların ANOVA Sonuçları..... 85
- Çizelge 71: Bilgisayar Oyunu Oynanan Mekâna Göre İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine İlişkin ANOVA Sonuçları 86
- Çizelge 72: Evde Bilgisayar Oyunu Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Bir Haftada Kaç Saat Oynadıkları ile Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Ait Puanların ANOVA Sonuçları 87
- Çizelge 73: Çizelge 73: Evde Bilgisayar Oyunu Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Bir Haftada Kaç Saat Oynadıkları ile Yalnızlık Düzeylerine Ait Puanların ANOVA Sonuçları 88
- Çizelge 74: İnternet Kafede Bilgisayar Oyunu Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Bir Haftada Ortalama Kaç Saat Oynadıkları ile Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Ait Puanların ANOVA Sonuçları 89
- Çizelge 75: İnternet Kafede Bilgisayar Oyunu Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Bir Haftada Kaç Saat Oynadıkları ile Yalnızlık Düzeylerine Ait Puanların ANOVA Sonuçları 90
- Çizelge 76: İlköğretim Öğrencilerinin Spor ve Yarış Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları . 91
- Çizelge 77: İlköğretim Öğrencilerinin Macera Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları 92
- Çizelge 78: İlköğretim Öğrencilerinin Savaş ve Strateji Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları 92

- Çizelge 79: İlköğretim Öğrencilerinin Zekâ-Mantık Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları 93
- Çizelge 80: İlköğretim Öğrencilerinin Spor ve Yarış Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Yalnızlık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları 94
- Çizelge 81: İlköğretim Öğrencilerinin Macera Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Yalnızlık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları 94
- Çizelge 82: İlköğretim Öğrencilerinin Savaş ve Strateji Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Yalnızlık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları 95
- Çizelge 83: İlköğretim Öğrencilerinin Zekâ-Mantık Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Yalnızlık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları 96

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI	iii
ÖNSÖZ	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
KISALTMALAR LİSTESİ	vii
ÇİZELGELER LİSTESİ	viii
BÖLÜM I	
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Problem Cümlesi	3
1.3. Araştırmanın Amacı	3
1.3.1. Alt Problemler	4
1.4. Araştırmanın Önemi	5
1.5. Varsayımlar	5
1.6. Sınırlılıklar	6
1.7. Tanımlar	6
BÖLÜM II	
KURAMSAL TEMELLER VE İLGİLİ LİTERATÜR	7
2.1. Bilgisayar Oyunları	7
2.1.1. Bilgisayar ve Oyun	7
2.1.2. Oyunla İlgili Görüşler	8
2.1.3. Bilgisayar Oyun Türleri	9
2.1.4. Dijital Bilgisayar Oyunları	11
2.1.5. Bilgisayar Oyunları ile İlgili Yapılan Araştırmalar	11
2.2. Arkadaşlık	18
2.2.1. Arkadaşlık İlişkileri	18
2.2.2. Arkadaşlık Beklentileri	21

2.2.3. Arkadaşlığın Niteliği ve Niceliği	22
2.2.4. Arkadaş Bağlılığı ile İlgili Yapılan Araştırmalar	23
2.3. Yalnızlık	25
2.3.1. Yalnızlığın Tanımı	25
2.3.2. Yalnızlık Türleri	26
2.3.3. Yalnızlık Nedenleri	26
2.3.4. Çocuklukta Yalnızlık	27
2.3.5. Yalnızlığın Olumsuz Yönleri	27
2.3.6. Yalnızlıkla Baş Etme	28
2.3.7. Yalnızlıkla İlgili Kuramsal Görüşler	30
2.3.8. Yalnızlıkla İlgili Yapılan Araştırmalar	33
2.3.8.1.Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar	33
2.3.8.2.Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	35

BÖLÜM III

YÖNTEM	37
3.1. Araştırmanın Modeli	37
3.2. Araştırmanın Evreni	37
3.3. Araştırmanın Örneklemi	37
3.4. Veri Toplama Araçları	38
3.4.1. Bireyi Tanıma Formu	38
3.4.2. Arkadaş Bağlılık Ölçeği	39
3.4.3. UCLA Yalnızlık Ölçeği	39
3.4.4. Açık Uçlu Görüşme Soruları	40
3.5. Verilerin Analizi	41

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM	42
4.1. İlköğretim Öğrencilerinin Bireyi Tanıma Anketine İlişkin Bulguları	42
4.1.1. İlköğretim Öğrencilerinin Öğrenim Gördükleri Okullarına İlişkin Bulguları	42
4.1.2. İlköğretim Öğrencilerinin Yaşlarına İlişkin Bulguları	43

4.1.3.	İlköğretim Öğrencilerinin Cinsiyetine İlişkin Bulguları	43
4.1.4.	İlköğretim Öğrencilerinin Öğrenim Gördükleri Sınıfa İlişkin Bulguları	44
4.1.5.	İlköğretim Öğrencilerinin Ailelerinin Aylık Gelirine İlişkin Bulguları	44
4.1.6.	İlköğretim Öğrencilerinin Evlerinde Bilgisayarın Olup Olmaması ile İlgili Bulguları	45
4.1.7.	İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Oynayıp Oynamaması ile İlgili Bulgular	45
4.1.8.	İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Nerede Oynadıklarına İlişkin Bulguları	46
4.1.9.	İlköğretim Öğrencilerinin Evlerinde Bir Hafta İçinde Ortalama Kaç Saat Bilgisayar Oyunu Oynadıkları ile İlgili Bulguları	46
4.1.10.	İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Kafede Bir Hafta İçinde Ortalama Kaç Saat Bilgisayar Oyunu Oynadıkları ile İlgili Bulguları	47
4.1.11.	İlköğretim Öğrencilerinin En Fazla Oynamayı Tercih Ettikleri Bilgisayar Oyunları ile İlgili Bulgular	48
4.2.	Anketteki Her Maddenin Sayıları ve Yüzdelerine İlişkin Bulgular	50
4.2.1.	Arkadaş Bağlılık Ölçeği Maddelerine İlişkin Bulgular	50
4.2.2.	UCLA Yalnızlık Ölçeği Maddelerine İlişkin Bulgular	61
4.3.	İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeyleri ve Yalnızlık Düzeylerine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puanlarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar	69
4.3.1.	Anketteki Olumlu Maddelerin İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puanlarına İlişkin Bulguları	69
4.3.2.	Anketteki Olumsuz Maddelerin İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puanlarına İlişkin Bulguları	71
4.3.3.	Anketteki Olumlu Maddelerin İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puanlarına İlişkin Bulguları	73

4.3.4.	Anketteki Olumsuz Maddelerin İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puanlarına İlişkin Bulguları	74
4.4.	Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencileri Üzerindeki Etkileri ile İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşlerine İlişkin Bulgular ve Yorumları ...	76
4.4.1.	İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Sıklığı ve Arkadaşlıkla İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri	76
4.4.2.	Aynı Tür Bilgisayar Oyunlarını Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaşlık İlişkileri ile İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri	77
4.4.3.	İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Sıklığı ve Yalnızlıkla İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri	78
4.4.4.	Aynı Tür Bilgisayar Oyunlarını Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlığa Etkileri ile İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri	79
4.4.5.	Bilgisayar Oyunlarının Oynanan Mekâna Göre Arkadaşlığa ve Yalnızlığa Etkileri ile İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşler	79
4.5.	Araştırmanın Alt Problemlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	81
4.5.1.	Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Ailelerinin Aylık Gelir Durumlarına Göre Arkadaş Bağlılık Düzeylerinin İncelenmesi	81
4.5.2.	Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Ailelerinin Aylık Gelir Durumlarına Göre Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi	81
4.5.3.	İlköğretim Öğrencilerinin Evlerinde Bilgisayar Olup Olmaması ile İlgili Arkadaş Bağlılık Düzeylerine İlişkin Veriler	82
4.5.4.	İlköğretim Öğrencilerinin Evlerinde Bilgisayar Olup Olmaması ile İlgili Yalnızlık Düzeylerine İlişkin Veriler	83
4.5.5.	İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarının Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Etkilerine İlişkin Veriler	83
4.5.6.	İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarının Yalnızlık Düzeylerine Etkilerine İlişkin Veriler ..	84
4.5.7.	Bilgisayar Oyunu Oynanan Mekâna Göre İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeylerine İlişkin Veriler	84

4.5.8. Bilgisayar Oyunu Oynanan Mekâna Göre İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine İlişkin Veriler	85
4.5.9. Evlerindeki Bilgisayarda Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Yönelik Veriler	86
4.5.10. Evlerindeki Bilgisayarda Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine Yönelik Veriler ...	87
4.5.11. İnternet Kafedeki Bilgisayarda Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Yönelik Veriler	88
4.5.12. İnternet Kafede Bilgisayarda Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine Yönelik Veriler ...	89
4.5.13. Bilgisayar Oyun Türünü Oynama Sıklığına Göre İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Yönelik Veriler	91
4.5.14. Bilgisayar Oyun Türünü Oynama Sıklığına Göre İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine Yönelik Veriler	93
BÖLÜM V	
SONUÇ VE ÖNERİLER	97
5.1.Sonuç	97
5.2.Öneriler	99
KAYNAKLAR	101
EKLER	107
EK-1 (MEB İzin Belgesi)	107
EK-2 (Bireyi Tanıma Formu).....	108
EK-3 (Arkadaş Bağlılık Ölçeği).....	109
EK-4 (UCLA Yalnızlık Ölçeği).....	110
EK-5 (Açık Uçlu Görüşme Soruları)	111

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde, araştırmaya konu olan problem durumuna, problem cümlesine, araştırmanın amacına, alt problemlerine ve önemine, varsayımlara, sınırlılıklara ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Oyunlar insan hayatının ayrılmaz bir parçası olmuştur. Özellikle de çocuklar için oyun olmazsa olmaz bir ihtiyaçtır.

Çocukla oyun bölünmez bir bütündür. Oyun, çocuğun doğal yapısında başlı başına yer alan aşkın, bir özlemin sevincidir. Oyundan maksat her ne kadar utmak denirse de, yarışmak, yenmek, bulmak, tutmak, bilmek, tümüyle başarmak anlamı da çıkabilir. Oyun gönlü hoş eder, usu geliştirir, bedeni eğitir (Baran, 1993).

Oyunların çocuk gelişiminde önemli araçlar olduğu düşünülmektedir. Okul öncesi dönemde ve ilköğretimde oyunlar, çocukların sosyokültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik gelişmesinde etkili olacaktır. Çocukların arkadaşlarıyla birlikte oynadığı oyunlarda sosyal ilişkiler kurması; iletişim ve dil becerisi geliştirmesi, kendini ifade etmesi ve paylaşma alışkanlığı edinmesi sosyokültürel ve psikolojik açıdan bakıldığında önemli kazanımlardır. Karar verme, çevresini tanıma, merak duygusunu tatmin etme ve oyun oynarken karşılaştığı problemleri çözerek problem çözme becerisi kazanma ise oyun oynanırken zihinsel açıdan elde edilen kazanımlardır. Oyun esnasında kasların çeşitli şekillerde kullanılması sonucu enerji harcanması da oyunların çocukların biyolojik açıdan gelişmesine katkı sağladığı ifade edilmektedir (Horzum, 2011).

Oyunlar ile ilgili deęişik arařtırmalar yapılmıř, insanlar neden oyun oynamak istedikleri ile ilgili deęişik görüřler ortaya çıkmıřtır. İnsanların oyun oynama olarak; sosyal iletiřim, rekabet, meydan okuma, canlandırıcı etki ve düřsel ortamlar gibi nedenleri olduęu düřünülmüřtür (Sherry ve Lucas, 2001, akt. Çaęıltay, Durdu ve Hotomaroęlu, 2004)

Günümüz dünyasında teknolojinin gelişmesine paralel olarak oyunlar da gelişme göstermiştir. Günümüzde bilgisayar oyunları bu deęişim ve gelişmenin en önemli sonucu olarak ortaya çıkmıřtır. Dolayısıyla bilgisayar oyunları gençlerin ve özellikle de çocukların yařamının bir parçası olmuřtur. Geçmiřte oyun parklarında ve sokaklarda arkadaşlarla birlikte gerçekleştirilen gerçek etkinlikler olan oyunlar, günümüzde evlerde veya internet kafelerde bilgisayar başında gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline gelmiştir (Horzum, 2011).

Birçok ülkede teknolojinin gelişmesine baęlı olarak yeni oyuncaklar geliştirilirken, eski oyuncaklar ve dolayısıyla da oyunlar korunma altına alınmaya çalışılmalıdır. Genellikle yetişkinler, çocuk oyunlarını, çocuklarının hoşça zaman geçirmelerine yardımcı olan eğlenceli ancak amacı olmayan etkinlikler olarak düşünürler. Oysa oyun çocuęun yařamında önemli işlevi olan bir olgu ve çocuęun önemli bir görevidir (Bařal, 2010).

Günümüzde Türkiye’de bazı oyunların nitelięi ve içerięinin medya ve deęişen toplumla birlikte deęiřtięi görülmektedir. Özellikle, çocukların ekran baęımlılıęı, bilgisayar oyunları ve ayrıca dersleri nedeniyle arkadaşlarıyla, yüz yüze iletiřim kurabilecekleri sokak oyunlarının azaldıęını söylemek mümkündür. Dolayısıyla, çocuk oyunlarında giderek bir yozlařma olduęu, grup oyunlarının azaldıęı ve tek başına oynanan oyunların arttıęı görülmektedir (Yavuzer, 1993).

Gelecek, teknolojik gelişmeleri yakından izleyen ve teknolojiye kendi katkısını ve adını veren toplumların olacaktır (Bal, 2002). Teknolojideki hızlı deęişme ve gelişme insanların yařam tarzlarında ve davranıřlarında köklü deęişimlere neden olmaktadır. İletiřim biçimleri, alışkanlıkları, boş zamanlarını deęerlendirmeleri, yařam tarzları bile teknolojideki hızlı deęişimden etkilenmektedir (Yaęcı, 2009).

Bilgisayar oyunları ile ilgili arařtırmalarda görünüşte eğlenceden ibaret olan řiddet muhtevalı oyunlar, daha sonra “birbirini yok etme” ve “dięerini ortadan

kaldırma” şeklinde bir sonuca dönüşmektedir. Bunun yanında ayrıca aşırıya kaçılmadığı sürece bilgisayar oyunlarının zekâ konusunda yararlı olduğu saptanmıştır (Healy, 1999).

Çağımızda hızla artan nüfus ve gelişen teknoloji ile birlikte, bilgisayar ve internet kullanımının yaygınlaşmasına paralel olarak yalnızlık gibi durumlar da söz konusu olmuştur. Doğal olarak modernleşmenin sonucu yaşam tarzı değişme göstermiştir. İnsanın en temel ihtiyaçlarından olan sevgi, kabul görme, yardımlaşma, paylaşma, bağlanma, güven duyma ve anlaşılma gibi ihtiyaçlarını karşılaması güçleşmiştir (Koçak, 2003).

Teknolojinin gelişmesi ile yaşam standartları da değişmiş ve birçok sorunu beraberinde getirmiştir. Bilgisayar teknolojisi ile gelişen elektronik oyunlar, dünya üzerinde birçok insanın ilgi alanı olmuştur. Buna paralel olarak da oyun oynama sıklığı artmış ve insanların yaşam zamanını büyük ölçüde meşgul eder hale gelmiştir. Bilgisayar oyunlarının da çocukların hayatında olumlu ve olumsuz davranışlar kazandırması kaçınılmaz olmuştur. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarının çocukların sosyal yaşamlarında olumlu ve olumsuz yönleri olabilmektedir. Önemli olan oyunların olumsuz yönlerinden uzaklaşp olumlu yönlerini değerlendirmektir.

1.2. Problem Cümlesi

Bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkileri ve konu ile ilgili okul yöneticilerinin görüşleri nelerdir? **problem cümlesini** oluşturmaktadır.

1.3. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, bilgisayar oyunları ve öğrenciler için çok önemli bir unsur olan arkadaşlık kavramı ile bunun tersi diyebileceğimiz yalnızlık kavramı araştırmada ele alınmıştır. Bu bağlamda bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin arkadaşlık bağlılık düzeylerine ve yalnızlık düzeylerine etkilerini incelenmek amaçlanmıştır.

1.3.1. Alt Problemler

Araştırmanın alt problemlerini şu maddeler oluşturmaktadır;

1. Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin ailelerinin aylık gelir durumlarına göre arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?
2. Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin ailelerinin aylık gelir durumlarına göre yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?
3. İlköğretim öğrencilerinin evlerinde bilgisayar olup olmaması ile arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?
4. İlköğretim öğrencilerinin evlerinde bilgisayar olup olmaması ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?
5. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynayıp oynamamalarına göre arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?
6. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynayıp oynamamalarına göre yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?
7. Bilgisayar oyunu oynanan mekâna göre ilköğretim öğrencilerinin arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?
8. Bilgisayar oyunu oynanan mekâna göre ilköğretim öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?
9. Evlerindeki bilgisayarda bilgisayar oyunlarını oynama sıklığına göre ilköğretim öğrencilerinin arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?
10. Evlerindeki bilgisayarda bilgisayar oyunlarını oynama sıklığına göre ilköğretim öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?
11. İnternet kafede bilgisayar oyunlarını oynama sıklığına göre ilköğretim öğrencilerinin arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?

12. İnternet kafede bilgisayar oyunlarını oynama sıklığına göre ilköğretim öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?

13. Bilgisayar oyun türüne göre ilköğretim öğrencilerinin arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?

14. Bilgisayar oyun türüne göre ilköğretim öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?

“Bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin arkadaş bağıllık düzeylerine ve yalnızlık düzeylerine etkileri ile ilgili okul yöneticilerinin görüşleri nelerdir?” sorusuyla nitel bir çalışma ile alt problemlere çözüm aranmaktadır.

1.4. Araştırmanın Önemi

Bilgisayar oyunlarını sık oynayan ve oynamayan öğrencilerin arkadaşlık ilişkileri ve yalnızlık düzeylerinin farklı olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan öğrencilerin arkadaşlık ilişkileri ve yalnızlık düzeylerini etkileyen etmenlerin ve ne düzeyde etkilediklerinin incelenmesinin, öğrencilerde oluşan olumsuz davranışlara çözümler sunması açısından bize faydalı olacağı düşünülmektedir.

Öğretmen, öğrenci ve veli ile sürekli muhatap olan okul yöneticilerinin konu ile ilgili görüşlerinin neler olduğu mülakat şeklinde nitel bir çalışma ile araştırmaya katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.5. Varsayımlar

1. Araştırmada kullanılan örneklem, evreni temsil etmektedir.
2. Araştırmada kullanılan ölçme araçları geçerli ve güvenilirlerdir.
3. Öğrencilerin ölçme araçlarına verdiği cevaplar içtenliklidir.
4. Okul yöneticilerinin araştırma konusu ile ilgili görüşleri samimidir.
5. Bilgisayar oyunlarının arkadaş bağıllık ve yalnızlık düzeylerine etkileri gerçekçidir.

1.6. Sınırlılıklar

1. Araştırma KKTC Lefkoşa merkezdeki 6 ilkokul ile sınırlıdır.
2. Araştırma KKTC Lefkoşa'daki ilkokul 4. sınıf öğrencileri ile sınırlıdır.
3. Araştırma 07.05.2012-15.05.2012 tarihleri ile sınırlıdır.
4. Araştırma verileri anket ve mülakat yöntemi ile sınırlıdır.
5. Araştırmada elde edilen verilerin analiz edilmesi istatistiksel yöntemlerle sınırlıdır.
6. Araştırma, bilgisayar oyunlarının öğrencilerin arkadaş bağılık ve yalnızlık düzeyine etkileri ile sınırlıdır.
7. Araştırmanın nitel kısmı konuyla ilgili okul yöneticilerinin görüşleri ile sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Öğrenci: Bu araştırmada ilkokul 4. sınıf düzeyinde öğrenim görenleri ifade etmektedir.

Okul Yöneticisi: Okul müdürü ve okul müdür yardımcılarını ifade etmektedir.

Bilgisayar Oyunu: Sanal ortamda oynanan savaş, strateji, macera, spor ve zekâ türündeki oyunlardır (Bilgi, 2005).

Arkadaşlık İlişkileri: Öğrencilerin birbirleri ile olan olumlu ve olumsuz ilişkilerini ifade etmektedir.

Birlikte olmak istenen ve istenmeyen arkadaşlara ilişkin belirlemenin oluşturduğu bir örüntü anlamını ifade etmektedir (Gömlüksiz, 1997).

Yalnızlık: Bireyin var olan sosyal ilişkileri arasındaki farklılık sonucu yaşadığı hoş olmayan bir duygu durumunun ifadesidir (Peplau ve Perlman, 1984).

Bireyin sosyal ilişkilerinde istenen doyumu alamaması yani sosyal yoksunluğa gösterdiği, subjektif olarak yaşadığı duygusal tepkinin ifadesidir (Öksüz, 2005).

BÖLÜM II

KURAMSAL TEMELLER VE İLGİLİ LİTERATÜR

2.1. Bilgisayar Oyunları

2.1.1. Bilgisayar ve Oyun

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyun kültüründe önemli bir yer edinen bilgisayar oyunları, çocuklar için sanal dünyalarda gezinme ve yeni şeyler keşfetme imkânları sağlamıştır. Teknolojik gelişmelerle birlikte çocukların oyun oynama alışkanlıkları da değişme göstermiştir. 1970 yılında piyasaya sürülen ilk video oyunu ile birlikte çocukların ve yetişkinlerin boş zamanlarını değerlendirme alışkanlıkları da değişme göstermiştir (Doğan, 2006).

Oyun yazılımları içerisinde bilgisayar ortamında hazırlanan sanal oyunlar, tercih edilen oyunların başında gelmektedir (Güngörmüş, 2007). Elektronik oyunların oynanmasının kolay olması ve bu oyunları oynamak için özel bilgisayar bilgisine ihtiyaç olmaması, bu tercihin sebeplerinden olarak ifade edilmektedir (Fromme, 2003).

Bilgisayar oyunu oynayan kişilerin, iş, oyun ve arkadaşlık ilişkileri oynamayan arkadaşlarına oranla farklı tutumlar sergilemeleri oyunların sosyal gücünü ifade etmektedir (Squire, 2005). Bilgisayar oyunları öğrencilerin diğer öğrencilerle iletişim kurma, nezaket ve liderlik gibi sosyal becerilerinin gelişmesine katkı sağlar (Neimeyer, 2006).

Bu konuda yapılan değişik araştırmalar mevcuttur. 12-13 yaş arası çocuklar üzerinde yapılan bir çalışmada çarpıcı olarak şu sonuçlar elde edilmiştir. Çocuklar; bilgisayar oyunlarını oynamanın insanlarla birlikte olmaktan daha iyi olduğunu, zamanı en iyi şekilde geçirmenin yolu bilgisayar oyunları oynamak olduğunu, bilgisayar oyunu ile arkadaşlarıyla geçirdikleri zamandan daha iyi zaman

geçirdiklerini söylemişlerdir. Ve bilgisayar oyunu oynarken kendilerini daha aktif ve canlı hissettiklerini, bilgisayar oyunu oynamanın yalnızlıklarını unutmalarına yardımcı olduğunu ifade etmişlerdir (Colwell ve Kato 2003).

2.1.2. Oyunlarla İlgili Görüşler

Tarihsel süreç içerisinde oyunlarla ilgili çeşitli görüşler söylenmiş ve önemi vurgulanmıştır.

Platon (M.Ö. 427-347), çocuğun oyunla büyümesi gerektiği üzerinde durmuş, yetişkinin çocuğu aşırı engellemesinin zararlı olacağını ve çocukların yeteneklerinin keşfedilmesinde oyunun önemli bir yere sahip olduğunu belirtmiştir (Koçyiğit, S., Tuğluk, M. ve Kök, M., 2007). Gazali (1058-1111), oyunun çocuğun eğitiminde önemli olduğunu belirtir ve oyun çocuğun belleğini yeniler, öğrenme gücünü artırır ve çocuğu dinlendirir (Akandere, 2003). Gazali, çocuğun dinç ve zinde kalmasını sağlamanın, belleğini tazelemenin en uygun yolunun oyun olduğunu ifade etmiştir (Koçyiğit ve diğ., 2007)

Comenius (1592-1671), oyunun çocuğun gelişiminde çok önemli bir öğrenme aracı olduğunu söylemiştir. Oyunun insanın özgür olma isteği, hareket etme, arkadaşlık kurma, rekabet etme ve değişiklik isteğiyle bağdaştırılmış ancak disiplin ve düzen kazanmada da önemli rolü olduğunu belirtmiştir (Sevinç, 2005). Comenius, çocuğun kişilik gelişimi ve ahlaki değerleri kazanmasında oyunun önemini vurgulamıştır (Koçyiğit ve diğ., 2007).

Rousseau (1712-1778), çocuğun yetenekleri doğrultusunda eğitilmesi gerektiği vurgulanmış, eğitimin başlangıç noktasının aile olduğunu belirterek, eğitimin devamının devlet tarafından sürdürülmesi gerektiğini söylemiştir (Sevinç, 2005). Pestalozzi (1746-1827), oyunun amaçlı ve topluma yararlı olacak bir şekilde etkinlikler içermesi gerektiğini ifade etmiştir Froebel (1782-1852), çocuk oyun ortamında hem eğlenir hem de öğrenir. Froebel, oyunun çocuğun tüm gelişim alanlarını etkilediğini ve çocuğun iç dünyasını yansıtan bir ayna ve yetişkinlerle iletişim kurmanın aracı olduğunu düşünmektedir (Akandere, 2003).

Montessori (1870-1952)'ye göre oyun çocuğun işidir. Oyunda, çocuğun arkadaş seçimine ve oyun seçimine kararı çocukların kendisinin vermesine fırsat tanınması gerektiğini belirtmiştir. (Sevinç, 2005). John Dewey (1859-1952)'e göre de oyun, ezberlemenin yerine çocuğun yaparak yaşayarak öğrenme ortamına alınmasının önemine vurgu yapmıştır (Koçyiğit ve diğ., 2007).

2.1.3. Bilgisayar Oyun Türleri

Günümüzde özellikle çocukların hayatında önemli bir yere sahip olan bilgisayar oyunlarını farklı açılardan çeşitli şekilde sınıflandırmak mümkün olabilmektedir. Oyunların oynanış biçimlerine göre sınıflandırmak gerekirse, en sık rastlanan oyun türleri şu şekilde diyebiliriz. Ancak sınıflandırma yaparken bazı oyunların birden fazla oyun türünün özelliklerini bir arada barındırdıklarını ve sınıflandırmanın güç olduğunu unutmamak gerekir. Daha farklı sınıflandırmalar da mümkün olabilir (Grace ve Lindasay, 2005, akt. Ural, 2009).

1. Birincil Kişi Vuruş (FPS- First Person Shooter) : Kişinin genelde çevresini kendi bakış açısından gördüğü ve asıl amacın hayatta kalıp, bilgisayar tarafından ya da diğer oyuncular tarafından kontrol edilen rakipleri öldürmeye yönelik bir oyun türüdür. Bu tür oyunlarda kullanılan silahları oyunun geçtiği mekânı iyi tanımak başarıyı arttırmaktadır ve de oynayanların dikkati, kuvvetli refleksleri, el-göz koordinasyonu, klavye ve fareye hâkim olma kabiliyetleri gerekmektedir. Bu tür oyunlara yapılan eleştiriler ise oyunların şiddet düzeyinin yüksek olması, uzun vakit alması, eğitsel yönlerinin zayıf olması gibi nedenlerden sayılabilmektedir.

2. Macera (Adventure) : Bu oyunlarda bilgisayar, oyuncuya yazılı bir metin aracılığıyla çevresini tarif etmekte, kişileri, görevleri, eşyaları, düşmanları vs. tanımlamakta ve oyuncu bilgisayara karakteri ile ne yapmak istediğini bazı temel komutları klavyeden girerek söylemektedir. Yapılan araştırmada bu oyun türünün, problem çözme becerisi, kazandırabileceği ve bu nedenle eğitsel açıdan faydalı olabileceği söylenmiştir. Ayrıca macera oyunları hikâye anlatımı ve bilgisayar kontrollü karakter etkileşimi fazla olduğundan anadilin haricinde başka bir dille oynanması durumunda dil öğretimine de katkı sağlayacağı vurgulanmıştır.

3. Yarış: Araba, motosiklet ve çeşitli deniz araçlarının yarışları bu türe girmektedir. Bu tür oyunların tercihi yüksektir. Araç çeşitliliği ve araçlar üzerindeki değişiklikler bu oyunların çekiciliğini artırmaktadır. Bu tür oyunlarda başarı için zamanlama, koordinasyon ve refleksler önemlidir.

4. Rol Yapma Oyunu: Daha çok uzman oyuncuların tercih ettiği oyun türüdür. Amaç bir karakteri başlangıçtan ana görevin sonuna kadar getirmektir. Süreç içerisinde değişik sorunlara çözümler üretme, savaşıma, görevleri bitirme gibi etkinlikleri yerine getirmek gerekebilir. Bu oyun türünü oynayan bireyler oyunun hazırlandığı yabancı dili öğrenmek zorunda kaldıklarından oyun, dil öğretiminde etkilidir.

5. Simulasyon (Simulation) : Bu tür oyunlarda asıl amaç gerçeğe yakın sanal ortamlar hazırlamaktır. Kişi gerçek hayatta yapamadığı bazı aktiviteleri, gerçek hayata yakın bir şekilde gerçekleştirebilme imkânı sağlar. Örneğin sanal ortamda uçak kullanmak gibi. Eğitsel olarak en çok kullanılan oyun türleridir.

6. Strateji (Strategy) : Bu oyun temel amaçları eldeki mevcut kaynakları kullanarak gücü artırarak rakipleri saf dışı bırakmaktır. Başarılı olmak için oyunun kendi içerisindeki kurallar ağını iyi bilmek gerekir Strateji oyunu; gerçek zamanlı ve sıra temelli strateji olmak üzere de iki sınıfa ayırmak mümkündür.

7. Hedef vurma (Shoot'm) : Bu tür oyunlardaki amaç oyuncunun karşısına çıkan tüm düşmanları yok ederken aynı zamanda da hayatta kalmayı başarabilmektir. Başarılı olmak için çabukluk önemlidir.

8. Dövüş (Beat'm) : Düşmanlarla dövüşerek ilerlemektir.

9. Spor (Sport) : Futbol, basketbol, Amerikan futbolu gibi spor türlerini konu edinir. Bazen menajerlik bazen de sahada oyuncunun yerinde olmak şeklindedir.

10. Platform: Bu tür oyunlarda amaç bir taraftan çıkışa doğru ilerlerken bir taraftan da düşmandan kurtulup, ödülleri toplamaktır. Super mario bu tür bir oyundur.

11. Kâğıt ve Masa Üstü Oyunlar (Board/Card Games) : Bu tip oyunlar esasında bilgisayarlar için tasarlanmış oyunlar değil, bilgisayar ortamına aktarılan oyunlardır. Örneğin satranç, poker, okey türü oyunlar bu sınıfa girerler.

12. Zekâ (Puzzle) : Belli zihinsel süreçler sonunda verilen problemlere çözüm üretmeye dayanan oyunlardır. Örneğin renkleri bir araya getirme, topu çıkışa ulaştırma v.b.

Ayrıca Ural (2009), bilgisayar oyunlarını oynanma ortamlarına göre tek kişilik oyunlar (single player), oyuncu oyuncuya karşı (player versus player-PvP), ağ (network) ve çevrimiçi oyunlar (online) şeklinde ifade etmiştir.

2.1.4. Dijital Bilgisayar Oyunları

Prensky (2001)'a göre bilgisayar oyunları, alternatif öğrenme aracı olarak başarılı bir şekilde farklı alanlarda kullanılmaktadır. Buna örnek olarak; okul öncesi çocuklar okumayı bilgisayar oyunları oynayarak öğrenebilmekte, ilkökul öğrencileri de konu alanlarını öğrenebilmekte, satranç oyunları öğrenciler için tavsiye edilmektedir. Lise öğrencilerin oynadıkları multiplayer denilen oyunların, çocukların birbirleri ile olan iletişimini güçlendirdiği ifade edilmektedir. Siyasetçilerin oynadıkları simsity oyununu oynayarak bir şehirde bulunan sağlık ve adalet sistemini anlamaya çalıştıkları bilinmektedir. Büyük şirketler, simülasyonlar yardımıyla insan kaynaklarını nasıl yönetilmesi gerektiğini bilebilmektedirler. Mühendisler, tüketici odaklı bilgisayar oyunları oynayarak bilgisayar destekli tasarım teknolojilerini öğrenmektedirler. Askeri alanda ise simülatörlerde kişiler gerçek savaş eğitimi alabilme fırsatları bulmaktadırlar.

Dijital bilgisayar oyunlarına getirilen en önemli eleştirinin sebebi sadece bir eğlence ve zaman geçirme aracı olarak algılanmasıdır. Bu görüşün günümüzde geçerliliğini kaybettiği ifade edilmektedir. Bilgisayar oyunları zor olan alanların kolaylaştırılmasında, sosyal becerilerin artırılmasına, insan yönetiminden karışık finansal konuların anlaşılmasına kadar etkisinin olduğu düşünülmektedir (Prensky, 2001)

2.1.5. Bilgisayar Oyunları ile İlgili Yapılan Araştırmalar

Funk (1993) tarafından çocukların oyun oynama sıklığı ve oyun tercihlerini belirlemek amacıyla yapılan çalışmanın sonucuna göre ortalama oyun oynama süresi

haftada 4,2 saat bulunmuştur. Fromme (2003) da buna benzer bir çalışma yürütmüş ve araştırmasındaki katılımcıların çoğunluğunun düzenli olarak en azından günlük olarak oyun oynadığını belirtmiştir. Bu çalışmalar ortalama oyun oynama süresinin çocukların yaşına veya cinsiyetine göre farklılaştığını göstermektedir (akt. Çağıltay ve diğ., 2004)

Sherr ve De Souza (2003)'nin yaptığı çalışmada da buna benzer sonuçlar çıkmıştır. Onların çalışmasında beşinci, sekizinci sınıf öğrencileri ile üniversite öğrencileri yer almaktadır. Katılımcılardan okul döneminde hafta içi ortalama ne kadar süre ile oynadıklarını belirtmeleri istenmiştir. Beşinci ve sekizinci sınıflar arasında oyun oynama süreleri artma göstermiştir. Buna neden olarak da sekizinci sınıftaki öğrencilerin diğerlerine göre bilişsel açıdan daha gelişmiş olmalarıdır. Diğer taraftan üniversite öğrencilerinin bilişsel seviyeleri diğer iki gruba göre daha gelişmiş olmasına rağmen oyun oynama sürelerinde bir azalma gözlenmiş, bu da oyunların onların bilişsel seviyelerine uygun olmamasına dayandırılmıştır. Yapılan bu çalışmalarda genellikle hem erkekler hem de kadınlar bilgisayarları "erkek oyuncağı" olarak görmektedirler. Erkekler bilgisayarları oyun oynamak ya da programlar için tercih ederken, kadınlar bilgisayarları araç olarak kullanmayı tercih etmektedirler (Cassell, Jenkins, 1998). Sherry, Holmstrom, Binns, Greenberg and Lachlan (2003)'nin çalışması da erkek ve kadınlar arasında oyun oynama sürelerinde erkeklerin daha fazla oynadıkları yönünde farklılıklar olduğunu göstermiştir (akt. Çağıltay ve diğ., 2004)

Cinsiyetin oyun tercihleri üzerinde de etkisi gözlenmektedir. Kadınlar genellikle şiddet içermeyen oyunlar tercih etmekte ve iyi kötü çatışmasını sevmemektedirler. Diğer tarafta da erkekler şiddet içeren oyunları tercih edebilmektedirler. Sherry ve diğ., (2003) çalışması, erkeklerin dövüş, shooter, spor, aksiyon oyun türlerini tercih ederken; kadınların klasik oyun tahtası, oyun kağıdı, bilgi yarışması ve bulmaca oyun türlerini tercih ettiklerini göstermektedir. Fromme'un (2003) çalışması da oyun türü tercihlerinde erkek ve kadınlar arasındaki farklılıkları ortaya koymaktadır. Erkeklerin en çok tercih ettikleri oyun türü olarak aksiyon ve dövüş öne çıkarken platform oyunları ise kızların en çok tercih ettikleri oyun türü olarak karşımıza çıkmaktadır (akt. Çağıltay ve diğ., 2004).

İnsanların neden oyun oynadıkları video oyun arařtırmaları için önem teşkil etmektedir. Malone, insanların neden oynamak istedikleri ile ilgili düşsel ortamlar, meydan okuma ve merak gibi üç ana neden belirlemiřtir. Sherry ve Lucas (2001) ise oyun oynama nedeni olarak “ rekabet, meydan okuma, sosyal iletiřim, çeřitlilik, canlandırıcı etki ve düşsel ortamlar” ı göstermiřtir. Ve yine Sherry ve Lucas (2001) çalışmasında katılımcılar zaman geçirmek, rahatlamak, stresten kaçmak ve yapacak başka bir şeyi olmamasını oyun oynama nedenleri olarak belirtmiřlerdir (akt. Çağıltay ve diğ., 2004).

Çağıltay ve diğ.(2004)'nin “Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma” konulu çalışmasında, katılımcılar bilgisayar oyunu oynamalarıyla ilgili, ODTÜ öğrencilerinin %27,1'i, Gazi Üniversitesi öğrencilerinin ise %48,3'ü daha önce bilgisayar oyunu oynamadığını belirtmiřlerdir. Katılımcıların, haftada kaç saat bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmiřler ve ODTÜ öğrencileri ortalama 5.66 saat olarak oynarken, Gazi Üniversitesi öğrencileri bilgisayar oyunu oynayanların %25,8'i haftada bir gün, %10,3'ü haftada iki gün ve %4,8'i ise her gün bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmiřlerdir. Katılımcıların bilgisayar oyun tercihleri ile ilgili olarak ODTÜ öğrencileri, birinci olarak strateji, ikinci sırada yarış oyunları ve üçüncü olarak da bilgi yarışması türü oyunları tercih ettikleri gözlenmiřtir. Gazi Üniversitesi öğrencilerinin ise ilk olarak hareket, ikinci yarış ve üçüncü olarak da strateji oyunlarını tercih ettikleri görülmüřtür. Katılımcıların cinsiyet ve oyun oynama ilişkisine bakıldığında ODTÜ'deki 124 kadın katılımcıdan sadece 14 tanesi oyun oynarken 98 erkek katılımcıdan 47 tanesi sürekli oyun oynamaktadır. Oyun oynayan katılımcıların sadece %22,9'u kadındır. Gazi Üniversitesindeki öğrencilerinden 93 kadın katılımcının 19 öğrenci haftada bir gün, 5'i haftada iki gün oyun oynadıklarını ifade ederken, 178 erkek katılımcının 23'ü haftada iki gün, 13 kişi de haftada her gün bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmiřlerdir. Arařtırmaya katılan öğrencilerin aylık gelir ve oyun oynama ilişkisine göre katılımcıların aylık geliri ile oyun oynamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmemiřtir.

Prensky (2001), 21.yüzyılda eğitime damgasını vuracak yeniliklerin ne bilgisayarların, ne internetin, ne uzaktan öğretimin, ne de bilgisayar destekli eğitimin olacağını düşünmektedir. Ona göre önemli olan eğitimde öğrenmeyi eğlenceli ve kişinin ilgisini çekecek hale getirmektir. Prensky (2002)'ye göre öğrenciler eğlenceli

bilgisayar oyunlarında çok zaman harcadıktan sonra buna benzer çekici öğrenme ortamları talep edeceklerdir. Bir müddet sonra bu talebin gerçekleştirilmesine ne velilerin ne de öğretmenlerin engel olması söz konusu olacaktır (akt. Tüzün, 2006).

Bardakçı (2007)'nin, yapmış olduğu "Eğitim yöneticilerinin internet kullanımına ilişkin tutumlarının işkoliklik eğilimleri üzerine etkilerinin belirlenmesi" konulu çalışmasında, eğitim yöneticilerinin internet kullanımına ilişkin tutumları ve işkoliklik eğilimleri arasında ilişkiler olduğunu belirtmiştir. Yöneticilerin interneti kullanmaya ilişkin olumlu tutumları arttıkça, işkoliklik eğilimleri de artmaktadır. Özellikle internetin eğitimde kullanılmasına ve sosyal etkileşim amacıyla kullanılmasına olumlu bakan yöneticilerin işlerinden hoşlanma eğilimleri ve işleri konusundaki motivasyonları yüksek çıkmıştır. Bu durumun mesleki, bireysel ve sosyal alanlarda internet üzerinden gerçekleştirilen uygulamaların eğitim yöneticilerinin iş ve özel yaşamları için ayırdıkları zamanlar arasındaki sınırlamaları kaldırmalarından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Çağıltay ve İnal (2008)'in, "İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler" konulu çalışmasında, cinsiyetin, gelir düzeyinin, öğrencinin kendi bilgisayarına sahip olmasının, yaşanan çevrenin sosyo-ekonomik durumu gibi etmenlerin öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama ve oyun tercihlerini etkilediği düşünülmektedir. Bu çalışmada kız öğrencilerin dövüş ve spor gibi oyunlardan uzak durdukları, buna karşın atari, bulmaca ve hareket/serüven gibi oyunları tercih ettiklerini söylemek mümkündür. Erkek öğrenciler ise, dövüş, spor ve hareket/serüven gibi oyunları tercih ettikleri görülmüştür. Yapılan araştırmada, öğrencilerin gelir seviyelerinin bilgisayar kullanım ve oyun oynamalarıyla bir paralellik gösterdiği söylenebilmektedir. Sosyo-ekonomik durumları yüksek olan öğrencilerin bilgisayar kullanma ve bilgisayar oyunu oynama durumlarının kendilerinden daha alt sosyo-ekonomik seviyedeki öğrencilere göre yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmada yaşanan sosyal çevre ile bilgisayar kullanımı ve oyun ilişkisi incelendiğinde öğrencilerdeki bilgisayar kullanımı ve oyuna karşı tutumlarında doğrudan bir etkiye sahip olduğu söylenebilmektedir. Çevrenin öğrencilerin sosyo-ekonomik durumlarıyla direk bağlantılı olduğu göz önüne alınca bu etkinin daha da iyi anlaşılabilmesi mümkün olacaktır.

Durmuş ve Kaya (2008), “İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım ve alışkanlıkları ile velilerin bilgisayar kullanım alışkanlıkları arasındaki ilişki”yi incelemek için ilköğretim dört ve beşinci sınıf öğrencilerinin bilgisayar kullanım alışkanlıkları ile velilerin bilgisayar kullanımları arasında ilişkiyi incelemiştir. Elde edilen bulgulara göre çalışma grubunu oluşturan öğrenciler bilgisayarı, belge hazırlamak ve araştırma yapmak için çoğu zaman; sohbet etmek, internette gezinmek, film izlemek ve müzik dinlemek, resimlere veya fotoğraflara bakmak için çok nadir; oyun oynamak, eğitim yazılımlarından faydalanmak için bazen kullanmakta; e-posta almak ve göndermek için ise bilgisayarı kullanmamaktadır. Velilerin ise bilgisayarı, oyun oynamak, sohbet etmek, e-posta almak ve göndermek, internette gezinmek, film izlemek ve müzik dinlemek, resimlere veya fotoğraflara bakmak için çok nadir; belge hazırlamak, araştırma yapmak ve kendilerini geliştirmek amacıyla hazırlanan yazılımlardan istifade etmek için bazen kullandıkları görülmüştür.

Sert (2009), “Eğitsel bilgisayar oyunlarının lise öğrencilerinin internete ilişkin bilgi düzeyi performansına etkisi: Quest Atlantis örneği” adlı çalışmasında lise ikinci sınıf seçmeli bilgi ve iletişim teknolojileri dersi internet konusunu öğretiminde 3-B bilgisayar oyununun kullanıldığı oyun-tabanlı öğrenme ortamı ile anlatıma dayalı öğrenme ortamı arasında; öğrencilerin başarıları bakımından, öğrencilerin başarıları arasında cinsiyete göre, cinsiyet ve öğretim yöntemi etkileşiminin öğrenci başarısına etkileşimi bakımından, öğrencilerin başarıları arasında öğrenme stillerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür.

Ural (2009), “Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi” konulu çalışmasında, özellikle düşük yaş grubunda olup yoğun oyun onayan bireylerin, toplumsal baskı sebebiyle bilgisayar oyunu oynama sürelerini daha az gösterme eğilimi içerisinde olduğunu belirtmiştir. Bu durum, oyunun toplumda kabul görmemesinden ve kişisel gelişime etkilerinin yeterince anlaşılmasından kaynaklandığını ifade etmiştir. Yapılan çalışmada, oyun oynama sürelerini kısıtlayan en önemli etken olarak zorunlu faaliyetler olarak düşünülen ders, iş ve aile bireyleri gibi etmenler olarak dile getirilmiştir. Araştırmaya katılanların hiçbiri, ebeveynlerinin kendilerini bilgisayar oyunu oynamaya teşvik ettiklerini belirten bir ifadede bulunmamışlardır. Yine hiçbir katılımcı, mevcut durumdan daha az bilgisayar oyunu oynamak istediğini ifade etmemişler, çoğu, mümkün olsa daha fazla oyun oynamak istediklerini dile

getirmişlerdir. Oyun oynama konusunda en belirgin olumlu özellikler arasında, gerçek hayatta yapılamayanları yapma hissi göze çarparken, yoğun oyun oynayan bireyler, daha çok gerçek zamanlı strateji, macera ve spor oyunları oynamaktadırlar. Araştırmaya katılan bazı katılımcılar bilgisayar oyunlarını oynamalarında en büyük etkenin sosyal çevre olduğunu vurgulamışlar, günlük hayatta sosyalleşemeyen bireylerin internet üzerinden sosyalleşme çabaları gösterdikleri şeklinde bir algı oluşmuştur.

Horzum (2011), “İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi” adlı çalışmasında bilgisayar oyunu bağımlılığı ile ilgili alanyazın incelemesinde, araştırmalarda sıklıkla bağımlılık düzeyi, şiddetin artması ve internet ortamındaki oyunların kullanıcı profilleri ortaya konulmuştur. Yapılan araştırmada internet üzerindeki oyunlarda genel yaşın on ikiden büyük olduğu ve çocukların bu araştırmanın kapsamı dışında kaldığı görülmüştür. Bu araştırmada ilköğretimde okuyan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama düzeylerinin cinsiyet, sınıf, SED ve bilgisayara sahip olup olmama açısından farklılık olup olmadığını tespit etmek amaçlanmıştır. Araştırmada cinsiyet açısından bakıldığında erkek öğrencilerin oyun oynamayı bırakamama, oyunu gerçek hayatı ile ilişkilendirme, oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma, oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme ve toplam oyun bağımlılığı düzeylerinin kız öğrencilere göre oldukça yüksek olduğu bulunmuştur. Araştırmada SED bakımından üst SED’deki öğrencilerin oyun oynamayı bırakamama, oyun oynamayı başka etkenlere tercih etme ve toplam oyun bağımlılığı düzeylerinin orta ve alt SED’deki öğrencilere göre oldukça yüksek bulunmuş, fakat oyun oynamaktan dolayı görevleri aksatma ile ilgili SED karşılaştırmalarında ise anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıflar bakımından bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama alt faktörü ve tüm maddelerin yer aldığı toplam bağımlılıkta anlamlı farklılık bulunmuştur. Ancak diğer alt faktörlerde sınıf değişkeni bakımından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı anlaşılmıştır.

Araştırmada bilgisayar sahibi olmayanlara göre incelendiğinde, evinde bilgisayarı olan öğrencilerin oyun oynamayı bırakamama, oyunu gerçek hayatı ile ilişkilendirme, oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma, oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme ve toplam oyun bağımlılığı düzeylerinin evinde bilgisayarı bulunmayan öğrencilerle arasında anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur.

Araştırmada; cinsiyet açısından erkeklerin, SED bakımından üst SED' dekilerin ve sınıf bakımından dördüncü sınıf öğrencilerinin daha fazla oyun bağımlısı olduğu görülmüştür. Diğer yandan ise, evinde bilgisayarı olan öğrencilerin ölçeğin alt faktörleri ve toplam oyun bağımlılığı düzeyleri ile evinde bilgisayarı bulunmayan öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı da ortaya çıktığı görülmüştür (Horzum (2011),

Pala ve Erdem (2011), "Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler" üzerine yaptığı bir çalışmada, cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili bakımından öğrencilerin oyun tercihleri, oyun tercih nedenlerinin bu değişkenlere göre nasıl dağılım gösterdiği ve oyun tercihlerinin oyun tercih nedenlerine göre nasıl bir dağılım gösterdiği incelenmiştir. Yapılan araştırmada öğrencilerin cinsiyetleriyle dijital oyun tercihleri ve oyun tercih nedenleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Erkekler gerçek zamanlı ve tüm zamanlı oyunları benzer oranlarda oynarken kızlar gerçek zamanlı oyunları tüm zamanlı oyunlara göre daha fazla tercih etmektedirler. Bu çalışmada sınıf düzeyi ile oyun tercihleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Sınıf düzeyine göre tüm sınıfların gerçek zamanlı oyunları tüm zamanlı oyunlara göre daha fazla oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin oyun tercihleri ile öğrenme stilleri arasında da anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Araştırmada oyun tercihi nedenlerinin öğrenme stiline göre dağılımı incelendiğinde öğrenme stillerine göre farklı dağılımlar görülmüştür. Öğrencilerde heyecan, strateji ve spor-rekabet nedenleri öne çıkmıştır. Öğrencilerin oyun tercihlerinin oyun tercih nedenlerine göre dağılımı incelendiğinde gerçek zamanlı oyunları oynayan öğrenciler en fazla heyecan ve yaşama yakınlık seçeneklerini oyun tercih nedenleri olarak ifade etmişlerdir. Bu verilere göre, oyun sürecindeki yönelimlerin oyun dışı süreçlerdeki yönelimler için belirleyici olma olasılığı değerlendirildiğinde, erkek öğrenciler için sürükleyici, heyecan verici ve gerçek yaşama yakın görsel öğeleri kapsayan öğrenme ortamları, kız öğrencilerin ise hem zihinsel süreçlere hem de sürükleyici ve heyecan verici öğelere yönelik öğrenme ortamları tasarlanmanın kalıcı öğrenmeler için önemli olduğu ifade edilmiştir.

Altuğ, Gencer ve Ersöz (2011)'ün "Ortaöğretim öğrencilerinin hayatında bilgisayarın yeri" konulu çalışmada, erkeklerin internet servislerini kızlara oranla daha fazla kullandıkları ve bilgisayar kullanımı konusunda erkeklerin kendilerini daha hâkim gördükleri sonucuna ulaşılmıştır. Başka bir çalışmada da Schumacher ve

arkadaşlarının cinsiyet ile bilgisayar ve internet kullanımı arasındaki ilişkiyi tespit etmek için yaptıkları çalışmada erkeklerin kadınlara göre bilgisayar üzerinde daha fazla deneyimli ve becerikli oldukları, kadınların ise bilgisayar kullanımına ilişkin daha az deneyime sahip oldukları görülmüştür (akt. Altuğ ve diğ. 2011).

2.2. Arkadaşlık

2.2.1. Arkadaşlık İlişkileri

Arkadaşlık, bireyin gelişim süreci içerisinde önemli yer tutan, duygusal, sosyal ve bilişsel düzeyde etkileri olan ve aynı zamanda uyum sağlamada önemli bir rol oynayan bir olgudur. Arkadaşlık, gönüllü karşılıklı, özel bir ilişki türüdür. Arkadaşlık, her iki tarafın da bu arkadaşlığı tanıması ve sürdürmesi anlamına gelmektedir (Vatsa, Haith ve Miller, 1992; Glenve Cohen, 1996, akt. Oral, 2007).

Çocuklar ilk ilişkilerini normal olarak ilk bakıcılarıyla, daha çok da anneleriyle ve diğer aile fertleriyle kurarlar. İlk çocukluk döneminde çocuğun anne babalarıyla kurduğu ilişkiler, çocuğun o an ve geleceğe dair memnuniyet duygularıyla yakından ilgilidir (Grenberg ve arkadaşları., 1983, akt. Erwin, 2000). Akran ilişkilerinin önemi yaşın ilerlemesiyle birlikte artar ve değişir. Küçük çocuklar için anne ve babalar önemli iken ilerleyen yaşlarda bu durum daha rutin kalır ve akranlarla kurulan ilişkiler kişisel bakımdan daha önemli bir yer tutmaya başlar (Furman ve Buhrmester, 1992, akt. Erwin,2000).

Arkadaşlık ilişkilerinin insan hayatının her döneminde önem taşıması söz konusudur. Çocukluk çağında arkadaşlık ise çocukların sosyal ve duygusal gelişimini sağlayan bir araçtır. Çocuklar arkadaşları aracılığıyla insanlarla ilişki kurmayı, paylaşmayı ve işbirliği yapmayı, kendilerini ifade etmeyi, başkalarına saygı duymayı, diğer insanların duygularını anlamayı ve kendi duygularını kontrol etmeyi öğrenirler. Arkadaşlık ilişkileri çocukların sosyal beceriler kazanmalarını, grup içinde yaşamayı öğrenmelerine yardımcı olur (Hartup, 1992, akt. Oral, 2007).

Çocuklar, okuldaki ve oturdukları evin civarındaki arkadaşlıkları farklı olabileceği gibi, oynadıkları belli oyunlara göre de değişik arkadaşlıklar edinebilirler. Bu yaşlarda kurulan arkadaşlıkların pek çoğu görece geçicidir, ancak arkadaşlıkların

kolay kurulduğu ve çocukların kaybettiklerinden daha çok arkadaş kazandıkları da bir gerçektir (Furman ve Buhrmester, 1987, akt. Erwin, 2000).

İyi arkadaş olan çocukların özelliklerini şöyle sıralamak mümkün olabilir. İyi arkadaş olan çocuklar; birbirlerini oldukları gibi kabul ederler, birbirleri ile zaman geçirmekten hoşlanırlar, birbirlerini dinlerler, eşyalarını paylaşırlar, gülerler, eğlenirler, şakalaşırlar, zor zamanlarında birbirlerine destek olurlar, birbirlerine yardım etmeyi severler, problemlerini konuşarak çözebilirler, birbirlerinin ne hissettiklerini anlayabilirler, birbirlerini üzmezler ve kırıcı sözler söylemezler. Şeklinde ifade etmek mümkün olabilir (Akgünlü, Sever, Düzgün ve Bükük, 2005).

Thompson, Grace ve Cohen (2002), ilkokul üçüncü, dördüncü ve beşinci sınıf öğrencileriyle yaptıkları görüşmelerde çocuklar arkadaş kavramını “grup sizinle alay ettiği halde sizinle alay etmeyen kişidir.” veya “sizi gerçekten siz olduğunuz için seven kişidir.” ve daha açık bir ifade ile de “sizin popüler olup olmamanızı önemsemeyecek kişidir.” şeklinde ifade ettiklerini belirtmişlerdir.

Yedi ile on iki yaşları arasındaki çocuklar, arkadaşları ile oyun oynamaya devam ederler. Zaman geçtikçe de arkadaşlık eğlenmekten daha çok derinlemesine anlamlar içermeye başlar. Belki de çocuklar birbirlerine anne babalarının onlara vermeye güçlerinin yetmeyeceği bir şekilde destek verebilirler. Bundan dolayı ailecek güzel bir tatilden bile döner dönmez çocuklar öncelikle arkadaşlarına telefon etmeye başlarlar. Arkadaşlarına ulaştıktan sonra da artık kim olduklarının ve iyi olup olmadıklarının farkına varacaklardır (Thompson ve diğ., 2002).

Çocuklar için arkadaş edinmek önemlidir. Bazen okul zorunlu olarak arkadaş edinmeye sebep olduğu gibi bazen de aileden uzak yatılı okullarda okumak gibi durumlardan dolayı olumsuzluklar söz konusu olabilir. Eğer bir çocuk okul günlerinin çoğunu evden uzakta yatılı bir okulda geçiriyorsa, çekingenlik, arkadaşlık ilişkilerinde başarılı olamama gibi nedenlere yol açabilir. Bu çocuklar kendi akranlarından bir gruba girmeyi başaramadıkça, kendilerini umutsuzca yalnız hissederler; eğer bu çocukların yardım istekleri ebeveynleri tarafından geri çevrilir ve görmemezlikten gelirse, sonuçlar ciddi anlamda kötü olabilir ve çocuk sosyalleşmede sorun yaşadığında yetişkin olunca da sosyal anlamda yalnız olabilir (Peiffer, 1999).

Yapılan arařtırmalar akademik ynden bařarılı olan đrencilerin bařarısız olanlarına gre arkadařlarından daha olumlu destek aldıklarını, arkadařları tarafından sevildiđini, arkadařları herhangi bir konuda karar alırken kendisinin dřncelerini sorduđunu gstermiřtir. Ayrıca arkadařlarını kendine yakın hissettiklerini, birlikte zaman geirmekten hořlandığını, yakın arkadařlarının olduđunu, sorunları olduđunda arkadařlarının yardımcı olduđunu, arkadařları tarafından dıřlanmadığını, daha fazla ifade ettikleri, akademik alıřmalarda yardım almaktan ok, yardım etmeyi tercih ettikleri sonucuna ulařılmıř bulunmaktadır (Karadađ, 2007).

İlkđretim 5.sınıf đrencilerinde aile ve arkadařtan algılanan sosyal desteđi inceleyen Karadađ (2007), nicel ve nitel verileri kapsayan arařtırmanın sonucunda, aile ve arkadařtan alınan sosyal desteđin đrencilerin bařarısı, kendini ama ve kendini nemli hissetme gibi konularda etkili olduđunu bulmuřtur. Annelerin 12 yař st kız ve erkek ocuklarıyla atıřma yařadıkları konuları tespit etmek amacıyla yapılan bir arařtırmada řafak, Erkal ve opur (2006) kız ocuklarda arkadař seimi, erkek ocuklarda ise oda ve ders ara gerelerinin temizlik ve dzeni konusunda atıřma yařadıklarını belirtmiřlerdi. Arkadařlık iliřkileri ile yapılan arařtırmalarda đrencilerin arkadařlık tercihleri, arkadařlıđın nasıl řekillendiđi, yakın iliřki, arkadař sayısı ve aile tutumları, cinsiyet ve sua eđilime gre arkadařlık iliřkileri incelenmiřtir (Gndođdu, 2003;; ok, 1993; Oskay, 1985; Ertokuř Delikara, 2000, akt. Atıcı ve Bykřahin, 2008).

Arkadař kmelerine giremeyen ya da yařıtlarıyla bař edemeyen ocuk, kendinden kklerle oynamayı tercih eder. Bazı kimsesiz ocuk da, sadece bir arkadař ile oynamayı tercih eder. Saldırđan ocuklar ise arkadařları ile srekli ekiřme haline girerler ve arkadařlık iliřkisini hep kendi yararlarına kullanmanın gayreti iersindedirler. Bu ocuklar stnlk kurmaya ve kendilerini kabalıklarıyla kabul ettirmeye alıřırlar. Amalarına eriřemeyince de arkadař deđiřtirmek orunda kalırlar. Arkadař kmelerinden uzaklařtıķa da daha hırın ve kuřkulu olmaktadırlar (Zimmermann, 2003, akt. Saar, 2007). Bireyin geliřimine anne-baba kadar arkadařlık iliřkilerinin de katkısı olabilmesi sz konusudur. nk insan iliřkileri ile ilgili deneyimler kazanır (Bykřahin ve Atıcı, 2009).

Gndođdu(2003)'nun , "İlkđretim 3.4. ve 5. Sınıf ocuklarının Arkadařlık Konusundaki Grřleri ve Arkadař Seimlerini Etkileyen Etmenler" adlı tezini 2001-

2002 eğitim öğretim yılı Niğde il merkezinde bulunan üst, orta ve alt sosyo-ekonomik düzeyi temsil eden ilköğretim okullarındaki 355 öğrenci üzerinde yürütmüştür. Araştırmanın verileri öğrenciler için hazırlanan anket formu ile araştırmanın amaçları doğrultusunda uzmanların denetiminde toplanmıştır. Sonuç olarak, çocukların arkadaş kavramını; iyi olan, dürüst olan, çalışkan olan kişi olarak tanımladıkları görülmüştür. Arkadaş tanımının da kız ve erkek öğrencilerin benzer tanımlar yürüttüğü görülmüş ancak sınıf düzeylerine göre de farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Sınıf düzeyi yükseldikçe, çocukların arkadaşı tanımlamada kullandıkları özelliklerin artış göstermesi dikkat çekmiştir. Çocukların arkadaş seçimine etkili olan faktörler incelendiğinde, fark etmez cevabının en fazla tercih edilen madde olması, kendi cinsinden birini seçme eğilimlerinin, karşı cinsten bir arkadaş seçme eğiliminde daha fazla olduğu görülmüştür. Bir başka madde olan arkadaş seçiminde aynı yaşta olup-olmamaya gelince öğrencilerin yarısı önem verirken diğer yarısı bunun o kadar çok önemli olmadığı yönünde görüş bildirmişlerdir. Araştırmada anne- baba ve öğretmenlerin ise çocukların arkadaş seçimine karıştıkları yönünde bir sonuç çıkmış ve çocukların arkadaş seçiminde önem vermeleri istedikleri özelliklerin de aynı olduğu saptanmıştır. Bu özellikleri ise, iyi, dürüst, çalışkan olma ve kötü olmama gibi ifadelerle anlaşılmaktadır (akt. Bilgiç, 2009).

2.2.2. Arkadaşlık Beklentileri

Bigelow ve La Gaipa (1975)'nin yaptıkları bir araştırmada, altı-ondört yaş arası okul çocuklarına, diğer tanıdıklarından farklı bir yerde duran en iyi arkadaşlarından beklentileri konulu bir kompozisyon yazdırmışlar ve gelen metinleri ana temalarına göre değişik kategorilere ayırmışlar. Sonuçta, değişik karmaşıklık düzeyde arkadaşlık beklentilerinin gelişmesi konusunda belli bir kalıp ortaya konmuş. Bigelow ve La Gaipa bu bulgularından hareketle ve Piaget' in bilişsel gelişme kuramına dayanarak, arkadaşlık beklentilerinin gelişmesi konusunda üç aşamalı bir model önermeye karar verdiler. İlk olarak benmerkezci beklentiler, ikincisi sosyal merkezli beklentiler, son olarak da empatik beklentiler şeklinde ifade etmişlerdir (akt. Erwin, 2000).

Benmerkezci ya da konumsal aşama yaklaşık yedi sekiz yaşına kadar sürebilmekte ve çocuk bu aşamada sadece kendi benliği temelinde dünyaya bakmakta

ve kendi durumuyla ilgilenmekteydi. Burada somut, dışsal karakteristikler ve başkalarının davranışları öne çıkmaktadır. Arkadaşlık beklentilerinde öne çıkan şeyler de ödüller ve bedeller, yakınlık ortak faaliyetler, fiziksel görünüş ve sahip olunan şeylerdir. Örneğin; güzel bir oyuncağa ya da tatlıya sahip olmak çocuğun popülerliğini artırır. Bu aşamayı betimleyen tipik sözler “O benimle oynuyor”, “Bana yakın bir yerde oturuyor” şeklinde görülebilir. Sosyal-merkezli ya da normatif aşama yaklaşık olarak on bir yaşına kadar sürmektedir. Bu aşamanın başlıca özelliği paylaşma ve ilişkilerin kuralları ile sorumluluklarına sıkı sıkıya bağlı kalmaktır. Arkadaşlık beklentileri içine psikolojik boyutlar, içsel özellikler ve eğilimlerin girmesi söz konusudur. Bu aşamayı betimleyen ifadeler örnek ise “ O daha fazla şeyini paylaşıyor” şeklindedir. Empatik veya içsel psikolojik aşamaya ise; mahremiyet ve güveni, kendini ortaya dökmeyi ve arkadaşların psikolojik karakterlerini ortaya çıkarmaktır. Bu aşamada arkadaşlık beklentilerinin giderek daha çok farklılaşması işleri iyice zorlaştıran bir durumdur. Ergen çocuklar çok fazla çaba göstermeden hem “iyi kalpli” hem de “bazen sinsi” olabilirler (Erwin, 2000).

Burada dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta, çocuğun arkadaşlık beklentilerinin bu aşamalarla büyümesinin, önceki aşamada önemli olan bilgilerin daha sonran görmezlikten geldiği anlamını taşımaması, bilgilerin genel olarak sürekli birleştirilmesi ve daha gelişkin ve karmaşık bir arkadaşlık anlayışının parçası haline getirilmesidir (Erwin, 2000).

2.2.3. Arkadaşlığın Niteliği ve Niceliği

Arkadaşlığın doğası zamanla değişmesi söz konusu olabilmektedir. Her yaşta arkadaşlık farklı renklerle bürünür ve basit, karmaşık renkler arasında gelip gidebilir. Çocukların ve yetişkinlerin “ en iyi arkadaş” kapsamında söz ettiği ilişkiler, yakınlık ve devamlılıkla orantılıdır. Araştırmaların çocukluk arkadaşlıklarının ortalama en fazla bir yıl hatta daha da kısa sürdüğünü göstermesine rağmen, çocuklar arkadaşlarının uzun süreli olmasını istemektedirler (Thompson ve diğ. (2002).

Çocuklar ve yetişkinler için “ en iyi arkadaş” kavramı önemlidir. Anaokuluna giden çocukların anneleri bile çocuklarının kolaylıkla tanımlanabilir yakın bir arkadaşları yoksa üzüntü duymaları mümkün olabilir. Bu durumun en önemli çözümü

ise nitelikli bir arkadaşın olmasıdır. Önemli olan nicelik değil, niteliktir. En iyi arkadaşlığın süresi değişken olabildiği gibi aralarında dayanıklı olanlar da mümkündür. Thompson'un konuşma yaptığı bir okulda beşinci sınıf öğrencilerinin el ele tutuşarak yanına geldiklerini ve birbirlerinin en iyi arkadaşları olduklarını aktarır. Onlara "ne kadar zamandır birbirinizin arkadaşınız?" diye sorduğunda ise çocuklar "üçüncü sınıftan beri" diye cevap verirler. İçlerinden biri ise "bu süre içerisinde sadece bir yıl başka biri en iyi arkadaşımды." diye cevap vermiştir. Yapılan araştırmalar bir okul çağı çocuğunun ortalama beş tane yakın arkadaşı olduğunu göstermektedir. Tabii bu durum bazen beşten çok, bazen de beşten daha az arkadaşının olması gayet mümkündür. "Beş" büyük bir sayı olmasa da bazı çocukların en iyi arkadaşları olduğu gibi bazı çocukların da olmayabilir. Önemli olan ortalamalar veya arkadaş sayısı değil, arkadaşın niteliğidir (Thompson ve diğ., 2002).

2.2.4. Arkadaş Bağlılığı ile İlgili Yapılan Araştırmalar

Saçar (2007), "İlköğretim sekizinci sınıf öğrencilerinin öfke terapisiyle arkadaş bağlılığının incelenmesi" çalışmasında, sürekli öfkeyi ifade etme, öfkeyi içe atma ve öfkeyi dışa vurma ile öğrencilerin Arkadaş Bağlılık Ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı fark bulunmamıştır. Yani öfkesini içe atan veya öfkesini gösteren öğrencilerle arkadaş bağlılık arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Öfke kontrol düzeyi farklı olan öğrencilerin Arkadaş Bağlılık Ölçeği'nden aldıkları puanlar arasında ise anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Öfke kontrol düzeyi düşük grupta bulunan öğrencilerin arkadaşlıklarının, öfke kontrol düzeyi orta ve üst grupta bulunan öğrencilerden daha düşük olduğu görülmüştür. Buna karşın öfke kontrol düzeyi orta ve üst grupta bulunan öğrencilerin Arkadaş Bağlılığı Ölçeği aritmetik ortalamaları arasında anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir.

Oral (2007), "İlköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin arkadaşlarına ilişkin düzeylerinin sosyometrik statü ve akademik başarı açısından incelemesi" konulu çalışmasında, öğrencilerin arkadaşlarına ilişkin olumlu ve olumsuz düşünceleri olarak, sosyometrik statüye göre en fazla seçilen, orta düzeyde seçilen ve hiç seçilmeyen öğrencilerin arkadaşlarına ilişkin olumlu düşünme ve olumsuz düşünme puanları arasında anlamlı bir fark görülmemiştir. Akademik başarıya göre de üst düzeyde, orta

düzeyde ve alt düzeyde başarılı öğrencilerin arkadaşlarına ilişkin olumlu düşünme ve olumsuz düşünme puanları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür.

Öğrencilerin arkadaşlık anlayışları olarak sosyometrik statüye göre en fazla seçilen ve hiç seçilmeyen öğrencilerin arkadaşlık anlayışları arkadaşlık beklentileri kapsamında en fazla seçilen ve hiç seçilmeyen öğrenciler arasında farklılık bulunmamıştır. Arkadaş edinmenin zor ya da kolay oluşu kapsamında ise, en fazla seçilen öğrencilerin hiç seçilmeyen öğrencilere göre daha kolay arkadaş edinme eğiliminde oldukları görülmüştür. Arkadaşlarla ilişkilere bakıldığında, en fazla seçilen öğrencilerin arkadaşlarıyla daha olumlu ilişkiler içersinde oldukları anlaşılmıştır. Öğrencilerin sınıfta kendilerini algılama kapsamında ise, en fazla seçilen öğrencilerin, hiç seçilmeyen öğrencilere göre kendilerine daha olumlu özellikler atfettikleri görülmüştür. Bunlar; zeki, sevilen biri, başarılı, neşeli, yetenekli, cana yakın olma gibi özellikler olarak görülmüştür. Öğrencilerin akademik başarısına göre üst ve alt düzeyde başarılı olan öğrencilerin arkadaşlık anlayışları olarak, arkadaşlık beklentileri ile ilgili düşünceleri incelendiğinde üst düzeyde başarılı olan öğrencilerin birlikte ders çalışma ve paylaşımcı olma özelliklerini alt düzeyde başarılı olan öğrencilere göre daha fazla vurgu yapılmıştır. Arkadaş edinme, üst düzeyde başarılı olan öğrenciler için daha “kolay” olarak görülmüştür. Üst düzeyde başarılı öğrenciler sınıf içersinde arkadaşlarıyla daha olumlu ilişkiler içersinde olduklarını ifade etmektedirler. Üst düzede başarılı olan öğrenciler başarılı olma, sevilen biri olma, neşeli olma, cana yakın olma, zeki olma gibi olumlu özellikleri kendilerine atfetmektedirler (Oral, 2007).

Bilgiç (2009), “İlköğretim öğrencilerinde okul yaşam kalitesi algısının arkadaşlara bağlılık ve empatik sınıf atmosferi değişkenleriyle ilişkisinin incelenmesi” çalışmasında, ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin arkadaş bağlılık düzeylerine ilişkin ABÖ’den elde edilen verilere göre, Adana ili merkez ilçelerindeki ilköğretim okullarında beşli derecelendirme ölçeği üzerinden elde edilen sonuçlar, ortalamanın üzerindedir ve öğrenciler, okullarındaki arkadaşlarına ortanın üzerinde bağlılık göstermektedirler. Öğrencilerden cinsiyetlere göre ABÖ’ den alınan ortalamalar arasındaki fark kız öğrenciler lehine olacak şekilde anlamlı bulunmuştur ($p < .05$). İlköğretim ikinci kademe kız öğrencileri arkadaşlarına erkek öğrencilerden daha çok bağlı oldukları görülmüştür. Sınıf düzeyine göre ABÖ’ den alınan ortalamalar yıllara göre arkadaş bağlılığının da arttığını göstermektedir. Sosyo-ekonomik düzeye göre

Arkadaş Bağlılık Ölçeği puanları arasında anlamlı bir fark bulunması arkadaş bağlılık düzeylerinin sosyo-ekonomik düzeylerden etkilenmediğini, farklı okullarda bulunmalarına rağmen, öğrencilerin arkadaş bağlılık düzeylerinin benzer olduğunu göstermektedir. Öğrencilerin arkadaşlarına bağlılık düzeyine göre öğrencilerin okul yaşam kalitesi ölçeği puanlarına ait ortalamalar arasında, öğrenci-öğrenci iletişimi alt ölçeği dışındaki tüm boyutlarda, arkadaşlarına bağlılık düzeyi yüksek olan öğrenciler lehine şekilde. 05 düzeyinde anlamlı farklar bulunmuş ve .35 düzeyinde de anlamlı ilişkiler bulunmuştur.

Büyükşahin ve Çelikkaleli (2010)'nin, "Ergenlerin arkadaş bağlılığı ve internet bağımlılığının cinsiyet, ebeveyn tutumu ve anne baba eğitim düzeylerine göre incelenmesi" çalışmasında, kız erkek ve toplamda ergenlerin arkadaş bağlılıkları ile internet bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Erkek ergenlerin kız ergenlere göre daha fazla internet bağımlısı ve arkadaş bağlılığı yaşadığı görülmüştür. Ergenlerin arkadaş bağlılığı puan ortalamalarının algılanan ebeveyn tutumlarına göre anlamlı bir biçimde farklılaştığı görülmüştür. Anne eğitim durumuna göre ergenlerin arkadaş bağlılığı puan ortalamalarının istatistiksel olarak anlamlı bir biçimde farklılaşmadığı, buna karşın ise baba eğitim durumuna göre ise farklılaştığı görülmüştür. Ergenlerin internet bağımlılığı baba eğitim durumuna göre farklılaşmazken, anne eğitim durumuna göre farklılaştığı ortaya çıkmıştır.

2.3. Yalnızlık

2.3.1. Yalnızlığın Tanımı

Yalnızlığı değişik şekilde ifade edenler olmuştur. Yalnızlık, bireyin var olan sosyal ilişkileri ile arzu ettiği sosyal ilişkileri arasındaki farklılık sonucu yaşanan hoş olmayan bir duygu durumudur (Pepleu ve Perlman, 1984).

İnsan sosyal bir varlık olduğu için diğer insanlarla sosyal ilişkiler kurma ihtiyacı hisseder. Hızlı değişimlerin yaşandığı günümüz dünyasında kişilerin yüz yüze olan sosyal ilişki ağının yerini insan makine insan şeklinde oluşmasıyla insanın sosyal yaşamdan kopmasına neden olmaktadır (Demirtaş, 2007). Geçtan (1984) yalnızlığı, insanın kendini anlaşılmamış ve kimsesiz hissettiği durumlardır diye ifade etmiştir.

2.3.2. Yalnızlık Türleri

Yalnızlığı değişik şekilde ifade eden araştırmacılara rastlamak mümkündür. Örneğin, Santrock' a göre, duygusal ve sosyal yalıtım olmak üzere iki tür yalnızlıktan söz edilmesi mümkündür. Duygusal yalıtım içsel dünyanın çeşidi ve çok yakın ve özel ilişki kuracak karşı cinsin yokluğunu hissetmekten kaynaklanır. Sosyal yalıtım ise bir gruba katılmaktan mahrum olma bireyde uzaklaştırılmış hissi oluşması şeklinde olabilir (Kulaksızoğlu, 2000).

Young (1982) ise üç tür yalnızlıktan bahsetmiştir. Bunlar;

1. Geçici (transient) Yalnızlık: Üzerinde fazla durulmayan bir yalnızlık çeşididir. Çok insanın yaşayabileceği yalnızlık duygusunu betimlemektedir.
2. Durumsal (situational) Yalnızlık: Bireyin daha sonraki ilişkilerinde önceki ilişkileri kadar doyum sağlayamaması veya sosyal ilişkide kayıp yaşadığı hissi sonucu olan yalnızlıktır.
3. Kronik Yalnızlık: Birbirini takip eden en az iki yıl veya uzun zamanda ilişkilerde yaşanan doyumsuzluğu ifade eder. Birey tarafından kronik yalnızlık, uzun zaman yaşanan bilişsel ve davranışsal yoksunlukları içerir. En çok da kronik olan yalnızlık durumları daha az ilişkiye sahip olurlar (akt. Köse, 2006).

2.3.3. Yalnızlık Nedenleri

Gümüş (2000) yalnızlığın nedenini, genel olarak insanların itici özelliğe sahip insanlarla ilişki kurmak istemedikleri şeklinde ifade eder. Brehm ise; yalnızlığın nedenleri olarak; sahip olduğumuz ilişkilerdeki yetersizlik, ilişkilerimizde olmasını istediğimiz değişiklikler ve kişisel özellikler gibi nedenleri belirtmiştir.

Kendilerini yalnız hisseden insanların ortak özelliklerini ise; düşük benlik saygısı, başkalarını olumsuz olarak değerlendirme, başkalarından olumsuz değerlendirme beklentisi içinde olma, düşüncelerine olan güvensizlik, çekingenlik, sosyal tepkide bulunamama, sosyal duyarsızlık ve karşı cins ile sıkı ilişki kurmaktan kaçınma olarak belirtmiştir (Buluş, 1996).

Mikulincer ve Segal (1990) deneklerin öznel değerlendirmelerinden yola çıkarak yalnızlığın nedeni olarak şu faktörleri ifade etmişlerdir; diğerleriyle duygusal bağ kurmada eksiklik(%56), ilgili kişi eksikliği (%16), çevrede tanıdık birilerinin olmayışı eksikliği (%13), birçok kişi mutlu iken üzgün olmak (%10), konuşacak birilerinin olmayışı (%10) ve aşırı derecede kendine odaklanma (%10) (akt. Duy, 2003).

2.3.4. Çocuklukta Yalnızlık

Bireyler, doğumdan itibaren ilk sosyal ilişkilerini çoğunlukla ailesi ile kurarlar. İlerleyen yaşlarda bu ilişkiler okulun da etkisiyle büyür ve karmaşıklaşır. Böylece birey her zamankinden daha fazla sosyal beceriye ihtiyaç duyar. Çocukluktan sonra gelen ergenlik ve ilk yetişkinlik dönemlerinde sırasıyla eğitimini sürdürme, bir meslek seçip yerleşme ve eş seçme gibi gelişimsel süreçleri yerine getirirken bireyden kişiler arası etkileşimlerde ve toplumsal durumlarda hiç olmazsa ortalama düzeyde performans göstermesi beklenir. Çocuğun kişilik gelişimi ve sosyalleşme süreci erken dönemde olumsuz çevre koşullarının engelleriyle karşılaşır, yetişkin yaşamı için gerekli yetenekleri geliştiremez. Bu durum, çocuğun zorlamalı durumlarla baş etme konusunda yetersiz kalmasına, özgüven duygusunu geliştirememesine, kaygı yaşantılarına ve yalnızlığa neden olmaktadır. Bu çerçevede, sosyal ortamlardan ve sosyal ortamlarda bir eylemi gerçekleştirme durumunda kaygı ve kaçınma biçiminde bir durum ortaya çıkar ve kişi bunu başaramadığı için yalnızlık duygusu yaşamayı kaçınılmaz olur (Gümüş, 2000).

2.3.5. Yalnızlığın Olumsuz Yönleri

İnsan sosyal bir varlık olduğu için yalnız olmak ne istenebilir ne de doğal olan bir şeydir. Mutlu ve tatmin edici bir yaşam sürmek için dünyayı diğer insanlarla paylaşırız. Peiffer (1999) yalnız olmanın sıkıntılarını, kimsesizlik, can sıkıntısı, karar verme, sosyal yaşam, tatiller ve maddi durum gibi ifadelerle konuyu dile getirmiştir. Kimsesizlik olarak iki tür kimsesizlikten bahsetmiştir. Biri diğer insanlarla anlamlı bir yaklaşıma yoksunluğu, ikincisi de yaşamdaki hedefleri gerçekleştirememekten kaynaklanan bir içsel boşluk duygusudur. Fakat her iki sorunun da çözülebilmesi

mümkün olabilir. Arkadaşlar arasında olma insanı güçlü kılmaktadır. Daha yakın arkadaşlıklar daha az yalnızlık demektir. Can sıkıntısının ise üstesinden gelmenin en zor yanı, bu işe başlarken, kişiyi pek de hoşlanmadığı bir durumun içine girmek zorunda kalmasıdır. Önemli olan pes etmeden çabaların sonucunu almayı bilmektir. Karar vermeye gelince ise danışacağınız birilerinin yanınızda olmamasıdır. Kendi ihtiyaçlarınızı belirleyip seçimlerinizi azaltarak kişinin kendisi için en iyi kararı vermesi ile çözülebilir (Peiffer, 1999).

Sosyal yaşamda yalnızlık ise, eğer insan diğer insanlara açılmayı ve bir arkadaş edinmeyi sürdürememişse zor bir durum olarak ortaya çıkar. İnsan kendi duyguları hakkında bir başkası ile konuşabildiği sürece işler yolunda demektir. Her topluluk içinde tüm insanların illa da mutlu olması çok zor bir durumdur. Nicelikten daha çok nitelikli arkadaşlık daha önemlidir. Tatiller ve maddi durumda da yalnız olmanın olumlu ve olumsuz yönleri olabilmektedir. İnsan tek başına güzel bir tatil yapabilir ama anlatacak birinin olmaması olumsuz bir durum olarak insanın karşısına çıkmaktadır. Maddi olarak ta yalnız kalmak beraberinde sorunlar getirmesi söz konusu olmaktadır (Peiffer, 1999).

2.3.6. Yalnızlıkla Baş Etme

Yalnızlık kimsenin kaçamayacağı bir duygudur. Yalom'un deyişiyle "herkes bu dünyaya yalnız gelir ve yalnız yaşayıp yalnız ayrılmak zorundadır." Yalnızlığı kaçınılmaz olarak gördükten sonra, insanların bu duygu ile başa çıkmada kullandıkları yöntemler önem kazanmaktadır. Bir çalışmada Moore ve Schultz televizyon izleme veya müzik dinleme; yapacak bir şey bulma ve birileriyle konuşma olmak üzere üç yöntemin yalnızlıkla baş etmede ergenler tarafından sıklıkla kullanıldığını göstermiştir. Diğer bir çalışmada, Woodward ve Frank, kendini meşgul etme, müzik dinleme, televizyon izleme, spor yapma ve ev hayvanları ile oynamayı kırsal kesim ergenlerinin yalnızlıkla baş etmede kullandığı yöntemler olarak tespit etmişlerdir. Başka bir çalışmada Rascoe ve Skomski, yalnızlıkla baş etmede birisiyle konuşmak, yapacak bir şey bulmak, dışarı çıkmak, jimnastik yapmak, yürümek, okumak-ders çalışmak ve müzik dinlemek-televizyon seyretmek üniversite öğrencilerinin yalnızlıklarıyla baş etmede kullandıkları en yaygın yöntemler olarak karşımıza çıktığı görülmüştür (Eskin, 2001; akt. Köse, 2006).

Bireyler reddedildiklerinde, yabancılaştıklarında, izole olduklarında ve durum kontrollerinden çıktığında daha fazla yalnız hissetmektedirler. Yalnızlıkla baş etme konusunda yapılan çalışmada, bu bireylerin kullandıkları baş etme metotlarının, hoş olan bireysel meşguliyetler, sosyal kontak geliştirme, yeniden bilişsel şekillenmeyi kullanma ve meşguliyet bulma olduğunu ortaya koymaktadır. Yine araştırmalar, adolesanların bilişsel yetilerine göre bağımlı ve bağımsız olanlar ayrıldığını söylemektedir. Bağımsız adolesanlar, kalabalıkta daha fazla yalnızken, bağımlı adolesanlar başkalarıyla olmadıklarında daha fazla yalnızdırlar. Bağımsız adolesanlar, yeniden bilişsel düzenleme ve bireysel uğraşlarla yalnızlıklarını bastırmaktadırlar. Bağımlı adolesanlar dini ve fiziksel aktiviteler ya da profesyonel yardıma başvurmaktadırlar. Kısacası, bağımlı adolesanlar yalnızlıkla mücadelede dış kaynaklara başvururken, bağımsız adolesanlar da kendine güven ve özerklik göstermektedir (Eren, 1994).

Ernst ve Cacioppo (1999), yaptıkları çalışmada, yalnızlıkla baş etmede ilk yaklaşım olarak, kişinin bireysel mücadelesinin önemli olduğunu söylemişler. Rook'un çalışması da; eşlerin ayrılmış ya da eşlerini kaybetmiş olan bireylerin yalnızlıklarıyla mücadelede bireysel eğlendirici aktivitelere yönlendikleri ortaya koymuştur. Yine bir çalışmada, yalnızlıkla baş etmede en etkili yolların başında, sıcak arkadaşlık ilişkilerinin kurulmasının önemi vurgulanmıştır. Bu çalışmalar yalnızlıkla baş etmenin yanı sıra yalnızlığı önlemenin de (prevention of loneliness) son derece önemli olduğunu ifade etmişlerdir. Bireylerin yalnızlığı önlemek için genellikle; streslerini azaltmak, diğer insanlarla empatik olmaya çalışmak ve zor durumda olan insanlara yardım etmek stratejilerini kullandıkları ortaya konulmuştur. Yalnızlığı önlemeye çalışan bireylerin bu becerilerini artırmak için grup çalışmaları yapılmakta ve bu bireylere ev ödevleri verilmektedir. Grup terapisi, akılcı duygusal ve bilişsel değişim modelleri ile yapılandırılmaktadır. Yapılan grup çalışmalarının sonucunda; bireylerin, streslerini azaltma, başkalarıyla empatik ilişkiler kurma ve zor durumda olanlara yardım etme stratejilerinin, yalnızlıktan koruyucu önemli faktörler olarak görülmesi ve bu yönde davranılmasının önemini görmeleri, başka bir deyişle bilişsel yeniden yapılanmaları sağlanmıştır. Sonuç olarak, bu temelli bir grup çalışması, bireylerin yalnızlığı önlemelerine yardımcı olmuş ve genel olarak yalnızlık üzerinde düşünmelerini, daha farklı bireysel yalnızlıkla baş etme yetilerinin kazandırılmasında başarılı sonuçlar elde edilmesini sağlamıştır (akt. Köse, 2006).

2.3.7. Yalnızlıkla İlgili Kuramsal Görüşler

Yalnızlıkla ilgili kuramsal bilgiler incelendiğinde çok sayıda düşünürlerin görüşleri karşımıza çıkmaktadır.

Freud, çocukluğun ilk dönemlerindeki ilişkilerin hayatın sonraki yıllarında yansımalarının olacağını vurgulamaktadır. Ona göre, eğer çocuk psikoseksüel evreler boyunca yakın çevresiyle içine girdiği ilişkilerden sıcak, güven verici, tatmin edici ve onaylayıcı bir tutum almamışsa tüm bu eksik yaşantılar onun ileriki yaşamında, diğer insanlarla kuracağı sosyal ilişkilerinin nitelik ve niceliğini de olumsuz yönde etkilemesi söz konusudur (Özgü, 1994).

Freud, kişilik gelişiminde psikoseksüel gelişimin önemini vurgulamış, çocuğun ilk yıllarındaki psikoseksüel dönemlerde kişilik gelişiminin oluştuğunu savunmuş ve psikoseksüel gelişimin ilk dönemi olan oral dönem içinde bebeğin, fizyolojik gereksinimleri karşılayan anneye karşı geliştirdiği bağılılığın niteliğinin daha sonraki yaşamında önemli kişilere karşı geliştirilecek duygu ve tutumların belirlenmesinde çok önemli olduğunu vurgulamıştır. Freud bu dönemde anne ile sıcak, sevecen ve güven verici ilişkiler yaşamayan çocuğun yaşamı boyunca diğer insanlarla sağlıklı ilişkiler kuramayacağını öne sürmüştür (Köse, 2006).

Freud'a göre, insan yaşam ve ölüm içgüdüsüne sahip olduğu ifade edilmiştir. Yaşam içgüdü, insanın kendi yaşamını devam ettirebilmesi için gerekli olan içgüdüdür. Diğer yandan da insanın ölüm içgüdüsüne sahip olduğunu belirtmiştir. Freud yaşamın amacı ölümdür diye düşünmüş, ölüm içgüdüsünün saldırganlık şeklinde dışa vurduğunu savunmuştur. Birbirine zıt iki kavram olan yaşam ve ölümün, insan bünyesinde bulunmasının çeşitli çatışmalara yol açabileceği öngörülmüştür. Bu çatışmalar da, yalnızlık şeklinde ortaya çıkabilmektedir. Dolayısıyla yalnızlık, yaşam ve ölüm içgüdüsünün bir çatışması olarak karşımıza çıkmaktadır (Köse, 2006).

Harry Sullivan'a göre yalnızlık, insanın ara gereksinmesi olan kişiler arası yakınlık ihtiyacının karşılanmadığı zaman ortaya çıkan hoş olmayan ve bireyin bu durumdan kurtulmak için her şeyi yapmayı göze alabileceği bir güdeleyici yaşam türüdür. Sullivan için insan, toplumsal bir varlık olup, doğumdan sonra toplumsallaşma sürecine girmektedir. Ergenlik öncesi dönem ise, diğer insanlarla yakın ilişkilerin başlaması bakımından önem taşımakta ve çocuk bu dönemde iç

dünyasını paylaşabileceği ve karşılaştıkları zorluklarda danışabileceği aynı cinsten yakın arkadaşlar edinme ihtiyacı duymaktadır. Eğer çocuk bu dönemde yakın ilişkiler kuramazsa, umutsuzlukla beraber yoğun bir yalnızlık içine düşmektedir. Sullivan'a göre, birey benlik sistemini kaygıdan korumak için ya da kaygı yaratan ortamlardan kaçınmakta veya kaygı yaratan durumları algılamamaya çalışmaktadır. Bu savunma yöntemlerinin yoğunlukla kullanılması sonucunda bireyin ilişkileri olumsuz yönde etkilenmekte ve çevresinde doyum sağlaması kısıtlanmaktadır (Demir, 1990).

Bir başka düşünür olan Alfred Adler ise, insan gelişiminde ailenin üzerinde durmaktadır. Toplumsal ilgi kişinin doğuştan var olan bir özelliğidir ve toplumsal ortam içinde kendiliğinden ortaya çıkar. Toplumsal ilgi belirtileri ilk kez çocuğun annesiyle olan ilişkisinde gözlemlenir. Başlangıçta oldukça ilkel bir biçimde görülen bu eğilim, çocuk büyüdükçe karmaşık bir biçim almaktadır (Geçtan, 1984). Toplumsal yapı içinde gelişen birey için toplumla kurduğu bağlar önemlidir. Adler'e göre kişinin kendisinin toplumla olan bağlarının koptuğunun hissettiği zaman yalnızlık ve kaygı hisseder (Abacı, 1986).

Çocuğun anne ile ilk iletişim kurmaya başladığı dönemde annenin çocuğa verdiği geri bildirimler çok büyük önem taşımaktadır. Çocuğun sevgi ve yakınlık belirtilerine, eğer anne samimi ve sıcak bir biçimde yanıt verirse, çocuk, ileriki yaşlarda diğer insanlara karşı yakın olmayı benimsemiş olur. Ancak çocuğun ilgi ve sevgi gereksinimi yeterince karşılanmaz ve doyum olmazsa, bu durumda çocuk da ilerleyen yaşlarda diğer insanlara karşı soğuk ve reddedici bir tavır içersinde olur. Bu durumda yalnız bir yaşamın kaçınılmaz olduğu bir yaşam kişinin karşısına çıkması söz konusu olur (Köse, 2006).

Karen Horney'e göre bütün insanlar ara sıra yalnız kalmak isteyebilirler. Anlamli olan bir yalnızlı duygusu nevrotik değildir. Fakat insanlarla ilişki kurmaya, onlarla birlikte olmaya dayanılmaz bir gerilim eşlik ediyorsa veya yaşamdan uzaklaşma temelde bu gerilimden kaçmaya yönelik bir araç durumuna gelirse bu yalnız olma arzusu nevrotik coşkusal yalıtımın bir göstergesi olur (Horney, 1999, akt., Bilgi 2005).

Carl Gustav Jung'a göre yaşamın ilk yıllarında çocuğun ayrı bir kişiliğinin olmadığı savunulur. Ana babanın ruhsal sorunları çocuğa da yansır. Çocuk okula başlayınca ana baba ile de ilişkisi çözülmeye başlar. Bu dönemde ana babanın

tutumları önemlidir. Ana babanın çocuğu aşırı denetlemeleri, onun adına kararlar almaları sonucunda çocuğun bireyselleşmesi zedelenmiş olmaktadır (akt. Yanbastı, 1990). Bireyselleşemeyen çocuk, yaşamın ileriki aşamalarında ana baba ile olan ilişkisini çözümleyemediğinden, sağlıklı bir kişilik yapısının gelişmesi zor olacaktır. Bunun sonucunda da, bireyin diğer insanlarla olan ilişkilerini olumsuz etkileyecek ve birey için yalnızlık kaçınılmaz bir durum olacaktır (Köse, 2006).

Fromm, yalnızlığı insanın normal sorunu olarak görmekte ve insanların birbirlerinden kopması sonucunda kişilerin kendilerini soyutlanmış hissettiklerini öne sürmüştür. Fromm'a göre doğayı aşmış, kendi varlığının ve ölüm olgusunun bilincine varmış bir insan, mutlak bir yalnızlık ve toplumdan tecrit edilmişlik duygusu yaşamaktadır (Buluş, 1996).

Eric Erikson, sosyal etkileşimin çocuğun kişiliğini oluşturmada önemli etkileri olduğunu dile getirmiştir. Kişinin sekiz aşamalı psikososyal evrelerden geçerek oluştuğunu ifade etmiştir. Bu evrelerden birincisi güven ve güvensizlik algısının gelişimidir. Güven veya güvensizlik algısı, ebeveynin çocuğunun ihtiyaçlarına karşı hangi ölçüde duyarlı olduğu ile ilişkilidir. Bebeğin beslenme, sevgi ve korunma gibi ihtiyaçları ertelenmeden zamanında karşılandığı durumlarda çocuk çevresine karşı güven duygusu geliştirecektir. Çocuğun sevgi ve bakım ihtiyacının tutarlı bir şekilde karşılanmadığı durumlarda, çocuk ileriki yaşlarda çevresine güvenmeme ve çevreyi düşmanca algılama duygularına sahip olacaktır (Aydın, 2005).

Bowlby'nin 'Bağlanma' (attachment) kavramı yalnızlık bulmacasını anlamamıza yardım eder. Ona göre, yaşamın ilk yıllarında ebeveyne güvenli bağlanabilen bebek, ileriki yıllarda çevresindeki insanlar ve dünya ile ayrılık kaygılarının yön vermediği ilişkilere girebilir. Bu ilişkilerde yakınlaşma ve uzaklaşmaların sonucu kaygılara, güven ve güvenlik duyguları ile tahammül edebilir. Güvenli bağlanma, ebeveyn bebekle olmadığı zamanlarda, bebekle birlikte kalan koruyucu gibidir. Güvensiz ve kaygılı bağlanan bebekler ebeveynden ayrıldığında, büyük bir kaygı ile yaşam sürerler. Bu durumu protesto ederler. İsyanları bir süre sonra umutsuzluğa dönüşür. Çevrelerine ilgisizleşirler. Ebeveynin gidişinden bu derece etkilenen bebek, dönüşünde ona da ilgisiz kalabilir (Erten, 2004, akt., Köse, 2006).

Winnicott'a göre yalnız hissedenin veya yalnızlığa katlanamayanın, öteki ile oluşu içselleştiremeyen olduğunu ifade etmektedir. Yalnız hisseden içinde yalnızdır. Yalnızlığını bir iç koşul olarak yaşar. Yalnızlığını kalabalıkların içindeki varoluşuna da taşır (Erten, 2004, akt. Köse, 2006). Köknel'e göre çalışan insan yalnızdır. Kişiliği geliştikçe geçmiş yaşantılar ile gelecek beklentiler arasında yeni bileşimler yapıp bağlantı kurdukça, kendine özgü bir dünya oluşturur. Ancak bu dünya içindeki temel duygu, yalnız olmanın tek kalmanın sonucu oluşan duygudur (Köknel, 1987).

2.3.8. Yalnızlıkla İlgili Yapılan Araştırmalar

2.3.8.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Eren (1994), araştırmasında "Lise öğrencilerinin yalnızlık düzeyleri ve psikolojik ihtiyaçlarının incelenmesi" konusunu ele almıştır. Araştırma bulgularında, sınıf, cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, ebeveyn durumu, anne- baba eğitim düzeyinin yalnızlık üzerindeki etkilerinin önemli olmadığı tespit edilmiştir. Diğer taraftan, sınıf, cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, ebeveyn durumu, anne-baba eğitim düzeyinin farklı oluşuna göre psikolojik ihtiyaçlarla da kısmen farklılık olduğu bulunmuştur.

Gümüş (1998)'ün, "Üniversite öğrencilerinin yalnızlık ve beden imgelerinden doyum düzeylerinin sosyal kaygı düzeyleri ile ilişkisi"ni incelediği çalışmanın bulguları, üniversite birinci sınıf öğrencilerinin sosyal kaygı düzeyleri ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olduğunu göstermektedir (akt. Demirtaş, 2007).

Löker (1999), "Ergenlerde anne baba ve arkadaş bağlılığının sosyal ve duygusal yalnızlık üzerindeki ayrıştırıcı etkisi"ni incelediği tezinde, orta yaş ergenlerin, geç yaş ergenlere göre daha fazla duygusal yalnızlık hissettiklerini ve erken yaş ergenlerin, orta ve geç yaş ergenlerden daha fazla sosyal yalnızlık yaşadıklarını bulmuştur.

Bilgiç (2000), araştırmasında "Arkadaşlık becerisi eğitiminin ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin yalnızlık düzeylerine etkisi"ni incelemiştir. Araştırmada deney ve kontrol grupları UCLA yalnızlık ölçeğinin ön test-son test-izleme testi ölçümleri arasındaki farklılık bakımından karşılaştırılmış ve bu karşılaştırmalar sonucunda,

deney grubundaki öğrencilerin yalnızlık düzeylerinde, kontrol grubundaki öğrencilere kıyasla anlamlı düzeyde azalma olduğu tespit edilmiştir.

Yıldırım (2000), yapmış olduğu araştırmada “Yalnızlık, sınav kaygısı, aile, arkadaş ve öğretmen desteği değişkenlerinin akademik başarıyı ne denli yordadığı” araştırılmıştır. Araştırma bulgularına göre, öğretmen desteği, aile desteği, yalnızlık ve sınav kaygısı değişkenleri akademik başarıyı manidar olarak yordamakta, arkadaş desteği ise yordamamaktadır.

Bilgi (2005), “Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi” konulu araştırmasında, öğrencilerin depresyon ve yalnızlık düzeyleri bilgisayar oyunu oynama süresine göre değişmediği, bilgisayar oyun türüne göre öğrencilerin depresyon ve yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılığın bulunmadığı görülmüştür. Bunun yanında internet kafede bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin ise evde bilgisayar oyunu oynayanlardan daha yalnız oldukları tespit edilmiştir.

Kaya (2005), “Farklı sosyometrik statülerdeki ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin benlik kavramı ve yalnızlık düzeyleri”ni incelediği araştırmasında, farklı sosyometrik statüdeki öğrencilerin benlik kavramı ve yalnızlık düzeylerinin anlamlı düzeyde farklı olduğunu bulmuştur. Popüler öğrencilerin benlik kavramı düzeyleri reddedilen ve ihmal edilen öğrencilerin benlik kavramı düzeylerinden daha yüksek bulunmuştur.

Köse (2006), “Liseli ergenlerde kişilik ve sosyal desteğin yalnızlığa olan etkisinin incelenmesi” çalışmasında, liseli ergenlerin yalnızlık düzeyleri cinsiyete göre, okul tür değişkenine göre, anne çalışma durumuna göre farklılık göstermemektedir. Annelerin, babaların eğitim durumlarına göre, sahip olunan kardeş sayısına göre, anne babanın birlikte olma durumuna göre, algılanan ekonomik düzey değişkenine göre, anne ve baba tutum değişkenine göre, insan ilişkilerini algılama biçimi değişkenine göre, yalnızlık kavramı ile kendini değerlendirme biçimine göre ise farklılık gösterdiği ifade edilmiştir. Liseli ergenlerin yalnızlık puanları ile kişilik özellikleri arasında, yalnızlık puanları ile aileden algıladıkları sosyal destek arasında negatif yönde, yalnızlık puanları ile arkadaşlardan algılanan sosyal destek arasında negatif yönde anlamlı bir ilişkinin olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca liseli ergenlerin aileden algıladıkları sosyal destek ve arkadaşlardan algıladıkları sosyal destek ve

algıladıkları aile desteği ile kişilik özellikleri yalnızlık puanlarını yordadığı görülmüştür.

Demirtaş (2007), “İlköğretim sekizinci sınıf öğrencilerinin algılanan sosyal destek ve yalnızlık düzeyleri ile stresle başa çıkma düzeyleri arasındaki ilişki” konulu çalışmasında, cinsiyet ile öğrencilerin yalnızlık, aileden, arkadaştan ve öğretmenden algılanan sosyal destek ve stresle başa çıkma düzeyleri arasında, annenin ve babanın çalışıp çalışmaması ile yalnızlık, aileden, arkadaştan ve öğretmenden algılanan sosyal destek düzeyleri arasında, algılanan anne baba tutumları ile yalnızlık, aileden, arkadaştan ve öğretmenden algılanan sosyal destek ve stresle başa çıkma düzeyleri arasında anlamlı bir fark çıkmamıştır. Ancak kardeş sayısı ile yalnızlık düzeyleri arasında (kardeş sayısı üç, dört, beş olanların yalnızlık puanları yüksek olduğu), akademik başarı durumu ile yalnızlık, aileden ve arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyleri arasında (akademik başarı durumu düşük olan öğrencilerin orta ve yüksek olanlara göre yalnızlık ölçeği puanı yüksek), stresle başa çıkma düzeyleri ile yalnızlık, aileden algılanan sosyal destek ve genel sosyal destek düzeyleri arasında (öğrencilerin yalnızlık düzeyleri arttıkça stresle başa çıkma düzeyleri azalmakta) anlamlı bir fark ortaya çıkmıştır.

2.3.8.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Goldenberg (1981), “Sekizinci, onbirinci ve üniversite öğrencileri ile yalnızlığın nedenleri” üzerindeki çalışmasında üç sınıf düzeyi arasındaki yalnızlık düzeyi açısından önemli farklar olmadığı onucuna varmıştır. Benlik saygısı, sosyal kaygı, kimlik oluşturma, aile ilişkilerinin ve arkadaşlık ilişkilerinin niteliği gibi bazı faktörlerin bütün gruplar için yalnızlık açısından önemli etkenler olduğunu belirlemiştir. Sekizinci sınıf öğrencileri için yalnızlık düzeyini belirleme de anne ile olan ilişkinin niteliği önemli, iken, üniversite öğrencileri için, arkadaşlarla olan ilişkinin niteliği önemli belirleyiciler olmaktadır (Bilgiç, 2000).

Horowitz, French ve Anderson (1981)'un, yalnız bireyin özelliklerini ortaya çıkarmak amacıyla yaptıkları çalışmalarının bulguları, yalnız bireylerin diğer insanların kendilerinden hoşlanmadıklarını düşündüklerini, nasıl arkadaşlık kuracaklarını bilemediklerini, benliklerini diğerlerinden yalıtıklarını, aktivitelerden

kendilerinin dışlandıklarını düşündükleri ortaya çıkmıştır. Ayrıca, yalnız bireylerin yalnızlıklarının nedenlerini kendilerinin değişmez özelliklerindeki eksikliklere yüklediklerini bulmuşlardır (Demirtaş 2007).

Slater ve arkadaşları, (1983), "Ailenin parçalanmış olmasının kız ve erkek ergenler üzerindeki etkileri"ni araştırdıkları çalışmalarında parçalanmış ailelerden gelen kızların aksine, aileleriyle birlikte olanlardan daha sağlıklı bir benlik kavramına sahip olduklarını ve aile ortamlarını daha iyi algıladıklarını saptamışlardır. Söz konusu bireyler aileleriyle birlikte yaşayanlarla kıyaslandığında, aile ortamlarında fazla kontrol, başarı için baskı ve çelişki yaşadıklarını ifade etmişlerdir (Buluş, 1996).

Mcelroy (1997), yaptığı araştırmada, kişilik, sosyal destek ve yalnızlık kavramları arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Araştırma sonucunda yalnızlık ve öz saygı, sosyal anksiyete, düşük atılganlık, düşük risk alma ve içe dönüklük gibi oldukça çok sayıda etkisiz kişiler arası davranışlar arasında pozitif korelasyon bulunmuştur. Sosyal destek, dışa dönüklük ve iyi oluşla yalnızlık arasında negatif korelasyon tespit edilmiştir (Erdeğer, 2001).

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma genel tarama türünde bir çalışmadır. Bu çalışmada bilgisayar oyunlarını oynamayan ve oynayanların oynama sıklığına göre ilköğretim 4.sınıf öğrencilerinin arkadaş bağıllık ve yalnızlık düzeyine etkilerinin bazı değişkenler bilgisayar oyununu oynama sıklığı, bilgisayar oyun türü, bilgisayar oyunu oynanan mekân, ailenin ekonomik durumu değişkenleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığına bakılmıştır.

3.2. Araştırmanın Evreni

Bu araştırmanın evrenini, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Milli Eğitim Gençlik ve Spor Bakanlığı İlköğretim Dairesine bağlı Lefkoşa merkez ilkokullarındaki öğrenciler ve okul yöneticileri oluşturmaktadır.

3.3. Araştırmanın Örneklemi

Bu araştırmanın örneklemini, KKTC Milli Eğitim Gençlik ve Spor Bakanlığı İlköğretim Dairesine bağlı Lefkoşa merkezdeki 9 Eylül İlkokulu, Çağlayan Cumhuriyet İlkokulu, Necati Taşkın İlkokulu, Şehit Doğan Ahmet İlkokulu, Şehit Tuncer İlkokulu, Şehit Yalçın İlkokullarında 2011-2012 eğitim öğretim yılı içinde öğrenim görmekte olan 4. sınıf öğrencilerinden seçilmiştir. Araştırmaya gönüllü 308 öğrenci katılmıştır. Araştırmaya gönüllü olarak katılan öğrenci sayısı 308 olmakla birlikte, okullardan 41 anket geri alınmamıştır. Bunun yanında geçersiz ölçeklerin

elenmesiyle toplam örneklem sayısı 242'ye düşürülmüştür. Araştırmaya katılan örneklem 129'u (% 53,3) kız, 113'ü (%46,7) erkek öğrencilerden oluşmaktadır.

Katılımcılar hakkında daha ayrıntılı bilgi elde etmek amacıyla anket ile toplanan verilerin frekans dağılımları tabloleştirilerek yorumlanmıştır.

Çizelge 1: Araştırmanın Örneklemi Oluşturan Okullar ve Öğrenci Dağılımı

Okul Adı	N	%
9 Eylül İlkokulu	82	33,9
Çağlayan.Cumhuriyet İlkokulu	25	10,3
Necati Taşkın İlkokulu	26	10,7
Şehit Doğan Ahmet İlkokulu	37	15,3
Şehit Tuncer İlkokulu	63	26,0
Şehit Yalçın İlkokulu	9	3,7
Toplam	242	100,0

Çizelge 1'de de görüldüğü gibi 6 ilkokuldan toplam 242 öğrenci araştırmanın nicel bölümünün örneklemi oluşturmaktadır. Çizelge 1'deki okullardan toplam 6 okul yöneticisi ise araştırmanın nitel bölümünün örneklemi oluşturmaktadır.

3.4. Veri Toplama Araçları

3.4.1. Bireyi Tanıma Formu

İlköğretim 4. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunlarını oynama sıklığının arkadaşlık ilişkilerine ve yalnızlığa etkileri olduğu düşünülen bazı değişkenlere ait veriler elde etmek için "Bireyi Tanıma Formu" hazırlanmıştır. Formda öğrencilerin okulu, sınıfı, yaşı cinsiyeti, ailenin ekonomik düzeyi, evlerinde bilgisayarın olup olmadığı, bilgisayar oyunu oynayıp oynamadığı, oyun oynayanların evde mi internet kafede mi oynadıkları, bilgisayar oyun oynama süresi, bilgisayar oyun türü, gibi sorular yer almaktadır.

3.4.2. Arkadaş Bağlılık Ölçeği

Armsden ve Gereenberg (1987) tarafından geliştirilen arkadaş bağlılık ölçeği, ergenlerin arkadaşlarıyla aralarındaki bilişsel-duyuşsal bağlılığın ölçmeyi amaçlamıştır. Ölçeğin Türkçe'ye uyarlanması ise Hortaçsu ve Oral (1991) tarafından gerçekleştirilmiştir (akt., Saçar, 2007).

Arkadaş Bağlılık Ölçeği, 5'li likert tipinde 25 maddeden oluşmaktadır. Ölçeği yanıtlayan bireylerin arkadaşlık ilişkileriyle ilgili her bir maddenin kendileri için doğruluk derecesini belirtmektedir. Puanlamada; 1, 2, 3, 6, 7, 8, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 24 ve 25. Maddeler "her zaman" (5), "çoğunlukla" (4), "bazen" (3), "nadiren" (2), "hiçbir zaman(1) şeklinde puanlanırken, 4, 5, 9, 10, 11, 18, 22. ve 23. Maddeler tersine döndürülmüş ifadeler olduğundan bu maddelerin puanları tersine dönüştürülerek "her zaman" (1), "çoğunlukla" (2), "bazen" (3), "nadiren" (4), "hiçbir zaman" (5) toplam puana katılır.

Toplam puan ranjı 25 ile 125 arasındadır. Ölçekten alınan yüksek puanlar, bireylerin arkadaşlarıyla olan güçlü bağlılığa işaret etmektedir. Ölçeğin orijinal formunda; saygı, anlama ve güven alt boyutları vardır. Ancak ölçeğin Türkçe'ye uyarlanmasının yapıldığı çalışmada faktör analizi değerleri orijinal formun sonuçlarıyla uyum göstermemektedir. Dolayısıyla sadece toplam puanlar kullanılmaktadır. Ölçekle ilgili yapılan geçerlik- güvenilirlik çalışmasında ölçeğin Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısını .92 olarak hesaplanmıştır. Maddelerin birbiriyle korelasyonu ise .51 ile .75 arasında dağılım göstermektedir (Löker, 1999).

Akkapulu (2005)'nin yaptığı çalışmada ölçeğin iç tutarlılık katsayısı .91, testi yarılama yöntemiyle .95, testin tekrarı yöntemiyle .71 değerleri bulunmuştur. Ölçeğin Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı da .92 olarak tespit edilmiştir. Ayrıca ölçeğin geçerlik çalışmasında ise ABÖ'nün Sosyal Yetkinlik Beklentisi Ölçeği ile .44, ve Anne-baba Bağlılık Ölçeği ile ise .25 düzeyinde korelasyon gösterdiği saptanmıştır (Saçar, 2007).

3.4.3. UCLA Yalnızlık Ölçeği

UCLA-Yalnızlık Ölçeği (Univesity of California Los Angeles Loneliness Scale), bireylerin yalnızlık durumlarını değerlendirmek için Russel, Peplau ve Ferguson (1978) tarafından geliştirilmiştir. Demir (1989) tarafından geçerlik ve

güvenirlilik çalışması yapılan sosyal ilişkilerle ilgili duygu ve düşüncelerin ne sıklıkla yaşandığını dördümlü likert tipi ölçek üzerinden değerlendirilen, 10' ters 10'u düz olarak kodlanmış toplam 20 maddeden oluşan bir ölçektir. Puanı yüksek olan bireyler "yalnız" olarak tanımlanmaktadır. Demir tarafından ölçeğin, 72 denek üzerinde, beş hafta ara ile uygulanan test-tekrar test puanları arasındaki ilişki katsayı. 94 ölçeğin güvenirlilik katsayısı ise. 96 olarak tespit edilmiştir (Demir, 1989).

Ölçeğin puanlamasında olumlu yönde ifadeleri içeren maddeler (1, 4, 5, 6, 9, 10, 15, 16, 19, 20) "hiç yaşamam" (4), "nadiren yaşarım" (3), "bazen yaşarım" (2), "sık sık yaşarım" (1) şeklinde puanlaması yapılmaktadır. Olumsuz ifadeleri içeren maddeler ise (2, 3, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 17, 18) bunun tam tersi şeklinde, "hiç yaşamam" (1), "nadiren yaşarım" (2), "bazen yaşarım" (3), "sık sık yaşarım" (4) şeklinde puanlaması yapılmaktadır. Ölçekten alınan en yüksek puan 80, en düşük puan ise 20'dir. Ölçekten alınan puanın yüksek olması yalnızlık düzeyinin yüksek olduğunu göstermektedir.

3.4.4. Açık Uçlu Görüşme Soruları

Bilgisayar oyunlarını oynamanın ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkileri ile ilgili okul yöneticilerine aşağıdaki sorularla mülakat şeklinde bir nitel çalışma yapılmıştır.

1. a) Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı sizce öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerini etkiliyor mu? b) Etkiliyorsa nasıl etkiliyor? c) Olumsuz etkiler varsa elimine etmek için önerileriniz var mıdır?

2. a) Bilgisayar oyunlarını sık oynayanlar veya aynı tür oyunları tercih edenler arasında sizce arkadaşlık ilişkileri artıyor mu, azalıyor mu? b) Sizce bunun sebebi ne olabilir?

3. a) Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığının sizce öğrencilerin yalnızlığına etkileri var mıdır? b) Bu konuda olumsuz etkilerden kurtulmak için öneriniz nedir?

4. a) Bilgisayar oyunlarını sık oynayan veya aynı tür oyunları tercih eden öğrencilerin kendilerini yalnız hissettikleri konusundaki düşünceleriniz nelerdir?

5. a) Bilgisayar oyunlarını oynama mekânına göre (evde, okulda, internet kafede) öğrencilerin arkadaşlığına ve/veya yalnızlığına etkileri nasıl oluyor? b) Önerileriniz nelerdir? gibi sorular ile okul yöneticilerinin görüşleri alınmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırma ile elde edilen bilgiler, SPSS 20 programı kullanılarak analiz edilmiştir. Sonrasında çizelgeler oluşturulmuş ve açıklamalar yapılarak yorumlanmıştır.

Araştırmaya alınan 242 kişisel bilgi formunda öğrencilerin öğrenim gördüğü okullar, sınıflar, yaşları, cinsiyetleri, aylık gelirleri, evlerinde bilgisayar olup olmaması, bilgisayar oyununu nerede oynadıkları, bir hafta içinde evde ve internet kafede ortalama kaç saat bilgisayar oyunu oynadıkları, oynadıkları bilgisayar oyunu içerisinde spor ve yarış oyunları, macera oyunları, savaş ve strateji oyunları ve zekâ ve mantık oyunları oynama sıklıkları haftalık olarak incelenmiştir. Verilere istatistiksel çözümleme olarak aritmetik ortalama, standart sapma, yüzde tabloları yöntemleri uygulanmıştır.

Araştırmaya alınan 25 maddelik Arkadaş Bağlılık Ölçeği, 5'ten 1'e doğru ve 20 maddelik Ucla Yalnızlık Ölçeği, 4'ten 1'e doğru puanlar verilerek SPSS paket programında analiz edilmiştir. Analiz sonuçlarının yorumlanmasında her maddeye ilişkin olarak hesaplanan ortalamalar öğrencilerin arkadaş bağlılık ölçeği ve yalnızlık ölçeği olarak kabul edilmiştir.

Öğrencilerin arkadaş bağlılık düzeyleri ve yalnızlık düzeylerine yönelik düşünceleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığını test etmek için T-Testi, Kruskal Wallis testi ve üç ya da daha çok grubun düşünceleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığını test etmek için de Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Farkın anlamlı çıktığı durumlarda ise Post-Hoc LSD testi kullanılmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın amacın yönelik olarak elde edilen bulgulara ve yorumlara bu bölümde yer verilmiştir. Öğrencilerin kişisel bilgileri, arkadaşlık bağlılık düzeyleri ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkileri ve alt problemlere ilişkin bulgular ve yorumlara yer verilmiştir.

4.1. İlköğretim Öğrencilerinin Bireyi Tanıma Anketine İlişkin Bulguları

Öğrencilerin bireyi tanıma formundaki maddelere vermiş oldukları cevaplar sonucunda öğrencilerin öğrenim gördükleri okulları, yaşları, cinsiyetleri, sınıflarına yer verilmiştir. Bunun yanında öğrencilerin evlerinde bilgisayar olup olmaması, bilgisayar oyunlarını oynayıp oynamamaları, bilgisayar oyunlarını nerede oynadıkları, öğrenciler bilgisayar oyunlarını evlerinde ve internet kafede oynuyorlar ise haftada ortalama kaç saat oynadıkları, bilgisayarda en fazla oynadıkları oyun türlerinin önem derecesi ile ilgili bulgulara yer verilmiştir.

4.1.1. İlköğretim Öğrencilerinin Öğrenim Gördükleri Okullarına İlişkin Bulguları

Öğrencilerin öğrenim gördüğü okulların ve öğrencilerin dağılım ve yüzdeliğine çizelge 1'de yer verilmiştir.

Araştırmaya katılan Lefkoşa merkezdeki altı ilköğretim okulundan öğrenci sayısı ve yüzdelik oranı şu şekildedir; 9 Eylül İlkokulundan 82 (%33,9), Çağlayan Cumhuriyet İlkokulundan 25 (%10,3), Necati Taşkın İlkokulundan 26 (%10,7), Şehit

Doğan Ahmet İlkokulundan 37 (%15,3), Şehit Tuncer İlkokulundan 63 (%26,0) ve Şehit Yalçın İlkokulundan 9 (%2,7) olmak üzere toplam 242 öğrencidir.

4.1.2. İlköğretim Öğrencilerinin Yaşlarına İlişkin Bulguları

Araştırmaya katılan öğrencilerin yaşları ile ilgili bulgularına aşağıdaki çizelgede yer verilmiştir.

Çizelge 2. İlköğretim Öğrencilerinin Yaşlarına Göre Dağılım ve Yüzdeleri

Yaş	N	%
10	212	87,6
11	30	12,4
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin % 87,6'sı 10 yaşında, % 12,4'ü 11 yaşında oldukları görülmektedir.

4.1.3. İlköğretim Öğrencilerinin Cinsiyetine İlişkin Bulguları

Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyeti ile ilgili bulgularına aşağıdaki çizelgede yer verilmiştir.

Çizelge 3. İlköğretim Öğrencilerinin Cinsiyetine Göre Dağılım ve Yüzdeleri

Cinsiyet	N	%
Kız	129	53,3
Erkek	113	46,7
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin % 53,3'ü kız, %46,7'si erkek öğrencilerden oluşmaktadır.

4.1.4. İlköğretim Öğrencilerinin Öğrenim Gördükleri Sınıfa İlişkin Bulguları

Araştırmaya katılan öğrenciler aşağıdaki çizelgede görüldüğü gibidir.

Çizelge 4. İlköğretim Öğrencilerinin Öğrenim Gördükleri Sınıfa Göre Dağılım ve Yüzdeliği

Sınıf	N	%
4.Sınıf	242	100,0
Toplam	242	100,0

Araştırmanın nicel bölümünü ilköğretim 4.sınıftan toplam 242 öğrenci oluşturmaktadır.

4.1.5. İlköğretim Öğrencilerinin Ailelerinin Aylık Gelirlerine İlişkin Bulguları

Öğrencilerin ailelerinin aylık gelirine göre yüzdelik oran dağılımı aşağıdaki çizelgede yer verilmiştir.

Çizelge 5. İlköğretim Öğrencilerinin Ailelerinin Aylık Gelirine Göre Dağılım ve Yüzdeliği

Gelir	N	%
1499 TL ve altı	30	12,4
1500 TL-1999 TL arası	87	36,0
2000 TL-2999 TL arası	46	19,0
3000 TL ve üstü	79	32,6
Toplam	242	100,0

Öğrencilerin ailelerinin aylık ortalama gelirleri, 1499 TL ve altı %12,4, 1500 TL ve 1999 TL arası %36,0, 2000 TL ve 2999 TL arası %19,0 ve 3000 TL ve üstü ise %32,6 olarak tespit edilmiştir.

4.1.6. İlköğretim Öğrencilerinin Evlerinde Bilgisayar Olup Olmaması ile İlgili Bulguları

Öğrencilerin evlerinde bilgisayarın olup olmaması ile ilgili bulgulara aşağıdaki çizelgede yer verilmiştir.

Çizelge 6. İlköğretim Öğrencilerinin Evlerinde Bilgisayar Olup Olmadığına İlişkin Dağılım ve Yüzdeliği

	N	%
Evet	222	91,7
Hayır	20	8,3
Toplam	242	100,0

Çizelgede de görüldüğü gibi öğrencilerin %91,7'sinin evinde bilgisayar varken, %8,3'ünün evinde ise bilgisayar bulunmamaktadır.

4.1.7. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Oynayıp Oynamaması ile İlgili Bulguları

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynayıp oynamaması ile ilgili bulgulara aşağıdaki çizelgede yer verilmiştir.

Çizelge 7. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamaması ile İlgili Dağılım ve Yüzdeliği

	N	%
Evet	228	94,2
Hayır	14	5,8
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin %94,2'si bilgisayar oyunu oynarken, %5,8'i ise bilgisayar oyunu oynamadıklarını ifade etmişlerdir.

4.1.8. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Nerede Oynadıklarına İlişkin Bulguları

Öğrencilerin bilgisayar oyununu nerede oynadıklarına ilişkin bulgularına aşağıdaki çizelgede yer verilmiştir.

Çizelge 8. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Nerede Oynadıklarına İlişkin Dağılım ve Yüzdeliği

	N	%
Oynamıyor	14	5,8
Evde	186	76,9
İnternet kafede	14	5,8
Hem evde hem de internet kafede	28	11,6
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrenciler bilgisayar oyunlarını oynamayan 14 (%5,8) kişinin haricinde, %76,9'u evde, %5,8'i internet kafede ve %11,6'sı da hem evde hem de internet kafede oynadıkları görülmektedir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu evlerindeki bilgisayarlarında oyun oynamaktadırlar.

4.1.9. İlköğretim Öğrencilerinin Evlerindeki Bilgisayarda Bir Hafta İçinde Ortalama Kaç Saat Bilgisayar Oyunu Oynadıkları ile İlgili Bulguları

Öğrencilerin evlerinde bir hafta içinde ortalama kaç saat bilgisayar oyunu oynadıkları ile ilgili yüzdeler oranları aşağıdaki çizelgede verilmiştir.

Çizelge 9. İlköğretim Öğrencilerinin Evlerindeki Bilgisayarda Bir Hafta İçinde Ortalama Kaç Saat Bilgisayar Oyunu Oynadıkları ile İlgili Dağılım ve Yüzdeliği

	N	%
Oynamıyor	28	11,6
1-3 Saat	30	12,4
4-7 Saat	72	29,8

8-10 Saat	24	9,9
11-14 Saat	59	24,4
15 Saat ve Üstü	29	12,0
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin evlerinde bilgisayar oyunlarını oynamayan %11,6 haricinde, 1-3 saat oynayan %12,4, 4-7 saat %29,8, 8-10 saat %9,9, 11-14 saat %24,4 ve 15saat ve üstü ise %12,0 oranında oynadıkları tespit edilmiştir. Çizelgede de görüldüğü gibi 4-7 saat arası oynanma oranı daha fazladır.

4.1.10. İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Kafede Bir Hafta İçinde Ortalama Kaç Saat Bilgisayar Oyunu Oynadıkları ile İlgili Bulguları

Öğrencilerin internet kafede bir hafta içinde ortalama kaç saat bilgisayar oyunu oynadıkları ile ilgili yüzdeler oranları aşağıdaki çizelgede verilmiştir.

Çizelge 10. İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Kafede Bir Hafta İçinde Ortalama Kaç Saat Bilgisayar Oyunu Oynadıkları ile İlgili Dağılım ve Yüzdeleri

	N	%
Oynamıyor	198	81,8
1-3 Saat	23	9,5
4-7 Saat	7	2,9
8-10 Saat	8	3,3
11-14 Saat	3	1,2
15 Saat ve Üstü	3	1,2
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin evlerinde bilgisayar oyunlarını oynamayan %81,8 haricinde, 1-3 saat oynayan %9,5, 4-7 saat %2,9, 8-10 saat %3,3, 11-14 saat %1,2 ve 15saat ve üstü ise %1,2, oranında oynadıkları tespit edilmiştir. Çizelgeden 10'dan da anlaşıldığı gibi öğrencilerin büyük bir çoğunluğu internet kafede oyun oynamadıklarını ifade etmişlerdir.

4.1.11. İlköğretim Öğrencilerinin En fazla Oynamayı Tercih Ettikleri Bilgisayar Oyunları ile İlgili Bulguları

Öğrencilerin en fazla oynamayı tercih ettikleri bilgisayar oyunları ile ilgili bulgulara aşağıdaki çizelgelerde yer verilmiştir.

Çizelge 11. Spor ve Yarış Oyunlarının Önem Derecesinin Dağılım ve Yüzdeliği

	N	%
Oynamıyor	73	30,2
Bazen	73	30,2
Çoğunlukla	43	17,8
Her zaman	53	21,9
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrenciler spor ve yarış oyunlarını %30,2'si oynamadığını ifade ederken, %30,3'ü bazen, %17,8'i çoğunlukla ve %21,9'u da her zaman oynadıklarını ifade etmişlerdir. Dolayısıyla spor ve yarış oyunlarını oynamadıklarını ya da bazen oynadıklarını ifade eden öğrenci dağılım ve yüzdelerinin daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Çizelge 12. Macera Oyunlarının Önem Derecesinin Dağılım ve Yüzdeliği

	N	%
Oynamıyor	43	17,8
Bazen	72	29,8
Çoğunlukla	79	32,6
Her zaman	48	19,8
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin macera oyunlarını %17,8'i oynamadığını belirtirken, %29,8'i bazen, %32,6'sı çoğunlukla ve %19,8'i de her zaman oynadıklarını belirtmişlerdir. Macera oyunlarını çoğunlukla ve bazen oynadıklarını ifade eden öğrenci dağılım ve yüzdelerinin daha fazla olduğu görülmektedir.

Çizelge 13. Savaş ve Strateji Oyunlarının Önem Derecesinin Dağılım ve Yüzdeliği

	N	%
Oynamıyor	69	28,5
Bazen	38	15,7
Çoğunlukla	60	24,8
Her zaman	75	31,0
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin savaş ve strateji oyunlarını %28,5'i oynamadığını ifade ederken, %15,7'si bazen, %24,8'i çoğunlukla ve %31,0'u da her zaman oynadıklarını ifade etmişlerdir. Çizelgeden de anlaşıldığı gibi öğrencilerin çoğunluğunun savaş ve strateji oyunlarını her zaman oynadıkları ifade ettikleri görülmektedir.

Çizelge 14. Zekâ-Mantık Oyunlarının Önem Derecesinin Dağılım ve Yüzdeliği

	N	%
Oynamıyor	98	40,5
Bazen	45	18,6
Çoğunlukla	47	19,4
Her zaman	52	21,5
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin zekâ-mantık oyunlarını %40,5'i oynamadığını ifade ederken, %18,6'sı bazen, %19,4'ü çoğunlukla ve %21,5'i de her zaman oynadıklarını belirtmişlerdir. Çizelgede de görüldüğü gibi öğrencilerin zeka-mantık oyunlarını oynamadıklarının dağılım ve yüzdeliğinin diğerlerine göre daha fazla olduğu anlaşılmaktadır. Dolayısıyla öğrencilerin zeka-mantık oyunlarını pek tercih etmediklerini söylemek mümkündür.

4.2. Anketteki Her Maddenin Sayıları ve Yüzdelerine İlişkin Bulgular

Arkadaş Bağlılık Ölçeği ve UCLA Yalnızlık Ölçeği'ndeki her maddelere ilişkin veriler tek tek analiz edilmiştir. Elde edilen verilere ilişkin bulgulara aşağıdaki çizelgelerde yer verilmiştir.

4.2.1. Arkadaş Bağlılık Ölçeği Maddelerine İlişkin Bulgular

Çizelge 15. Beni kaygılandıran durumlarda arkadaşlarımın görüşlerini alırım. (Madde 1)

	N	%
Hiçbir zaman	26	10,7
Nadiren	15	6,2
Bazen	104	43,0
Çoğunlukla	32	13,2
Her zaman	65	26,9
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *beni kaygılandıran durumlarda arkadaşlarımın görüşlerini alırım* cümlesine %10,7'si hiçbir zaman, %6,2'si nadiren, %43,0'ü bazen, %13,2'si çoğunlukla, %26,9'u ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 16. Bir şeylere üzüldüğümü arkadaşlarım fark eder. (Madde 2)

	N	%
Hiçbir zaman	13	5,4
Nadiren	23	9,5
Bazen	46	19,0
Çoğunlukla	41	16,9
Her zaman	119	49,2
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *bir şeylere üzüldüğümü arkadaşlarım fark eder* cümlesine %5,4'ü hiçbir zaman, %9,5'i nadiren, %19,0'u bazen, %16,9'u çoğunlukla, %49,2' ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 17. Bazı konuları tartıştığımızda arkadaşlarım benim görüşlerimi dikkate alır. (Madde 3)

	N	%
Hiçbir zaman	23	9,5
Nadiren	15	6,2
Bazen	61	25,2
Çoğunlukla	77	31,8
Her zaman	66	27,3
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *bazı konuları tartıştığımızda arkadaşlarım benim görüşlerimi dikkate alır* cümlesine %9,5'i hiçbir zaman, %6,2'si nadiren, %25,5'i bazen, %31,8'i çoğunlukla %27,9'u da her zaman cevabını verdikleri anlaşılmaktadır.

Çizelge 18. Problemlerimi arkadaşlarımla konuşmak bana utanç veriyor ya da aptalca geliyor. (Madde 4)

	N	%
Her zaman	16	6,6
Çoğunlukla	27	11,2
Bazen	36	14,9
Nadiren	24	9,9
Hiçbir zaman	139	57,4
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *problemlerimi arkadaşlarımla konuşmak bana utanç veriyor ya da aptalca geliyor* cümlesine %6,6'sı her zaman, %11,2'si çoğunlukla, %14,9'u bazen, %9,9'u nadiren, %57,4'u ise hiçbir zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 19. Keşke farklı arkadaşlarım olsaydı diye düşünürüm. (Madde 5)

	N	%
Her zaman	16	6,6
Çoğunlukla	7	2,9
Bazen	41	16,9
Nadiren	22	9,1
Hiçbir zaman	156	64,5
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *keşke farklı arkadaşlarım olsaydı diye düşünürüm* cümlesine %6,6'sı her zaman, %2,9'u çoğunlukla, %16,9'u bazen, %9,1'i nadiren, %64,5'i ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 20. Arkadaşlarım beni anlar. (Madde 6)

	N	%
Hiçbir zaman	9	3,7
Nadiren	11	4,5
Bazen	59	24,4
Çoğunlukla	41	16,9
Her zaman	122	50,4
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarım beni anlar* cümlesine %3,7'si hiçbir zaman, %4,5'i nadiren, %24,4'ü bazen, %16,9'u çoğunlukla, %50,4'ü ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 21. Problemlerim hakkında konuşmam için arkadaşlarım beni cesaretlendirir. (Madde 7)

	N	%
Hiçbir zaman	29	12,0
Nadiren	18	7,4
Bazen	49	20,2

Çoğunlukla	46	19,0
Her zaman	100	41,3
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *problemlerim hakkında konuşmam için arkadaşlarım beni cesaretlendirir* cümlesine %12,0'si hiçbir zaman, %7,4'ü nadiren, %20,2'si bazen, %19,0'u çoğunlukla, %41,3'ü ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 22. Arkadaşlarım beni olduğum gibi kabul eder. (Madde 8)

	N	%
Hiçbir zaman	9	3,7
Nadiren	6	2,5
Bazen	27	11,2
Çoğunlukla	32	13,2
Her zaman	168	69,4
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarım beni olduğum gibi kabul eder* cümlesine %3,7'si hiçbir zaman, %2,5'i nadiren, %11,2'si bazen, %13,2'si çoğunlukla, %69,4'ü ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 23. Arkadaşlarımla daha sık ilişki içinde olmak ihtiyacı duyuyorum. (Madde 9)

	N	%
Her zaman	82	33,9
Çoğunlukla	48	19,8
Bazen	56	23,1
Nadiren	20	8,3
Hiçbir zaman	36	14,9
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarımla daha sık ilişki içinde olmak ihtiyacı duyuyorum* cümlesine %33,9'u her zaman, %19,8'i çoğunlukla, %23,1' bazen, %8,3'ü nadiren, %14,9'u ise hiçbir zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 24. Arkadaşlarım bu günlerde neler çektiğimi anlamıyor. (Madde 10)

	N	%
Her zaman	23	9,5
Çoğunlukla	29	12,0
Bazen	58	24,0
Nadiren	36	14,9
Hiçbir zaman	96	39,7
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarım bu günlerde neler çektiğimi anlamıyor* cümlesine %9,5'i her zaman, %12,0'si çoğunlukla, %24,0'ü bazen, %14,9'u nadiren, %39,7'si ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 25. Arkadaşlarımla birlikte olduğumda kendimi yabancı, yalnız hissediyorum. (Madde 11)

	N	%
Her zaman	16	6,6
Çoğunlukla	8	3,3
Bazen	21	8,7
Nadiren	21	8,7
Hiçbir zaman	176	72,7
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarımla birlikte olduğumda kendimi yabancı, yalnız hissediyorum* cümlesine %6,6'sı her zaman, %3,3'ü çoğunlukla, %8,7'si bazen, %8,7'si nadiren, %72,7'si ise hiçbir zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 26. Arkadaşlarım söylediklerimi dinlerler. (Madde 12)

	N	%
Hiçbir zaman	10	4,1
Nadiren	10	4,1
Bazen	31	12,8
Çoğunlukla	57	23,6
Her zaman	134	55,4
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarım söylediklerimi dinlerler* cümlesine %4,1'i hiçbir zaman, %4,1'i nadiren, %12,8'i bazen, %23,6'sı çoğunlukla, %55,4'ü ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 27. Arkadaşlarımın "iyi arkadaş" olduklarını düşünüyorum. (Madde 13)

	N	%
Hiçbir zaman	4	1,7
Nadiren	9	3,7
Bazen	15	6,2
Çoğunlukla	33	13,6
Her zaman	181	74,8
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarımın "iyi arkadaş" olduklarını düşünüyorum* cümlesine %1,7'si hiçbir zaman, %3,7'si nadiren, %6,2'si bazen, %13,6'sı çoğunlukla, %74,8'i ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 28. Arkadaşlarımla konuşmak oldukça kolaydır. (Madde14)

	N	%
Hiçbir zaman	4	1,7
Nadiren	11	4,5

Bazen	47	19,4
Çoğunlukla	49	20,2
Her zaman	131	54,1
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarımla konuşmak oldukça kolaydır* cümlesine %1,7'si hiçbir zaman, %4,5'i nadiren, %19,4'ü bazen, %20,2'si çoğunlukla, %54,1'i ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 29. Bir şey hakkında kızgın olduğum zaman arkadaşlarım, anlayışlı davranır. (Madde 15)

	N	%
Hiçbir zaman	11	4,5
Nadiren	15	6,2
Bazen	45	18,6
Çoğunlukla	54	22,3
Her zaman	117	48,3
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrenciler *bir şey hakkında kızgın olduğum zaman arkadaşlarım, anlayışlı davranır* cümlesine %4,5'i hiçbir zaman, %6,2'si nadiren, %18,6'sı bazen, %22,3'ü çoğunlukla, %48,3'ü ise her zaman cevabını vermişlerdir.

Çizelge 30. Arkadaşlarım, kendimi daha iyi anlamamda bana yardım ederler. (Madde 16)

	N	%
Hiçbir zaman	11	4,5
Nadiren	15	6,2
Bazen	54	22,3
Çoğunlukla	61	25,2
Her zaman	101	41,7
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarım, kendimi daha iyi anlamamda bana yardım ederler* cümlesine %4,5'i hiçbir zaman, %6,2'si nadiren, %22,3'ü bazen, %25,2'si çoğunlukla, %41,7'si ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 31. Arkadaşlarım, sağlıklı ve mutlu oluşumla ilgilidirler. (Madde 17)

	N	%
Hiçbir zaman	27	11,2
Nadiren	19	7,9
Bazen	50	20,7
Çoğunlukla	40	16,5
Her zaman	106	43,8
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarım, sağlıklı ve mutlu oluşumla ilgilidirler* cümlesine %11,2'si hiçbir zaman, %7,9'u nadiren, %20,7'si bazen, %16,5'i çoğunlukla, %43,8'i ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 32. Arkadaşlarıma öfkeleniyorum. (Madde 18)

	N	%
Her zaman	11	4,5
Çoğunlukla	8	3,3
Bazen	64	26,4
Nadiren	59	24,4
Hiçbir zaman	100	41,3
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarıma öfkeleniyorum* cümlesine %4,5'i her zaman, %3,3'ü çoğunlukla, %26,4'ü bazen, %24,4'ü nadiren, %41,3'ü ise hiç bir zaman cevabını verdikleri anlaşılmaktadır.

Çizelge 33. İçimi dökmek istediğimde arkadaşlarıma güvenilebilirim.

(Madde 19)

	N	%
Hiçbir zaman	15	6,2
Nadiren	29	12,0
Bazen	37	15,3
Çoğunlukla	35	14,5
Her zaman	126	52,1
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *İçimi dökmek istediğimde arkadaşlarıma güvenilebilirim* cümlesine %6,2'si hiçbir zaman, %12,0'si nadiren, %15,3'ü bazen, %14,5'i çoğunlukla, %52,1'i ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 34. Arkadaşlarıma güveniyorum. (Madde 20)

	N	%
Hiçbir zaman	6	2,5
Nadiren	14	5,8
Bazen	25	10,3
Çoğunlukla	37	15,3
Her zaman	160	66,1
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarıma güveniyorum* cümlesine %2,5'i hiçbir zaman, %5,8'i nadiren, %10,3'ü bazen, %15,3'ü çoğunlukla, %66,1'i ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 35. Arkadaşlarım, duygu ve düşüncelerime saygı gösterirler.

(Madde 21)

	N	%
Hiçbir zaman	9	3,7
Nadiren	10	4,1

Bazen	45	18,6
Çoğunlukla	57	23,6
Her zaman	121	50,0
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarım, duygu ve düşüncelerime saygı gösterirler* cümlesine %3,7'si hiçbir zaman, %4,1'i nadiren, %18,6'sı bazen, %23,6'sı çoğunlukla, %50,0'si ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 36. Arkadaşlarımın bildiğinden çok daha huzurluyum. (Madde 22)

	N	%
Her zaman	81	33,5
Çoğunlukla	61	25,2
Bazen	56	23,1
Nadiren	25	10,3
Hiçbir zaman	19	7,9
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşlarımın bildiğinden çok daha huzurluyum* cümlesine %33,5'i her zaman, %25,2'si çoğunlukla, %23,1'i bazen, %10,3'ü nadiren, %7,9'u ise hiçbir zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 37. Bir nedeni olmadığı halde sanki arkadaşlarım benden rahatsız oluyorlar. (Madde 23)

	N	%
Her zaman	12	5,0
Çoğunlukla	15	6,2
Bazen	46	19,0
Nadiren	35	14,5
Hiçbir zaman	134	55,4
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *bir nedeni olmadığı halde sanki arkadaşlarım benden rahatsız oluyorlar* cümlesine %5,0'i her zaman, %6,2'si çoğunlukla, %19,0'u bazen, %14,5'i nadiren, %55,4'ü ise her zaman diye ifade ettikleri anlaşılmaktadır.

Çizelge 38. Problemlerimi ve sıkıntılarımı arkadaşlarımla konuşabilirim. (Madde 24)

	N	%
Hiçbir zaman	15	6,2
Nadiren	18	7,4
Bazen	43	17,8
Çoğunlukla	52	21,5
Her zaman	114	47,1
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrenciler *problemlerimi ve sıkıntılarımı arkadaşlarımla konuşabilirim* cümlesine %6,2'si hiçbir zaman, %7,4'ü nadiren, %17,8'i bazen, %21,5'i çoğunlukla, %47,1'i ise her zaman cevabını vermişlerdir.

Çizelge 39. Bir şeylerden rahatsız olduğumu fark ederlerse arkadaşlarım, benimle ilgilenirler. (Madde 25)

	N	%
Hiçbir zaman	17	7,0
Nadiren	13	5,4
Bazen	27	11,2
Çoğunlukla	48	19,8
Her zaman	137	56,6
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *bir şeylerden rahatsız olduğumu fark ederlerse arkadaşlarım, benimle ilgilenirler* cümlesine %7,0'si hiçbir zaman, %5,4'ü nadiren, %11,2'si bazen, %19,8'i çoğunlukla, %56,6'sı ise her zaman cevabını verdikleri görülmektedir.

4.2.2. UCLA Yalnızlık Ölçeği Maddelerine İlişkin Bulgular

Çizelge 40. Kendimi çevremdeki insanlarla uyum içinde hissediyorum. (Madde 1)

	N	%
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	117	48,3
Ben bu durumu Bazen yaşarım	78	32,2
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	23	9,5
Ben bu durumu Hiç yaşamam	24	9,9
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *kendimi çevremdeki insanlarla uyum içinde hissediyorum* cümlesine %48,3'ü ben bu durumu sık sık yaşarım, %32,2'si ben bu durumu bazen yaşarım, %9,5'i ben bu durumu nadiren yaşarım, %9,9'u ise ben bu durumu hiç yaşamam cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 41. Arkadaşım yok. (Madde 2)

	N	%
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	172	71,1
Ben bu durumu Bazen yaşarım	22	9,1
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	15	6,2
Ben bu durumu Hiç yaşamam	33	13,6
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *arkadaşım yok* cümlesine %71,1'i ben bu durumu hiç yaşamam, %9,1'i ben bu durumu nadiren yaşarım, %6,2'si ben bu durumu bazen yaşarım, %13,6'sı ise ben bu durumu sık sık yaşarım cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 42. Başvuracağım kimse yok. (Madde 3)

	N	%
Ben bu durumu Hiç yaşamam	141	58,3

Ben bu durumu Nadiren yaşarım	34	14,0
Ben bu durumu Bazen yaşarım	43	17,8
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	24	9,9
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *başvuracağım kimse yok* cümlesine %58,3'ü ben bu durumu hiç yaşamam, %14,0'ü ben bu durumu nadiren yaşarım, %17,8'i ben bu durumu bazen yaşarım, %9,9'u ise ben bu durumu sık sık yaşarım cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 43. Kendimi tek başınaymışım gibi hissetmiyorum. (Madde 4)

	N	%
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	99	40,9
Ben bu durumu Bazen yaşarım	44	18,2
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	24	9,9
Ben bu durumu Hiç yaşamam	75	31,0
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *kendimi tek başınaymışım gibi hissetmiyorum* cümlesine %40,9'u ben bu durumu sık sık yaşarım, %18,2'si ben bu durumu bazen yaşarım, %9,9'u ben bu durumu nadiren yaşarım, %31,0'i ise ben bu durumu hiç yaşamam cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 44. Kendimi bir arkadaş grubunun parçası olarak hissediyorum. (Madde 5)

	N	%
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	151	62,4
Ben bu durumu Bazen yaşarım	38	15,7
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	16	6,6
Ben bu durumu Hiç yaşamam	37	15,3
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *kendimi bir arkadaş grubunun parçası olarak hissediyorum* cümlesine %62,4'ü ben bu durumu sık sık yaşarım, %15,7'si ben bu durumu bazen yaşarım, %6,6'sı ben bu durumu nadiren yaşarım, %15,3'ü ise ben bu durumu hiç yaşamam cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 45. Çevremdeki insanlarla pek çok ortak yönüm var. (Madde 6)

	N	%
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	88	36,4
Ben bu durumu Bazen yaşarım	92	38,0
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	36	14,9
Ben bu durumu Hiç yaşamam	26	10,7
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *çevremdeki insanlarla pek çok ortak yönüm var* cümlesine %36,4'ü ben bu durumu sık sık yaşarım, %38,0'i ben bu durumu bazen yaşarım, %14,9'u ben bu durumu nadiren yaşarım, %10,7'si ise ben bu durumu hiç yaşamam cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 46. Artık kimse ile samimi değilim. (Madde 7)

	N	%
Ben bu durumu Hiç yaşamam	165	68,2
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	35	14,5
Ben bu durumu Bazen yaşarım	27	11,2
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	15	6,2
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *artık kimse ile samimi değilim* cümlesine %68,2'si ben bu durumu hiç yaşamam, %14,5'i ben bu durumu nadiren yaşarım, %11,2'si ben bu durumu bazen yaşarım, %6,2'si ise ben bu durumu sık sık yaşarım cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 47. Bilgilerim ve fikirlerim çevremdekilerce paylaşılmıyor. (Madde 8)

	N	%
Ben bu durumu Hiç yaşamam	89	36,8
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	52	21,5
Ben bu durumu Bazen yaşarım	68	28,1
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	33	13,6
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *bilgilerim ve fikirlerim çevremdekilerce paylaşılmıyor* cümlesine %36,8'i ben bu durumu hiç yaşamam, %21,5'i ben bu durumu nadiren yaşarım, %28,1'i ben bu durumu bazen yaşarım, %13,6'sı ise ben bu durumu sık sık yaşarım cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 48. Dışa dönük bir insanım. (Madde 9)

	N	%
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	59	24,4
Ben bu durumu Bazen yaşarım	66	27,3
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	29	12,0
Ben bu durumu Hiç yaşamam	88	36,4
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *dışa dönük bir insanım* cümlesine %24,4'ü ben bu durumu sık sık yaşarım, %27,3'ü ben bu durumu bazen yaşarım, %12,0'si ben bu durumu nadiren yaşarım, %36,4'ü ise ben bu durumu hiç yaşamam cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 49. Kendimi yakın hissettiğim insanlar var. (Madde 10)

	N	%
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	160	66,1
Ben bu durumu Bazen yaşarım	37	15,3
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	30	12,4

Ben bu durumu Hiç yaşamam	15	6,2
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *kendimi yakın hissettiğim insanlar var* cümlesine %66,1'i ben bu durumu sık sık yaşarım, %15,3'ü ben bu durumu bazen yaşarım, %12,4'ü ben bu durumu nadiren yaşarım, %6,2'si ise ben bu durumu hiç yaşamam cevabını verdikleri anlaşılmaktadır.

Çizelge 50. Kendimi grup dışına itilmiş hissediyorum. (Madde 11)

	N	%
Ben bu durumu Hiç yaşamam	168	69,4
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	26	10,7
Ben bu durumu Bazen yaşarım	31	12,8
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	17	7,0
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *kendimi grup dışına itilmiş hissediyorum* cümlesine %69,4'ü ben bu durumu hiç yaşamam, %10,7'si ben bu durumu nadiren yaşarım, %12,8'i ben bu durumu bazen yaşarım, %7,0'si ise ben bu durumu sık sık yaşarım cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 51. Sosyal ilişkilerim yüzeysel. (Madde 12)

	N	%
Ben bu durumu Hiç yaşamam	84	34,7
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	34	14,0
Ben bu durumu Bazen yaşarım	78	32,2
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	46	19,0
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrenciler *sosyal ilişkilerim yüzeysel* cümlesine %34,7'si ben bu durumu hiç yaşamam, %14,0'ü ben bu durumu nadiren yaşarım, %32,2'si ben bu durumu bazen yaşarım, %19,0'u ise ben bu durumu sık sık yaşarım demişlerdir.

Çizelge 52. Hiç kimse beni gerçekten iyi tanımıyor. (Madde 13)

	N	%
Ben bu durumu Hiç yaşamam	123	50,8
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	48	19,8
Ben bu durumu Bazen yaşarım	37	15,3
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	34	14,0
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *hiç kimse beni gerçekten iyi tanımıyor* cümlesine %50,8'i ben bu durumu hiç yaşamam, %19,8'i ben bu durumu nadiren yaşarım, %15,3'ü ben bu durumu bazen yaşarım, %14,0'ü ise ben bu durumu sık sık yaşarım cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 53. Kendimi diğer insanlardan soyutlanmış hissediyorum. (Madde 14)

	N	%
Ben bu durumu Hiç yaşamam	142	58,7
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	42	17,4
Ben bu durumu Bazen yaşarım	43	17,8
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	15	6,2
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *kendimi diğer insanlardan soyutlanmış hissediyorum* cümlesine %58,7'si ben bu durumu hiç yaşamam, %17,4'ü ben bu durumu nadiren yaşarım, %17,8'i ben bu durumu bazen yaşarım, %6,2'si ise ben bu durumu sık sık yaşarım cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 54. İstedğim zaman arkadaş bulabilirim. (Madde 15)

	N	%
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	114	47,1
Ben bu durumu Bazen yaşarım	60	24,8
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	34	14,0

Ben bu durumu Hiç yaşamam	34	14,0
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *istediğim zaman arkadaş bulabilirim* cümlesine %47,1'i ben bu durumu sık sık yaşarım, %24,8'i ben bu durumu bazen yaşarım, %14,0'ü ben bu durumu nadiren yaşarım, %14,0'ü ise ben bu durumu hiç yaşamam cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 55. Beni gerçekten anlayan insanlar var. (Madde 16)

	N	%
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	143	59,1
Ben bu durumu Bazen yaşarım	54	22,3
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	27	11,2
Ben bu durumu Hiç yaşamam	18	7,4
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *beni gerçekten anlayan insanlar var* cümlesine %59,1'i ben bu durumu sık sık yaşarım, %22,3'ü ben bu durumu bazen yaşarım, %11,2'si ben bu durumu nadiren yaşarım, %7,4'ü ise ben bu durumu hiç yaşamam cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 56. Bu derece içime kapanmış olmaktan dolayı mutsuzum. (Madde 17)

	N	%
Ben bu durumu Hiç yaşamam	143	59,1
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	37	15,3
Ben bu durumu Bazen yaşarım	41	16,9
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	21	8,7
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *bu derece içime kapanmış olmaktan dolayı mutsuzum* cümlesine %59,1'i ben bu durumu hiç yaşamam, %15,3'ü ben bu durumu

nadiren yaşarım, %16,9'u ben bu durumu bazen yaşarım, %8,7'si ise ben bu durumu sık sık yaşarım cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 57. Çevremde insanlar var ama benimle değiller. (Madde 18)

	N	%
Ben bu durumu Hiç yaşamam	123	50,8
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	45	18,6
Ben bu durumu Bazen yaşarım	55	22,7
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	19	7,9
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *çevremde insanlar var ama benimle değiller* cümlesine %50,8'i ben bu durumu hiç yaşamam, %18,6'sı ben bu durumu nadiren yaşarım, %22,7'si ben bu durumu bazen yaşarım, %7,9'u ise ben bu durumu sık sık yaşarım cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 58. Konuşabileceğim insanlar var. (Madde 19)

	N	%
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	172	71,1
Ben bu durumu Bazen yaşarım	40	16,5
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	20	8,3
Ben bu durumu Hiç yaşamam	10	4,1
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *konusabileceğim insanlar var* cümlesine %71,1'i ben bu durumu sık sık yaşarım, %16,5'i ben bu durumu bazen yaşarım, %8,3'ü ben bu durumu nadiren yaşarım, %4,1'i ise ben bu durumu hiç yaşamam cevabını verdikleri görülmektedir.

Çizelge 59. Derdimi anlatabileceğim insanlar var. (Madde 20)

	N	%
Ben bu durumu Sık Sık yaşarım	166	68,6

Ben bu durumu Bazen yaşarım	40	16,5
Ben bu durumu Nadiren yaşarım	24	9,9
Ben bu durumu Hiç yaşamam	12	5,0
Toplam	242	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin *derdimi anlatabileceğim insanlar var* cümlesine %68,6'sı ben bu durumu sık sık yaşarım, %16,5'i ben bu durumu bazen yaşarım, %9,9'u ben bu durumu nadiren yaşarım, %5,0'i ise ben bu durumu hiç yaşamam cevabını verdikleri görülmektedir.

4.3. İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeyleri ve Yalnızlık Düzeylerine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puanlarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Öğrencilerin arkadaş bağlılık düzeyleri ve yalnızlık düzeylerine yönelik ortalama, standart sapma puanlarına ilişkin bulgularına aşağıdaki çizelgede verilmiştir.

4.3.1. Anketteki Olumlu Maddelerin İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puanlarına İlişkin Bulguları

Öğrencilerin arkadaş bağlılık düzeyleri olumlu maddelere yönelik ortalama, standart sapma puanlarına ilişkin bulgular aşağıdaki çizelgede verilmiştir.

Çizelge 60. Anketteki Olumlu Maddelere İlişkin İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeyine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puan Dağılımı

	N	Min.	Max.	Ort.	Std.Sap.
1. Beni kaygılandıran durumlarda arkadaşlarımla görüşmelerini alırım.	242	1,00	5,00	3,39	1,245

2. Bir şeylere üzüldüğümü arkadaşlarım fark eder.	242	1,00	5,00	3,95	1,244
3. Bazı konuları tartıştığımızda arkadaşlarım benim görüşlerimi dikkate alır.	242	1,00	5,00	3,61	1,217
6. Arkadaşlarım beni anlar.	242	1,00	5,00	4,06	1,125
7. Problemlerim hakkında konuşmam için arkadaşlarım beni cesaretlendirir.	242	1,00	5,00	3,70	1,382
8. Arkadaşlarım beni olduğum gibi kabul eder.	242	1,00	5,00	4,42	1,032
12. Arkadaşlarım söylediklerimi dinlerler.	242	1,00	5,00	4,22	1,084
13. Arkadaşlarımın "iyi arkadaş" olduklarını düşünüyorum.	242	1,00	5,00	4,56	,891
14. Arkadaşlarımla konuşmak oldukça kolaydır.	242	1,00	5,00	4,21	1,013
15. Bir şey hakkında kızgın olduğum zaman arkadaşlarım, anlayışlı davranır.	242	1,00	5,00	4,04	1,153
16. Arkadaşlarım, kendimi daha iyi anlamamda bana yardım ederler.	242	1,00	5,00	3,93	1,139
17. Arkadaşlarım, sağlıklı ve mutlu oluşumla ilgilidirler.	242	1,00	5,00	3,74	1,379
19. İçimi dökmek istediğimde arkadaşlarıma güvenebilirim.	242	1,00	5,00	3,94	1,309
20. Arkadaşlarıma güveniyorum.	242	1,00	5,00	4,37	1,043
21. Arkadaşlarım, duygu ve düşüncelerime saygı gösterirler.	242	1,00	5,00	4,12	1,084
24. Problemlerimi ve sıkıntılarımı arkadaşlarımla konuşabilirim.	242	1,00	5,00	3,96	1,228
25. Bir şeylerden rahatsız olduğumu fark ederlerse arkadaşlarım, benimle ilgilenirler.	242	1,00	5,00	4,14	1,229

Çizelge 60'da araştırmaya katılan öğrencilerin arkadaş bağlılık düzeyine ait elde edilen ortalama ve standart sapma sonuçlarına yer verilmiştir.

Çizelgede de görüldüğü gibi öğrenciler bazı maddelere "hiçbir zaman", bazı maddelere de "her zaman" cevabını vermişlerdir. Öğrencilerin "bazen" diye cevap verdiği madde ise; "Beni kaygılandıran durumlarda arkadaşlarımın görüşlerini alırım" (X=3,39) maddesidir. Öğrencilerin "çoğunlukla" diye cevap verdiği maddeler ise şu şekildedir; "Bir şeylere üzüldüğümü arkadaşlarım fark eder" (X=3,95), "Bazı konuları tartıştığımızda arkadaşlarım benim görüşlerimi dikkate alır" (X=3,61), "Arkadaşlarım beni anlar" (X=4,06), "Problemlerim hakkında konuşmam için arkadaşlarım beni cesaretlendirir" (X=3,70), "Bir şey hakkında kızgın olduğum zaman arkadaşlarım, anlayışlı davranır" (X=4,04), "Arkadaşlarım, kendimi daha iyi anlamamda bana yardım ederler" (X=3,93), "Arkadaşlarım, sağlıklı ve mutlu oluşumla ilgilidirler" (X=3,74), "İçimi dökmek istediğimde arkadaşlarıma güvenebilirim" (X=3,94), "Arkadaşlarım, duygu ve düşüncelerime saygı gösterirler" (X=4,12), "Problemlerimi ve sıkıntılarımı arkadaşlarımla konuşabilirim" (X=3,96), "Bir şeylerden rahatsız olduğumu fark ederlerse arkadaşlarım, benimle ilgilenirler" (X=4,14) maddeleridir.

Çizelge 60'tan da anlaşıldığı gibi öğrencilerin olumlu maddelere ilişkin çoğunlukla cevabını daha fazla verdikleri anlaşılmaktadır. Buna göre öğrencilerin arkadaş bağlılık düzeylerinin güçlü olduğunu söylememiz mümkün olabilmektedir.

4.3.2. Anketteki Olumsuz Maddelerin İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puanlarına İlişkin Bulguları

Öğrencilerin arkadaş bağlılık düzeyleri olumsuz maddelere yönelik ortalama, standart sapma puanlarına ilişkin bulgularına aşağıdaki çizelgede yer verilmiştir.

Çizelge 61. Anketteki Olumsuz Maddelere İlişkin İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeyine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puan Dağılımı

N	Min.	Max.	Ort.	Std.Sap.
---	------	------	------	----------

4. Problemlerimi arkadaşlarımla konuşmak bana utanç veriyor ya da aptalca geliyor.	242	1,00	5,00	4,00	1,331
5. Keşke farklı arkadaşlarım olsaydı diye düşünürüm.	242	1,00	5,00	4,22	1,217
9. Arkadaşlarımla daha sık ilişki içinde olmak ihtiyacı duyuyorum.	242	1,00	5,00	2,50	1,412
10. Arkadaşlarım bu günlerde neler çektiğimi anlamıyor.	242	1,00	5,00	3,63	1,357
11. Arkadaşlarımla birlikte olduğumda kendimi yabancı, yalnız hissediyorum.	242	1,00	5,00	4,38	1,185
18. Arkadaşlarıma öfkeleniyorum.	242	1,00	5,00	3,95	1,105
22. Arkadaşlarımla bildiğinden çok daha huzurluyum.	242	1,00	5,00	2,34	1,256
23. Bir nedeni olmadığı halde sanki arkadaşlarım benden rahatsız oluyorlar.	242	1,00	5,00	4,09	1,198

Çizelge 61'de araştırmaya katılan öğrencilerin arkadaş bağıllık düzeyine ait elde edilen ortalama ve standart sapma sonuçlarına yer verilmiştir.

Çizelgede de görüldüğü gibi öğrenciler bazı maddelere "hiçbir zaman", bazı maddelere de "her zaman" cevabını vermişlerdir. Öğrencilerin "nadiren" diye cevap verdiği maddeler şu şekildedir; "Problemlerimi arkadaşlarımla konuşmak bana utanç veriyor ya da aptalca geliyor" ($X=4,00$), "Arkadaşlarım bu günlerde neler çektiğimi anlamıyor" ($X=3,63$), "Arkadaşlarıma öfkeleniyorum" ($X=3,95$) ve "Bir nedeni olmadığı halde sanki arkadaşlarım benden rahatsız oluyorlar" ($X=4,09$) maddeleridir. Öğrencilerin "çoğunlukla" diye cevap verdiği maddeler ise şu şekildedir, "Arkadaşlarımla daha sık ilişki içinde olmak ihtiyacı duyuyorum" ($X=2,50$), "Arkadaşlarımla bildiğinden çok daha huzurluyum" ($X=2,34$) maddeleridir.

Çizelgeden de anlaşıldığı gibi öğrencilerin olumsuz maddelere ilişkin nadiren cevabını daha fazla verdiklerinden arkadaş bağıllığı güçlüdür demek mümkündür.

4.3.3. Anketteki Olumlu Maddelerin İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puanlarına İlişkin Bulguları

Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri olumlu maddelere ilişkin ortalama, standart sapma puanlarına yönelik bulgular aşağıdaki çizelgede verilmiştir.

Çizelge 62. Anketteki Olumlu Maddelere İlişkin İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puan Dağılımı

	N	Min.	Max.	Ort.	Std.Sap.
1. Kendimi çevremdeki insanlarla uyum içinde hissediyorum.	242	1,00	4,00	1,81	,971
4. Kendimi tek başıyaymışım gibi hissetmiyorum.	242	1,00	4,00	2,31	1,287
5. Kendimi bir arkadaş grubunun parçası olarak hissediyorum.	242	1,00	4,00	1,75	1,115
6. Çevremdeki insanlarla pek çok ortak yönüm var.	242	1,00	4,00	2,00	,972
9. Dışa dönük bir insanım.	242	1,00	4,00	2,60	1,208
10. Kendimi yakın hissettiğim insanlar var.	242	1,00	4,00	1,59	,930
15. İstedğim zaman arkadaş bulabilirim.	242	1,00	4,00	1,95	1,084
16. Beni gerçekten anlayan insanlar var.	242	1,00	4,00	1,67	,945
19. Konuşabileceğim insanlar var.	242	1,00	4,00	1,45	,814
20. Derdimi anlatabileceğim insanlar var.	242	1,00	4,00	1,51	,865

Çizelge 62'de araştırmaya katılan öğrencilerin arkadaş bağılılık düzeyine ait elde edilen ortalama ve standart sapma sonuçlarına yer verilmiştir.

Çizelgede de görüldüğü gibi öğrenciler bazı maddelere "ben bu durumu sık sık yaşarım" diye cevap verirken, bazı maddelere de "ben bu durumu hiç yaşamam" cevabını vermişlerdir. Öğrencilerin "Ben bu durumu bazen yaşarım" diye cevap

verdiği maddeler şunlardır; “Kendimi çevremdeki insanlarla uyum içinde hissediyorum” ($X=1,81$), “Kendimi tek başıyaymışım gibi hissetmiyorum” ($X=2,31$), “Çevremdeki insanlarla pek çok ortak yönüm var” ($X=2,00$), “İstediğim zaman arkadaş bulabilirim” ($X=1,95$). Öğrencilerin “Ben bu durumu nadiren yaşarım” diye cevap verdiği madde ise şu şekildedir; “Dışa dönük bir insanım” ($X=2,60$),

Çizelgeden de anlaşıldığı gibi öğrenciler olumlu maddelere ilişkin ben bu durumu bazen yaşarım cevabını daha fazla verdikleri görülmektedir. Bu da anketteki olumlu maddelere ilişkin ilköğretim öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin yüksek olduğunu göstermektedir.

4.3.4. Anketteki Olumsuz Maddelerin İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puanlarına İlişkin Bulguları

Öğrencilerin yalnızlık düzeyleri olumsuz maddelere ilişkin ortalama, standart sapma puanlarına yönelik bulgular aşağıdaki çizelgede verilmiştir.

Çizelge 63. Anketteki Olumsuz Maddelere İlişkin İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyine Yönelik Ortalama, Standart Sapma Puan Dağılımı

	N	Min.	Max.	Ort.	Std.Sap.
2. Arkadaşım yok.	242	1,00	4,00	1,62	1,087
3. Başvuracağım kimse yok.	242	1,00	4,00	1,79	1,057
7. Artık kimse ile samimi değilim.	242	1,00	4,00	1,55	,919
8. Bilgilerim ve fikirlerim çevremdekilerce paylaşılmıyor.	242	1,00	4,00	2,19	1,079
11. Kendimi grup dışına itilmiş hissediyorum.	242	1,00	4,00	1,57	,962
12. Sosyal ilişkilerim yüzeysel.	242	1,00	4,00	2,36	1,144
13. Hiç kimse beni gerçekten iyi tanımıyor.	242	1,00	4,00	1,93	1,105
14. Kendimi diğer insanlardan	242	1,00	4,00	1,71	,966

soyutlanmış hissediyorum.					
17. Bu derece içime kapanmış olmaktan dolayı mutsuzum.	242	1,00	4,00	1,75	1,024
18. Çevremde insanlar var ama benimle değil.	242	1,00	4,00	1,88	1,019

Çizelge 63'te araştırmaya katılan öğrencilerin arkadaş bağıllık düzeyine ait elde edilen ortalama ve standart sapma sonuçlarına yer verilmiştir.

Çizelgede de görüldüğü gibi öğrenciler bazı maddelere "ben bu durumu sık sık yaşarım" diye cevap verirken, bazı maddelere de "ben bu durumu hiç yaşamam" cevabını vermişlerdir.

Öğrencilerin "Ben bu durumu bazen yaşarım" diye cevap verdiği maddeler şunlardır; "Kendimi çevremdeki insanlarla uyum içinde hissediyorum" ($X=1,81$), "Kendimi tek başıyım gibi hissetmiyorum" ($X=2,31$), "Çevremdeki insanlarla pek çok ortak yönüm var" ($X=2,00$), "İstediğim zaman arkadaş bulabilirim" ($X=1,95$). Öğrencilerin "Ben bu durumu nadiren yaşarım" diye cevap verdiği maddeler de şu şekildedir; "Arkadaşım yok" ($X=1,62$), "Başvuracağım kimse yok" ($X=1,79$), "Bilgilerim ve fikirlerim çevremdekilerce paylaşılmıyor" ($X=2,19$), "Dışa dönük bir insanım" ($X=2,60$), "Sosyal ilişkilerim yüzeysel" ($X=2,36$), "Hiç kimse beni gerçekten iyi tanımıyor" ($X=1,93$), "Çevremde insanlar var ama benimle değil" ($X=1,88$) maddeleridir.

Çizelge 63'ten de anlaşıldığı gibi öğrenciler olumsuz maddelere ilişkin ben bu durumu nadiren yaşarım cevabını daha fazla verdikleri görülmektedir. Bu da anketteki olumsuz maddelere ilişkin ilköğretim öğrencilerinin yalnızlık düzeylerinin düşük olduğunu göstermektedir.

4.4. Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencileri Üzerindeki Etkileri ile İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşlerine İlişkin Bulgular ve Yorumları

Okul yöneticilerine “bilgisayar oyunlarını oynama sıklığının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkileri ve okul yöneticilerinin konu ile ilgili görüşleri” konulu çalışmada yöneltilen sorulara verilen cevaplar sonucunda şu şekilde görüşler ortaya çıkmıştır;

4.4.1. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Sıklığı ve Arkadaşlıkla İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri

a) Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı sizce öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerini etkiliyor mu?

Sorulan bu soruya çalışmaya katılan 6 okul yöneticisinin hepsi “evet, etkiliyor.” cevabını vermişlerdir.

b) Etkiliyorsa nasıl etkiliyor?

Sorusuna yöneticiler şu şekilde cevaplar vermişlerdir; “Bilgisayar oyunları çocukların sosyalleşmelerini olumsuz olarak etkiliyor. Hatta çok bağımlı çocuklarda konuşma bozuklukları dahi olabiliyor. Eğer çocuk tek başına oyun oynuyor ise arkadaşına ihtiyaç duymadığı için sosyal yaşamdan kopabiliyor.” “Oyun oynama sıklığı, öğrencilerin bilgisayar başında daha fazla zaman geçirmelerine imkân vermekte, dolayısıyla öğrencinin arkadaşlarına ayıracağı zamanı bilgisayara kaptırmaktadır.” Bir başka yönetici “Bilgisayar oyunlarındaki karakterlere çocuklar kendileri yön verdikleri için çocuklar normal hayatta arkadaş edinebilmede sorunlar yaşayabiliyorlar.” “Çocuklar üzerindeki paylaşımların bu oyun kültürü üzerinden olması onların sosyal ve kültürel paylaşımlarını azaltıyor. Ayrıca çocuğun çevreden kopuk yaşamasına neden olduğu için arkadaşlık ilişkileri kurmasına engel olabiliyor.” “Arkadaşlarıyla oyun parklarında toplu oyun oynama imkânından uzak kalan çocuklar, bir odaya kapanmakta ve bir monitör karşısında zamanını geçirmektedir. Bu yüzden de arkadaşlık ilişkileri zedelenmektedir.” bu ifadelerden de anlaşıldığı üzere çalışmaya katılan yöneticilerin tamamı bilgisayar oyunlarının arkadaşlık ilişkilerini etkilediğini düşünmektedir.

c) Olumsuz etkiler var ise elimine etmek için önerileriniz var mıdır?

Sorusuna ; “Çocukların bilgisayar oyunlarına çok zaman geçirmesi yerine arkadaşları ile birlikte olacağı sosyal etkinlikler düzenlenebilir.” “Az, kontrollü ve eğitici oyunlar oynanması sağlanabilir.” “Okul ve aile işbirliğinin sağlam olması gerekir. Öğrenciler toplu etkinlikle özendirilebilir.” “Öğrenci ailelerine büyük görev düşmektedir. Oyun oynama zamanını kısıtlamak gerekir ve arkadaşları ile oyun oynamaları teşvik edilmelidir.” “Arkadaşları ile daha fazla zaman geçirmesi için ortam sağlanmalıdır.” Bir yönetici konuya farklı yaklaşmış, “Bence çocuklar bilgisayar ve bilgisayar oyunlarından uzak tutmak günümüz şartlarında doğru olmayabilir. Çünkü diğer çocukların da ilgi alanları bilgisayar oyunları olduğu için değişen teknoloji ve hayat şartları nedeniyle geleneksel oyunlar ve arkadaşlık ilişkileri ve paylaşımlar da değişme göstermiştir. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarını oynamak çocuklar için kaçınılmaz olmuştur. Bu oyunların zararlarında uzak duracak şekilde kontrollü ve süreli bir şekilde oynaması gerekmektedir.” demiştir. “Bilgisayar oyunlarını sınırlı oynatıp bunun yanında sportif faaliyetler (futbol, voleybol, tenis, satranç, tekvando vb.) teşvik edilmelidir.” şeklinde görüş bildirmişlerdir.

4.4.2. Aynı Tür Bilgisayar Oyunlarını Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaşlık İlişkileri ile İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri

a) **Bilgisayar oyunlarını sık oynayanlar veya aynı tür oyunları tercih edenler arasında sizce arkadaşlık ilişkileri artıyor mu, azalıyor mu?**

Bu soruya “tabii ki azalıyor.” diye cevap veren olduğu gibi, “artar “ diyen yöneticiler de bulunmaktadır. Bunun yanında, “Aynı türden oyun oynayan öğrencilerin arkadaşlığı sadece oynadıkları oyun kapsamında pekişirken genel olarak ise arkadaşlık ilişkileri azalmaktadır.” “Aynı oyunu oynayan çocuk belki sıkılarak arkadaşına yönelebilir fakat sürekli farklı oyun oynuyorsa oyuna kendini fazla kaptıracağından arkadaşlık ilişkileri zayıflama gösterebilir.” diye ifade etmişlerdir.

b) **Sizce bunun sebebi ne olabilir?**

Sorusuna azalır diyen okul yöneticileri; “Arkadaşlık sadece tek bir olgu üzerine yoğunlaşan bir durum değildir. Arkadaş olanlar çeşitli konuları paylaştıkça arkadaşlık güzelleşir. Bunun yanında oyunlardaki rekabet duygusu arkadaşlıkları olumsuz etkileyebilir.” “Öğrencilerin arkadaşlarıyla geçirdikleri zaman azaldıkça

arkadaşlık ilişkileri de azalmaktadır.” “Bilgisayar oyunlarını sık oynayan öğrenciler arkadaştan uzak yalnız kalmaktadırlar.” diye cevap verirken artıyor diyen okul yöneticileri; “Aynı ortamı ve aynı duyguları paylaştıkları için arkadaşlıkları artıyor, ortak noktaları oldukları için artıyor.” diye görüş bildirmişlerdir. Bunun yanında “Aynı türden oyun oynayanlar belli bir süre sonra arkadaşlarını rakip olarak görmekte ve bu yüzden arkadaşlarıyla tartışma yaşayabilmektedirler.” “Aynı türden oyun oynayan öğrenciler oyun hakkında konuşmakta, birbirlerine yol yöntem öğretmektedirler. Bu açıdan belki arkadaşlıkları biraz artabilir.” diye görüş bildirenler de olmuştur.

4.4.3. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Sıklığı ve Yalnızlıkla İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri

a) Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığının sizce öğrencilerin yalnızlığına etkileri var mıdır?

Sorusuna; “Evet, öğrencilerin yalnızlığa etkileri vardır.” “Bilgisayara daha çok zaman ayırdıkları için yalnız kalabiliyorlar.” “Çevremde gördüğüm kadarıyla ve öğrencilerimden gördüğüm kadarıyla bu kişilerin arkadaş ortamları daha dar veya aynı amaca yönelmiş birkaç kişiden ibaret oluyor.” “Bilgisayar oyunları çocukları yalnızlığa iter.” “Bilgisayar oyunları çocukları gerçek hayattan uzaklaştırıp gerçek olmayan bir ortama iter ki buda çocuğun içine kapanmasına gerçek hayattan ve çevresinden uzaklaşmasına neden olur.” demişlerdir.

b) Bu konuda olumsuz etkilerden kurtulmak için öneriniz nedir?

Denildiğinde ise; “Öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynaması engellenmemeli sadece kontrollü oyunlar oynamaları sağlanmalıdır.” “Çocuklara bu durumdan kurtarmak için tiyatro, folklor oyunları, spor kursları vb. etkinliklerle tanıştırmaları sağlanabilir.” “Bilgisayar oyunlarında eğitici ve öğretici oyunlar tercih edilebilir.” “Oyun oynarken süre vermek ve çocukların ilgilerini başka alanlara çekmek, doğa ile iç içe yaşamalarını sağlamak gibi. Ailelerle iletişim içersinde olmak gerekir.” “Ailelerin çocukların enerjisini atacak başka aktivitelere yönlendirmesi gerekir. Öğrencinin sevdiği bir spor dalıyla ilgilenmesi sağlanabilir.” şeklinde öneri belirtmişlerdir.

4.4.4. Aynı Tür Bilgisayar Oyunlarını Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlığa Etkileri ile İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri

a) Bilgisayar oyunlarını sık oynayan veya aynı tür oyunları tercih eden öğrencilerin kendilerini yalnız hissetmeleri konusundaki düşünceleriniz nelerdir?

Sorusuna okul yöneticileri; *“Bu tür oyunları oynayan öğrenciler belli bir süre sonra kendilerini sanal dünyanın bir parçası olarak görmektedirler. Bu yüzden arkadaşları ve aileleriyle ilişkileri bozulmakta ve kendilerini yalnız hissetmektedirler.”* *“Çocuk gerçek yaşamdan uzaklaşarak sanal alemin etkilerinden kurtulamamaktadır.”* *“Bilgisayar oyunları oynayan öğrenciler belli bir süre sonra fizyolojik psikolojik olarak çöküntü yaşamakta, hatta bazı öğrenciler rüyalarına bile girdiklerini belirtmektedirler. Belli bir süre sonra kendilerinin sanal dünyanın bir parçası olarak görmektedirler. Bu yüzden arkadaşları ve aileleriyle ilişkileri bozulmakta ve yalnızlık hissetmektedirler.”* *“Eğer çocuk bağımlılık derecesinde oyun oynuyor ise uyumayıp sürekli oyun oynayabiliyor. Bu durum çocukların akademik başarısını da düşürebiliyor ve çocuk yalnız başına bir hayal dünyasında yaşıyor.”* diye cevap verenlerin yanında *“Öğrencilerin kendilerini yalnız hissettiklerini düşünmüyorum. Çünkü onunla kendi içinde yarattığı bir dünya olduğunu düşünüyorum.”* diye farklı bir görüş belirten olmuştur.

4.4.5. Bilgisayar Oyunlarının Oynanan Mekâna Göre Arkadaşlığa ve Yalnızlığa Etkileri ile İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri

a) Bilgisayar oyunlarını oynama mekânına göre (evde, okulda, internet kafede) öğrencilerin arkadaşlığına ve/veya yalnızlığına etkileri nasıl oluyor?

“Evde oyun oynayanlar okulda ve internet kafede oyun oynayan öğrencilere göre kendilerini daha yalnız olduklarını hissedebilirler.” *“Evde oyun oynayanları kontrol etmek kolaydır. Fakat internet kafelerde oyun oynayan öğrencileri kontrol etmek zordur. Öğrenciler yanlış arkadaşlıklar edinebilirler.”* *“İnternet kafe ve okul gibi toplu oyun oynama imkânı olan öğrenciler evde yalnız oyun oynayan öğrencilere*

nazaran daha sosyal ilişkiler içinde oldukların biraz arkadaşlık ilişkileri yalnız oyun oynayan çocuklardan daha iyi olduğu söylenebilir.” “Okul ortamında oyun için pek uygun ortam olmamakta, çoğunlukla internet kafelerde ve evlerde oynuyorlar. Evde büyük oranda zamanını oyuna harcadığı için arkadaşlarıyla başka etkinliklere katılma gereksinimi duymuyorlar. İnternet kafelerde ise genelde oyun arkadaşlarıyla beraber bulunuyorlar.” “Toplu mekânlarda oynanan oyunlar bir ağ yardımı ile oynandığı için çocuklar ister istemez geçici bir sosyal arkadaşlık içine girmektedirler. Evde oynayan çocuklar ise daha çok yalnızlık ile karşı karşıya kalmaktadırlar.” diye görüşler beyan edilmiştir.

b) Önerileriniz nelerdir?

Sorulan bu soruya da okul yöneticileri; “Öğrenciler internet kafelerde oyun oynama yerine evde oyun oynama fırsatı verilmeli ve kontrol altında tutulmalıdırlar. Ayrıca arkadaşlarıyla doğru ilişkiler kurmaları sağlanmalıdır.” “Çocuklarla konuşarak onları bilinçlendirmeliyiz. Çocuklar daha çok bilgisayar yerine kendi akranlarıyla oyunlar oynamalarına teşvik etmeliyiz. Bilgisayar oyunlarını yasaklamak yerine olumlu yönlerini kazanmalarını sağlamalıyız. El göz koordinasyonu, eğitici oyunlar gibi vs.” “Öncelikle ailelerin çocuklarının durumlarını gözden geçirmelidirler. Okullarda çok fazla bilgisayar oyunu oynama fırsatı olmayan öğrencilerin okul çıkışı internet kafelerde ve evlerde bilgisayar oyunları ile geçirdikleri zamanlar değerlendirmeye alınmalı, zamanının çoğunu oyun başında geçiren öğrencilerin başka sosyal etkinliklere yönlendirilmesi sağlanmalıdır. Daha kalabalık arkadaş ortamları oluşturulmalı belki bilgisayar oyunlarından ziyade arkadaşlarıyla daha eğlenceli zaman geçirmesi sağlanabilir.” “Öğrenciler okulda iken öğretmenleri, evde iken ebeveynleri kontrolünde oyun oynamaları sağlanmalıdırlar.” “Bilgisayar çağında yaşarken bilgisayarın birçok olumlu özelliklerinde yararlanırken çocuklarımızı olumsuz etkileyen yönlerinden korumalıyız. Çocukların sürekli bilgisayarın başında oyun oynamalarına müsaade etmemeliyiz. Kullanım süresini çok iyi ayarlamalı eğitici oyunlar oynamalarına fırsat vermeliyiz.” “Çok bağımlı olan öğrenciler için gerekirse uzmandan yardım alınabilir. Onları sanal dünyadan kurtarıp ve çocukların gerçek hayatı daha iyi yaşamaları için yardımcı olmalıyız.” diye okul yöneticileri görüşlerini ifade etmişlerdir.

4.5. Araştırmanın Alt Problemlerine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

4.5.1. Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Ailelerinin Aylık Gelir Durumlarına Göre Arkadaş Bağlılık Düzeylerinin İncelenmesi

Öğrencilerin arkadaş bağlılık düzeylerinin sosyo-ekonomik değişkeni açısından anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için ANOVA Analizi yapılmıştır. Yapılan analiz çizelge 64'te verilmiştir.

Çizelge 64. Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerin Ailelerinin Aylık Gelirlerine Göre Arkadaş Bağlılık Düzeylerinin ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
1499 TL ve Altı	30	96.70	9.89	1.75	.157	
1500 TL – 1999 TL Arası	87	95.14	14.51			P>0.05
2000 TL – 2999 TL Arası	46	99.54	11.23			Fark
3000 TL ve Üstü	79	97.47	13.39			Anlamsız

Çizelge 64'ten de anlaşıldığı gibi, öğrencilerin ailelerinin aylık gelir durumuna göre puan ortalamaları, 1499 TL ve altı olanların ($X=96.70$, $SS=9.89$), 1500 TL- 1999 TL arası olanların ($X=95.14$, $SS=14.51$), 2000 TL-2999TL arası ($X=99.54$, $SS=11.23$), 3000 TL ve üstü olan öğrencilerin ise ($X=97.47$, $SS=13.39$) olduğu anlaşılmaktadır.

Yapılan analize göre farklı gelir düzeyindeki öğrencilerin arkadaş bağlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farkın olmadığı görülmüştür ($F=1.75$, $P>0.05$).

4.5.2. Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Ailelerinin Aylık Gelir Durumlarına Göre Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi

Öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin sosyo-ekonomik değişkeni açısından anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için ANOVA Analizi yapılmıştır.

Yapılan analiz çizelge 65'te verilmiştir.

Çizelge 65. Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Ailelerinin Aylık Gelirine Göre Yalnızlık Düzeyleri Açısından ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
1499 TL ve Altı	30	38.66	8.24	4.59	.004	P<0.05
1500 TL – 1999 TL Arası	87	38.70	8.19			*1-4, *2-4 ve
2000 TL – 2999 TL Arası	46	37.63	8.42			*3-4 arasında
3000 TL ve Üstü	79	34.12	9.05			Fark anlamlı

Çizelge 65'te görüldüğü gibi, öğrencilerin ailelerinin gelir durumuna göre puan ortalamaları, 1499 TL ve altı olanların ($X=38.66$, $SS=8.24$), 1500 TL – 1999 TL arası ($X=38.70$, $SS=8.19$), 2000 TL-2999TL arası ($X=37.63$, $SS=8.42$), 3000 TL ve üstü olan öğrencilerin ise ($X=34.12$, $SS=9.05$) olduğu anlaşılmaktadır.

Çizelge de görüldüğü gibi, öğrencilerin 3000 TL ve üstü aylık gelir durumları ile 1499 TL ve altı, 1500 TL – 1999 TL arası, 2000 TL- 2999 TL arası gelir durumları arasında istatistiksel anlamda farklılık söz konusudur. Farklı gelir düzeyine sahip öğrenciler arasında anlamlı bir fark vardır ($F=4.59$, $P<0.05$).

4.5.3. İlköğretim Öğrencilerinin Evlerinde Bilgisayar Olup Olmaması ile İlgili Arkadaş Bağlılık Düzeylerine İlişkin Veriler

Öğrencilerin evlerinde bilgisayar olup olmaması ile arkadaş bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkide anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Kruskal Wallis Testi Analizi yapılmıştır. Yapılan analiz sonuçları çizelge 66'da verilmiştir.

Çizelge 66. Öğrencilerin Arkadaş Bağlılık Düzeyleri ile Evlerinde Bilgisayar Olup Olmamasına İlişkin Kruskal Wallis Testi Sonuçları

Evinizde bilgisayar var mı?	N	S.ort.	Sd	X^2	P	Açıklama
Evet	222	124.94	1	6.49	0.11	P>0.05
Hayır	20	83.30				Fark Anlamsız

Çizelge 66'da görüldüğü gibi öğrencilerin evlerinde bilgisayar olup olmaması ile arkadaş bağıllık düzeyleri arasında $P>0.05$ anlamlılık düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı anlaşılmaktadır.

4.5.4. İlköğretim Öğrencilerinin Evlerinde Bilgisayar Olup Olmaması ile İlgili Yalnızlık Düzeylerine İlişkin Veriler

Öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin evlerinde bilgisayar olup olmaması açısından anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Kruskal Wallis Testi Analizi yapılmıştır. Yapılan analiz çizelge 67'de verilmiştir.

Çizelge 67. İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyleri ile İlgili Evlerinde Bilgisayar Olup Olmamasına İlişkin Kruskal Wallis Testi Sonuçları

Evinizde bilgisayar var mı?	N	S.ort.	Sd	X ²	P	Açıklama
Evet	222	118.05	1	6.54	0.11	$P>0.05$
Hayır	20	159.83				Fark Anlamsız

Çizelge 67'de görüldüğü gibi öğrencilerin evlerinde bilgisayar olup olmaması ile yalnızlık düzeyleri arasında $P>0.05$ anlamlılık düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı anlaşılmaktadır.

4.5.5. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarının Arkadaş Bağıllık Düzeylerine Etkilerine İlişkin Veriler

Öğrencilerin arkadaş bağıllık düzeylerinin bilgisayar oyunu oynayıp oynamamaları değişkeni açısından anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Kruskal Wallis Testi Analizi yapılmıştır. Yapılan analiz çizelge 68'de verilmiştir.

Çizelge 68. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarına Göre Arkadaş Bağıllık Düzeylerine Etkilerine İlişkin Kruskal Wallis Testi Sonuçları

Bilgisayar oyunu	N	S.ort.	Sd	X ²	P	Açıklama
------------------	---	--------	----	----------------	---	----------

oyunuyor musunuz?						
Evet	228	122.90	1	1.58	.209	P>0.05
Hayır	14	98.68				Fark Anlamsız

Çizelge 68'de görüldüğü gibi öğrencilerin bilgisayar oyunu oynayıp oynamamaları ile arkadaş bağıllık düzeyleri arasında P>0.05 anlamlılık düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.

4.5.6. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarının Yalnızlık Düzeylerine Etkilerine İlişkin Veriler

Öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin bilgisayar oyunu oynayıp oynamaması değişkeni açısından anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Kruskal Wallis Testi Analizi yapılmıştır. Yapılan analiz çizelge 69'da verilmiştir.

Çizelge 69. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarının Yalnızlık Düzeylerine Etkilerine İlişkin Kruskal Wallis Testi Sonuçları

Bilgisayar oyunu oynuyor musunuz?	N	S.ort.	Sd	X ²	P	Açıklama
Evet	228	121.20	1	0.73	.787	P>0.05
Hayır	14	126.39				Fark Anlamsız

Çizelge 69'da görüldüğü gibi öğrencilerin bilgisayar oyunu oynayıp oynamamaları ile yalnızlık düzeyleri arasında P>0.05 anlamlılık düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.

4.5.7. Bilgisayar Oyunu Oynanan Mekâna Göre İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağıllık Düzeylerine İlişkin Veriler

Öğrencilerin arkadaş bağıllık düzeylerinin bilgisayar oyunu oynanan mekâna göre anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için ANOVA Analizi yapılmıştır. Yapılan analiz çizelge 70'de verilmiştir.

Çizelge 70. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Nerede Oynadıklarıyla İlgili Arkadaş Bağlılık Düzeyleri Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	14	94.07	12.86	7.46	.000	P<0.05
Evde	186	99.44	12.70			*2-3 ve *2-4
İnternet Kafede	14	86.42	9.10			Arasında
Hem Evde Hem İnternet Kafede	28	91.54	13.39			Fark anlamlı

Çizelge 70'de görüldüğü gibi, öğrencilerin bilgisayar oyununu nerede oynadıklarına ilişkin veriler sonucunda oynamayanların ortalaması ($X=94.07$, $SS=12.86$), evde oynayanların ortalaması ($X=99.44$, $SS=12.70$), internet kafede oynayanların ortalaması ($X=86.42$, $SS=9.10$), hem evde hem de internet kafede oynayanların ise ($X=91.54$, $SS=13.39$) olarak tespit edilmiştir. Çizelgede de görüldüğü gibi öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynadıkları mekânlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır ($F=7.46=P<0.05$).

Çizelgeden de anlaşıldığı üzere öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynadıkları mekân ile arkadaş bağlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır. Gruplar arası farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre, bilgisayar oyununu evde oynayanlar ile internet kafede oynayanlar arasında, evde oynayanlar ve hem evde hem de internet kafede oynayanlar arasında istatistiksel anlamda bir farklılık olduğu anlaşılmıştır.

4.5.8. Bilgisayar Oyunu Oynanan Mekâna Göre İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine İlişkin Veriler

Öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin bilgisayar oyunu oynanan yer değişkeni açısından anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için ANOVA Analizi yapılmıştır. Öğrencilerin bu durumunu tespit etmek için yapılan analiz çizelge 71'de verilmiştir.

Çizelge 71. Bilgisayar Oyunu Oynanan Mekâna Göre İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine İlişkin Veriler

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	14	37.57	9.02	7.75	.000	P<0.05
Evde	186	35.69	8.76			*2-3 *2-4
İnternet Kafede	14	43.28	5.70			Arasında
Hem Evde Hem de İnternet Kafede	28	42.21	6.13			Fark anlamlı

Çizelge 71'de görüldüğü gibi, öğrencilerin bilgisayar oyununu nerede oynadıklarına ilişkin veriler sonucunda oynamayanların ortalaması ($X=37.57$, $SS=9.02$), evde oynayanların ortalaması ($X=35.69$, $SS=8.76$), internet kafede oynayanların ortalaması ($X=43.28$, $SS=5.70$), hem evde hem de internet kafede oynayanların ise ($X=42.21$, $SS=6.13$) olarak tespit edilmiştir. Çizelgede de görüldüğü gibi öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynadıkları mekânlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır ($F=7.46=P<0.05$).

Çizelgeden de anlaşıldığı üzere öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynadıkları mekân ile arkadaş bağlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır. Gruplar arası farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre, bilgisayar oyununu evde oynayanlar ile internet kafede oynayanlar arasında, evde oynayanlar ve hem evde hem de internet kafede oynayanlar arasında istatistiksel anlamda bir farklılık olduğu anlaşılmıştır.

4.5.9. Evlerindeki Bilgisayarda Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Yönelik Veriler

Öğrencilerin arkadaş bağlılık düzeylerinin evlerindeki bilgisayarda bilgisayar oyunu oynama süresine göre anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için ANOVA Analizi yapılmıştır. Yapılan analiz çizelge 72'de verilmiştir

Çizelge 72. Evde Bilgisayar Oyunu Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Bir Haftada Kaç Saat Oynadıkları ile Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Ait Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	28	90.25	11.60	4.64	.000	P<0.05
1-3 Saat	30	93.10	13.69			*1-3 ,*1-5
4-7 Saat	72	101.33	11.32			*1-6, *2-3
8-10 Saat	24	95.87	12.53			*2-6 ve *3-5
11-14 Saat	59	96.94	14.80			Arasında
15 saat ve Üstü	29	101.75	10.81			Fark anlamlı

Çizelge 72'de görüldüğü gibi, öğrencilerin evdeki bilgisayarda bir haftada kaç saat oyun oynadıklarına ilişkin analiz sonucunda oynamayanların ortalaması ($X=90.25$, $SS=11.60$), 1-3 saat oynayanların ortalaması ($X=93.10$, $SS=13.69$), 4-7 saat oynayanların ortalaması ($X=101.33$, $SS=11.32$), 8-10 saat oynayanların ortalaması ($X=95.87$, $SS=12.53$), 11-14 saat oynayanların ortalaması ($X=96.94$, $SS=14.80$), 15 saat ve üstü oynayanların ortalaması ise ($X=101.75$, $SS=10.81$) olarak tespit edilmiştir. Çizelgede de görüldüğü gibi öğrencilerin bir haftada evlerindeki bilgisayarda oynadıkları oyun saatleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır ($F=7.46=P<0.05$).

Çizelgeden de anlaşıldığı üzere öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynadıkları mekân ile arkadaş bağlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır. Gruplar arası farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre, oynamayanlar ile 4-7 saat, 11-14 saat 15 saat ve üstü arasında oynayanlar, 1-3 saat ile 4-7 saat, 15 saat ve üstü arasında, 4-7 saat ile 11-14 saat oynayanlar arasında istatistiksel anlamda farklılık olduğu görülmektedir.

4.5.10. Evlerindeki Bilgisayarda Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine Yönelik Veriler

Öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin evlerindeki bilgisayarda bilgisayar oyunu oynama süresine göre anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için ANOVA

Analizi yapılmıştır. Yapılan analiz çizelge 73'te verilmiştir

Çizelge 73. Evde Bilgisayar Oyunu Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Bir Haftada Kaç Saat Oynadıkları ile Yalnızlık Düzeylerine Ait Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	28	40.42	7.96	1.39	.225	
1-3 Saat	30	36.33	8.57			P>0.05
4-7 Saat	72	36.18	8.08			
8-10 Saat	24	35.33	7.20			Fark
11-14 Saat	59	37.86	9.80			Anlamsız
15 saat ve Üstü	29	36.03	9.59			

Çizelge 73'de görüldüğü gibi, öğrencilerin bilgisayar oyununu evlerinde oynadıklarına göre puan ortalamaları, oynamayanların ortalaması ($X=40.42$, $SS=7.96$), 1-3 saat arası oynayanların ortalaması ($X=36.33$, $SS=8.57$), 4-7 saat arası oynayanların ortalaması ($X=36.18$, $SS=8.08$), 8-10 saat arası oynayanların ortalaması ($X=35.33$, $SS=7.20$), 11-14 saat arası oynayanların ortalaması ($X=37.86$, $SS=9.80$), 15 saat ve üstü oynayanların ortalaması ise ($X=36.03$, $SS=9.59$)'dur

Bilgisayar oyununu evlerinde oynayan öğrencilerin haftalık ortalama oynama saatleri ile bilgisayar oyunlarını oynama sıklığının yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark olmadığı ortaya çıkmıştır ($F=1.39$, $P>0.05$).

4.5.11. İnternet Kafedeki Bilgisayarda Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Yönelik Veriler

Öğrencilerin bilgisayar oyununu internet kafede bir hafta içerisinde ortalama kaç saat oynadıkları ile yalnızlık düzeylerine ilişkin anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Varyans Analizi yapılmıştır. Yapılan Varyans Analizi'nin sonuçları Çizelge 74'te verilmiştir

Çizelge 74. İnternet Kafede Bilgisayar Oyunu Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Bir Haftada Ortalama Kaç Saat Oynadıkları ile Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Ait Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	198	99.02	12.63	3.68	.003	
1-3 Saat	23	89.26	13.03			P<0.05
4-7 Saat	7	89.28	13.26			*1-2 *1-3
8-10 Saat	8	95.37	17.20			arasında
11-14 Saat	3	95.33	8.50			Fark
15 saat ve Üstü	3	85.00	3.60			Anlamlı

Çizelge 74'de görüldüğü gibi, öğrencilerin internet kafedeki bilgisayarda bir haftada kaç saat oyun oynadıklarına ilişkin analiz sonucunda oynamayanların ortalaması ($X=90.25$, $SS=11.60$), 1-3 saat oynayanların ortalaması ($X=93.10$, $SS=13.69$), 4-7 saat oynayanların ortalaması ($X=101.33$, $SS=11.32$), 8-10 saat oynayanların ortalaması ($X=95.87$, $SS=12.53$), 11-14 saat oynayanların ortalaması ($X=96.94$, $SS=14.80$), 15 saat ve üstü oynayanların ortalaması ise ($X=101.75$, $SS=10.81$) olarak tespit edilmiştir.

Çizelgede de görüldüğü gibi öğrencilerin bir haftada internet deki bilgisayarda oynadıkları oyun saatleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark vardır ($F=7.46=P<0.05$).

Çizelgeden de anlaşıldığı üzere öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynadıkları mekân ile arkadaş bağlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır. Gruplar arası farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre, oynamayanlar ile 1-3 saat, 4-7 saat oynayanlar arasında istatistiksel anlamda farklılık olduğu görülmektedir.

4.5.12. İnternet Kafede Bilgisayarda Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine Yönelik Veriler

Öğrencilerin bilgisayar oyununu internet kafede bir hafta içerisinde ortalama

kaç saat oynadıkları ile yalnızlık düzeylerine ilişkin anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Varyans Analizi yapılmıştır. Yapılan Varyans Analizi'nin sonuçları Çizelge 75'te verilmiştir.

Çizelge 75. İnternet Kafede Bilgisayar Oyunu Oynayan İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyununu Bir Haftada Kaç Saat Oynadıkları ile Yalnızlık Düzeylerine Ait Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	198	35.77	8.72	4.77	.000	
1-3 Saat	23	41.78	7.21			P<0.05
4-7 Saat	7	42.71	4.23			*1-2 *1-3 *1-4
8-10 Saat	8	43.00	6.94			ve *1-6
11-14 Saat	3	42.33	6.02			Arasında
15 saat ve Üstü	3	46.33	3.21			Fark
						Anlamlı

Çizelge 75'de görüldüğü gibi, öğrencilerin bilgisayar oyununu internet kafede oynadıklarına göre puan ortalamaları, oynamayanların ortalaması ($X=35.77$, $SS=8.72$), 1-3 saat arası oynayanların ortalaması ($X=41.78$, $SS=7.21$), 4-7 saat arası oynayanların ortalaması ($X=42.71$, $SS=4.23$), 8-10 saat arası oynayanların ortalaması ($X=43.00$, $SS=6.94$), 11-14 saat arası oynayanların ortalaması ($X=42.33$, $SS=6.02$), 15 saat ve üstü oynayanların ortalaması ise ($X=46.33$, $SS=3.21$)'dir.

Bilgisayar oyununu internet kafede oynayan öğrencilerin haftalık ortalama oynama saatleri ile bilgisayar kullanım tür ve sıklığının yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark olduğu ortaya çıkmıştır ($F=4.77$, $P>0.05$).

Çizelgede görüldüğü gibi internet kafede bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin bir haftada oynadıkları saatler arasında anlamlı farklar görülmüştür. Anlamlı farklılığı tespit etmek için yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre internet kafede hiç oynamayanlar ile 1-3 saat, 4-7 saat, 8-10 saat, 15 saat ve üstü oynayanlar arasında istatistiksel anlamda farklılık olduğu görülmektedir.

4.5.13. Bilgisayar Oyun Türünü Oynama Sıklığına Göre İlköğretim Öğrencilerinin Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Yönelik Veriler

Öğrencilerin arkadaş bağlılık düzeylerinin bilgisayar oyun türüne göre anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için ANOVA Analizi yapılmıştır. Öğrencilerin bilgisayar oyun türlerine göre bu durumlarını tespit etmek için yapılan analizler aşağıdaki çizelgelerde belirtilmiştir.

Öğrencilerin bilgisayar oyunları arasında Spor ve Yarış oyunlarını oynama sıklıkları ile arkadaş bağlılık düzeylerine ilişkin anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Varyans Analizi yapılmıştır. Yapılan Varyans Analizi'nin sonuçları Çizelge 76'da verilmiştir.

Çizelge 76. İlköğretim Öğrencilerinin Spor ve Yarış Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	73	98.72	12.04	.669	.572	
Bazen	73	97.54	14.64			P>0.05
Çoğunlukla	43	97.76	13.88			Fark
Her Zaman	53	95.39	11.75			Anlamsız

Çizelge 76'da görüldüğü gibi öğrencilerin spor ve yarış oyunlarını oynamayanların ortalamaları ($X=98.72$, $SS=12.04$), bazen oynayanların ortalamaları ($X=97.54$, $SS=14.64$), çoğunlukla oynayanların ortalamaları ($X=97.76$, $SS=13.88$), her zaman oynayanların ortalamaları ise ($X=95.39$, $SS=11.75$)'tir.

Öğrencilerin bu oyunları oynama sıklıkları ile arkadaş bağlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F= .669= P>0.05$).

Öğrencilerin bilgisayar oyunları arasında macera oyunlarını oynama sıklıkları ile arkadaş bağlılık düzeylerine ilişkin anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Varyans Analizi yapılmıştır. Yapılan Varyans Analizi'nin sonuçları Çizelge 77'de verilmiştir.

Çizelge 77. İlköğretim Öğrencilerinin Macera Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	43	97.09	11.67	1.746	.158	
Bazen	72	97.37	11.48			P>0.05
Çoğunlukla	79	99.70	12.95			Fark
Her Zaman	48	94.27	16.26			Anlamsız

Çizelge 77'de görüldüğü gibi öğrencilerin macera oyunlarını oynamayanların ortalamaları ($X=97.09$, $SS=11.67$), bazen oynayanların ortalamaları ($X=97.37$, $SS=11.48$), çoğunlukla oynayanların ortalamaları ($X=99.70$, $SS=12.95$), her zaman oynayanların ortalamaları ise ($X=94.27$, $SS=16.26$)'dir.

Öğrencilerin bu oyunları oynama sıklıkları ile arkadaş bağlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F=1.746=P>0.05$).

Öğrencilerin bilgisayar oyunları arasında savaş ve strateji oyunlarını oynama sıklıkları ile arkadaş bağlılık düzeylerine ilişkin anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Varyans Analizi yapılmıştır. Yapılan Varyans Analizi'nin sonuçları Çizelge 78'de verilmiştir.

Çizelge 78. İlköğretim Öğrencilerinin Savaş ve Strateji Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	69	97.50	12.82	.493	.687	
Bazen	38	97.92	15.36			P>0.05
Çoğunlukla	60	95.81	13.38			Fark
Her Zaman	75	98.53	12.06			Anlamsız

Çizelge 78'de görüldüğü gibi öğrencilerin savaş ve strateji oyunlarını oynamayanların ortalamaları ($X=97.50$, $SS=12.82$), bazen oynayanların ortalamaları ($X=97.92$, $SS=15.36$), çoğunlukla oynayanların ortalamaları ($X=95.81$, $SS=13.38$), her zaman oynayanların ortalamaları ise ($X=98.53$, $SS=12.06$)'dir.

Öğrencilerin bu oyunları oynama sıklıkları ile arkadaş bağlılık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F= .493= P>0.05$).

Öğrencilerin bilgisayar oyunları arasında zekâ-mantık oyunlarını oynama sıklıkları ile arkadaş bağlılık düzeylerine ilişkin anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Varyans Analizi yapılmıştır. Yapılan Varyans Analizi'nin sonuçları Çizelge 79'da verilmiştir.

Çizelge 79. İlköğretim Öğrencilerinin Zekâ-Mantık Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Arkadaş Bağlılık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	98	95.14	14.50	3.202	.024	P<0.05
Bazen	45	98.17	11.31			*1-4 *3-4
Çoğunlukla	47	96.72	12.24			Arasında
Her Zaman	52	101.92	11.69			Fark Anlamlı

Çizelge 79'da görüldüğü gibi öğrencilerin zeka-mantık oyunlarını oynamayanların ortalamaları ($X= 95.14$, $SS= 14.50$), bazen oynayanların ortalamaları ($X= 98.17$, $SS= 11.31$), çoğunlukla oynayanların ortalamaları ($X= 96.72$, $SS= 12.24$), her zaman oynayanların ortalamaları ise ($X= 101.92$, $SS= 11.69$)'dur.

Öğrencilerin bu oyunları oynama sıklıkları ile arkadaş bağlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farkın olduğu görülmüştür ($F= 3.202= P>0.05$).

Çizelgede de görüldüğü gibi gruplar arasında ki anlamlı farklılığı belirlemek için yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre öğrencilerin zekâ-mantık oyunlarını oynamayanlar ile her zaman oynayanlar arasında, çoğunlukla ve her zaman oynayanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu ortaya çıkmıştır.

4.5.14. Bilgisayar Oyun Türünü Oynama Sıklığına Göre İlköğretim Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine Yönelik Veriler

Öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin bilgisayar oyun türüne göre anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için ANOVA Analizi yapılmıştır. Yapılan analiz

çizelgede verilmiştir

Öğrencilerin bilgisayar oyunları arasında spor ve yarış oyunlarını oynama sıklıkları ile yalnızlık düzeylerine ilişkin anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Varyans Analizi yapılmıştır. Yapılan Varyans Analizi'nin sonuçları Çizelge 80'de verilmiştir.

Çizelge 80. İlköğretim Öğrencilerinin Spor ve Yarış Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Yalnızlık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	73	36.16	8.43	1.074	.361	
Bazen	73	36.23	8.80			P>0.05
Çoğunlukla	43	37.88	9.53			Fark
Her Zaman	53	38.49	8.30			Anlamsız

Çizelge 80'de görüldüğü gibi öğrencilerin spor ve yarış oyunlarını oynamayanların ortalamaları ($X=36.16$, $SS=8.43$), bazen oynayanların ortalamaları ($X=36.23$, $SS=8.80$), çoğunlukla oynayanların ortalamaları ($X=37.88$, $SS=9.53$), her zaman oynayanların ortalamaları ise ($X=38.49$, $SS=8.30$)'dur.

Öğrencilerin bu oyunları oynama sıklıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F=1.074=P>0.05$).

Öğrencilerin bilgisayar oyunları arasında macera oyunlarını oynama sıklıkları ile yalnızlık düzeylerine ilişkin anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Varyans Analizi yapılmıştır. Yapılan Varyans Analizi'nin sonuçları Çizelge 81'de verilmiştir.

Çizelge 81. İlköğretim Öğrencilerinin Macera Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Yalnızlık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	43	37.09	8.15	1.501	.215	
Bazen	72	38.43	8.59			P>0.05
Çoğunlukla	79	35.45	8.72			Fark

Her Zaman	48	37.31	9.28	Anlamsız
-----------	----	-------	------	----------

Çizelge 81'de görüldüğü gibi öğrencilerin macera oyunlarını oynamayanların ortalamaları ($X= 37.09$, $SS= 8.15$), bazen oynayanların ortalamaları ($X= 38.43$, $SS=8.59$), çoğunlukla oynayanların ortalamaları ($X= 35.45$, $SS= 8.72$), her zaman oynayanların ortalamaları ise ($X= 37.31$, $SS= 9.28$)'dir.

Öğrencilerin bu oyunları oynama sıklıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F= 1.501= P>0.05$).

Öğrencilerin bilgisayar oyunları arasında Savaş ve Strateji oyunlarını oynama sıklıkları ile yalnızlık düzeylerine ilişkin anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Varyans Analizi yapılmıştır. Yapılan Varyans Analizi'nin sonuçları Çizelge 82'de verilmiştir.

Çizelge 82. İlköğretim Öğrencilerinin Savaş ve Strateji Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Yalnızlık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	69	35.40	8.96	.1.915	.128	
Bazen	38	36.63	9.09			P>0.05
Çoğunlukla	60	39.05	7.93			Fark
Her Zaman	75	37.01	8.76			Anlamsız

Çizelge 82'de görüldüğü gibi öğrencilerin savaş ve strateji oyunlarını oynamayanların ortalamaları ($X=35.40$, $SS=8.96$), bazen oynayanların ortalamaları ($X= 36.63$, $SS= 9.09$), çoğunlukla oynayanların ortalamaları ($X= 39.05$, $SS= 7.93$), her zaman oynayanların ortalamaları ise ($X= 37.01$, $SS= 8.76$)' dir.

Öğrencilerin bu oyunları oynama sıklıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F= 1.915= P>0.05$).

Öğrencilerin bilgisayar oyunları arasında zekâ-mantık oyunlarını oynama sıklıkları ile yalnızlık düzeylerine ilişkin anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek için Varyans Analizi yapılmıştır. Yapılan Analiz sonuçları Çizelge 83'tedir.

Çizelge 83. İlköğretim Öğrencilerinin Zekâ-Mantık Oyunlarını Oynama Sıklıkları ile Yalnızlık Düzeylerine Göre Puanların ANOVA Sonuçları

	N	X	SS	F	P	Açıklama
Oynamıyor	98	39.02	8.78	3.161	.025	P<0.05
Bazen	45	36.08	8.48			*1-3 ve *1-4
Çoğunlukla	47	35.85	8.51			arasında
Her Zaman	52	35.01	8.46			Fark Anlamlı

Çizelge 83'te görüldüğü gibi öğrencilerin zeka-mantık oyunlarını oynamayanların ortalamaları ($X=39.02$, $SS=8.78$), bazen oynayanların ortalamaları ($X=36.08$, $SS=8.48$), çoğunlukla oynayanların ortalamaları ($X=35.85$, $SS=8.51$), her zaman oynayanların ortalamaları ise ($X=35.01$, $SS=8.46$)'dir. Öğrencilerin bu oyunları oynama sıklıkları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmüştür ($F=3.161=P>0.05$).

Çizelgede de görüldüğü gibi gruplar arasında ki anlamlı farklılığı belirlemek için yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre, öğrencilerin zekâ-mantık oyunlarını oynamayanlar ile çoğunlukla oynayanlar arasında, oynamayanlar ve her zaman oynayanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu anlaşılmaktadır.

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırmanın sonuçları genel olarak değerlendirilmiş ve bu değerlendirmeler sonucunda ileride bu alanda yapılacak araştırmalara yönelik öneriler sunulmuştur.

5.1. Sonuç

5.1.1. Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan öğrencilerin farklı gelir düzeyindeki öğrencilerin arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir farkın olmadığı görülmüştür ($F=1.75, P>0.05$).

5.1.2. Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan farklı gelir düzeyine sahip öğrenciler arasında yalnızlık düzeyinde anlamlı bir fark vardır ($F=4.59, P<0.05$). Gruplar arası farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre öğrencilerin ailelerinin 3000 TL ve üstü aylık gelir durumları ile 1499 TL ve altı, 1500 TL – 1999 TL arası, 2000 TL- 2999 TL arası gelir durumları arasında istatistiksel anlamda farklılık söz konusudur.

5.1.3. Öğrencilerin evlerinde bilgisayar olup olmaması ile arkadaş bağıllık düzeyleri arasında $P>0.05$ anlamlılık düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı anlaşılmaktadır.

5.1.4. Öğrencilerin evlerinde bilgisayar olup olmaması ile yalnızlık düzeyleri arasında $P>0.05$ anlamlılık düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı anlaşılmaktadır.

5.1.5. Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynayıp oynamamaları ile arkadaş bağıllık düzeyleri arasında $P>0.05$ anlamlılık düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.

5.1.6. Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynayıp oynamamaları ile yalnızlık düzeyleri arasında $P>0.05$ anlamlılık düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.

5.1.7. Öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynadıkları mekân ile arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır. Gruplar arası farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre, bilgisayar oyununu evde oynayanlar ile internet kafede oynayanlar arasında, evde oynayanlar ve hem evde hem de internet kafede oynayanlar arasında istatistiksel anlamda bir farklılık olduğu anlaşılmıştır ($F=7.46=P<0.05$).

5.1.8. Öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynadıkları mekân ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır. Gruplar arası farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre, bilgisayar oyununu evde oynayanlar ile internet kafede oynayanlar arasında, evde oynayanlar ve hem evde hem de internet kafede oynayanlar arasında istatistiksel anlamda bir farklılık olduğu anlaşılmıştır ($F=7.75=P<0.05$).

5.1.9. Öğrencilerin evde bilgisayar oyunlarını oynadıkları süre ile arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır ($F=4.64=P<0.05$). Gruplar arası farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre, oynamayanlar ile 4-7 saat, 11-14 saat 15 saat ve üstü arasında oynayanlar, 1-3 saat ile 4-7 saat, 15 saat ve üstü arasında, 4-7 saat ile 11-14 saat oynayanlar arasında istatistiksel anlamda farklılık olduğu görülmektedir.

5.1.10. Öğrencilerin evde bilgisayar oyunlarını oynadıkları süre ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark olmadığı ortaya çıkmıştır ($F=1.39=P>0.05$).

5.1.11. Öğrencilerin internet kafede bilgisayar oyunlarını oynadıkları süre ile arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır ($F=3.68=P<0.05$). Gruplar arası farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre, oynamayanlar ile 1-3 saat, 4-7 saat oynayanlar arasında istatistiksel anlamda farklılık olduğu görülmektedir.

5.1.12. Öğrencilerin internet kafede bilgisayar oyunlarını oynadıkları süre ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark vardır ($F=4.77=P<0.05$). Anlamlı farklılığı tespit etmek için yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre internet kafede oynamayanlar ile 1-3 saat, 4-7 saat, 8-10 saat, 15 saat ve üstü oynayanlar arasında istatistiksel anlamda farklılık olduğu görülmektedir.

5.1.13. Öğrencilerin spor ve yarış oyunlarını oynama sıklıkları ile arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F= .669= P>0.05$). Öğrencilerin macera oyunlarını oynama sıklıkları ile arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F= 1.746= P>0.05$). Öğrencilerin savaş ve strateji oyunlarını oynama sıklıkları ile arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F= .493= P>0.05$). Öğrencilerin zekâ-mantık oyunlarını oynama sıklıkları ile arkadaş bağıllık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmüştür ($F=3.202=P<0.05$). Gruplar arasında ki anlamlı farklılığı belirlemek için yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre öğrencilerin zekâ-mantık oyunlarını oynamayanlar ile her zaman oynayanlar arasında, çoğunlukla ve her zaman oynayanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu ortaya çıkmıştır.

5.1.14. Öğrencilerin spor ve yarış oyunlarını oynama sıklıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F= 1.074= P>0.05$). Öğrencilerin macera oyunlarını oynama sıklıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F= 1.501= P>0.05$). Öğrencilerin savaş ve strateji oyunlarını oynama sıklıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F= 1.915= P>0.05$). Öğrencilerin zekâ-mantık oyunlarını oynama sıklıkları ile yalnızlık düzeyleri arasında anlamlı bir fark görülmüştür ($F=3.161=P<0.05$). Gruplar arasında ki anlamlı farklılığı belirlemek için yapılan LSD Testi'nin sonuçlarına göre, öğrencilerin zekâ-mantık oyunlarını oynamayanlar ile çoğunlukla oynayanlar arasında, oynamayanlar ile her zaman oynayanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu anlaşılmaktadır.

5.2. Öneriler

5.2.1. Öğrenciler arasında farklı gelir düzeyindeki öğrencilerin yalnızlık düzeylerinin istatistiksel anlamda farklı çıkmasının nedenleri araştırılabilir.

5.2.2. Öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynadıkları mekânlara göre hem arkadaş bağıllık ve hem de yalnızlık düzeyleri farklı çıkmıştır. Bunun sebepleri ile ilgili bir çalışma yapılabilir.

5.2.3. Öğrencilerin evlerinde bilgisayar oyunlarını oynama süresinin arkadaş bağıllık düzeyine etkileri incelenebilir.

5.2.4. Öğrencilerin internet kafede bilgisayar oyunlarını oynamanın arkadaş bağıllık ve yalnızlık düzeylerini etkilemesinin nedenleri araştırma konusu olabilir.

5.2.5. Öğrencilerin zekâ-mantık oyunlarını oynayanların arkadaş bağıllık ve yalnızlık düzeylerinin farklı olmasının sebepleri ile ilgili bir çalışma yapılabilir.

5.2.6. Okul yöneticileri bilgisayar oyunları, arkadaş bağıllığı ve yalnızlık konusunda sınıf öğretmenleri ve rehber öğretmenler ile koordineli çalışarak bilgilendirme çalışmaları yapabilirler.

5.2.7. Bilgisayar oyunlarının arkadaş bağıllık düzeyine ve yalnızlık düzeyine etkilerini araştırmak için ortaokul ve liselerde de çalışmalar yapılabilir.

KAYNAKLAR

Abacı, R., (1986). Demokratik, Otoriter ve İlgisiz Olarak Algılanan Ana-Baba Tutumlarının Çocuğun Kaygı Düzeyine Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Akandere, M., (2003). Eğitici Okul Oyunları. 1. Basım. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Akgünlü, S., Sever, D., Düzgün, Z. ve Bükük, A., (2005). Karakter Gelişimi ve Sosyal Beceri Eğitimi Ders Kitabı. Lefkoşa: KKTC MEB Yayınları.

Altuğ, M., Gencer, C. ve Ersöz, F., (2011). Ortaöğretim Öğrencilerinin Hayatında Bilgisayarın Yeri. Bilişim Teknolojileri Dergisi, Cilt 4, Sayı 1

Atıcı, M. ve Büyükaşahin Çevik, G., (2008). Lise 3. sınıf Öğrencilerinin Arkadaşlık İlişkilerinin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 17, Sayı 2, Adana.

Aydın, B., (2005). Çocuk ve Ergen Psikolojisi. 2. Baskı. İstanbul: Atlas Yayınevi.

Bal, H. Ç., (2002). Bilgisayar ve İnternet Kullanımı. Rize: Akademisyen Yayınevi.

Baran, M., (1993). Çocuk Oyunları. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Bardakçı, S., (2007). Eğitim Yöneticilerinin İnternet Kullanımına İlişkin Tutumlarının İşkoliklik Eğilimleri Üzerine Etkilerinin Belirlenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tokat.

Başal, H.A., (2010). Geçmişten Günümüze Türkiye’de Geleneksel Çocuk Oyunları. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Bilgi, A., (2005). Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Bilgiç, N., (2000). Arkadaşlık Becerisi Eğitiminin İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Bilgiç, S., (2009). İlköğretim Öğrencilerinde Okul Yaşam Kalitesi Algısının Arkadaşlara Bağlılık ve Empatik Sınıf Atmosferi Değişkenleriyle İlişkisinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

Buluş, M., (1996). Ergen Öğrencilerde Denetim Odağı- Yalnızlık Düzeyi İlişkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Büyükşahin Çevik G. ve Atıcı, M., (2009). Lise 3. Sınıf Öğrencilerinin Benlik Saygılarının Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi, Çukurova Üniversitesi Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, Cilt 6, Sayı 1, Adana.

Büyükşahin Çevik G. ve Çelikkaleli, Ö., (2010). Ergenlerin Arkadaş Bağlılığı ve İnternet Bağımlılığının Cinsiyet, Ebeveyn Tutumu ve Anne Baba Eğitim Düzeylerine Göre İncelenmesi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 19, Sayı,3, Adana.

Colwell J. and Kato M., (2003). Investigation Of Relationship Between Social Isolation, Agressin and Computer Game Play In Japanese Adolescents. Asian Journal of Social Psychology, 6.

Çağıltay, K. ve İnal, Y., (2008). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Ankara.

Çağıltay, K., Durdu, P.O., ve Hotomaroğlu, A., (2004). Türkiye' deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: Orta Doğu Teknik Üniversitesi ve Gazi Üniversiteleri Öğrencileri Arası Bir Karşılaştırma. ODTÜ ve Gazi Üniversitesi, Ankara.

Demir, A., (1989). UCLA Yalnızlık Ölçeğinin Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışması. Psikoloji Dergisi.7(23).

Demir, A., (1990). Üniversite Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerini Etkileyen Bazı Etmenler. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi, Ankara.

Demirtaş, A. S., (2007). İlköğretim 8. Sınıf Öğrencilerinin Algılanan Sosyal Destek ve Yalnızlık Düzeyleri ile Stresle Başa Çıkma Düzeyleri Arasındaki İlişki. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Doğan, F.Ö., (2006). Video Games and Children: Violence in Video Games, Symposium Journal.

Durmuş, A. ve Kaya, S., (2008). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım ve Alışkanlıkları ile Velilerin Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları Arasındaki İlişki. Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Ankara.

Duy, B., (2003). Bilişsel- Davranışçı Yaklaşım Dayalı Psikolojik Danışmanın Yalnızlık ve Fonksiyonel Olmayan Tutumlar Üzerine Etkisi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Erdeğer, N., (2001). Lise Öğrencilerinin Sosyal Destek ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Eren, A., (1994). Lise Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeyleri ve Psikolojik İhtiyaçlarının Karşılınması. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Ankara.

Erwin, P., (2000). Çocuklukta ve Ergenlikte Arkadaşlık (Çev. Osman Akınhay). İstanbul: Alfa Yayınevi.

Fromme, J., (2003). Computer Games As A Part Of Children's Culture. The International Journal of Computer Game Research, 3 (1).

Geçtan E., (1984). Çağdaş Yaşam ve Normal Dışı Davranışlar. Ankara: Maya Matbaacılık.

Gömlüksiz, M. (1997). Kubaşık Öğrenme Temel Eğitim 4. Sınıf Öğrencilerinin Matematik Başarısı ve Arkadaşlık İlişkileri Üzerine Deneysel Bir Çalışma. Adana: Baki Kitabevi.

Gümüş, A. E., (2000). Üniversite Öğrencilerinin Yalnızlık ve Beden İmgelerinden Doyun Düzeylerinin Sosyal Kaygı Düzeyleri ile İlişkisinin İncelenmesi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Cilt 33 Sayı 1-2.

Güngörmüş, G., (2007). Web Tabanlı Eğitimde Kullanılan Oyunların Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Healy, M. J., (1999). Bağlantı Doğru mu? Bilgisayarlar Çocuklarımızın Zihnini Olumlu ve Olumsuz Yönde Nasıl Etkiliyor? (Çev. Ahmet Gürsel). İstanbul: Boyner Holding Yayınevi.

Horzum, M. B., (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. Sakarya Üniversitesi Eğitim ve Bilim, Cilt 36, Sayı 159.

Karadağ, İ., (2007). İlköğretim 5. Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarılarının Sosyal Destek Kaynakları Açısından İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi, Adana.

Kaya, A., (2005). Farklı Sosyometrik Statülerdeki İlköğretim 2. Kademe Öğrencilerinin Benlik Kavramı ve Yalnızlık Düzeyleri. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 3.

Koçak, R., (2003). "Üniversite Öğrencilerinde Aleksimiti ve Yalnızlığın Bazı Değişkenler Açısından Karşılaştırılması ve Aralarındaki İlişkinin İncelenmesi". Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 19.

Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M., (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi, Sayı 16, Erzurum.

Köknel, Ö., (1987). İnsanı Anlamak. 2. Basım. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.

Köse, E., (2006). Liseli Ergenlerde Kişilik ve Sosyal Desteğin Yalnızlığa Olan Etkisinin İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Kulaksızoğlu, A., (2000). Ergenlik Psikolojisi. İstanbul: Remzi Kitapevi.

Löker, Ö., (1999). Differential Effects of Parent and Peer Attachment on Social and Emotional Loneliness Among Adolescents. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Neimeyer, S., (2006). An Examination of The Effects of Computer-Assisted Educational Games on The Student Achievement. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, The University of Houston, Clear Lake.

Oral, V., (2007). İlköğretim 5. Sınıf Öğrencilerinin Arkadaşlarına İlişkin Düşüncelerinin Sosyometrik Statü ve Akademik Başarı Açısından İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

Öksüz, Y., (2005). Duyguların Açılması Eğitiminin Üniversite Öğrencilerinin Yalnızlık Düzeylerine Etkisi, Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fak., Cilt 6, Sayı 2.

Özgü, H., (1994). Psikanalizin Üç Büyükleri: Freud, Adler, Jung. İstanbul: Mart Yayınevi.

Pala, F.K. ve Erdem, M., (2011). Öğrenci Yönetimli Çevrimiçi Tartışmalara Katılımın Yönetme Sorumluluğu Ve Öğrenme Stilleri Açısından İncelenmesi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 41.

Peiffer, V., (1999). Yalnız ve Mutlu, (Çev. Sağlam, Musa). İstanbul: Alfa Basımevi. (Eserin orijinali 1991 yılında basılmıştır).

Peplau, L.A. and Perlman D., (1984). Loneliness. New York: John Willey Company.

Prensky, M., (2001). Digital Game-Based Learning. New York: McGraw Hill.

Saçar, B., (2007). İlköğretim Sekizinci Sınıf Öğrencilerinin Öfke Tepkisiyle Arkadaş Bağlılığının İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

Sert, S., (2009). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Lise Öğrencilerinin İnternete İlişkin Bilgi Düzeyi Performansına Etkisi: Quest Atlantis Örneği. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Sevinç, M., (2005). Erken Çocuklukta Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar. 1. Basım, 2. Cilt. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Squire, K., D. W. Shaffer, R. Halverson ve J. P. Gee, (2004). Video Games and the Future of Learning, Universty of Wisconsin-Madison and Akademic Advenced Distributed Learning Co-Laboratory.

Thompson, M., Grace, C. O. ve Cohen, L. J., (2002). Çocuğunuzun Arkadaş İlişkileri, (Çev. Boylu, Ekin N.). Ankara: Arkadaş Yayınevi.

Tüzün, H., (2006). Eğitsel Bilgisayar Oyunları ve Bir Örnek: Quest Atlantis, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 30, Ankara.

Ural, M. N., (2009). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

Yağcı, E., (2009). Bilgisayar Kullanma Tür ve Sıklığının Ergenlerde Öfke ve Saldırganlık Düzeyine Etkileri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yakın Doğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Lefkoşa.

Yanbastı, G., (1990). Kişilik Kuramları. İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.

Yavuzer, H., (1993). Anababa ve Çocuk, 7. Baskı. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yıldırım, İ., (2000). Akademik Başarının Yordayıcı Olarak Yalnızlık, Sınav Kaygısı ve Sosyal Destek. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı 18.

EKLER

EK-1

MİLLİ EĞİTİM GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI İZİN BELGESİ



KUZEY KIBRIS TÜRK CUMHURİYETİ
MİLLİ EĞİTİM GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
İLKÖĞRETİM DAİRESİ MÜDÜRLÜĞÜ

Sayı: İÖD.0.00-35/2012/1B - 629.

Lefkoşa, 26 Nisan 2012

Sayın Dursun AKIN,
Yakın Doğu Üniversitesi.

“Bilgisayar Oyunları Oynama Sıklığının İlköğretim Öğrencileri Üzerindeki Etkileri ve Okul Yöneticilerinin Görüşleri” konulu anketin soruları Talim ve Terbiye Dairesi Müdürlüğü tarafından incelenmiş ve Müdürlüğümüze bağlı Lefkoşa merkez ilkokullarında eğitim gören 4. sınıf öğrencilerine uygulanmasında bir sakınca görülmemiştir.

Anketi uygulamadan önce okul müdürlükleri ile temas kurulması ve uygulama tamamlandıktan sonra da anket sonuçlarının Müdürlüğümüze ve Talim Terbiye Dairesi Müdürlüğüne iletilmesi hususunda bilgilerinizi saygı ile rica ederim.

M. Bumin PAŞA
Müdür

/AA

Tel (90) (392) 228 3136 - 228 6893
Fax (90) (392) 228 7158
E-mail meb@mebnet.net

Lefkoşa-KKTC

EK-2

BİREYİ TANIMA FORMU

Sevgili öğrenciler;

Bu çalışma ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin bazı kişisel özellikleri ile bilgisayar oyunlarına yönelik tutumları arasındaki ilişkileri tespit etmek amacıyla gerçekleştirilmektedir. Anket ve ölçeklere vereceğiniz doğru ve içten cevaplar, bu araştırmaya katkı sağlayacaktır. Soruların doğru veya yanlış cevapları yoktur. Sorunun cevabı size göre ne ise seçeneklerden birini yanında bulunan () içine X işaretini koyunuz. İsminizi yazmaya gerek yoktur. Kişisel değerlendirme yapılmayacaktır. Cevaplarınız gizli tutulacaktır. Katkılarımız için teşekkürler...

Okulunuz:..... Yaşınız:.....

Cinsiyetiniz: () Kız () Erkek Sınıfınız:.....

1. Ailenizin aylık geliri:

- () 1499 TL ve altı () 1500 TL - 1999 TL arası
() 2000 TL - 2999 TL arası () 3000 TL ve üstü

2. Evinizde bilgisayar var mı?

- () Evet () Hayır

3. Bilgisayar oyunu oynuyor musunuz?

- () Evet () Hayır

(Bu soruya "evet" cevabı verdiyseniz aşağıdaki soruları cevaplayınız.)

4. Bilgisayar oyununu nerede oynuyorsunuz?

- () Evde () İnternet kafede () Hem evde hem de internet kafede

5. Evinizdeki bilgisayarda; bir hafta içinde ortalama kaç saat bilgisayar oyunu oynuyorsunuz? (bu soruyu evinizde bilgisayar oyunu oynuyorsanız cevaplayınız.)

.....saat

6. İnternet kafede; bir hafta içinde ortalama kaç saat bilgisayar oyunu oynuyorsunuz? (Bu soruyu internet kafede bilgisayar oyunu oynuyorsanız cevaplayınız)

.....saat

7. Bilgisayarda en fazla oynadığınız ilk üç oyunu önem derecesine göre sıralayınız. (Tercihlerinizi parantez içine 1. 2. 3 şeklinde yazınız)

- () Spor ve yarış oyunları () Macera oyunları
() Savaş ve Strateji oyunları () Zekâ-Mantık oyunları

EK-3

ARKADAŞ BAĞLILIK ÖLÇEĞİ

Aşağıda arkadaş ilişkilerinizle ilgili ifadeler verilmiştir. Sizden istenen; her bir cümle için sizin için ne kadar doğru olduğunu belirtmenizdir. Bu nedenle, aşağıdaki tabloda yer alan; **Her Zaman – Çoğunlukla – Bazen – Nadiren – Hiçbir Zaman** ifadeleri arasından, her soru için yalnızca bir seçeneğe (X) işareti koyunuz. Lütfen tüm soruları cevaplandırınız.

Her cümleyi dikkatle okuduktan sonra, ifadelerin yanındaki kutulardan size en uygun olan birisini içine (X) işareti koyunuz. Lütfen sadece bir seçeneği işaretleyiniz.	Her zaman	Çoğunlukla	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
1. Beni kaygılandıran durumlarda arkadaşlarımın görüşlerini alırım.					
2. Bir şeye üzüldüğümü arkadaşlarım fark eder.					
3. Bazı konuları tartıştığımızda arkadaşlarım benim görüşlerimi dikkate alır.					
4. Problemlerimi arkadaşlarımla konuşmak bana utanç veriyor ya da aptalca geliyor.					
5. Keşke farklı arkadaşlarım olsaydı diye düşünürüm.					
6. Arkadaşlarım beni anlar.					
7. Problemlerim hakkında konuşmam için arkadaşlarım beni cesaretlendirir.					
8. Arkadaşlarım beni olduğum gibi kabul eder.					
9. Arkadaşlarımla daha sık ilişki içinde olmak ihtiyacı duyuyorum.					
10. Arkadaşlarım bu günlerde neler çektiğimi anlamıyor.					
11. Arkadaşlarımla birlikte olduğumda kendimi yabancı, yalnız hissediyorum.					
12. Arkadaşlarım söylediklerimi dinlerler.					
13. Arkadaşlarımın "iyi arkadaş" olduklarını düşünüyorum.					
14. Arkadaşlarımla konuşmak oldukça kolaydır.					
15. Bir şey hakkında kızgın olduğum zaman arkadaşlarım, anlayışlı davranır.					
16. Arkadaşlarım, kendimi daha iyi anlamamda bana yardım ederler.					
17. Arkadaşlarım, sağlıklı ve mutlu oluşumla ilgilidirler.					
18. Arkadaşlarıma öfkeleniyorum.					
19. İçimi dökmek istediğimde arkadaşlarıma güvenebilirim.					
20. Arkadaşlarıma güveniyorum.					
21. Arkadaşlarım, duygu ve düşüncelerime saygı gösterirler.					
22. Arkadaşlarımın bildiğinden çok daha huzurluyum.					
23. Bir nedeni olmadığı halde sanki arkadaşlarım benden rahatsız oluyorlar.					
24. Problemlerimi ve sıkıntılarımı arkadaşlarımla konuşabilirim.					
25. Bir şeylerden rahatsız olduğumu fark ederlerse arkadaşlarım, benimle ilgilenirler.					

EK-4

UCLA YALNIZLIK ÖLÇEĞİ

Açıklama: Aşağıda çeşitli duygu ve düşünceleri içeren ifadeler verilmektedir.

Sizden istenen her ifadede tanımlanan duygu ve düşüncüyü ne sıklıkla hissettiğinizi ya da düşündüğünüzü her ifade için bir tek rakamı daire içine alarak belirtmenizdir.

	Ben bu durumu Hiç yaşamam	Ben bu durumu Nadiren yaşarım	Ben bu durumu Bazen yaşarım	Ben bu durumu Sık Sık yaşarım
1. Kendimi çevremdeki insanlarla uyum içinde hissediyorum.	1	2	3	4
2. Arkadaşım yok.	1	2	3	4
3. Başvuracağım kimse yok.	1	2	3	4
4. Kendimi tek başıyım gibi hissetmiyorum.	1	2	3	4
5. Kendimi bir arkadaş grubunun parçası olarak hissediyorum.	1	2	3	4
6. Çevremdeki insanlarla pek çok ortak yönüm var.	1	2	3	4
7. Artık kimse ile samimi değilim.	1	2	3	4
8. Bilgilerim ve fikirlerim çevremdekilerce paylaşılmıyor.	1	2	3	4
9. Dışa dönük bir insanım.	1	2	3	4
10. Kendimi yakın hissettiğim insanlar var.	1	2	3	4
11. Kendimi grup dışına itilmiş hissediyorum.	1	2	3	4
12. Sosyal ilişkilerim yüzeysel.	1	2	3	4
13. Hiç kimse beni gerçekten iyi tanımıyor.	1	2	3	4
14. Kendimi diğer insanlardan soyutlanmış hissediyorum.	1	2	3	4
15. İstedğim zaman arkadaş bulabilirim.	1	2	3	4
16. Beni gerçekten anlayan insanlar var.	1	2	3	4
17. Bu derece içime kapanmış olmaktan dolayı mutsuzum.	1	2	3	4
18. Çevremde insanlar var ama benimle değiller.	1	2	3	4
19. Konuşabileceğim insanlar var.	1	2	3	4
20. Derdimi anlatabileceğim insanlar var.	1	2	3	4

AÇIK UÇLU GÖRÜŞME SORULARI**Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencileri Üzerindeki Etkileri İle İlgili
Okul Yöneticilerinin Görüşleri**

1. a) Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı sizce öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerini etkiliyor mu?
b) Etkiliyorsa nasıl etkiliyor?
c) Olumsuz etkiler varsa elimine etmek için önerileriniz var mıdır?
2. a) Bilgisayar oyunlarını sık oynayanlar veya aynı tür oyunları tercih edenler arasında sizce arkadaşlık ilişkileri artıyor mu, azalıyor mu?
b) Sizce bunun sebebi ne olabilir?
3. a) Bilgisayar oyunlarını oynama sıklığının sizce öğrencilerin yalnızlığına etkileri var mıdır?
b) Bu konuda olumsuz etkilerden kurtulmak için öneriniz nedir?
4. a) Bilgisayar oyunlarını sık oynayan veya aynı tür oyunları tercih eden öğrencilerin kendilerini yalnız hissettikleri konusundaki düşünceleriniz nelerdir?
5. a) Bilgisayar oyunlarını oynama mekânına göre (evde, okulda, internet kafede) öğrencilerin arkadaşlığına ve/veya yalnızlığına etkileri nasıl oluyor?
b) Önerileriniz nelerdir?