

Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi

Hüseyin ÇAKIR¹

Özet: Çocukların günümüzde kullandığı en önemli eğlence araçlarının başında bilgisayar oyunları gelmektedir. Bilgisayar oyunları bilinçli ve doğru bir şekilde kullanılmadığı zaman başta çocuklar ve aileler olmak üzere tüm topluma karşı olumsuz sonuçlar ortaya çıkarabilmektedir. Ayrıca son dönemlerde şiddet içeren oyunların giderek artması, aileleri bu oyunların olumsuz etkileri üzerine düşünmek zorunda bırakmaktadır. Günümüzde, bilgisayar oyunları dikkatle incelenmesi gereken büyük bir sektör haline dönüşmüştür. Oyun sektörü geliştikçe etkileri ülkemizde de görülmektedir ve bu sayede oyun kültürü Türkiye’de de gelişmektedir. Bu nedenle Türkiye’nin şu anda içinde bulunduğu durumu incelemek ve bilgisayar oyunlarının etkilerini belirlemek önemli bir hale gelmiştir. Bu çalışma ilköğretim ikinci kademe öğrenci velilerinin bilgisayar oyunları hakkında görüşlerinin araştırılması ve öğrenci üzerindeki etkilerinin belirlenmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 6 ilköğretim okulunun ikinci kademe öğrenci velilerinden 215 kişi oluşturmaktadır. Anket literatür taraması yapılarak ve uzman görüşleri alınarak geliştirilmiştir. Toplanan veriler istatistiksel yöntemlerle değerlendirilmiştir. Anket sonuçlarına göre aileler büyük oranda çocuklarını bilgisayar oyunlarının zararlarından korumak amaçlı kural koyduklarını belirtmişlerdir. Çoğu aile ise bilgisayar oyunlarının çocuğunun başarısını olumsuz yönde etkilediğini belirtmiştir. Ailelerin büyük bir kısmı çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasıyla ilgili endişelendiğini belirtmiştir.

Anahtar sözcükler: Bilgisayar, Oyun, Bilgisayar oyunları, Aile

Taking the Opinions of Parents and Specifying the Effects on Students about Computer Games

Abstract: In these days, computer games are the most important entertainment tools for children. Computer games have turned into a major industry that should be carefully considered. As the game industry grows, the effects have seen in our country and so gaming culture is developing in Turkey. Therefore, it is important to examine Turkey’s situation on this area. This study was designed to investigate the views of middle school students and their parents about computer games and to determine the effects of computer games about students. The study group is consisted of 215 people that are the parents of the second grade students from 6 elementary schools. The survey is developed according to literature and based on expert opinions. The collected data were evaluated with statistical methods. According to the survey families set rules for their children on computer games. The number of families that make their children conscious of computer games are less than the families that set rules. Families should make their children conscious of the harms of computer games rather than putting them on rules. According to the results, families determine rules in order to protect their children against the harms of computer games. They think computer games affect their children’s success negatively. Majority of the families feel anxious about their children playing computer games.

Keywords: Computer, Game, Computer games, Family

Giriş

Çocukların günümüzde kullandığı en önemli eğlence araçlarının başında bilgisayar oyunları gelmektedir. Bunun sonucunda çocuklar tüm günlerini bilgisayar başında geçirirken aileler çocukları ile iletişim kuramadıklarından ve çocuklarının doğal hayattan kopmalarından şikâyet etmektedirler.

Bilgisayar oyunları bilinçli ve doğru bir şekilde kullanılmadığı zaman başta çocuklar ve aileler olmak üzere tüm topluma karşı olumsuz sonuçlar ortaya çıkarabilmektedir. Ayrıca son dönemlerde şiddet içeren oyunların giderek artması, aileleri bu oyunların olumsuz etkileri üzerine de düşünmek zorunda

¹ Yrd. Doç. Dr. Gazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü
hcakir2000@yandex.com

biraktığıdır (Tarhan, 2007). Bilgisayar oyunlarının pazarlanması da bu konuda büyük öneme sahiptir. Bir grup sürekli olarak satışlarını artırmak amacıyla çocukları oyunlara bağlamanın yollarını araştırıp onları oyun bağımlısı yapmayı hedeflerken diğer bir grupta (aileler, eğitimciler vs.) çocuklarını oyunlardan uzak tutmanın yollarını aramaktadır.

Medyatik şiddetin çocuklar üstündeki etkisi üzerine yapılan araştırmalara rağmen, hala bayilerde şiddet ve cinsel içerikli oyunları çocuklara satmamaları için bir uygulama hayata geçirilmemektedir (Crunch, 2006). Şüphesiz bilgisayar oyunlarından beklenen, bilgisayar kullanıcılarını eğlendirmesi ve aynı zamanda eğitmesidir. Günümüzde genç nesil daha çok eğlendirici oyunlara yönelmekte ve bireysel ya da grup olarak oynanabilen birçok oyunla çok erken yaşlarda tanışmaktadır. Ancak bilgisayar oyunları konusunda unutulmaması gereken önemli noktalar vardır (İnal, Kiraz, 2008).

Bunlar;

1. Oyunların içeriklerinde nelerin yer aldığı,
2. Bireylerin eğlenirken neler yaptığı,
3. Oyunların bir yandan eğlendirirken diğer yandan örtük olarak bireylere aktarmayı amaçladığı temel noktaların neler olduğudur.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın 5 büyük etkisi vardır (Gentile, Anderson, 2006). Bunlar;

1. Şiddet içerikli bilgisayar oyunları fiziksel tepkileri arttırmaktadır.
2. Şiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırgan algılayışları arttırmaktadır.
3. Şiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırgan hisleri arttırmaktadır
4. Şiddet içerikli bilgisayar oyunları saldırgan davranışları arttırmaktadır.
5. Şiddet içerikli bilgisayar oyunları sosyal davranışları azaltmaktadır.

Oyundaki çeşitlilik, onların içerik ve konularına yansımış, neredeyse bütün alanlarda bilgisayar oyunları çeşitli amaçlarla tasarlanmış ve kullanıcılara sunulmuştur. Sosyal, tarihi, askeri, iş ya da sağlık gibi alanlarda eğitim amaçlı çok kullanıcı bilgisayar oyunları geliştirilmiş ve bu oyunlar geniş kullanıcı kitlelerine ulaşabilmişlerdir (Doğusoy, İnal, 2006).

Sadece eğlendirme amacı taşımayan, eğlenceyle beraber öğretmeyi de hedefleyen oyunlar Ciddi Oyunlar (Serious Games) olarak adlandırılmaktadır. Kişilerin, hangi yaşta olurlarsa olsunlar, oyun oynama adı altında gerçekleştirdikleri etkinlikten, iş etkinliğine göre daha fazla zevk aldığı bilinmektedir. Ayrıca, etkinlik sonucunda daha kalıcı öğrenme sağlandığı tespit edilmiştir. İyi tasarlanmış bilgisayar oyunları hem çocukların eğitimlerinde hem de yetişkin eğitimlerinde tercih edilmeye başlanmıştır. Bu, oyunların sadece eğlence için olduğu fikrinin yavaş yavaş kaybolduğunu göstermektedir. Ciddi oyunlar, kişilere problem çözme, analitik düşünme, strateji geliştirme, iletişim becerileri ve güven gibi yetenekler kazandırmaktadır. Ciddi oyunlar, öğrenenleri motive ettiği gibi, gerçek performanslarını artırmaya yardımcı olmaktadır (Şahin, 2007).

Bilgisayar oyunlarını kitap ve filmlerden ayıran en önemli fark, etkileşim olanağı sağlaması ve denemeler yapılmasına izin vermesidir. Etkileşim özelliği sayesinde oyuncunun vereceği kararlar oyunun gidişi ve sonucunu değiştirebilmektedir. Böylece oyun her tekrarlandığında farklı sonuçlar elde edebilmekte, verdiği kararların sonucunda geri bildirimler alarak bilgisayarla etkileşime girmektedir. Bir diğer etkileşim ise çok oyunculu bilgisayar oyunlarında, öğrenenlerin birbiriyle etkileşmesidir. Bilgisayar oyunları oynayarak birlikte çalışmayı öğrenen bireyler, hem akademik kazanım hem de sosyal ilişkilerinde olumlu sonuçlar edinmektedir (Yiğit, 2007). Oyunda başarılı olmak, bir yarış kazanabilmek çocukta üstünlük duygusu oluşturur. Bu durum çocuğun hoşuna gider ve çocuk kendisini mutlu hisseder. Bunun nedeni o esnada beyninin mutluluk kimyasalları salgılamasıdır. Fakat çocuk bunu sürekli yaptığı zaman sadece onunla mutlu olmayı öğrenir, başka mutlulukları tadamaz. Hâlbuki insan beyni başka sebeplerle, uğraşlarla da mutluluk hormonu salgılayabilir. Bilgisayar oyunları da, televizyon vb. de kontrollü kullanılmalı, insanın hayatında başka şeylere de zaman ayrılmalıdır (Tarhan, 2007).

Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Olumsuz Etkileri

İnternet kullanımı ve bilgisayar oyunları, çocuklar ve gençlerin günlük yaşamlarını, akademik başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkileyen ve bu yönü ile de araştırmacıların ilgisini çeken güncel bir konudur. (Kelleci, 2008). Çocuklarda, bilgisayar oyunlarının etkisinin olup olmadığı konusunda bazı kesimler bilgisayar oyunlarının çocuğun olumsuz davranışları üzerinde çok az etkisi olduğunu ya da hiç etkisi olmadığını savunurken kimisi eğitim açısından olumlu olmadığı konusunda düşünceye sahiptir. Ayrıca bazı araştırmalara göre bilgisayar oyunu oynarken çocukların bilgisayar oyunlarına katılmaya karşı bağımlılık yapıcı davranış sergilediği ortaya çıkmıştır. Ama yine bu araştırmalara göre bağımlı kişilik sahibi olarak sınıflandırılan insanların hayatlarının diğer alanlarında çok başarılı ve yüksek ölçüde zeki oldukları bulunmuştur (Haris, 2001).

Stratejik oyunları küçük yaşta oynayan çocuklarda 'şiddet' işleme eğilimi daha fazla olmaktadır. Özellikle stratejik oyunların, çocuklarda muhakeme gücünü sorgulamaya başladığı dönemde iç dünyasında karmaşa yaratıp, vicdan duygusunu köreltebileceği ve kazanma duygusunun onu sosyal hayattan koparabileceği bu noktada ödülün çocuklarda bağımlılığı tetikleyen bir unsur olabileceği belirtilmektedir (Gürcan, Özhan & Uslu, 2008). Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde bazı olumsuz etkileri vardır. Bunlar; saldırganlık oluşturan oyunları oynadıktan sonra çevresine fiziksel saldırganlık gösterir, çocuklarda empatinin azalmasını sağlayarak şiddete daha çok eğilimli bireyler haline gelmesine sebep olur, şiddetli davranışa karşı duyarlılığı azaltır, akademik performansı düşürür, bilgisayar bağımlılığı, okuldan kaçma ve hatta bilgisayar oyunları almak için hırsızlık yapma gibi sonuçlar oluşturabilir, sürekli evde oturarak düzensiz beslenmeyi yani obezite olma olasılığını artırır (Media Development Authority, 2012).

Televizyon izleme, bilgisayar kullanımı gibi yerleşik meşguliyetlerin Amerika'daki çocukların %25'inin aşırı kilolu veya obez olmalarında önemli rolü olduğuna inanılmaktadır. Henüz obezite ile bilgisayar kullanımı arasında sistematik dokümanlarla yapılan araştırmaların olmamasına rağmen mevcut bulgular, çocuklardaki obezitenin günde 5 veya daha fazla saat, aşırı derecede televizyon izlemekle ilişkisi olduğunu göstermektedir. Çocukların bilgisayar başında zaman geçirmeleriyle televizyon başında zaman geçirmeleri aynı şekilde göz önüne alınırsa bu durumun onların obezite riskini arttıracakı söylenebilir. Bu nedenle Amerika Pediatri Akademisi (the American Academy of Pediatrics) ailelere çocuklarının bilgisayar ve diğer medya ortamları başında geçirecekleri zamanı kısıtlamalarını, çocuklarını fiziksel kondisyonu sağlayan aktiviteler ile mümkün olduğunca yaratıcı oyunlara yönlendirmelerini önermektedir. Ayrıca bazı bilimsel çalışmalar, bilgisayar oyunlarını oynamanın, çocuklar üzerinde gasp, el koyma ve kalp krizi oranını arttıran bir dizi fiziksel risk altında bıraktığını göstermektedir. Örneğin, bilgisayar oyunu oynamanın tiryakilerde epileptik felçlere bile neden olabileceği görülmektedir. Bazı bilgisayar oyunlarındaki tekrarlanarak yanıp sönen görüntüler, fotosensitif (ışığa duyarlı) epilepsi hastalarını olumsuz etkilemektedir (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, 2000).

Bağımlı düzeyinde bilgisayar oyunu oynama, öğrencilerin oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçlar ortaya çıkarmaktadır. Bu durumların ise çocuğun sosyalleşmesini ve akademik başarısını olumsuz yönde etkileyeceği düşünülmektedir (Horzum, 2011).

Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Olumlu Etkileri

Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerinin yanında bazı olumlu etkileri de vardır. Bunlar; potansiyel yaratıcılığa teşvik eder, eğlence ve eğlencenin sosyal alanını sağlar, çocukların teknolojiye rahatça yaklaşmalarını sağlar, oyunlara hâkimiyetleriyle çocukların kendilerine güvenleri ve haysiyetleri artar, okuma ve matematiksel problemleri çözme becerilerini geliştirir, yardımlaşma ve paylaşma gibi destekçi-sosyal davranışları ilerletir, göz el koordinasyonunu ve görsel uzamsal beceriyi artırır, otistik çocuklarda dil gelişimini kolaylaştırır ve çekingen çocuklar için oyun terapisi sağlar (Media Development Authority, 2012).

Bazı araştırmalara göre oyun ortamında ders işlemenin öğrencilerin ilgisini çektiği ve derse yönelik motivasyonlarını artırdığı görülmüştür. Öğrencilerin derslerde eğitsel oyun kullanımına olumlu yaklaştığı ve oyun-tabanlı öğrenmeyi klasik öğrenme yöntemlerine (kitaptan okumak, öğretmeni dinlemek gibi) tercih ettikleri görülmüştür (Bakar, Tüzün, Çağıltay, 2008).

Bilgisayar oyunlarının fen, matematik, tıp, mühendislik, dil öğrenme, problem çözme ve stratejik düşünme becerisini geliştirme gibi alanlarda sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Genel görüş, bilgisayar oyunlarının eğlenceli ortamlar sunduğudur. Öğrenciler oyunları derslerinde kullanmak istemekte ve oyun oynama sürecinde araştırıp problem çözmeye çalışmaktadırlar. Ayrıca oyunların işbirliğini destekleyen ortamlar sunduğu da genel bulgular arasındadır. Oyunlar öğrencinin güdülenmişlik düzeyini arttırırken, içeriğe ilgi duymasını, öğrenebileceğine ilişkin özgüvenini ve etkinliği sürdürmesini sağlar; öğrencide rahatlatma ve motivasyon yaratır. Böylece öğrencinin o dersteki başarısı ve öz-yeterlik algısı artar (Bayırtepe, Tüzün, 2007).

Yine yapılan bazı araştırmalarda bilgisayar oyunlarının çocukların zihinsel gelişimi üzerine olumlu etkilerinin de olduğu görülmektedir. Doğru oyunlar aracılığıyla öğrenmeyle ilgili zihinsel süreçleri harekete geçirerek çocuğa stres altında soğukkanlı kalma becerisi, dikkatini uzun zaman sürdürme becerisi kazandırılabilir. Özellikle hiperaktif çocukların acelecilik ve sabırsızlık gibi belirgin özelliklerini törpülemek, onlara katlanmayı, yılmamayı öğretmek için bu tür oyunlar kullanılmaktadır (Tarhan, 2007). Ayrıca, birçok bilgisayar uygulaması çeşidi ve özellikle bilgisayar oyunları sözel bilgi işlemeden çok görselliği vurgulayarak tasarlanmaktadır. Çalışmalar, böyle oyunları oynayan çocuklarda, bu oyunların görsel zekâ becerilerini geliştirebildiğini göstermektedir (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, 2000).

Ailelerin Yapabilecekleri Ve Çocukları Koruma Yöntemleri

Birçok aile ve öğretmen çocuklarının ders çalışmadaki isteksizliği ve bilgisayar oyunları ile geçirilen vakitteki istekliliğine dair şikâyette bulunmaktadır. Bu durum bilgisayar oyunlarının çocukların ilgilerini çekme ve onları motive etme açısından oldukça güçlü olduğunu ortaya çıkarmakta, bu da tekrar tekrar oyun oynama isteğini beraberinde getirmektedir. Bu yönüyle düşünüldüğünde bağımlı, oyunla bütünleşir ve tüm hayatında onu yaşamaya başlar. En önemli göstergesi çocukların oyunlardaki karakterlerle kendilerini aşırı ilişkilendirmeleridir. Bu ilişkilendirme de ölüme giden olayları ortaya çıkarmaktadır (Horzum, 2011).

Televizyon gibi bilgisayar oyunlarının da küçük çocuklar üzerindeki etkisi fazladır. Çocuğun gerçeklik duygusunun yedi yaşında geliştiği düşünüldüğünde yedi yaşından küçük bir çocuğun gerçekle hayal arasındaki sınırı çizemediği görülmektedir. Gördüklerini anlamlandıramayan çocuk anne babasının tepkisine bakar. Eğer anne baba panik yapıyorsa, ciddiye alıyorsa çocuk bunun ciddi bir şey olduğunu düşünür. Beyninde korkuyla ilgili alanlar harekete geçer ve aşırı stres kimyasalları salgılamaya başlar. Anne baba soğukkanlı ise daha az etkilenir (Tarhan, 2007).

Bilgisayar kullanımı konusunda özellikle çocuk ve gençlerimizi doğru bir şekilde eğitmez ve yönlendiremezsek bu araçlar onlar için çok tehlikeli bir silaha dönüşmüş demektir. Gerekli önlemler alınarak çocuk ve gençlerimizin kişilik ve ruhsal yapılarının korunması sağlanabilir. Bu anlamda gerektiğinde bilgisayar kullanım sürelerine müdahale edilebilmeli, bilgisayarlarında hangi programların veya oyunların yüklü olduğu kontrol edilebilmeli, evde bilgisayarın yeri kolay görülebilir şekilde düzenlenebilmelidir (Kıran, 2011).

Özellikle küçük çocukların, gerek televizyon izlerken gerekse bilgisayarda oyun oynarken mümkün olduğunca yalnız bırakılmaması gerekir. Uzmanlar çocukların günde en fazla iki saati bilgisayar başında geçirebileceğini söylemektedirler. Bu süre arttıkça zararlar da artmaktadır (Tarhan, 2007). Ayrıca bilgisayar çalışma ortamlarının ergonomik olarak yetişkinler için tasarlanması nedeniyle, bu yaş grubu çocuklarının bilgisayar oyunu oynama süresinin artması çocukların sağlığını yetişkinlerden daha fazla etkileyebilir. Bu nedenle; bedensel gelişimi desteklemek amacıyla bilgisayar oyunu oynamak yerine, ailelerin çocuklarıyla alternatif fiziksel etkinlikler (kitap okuma, parka gitme, oyun oynama vb.) yaparak nitelikli zaman geçirmeleri önemlidir (Akçay, Özcebe, 2012).

Bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden korumak amacıyla çocuk ve gençlerimize bilgisayar kullanmayı yasaklamak belki birçok ailenin ilk aklına gelen tedbir olabilir. Ancak yasaklamak hiçbir zaman bu soruna kalıcı çözüm getirmez. Bu gibi önlemlerde çocuk ve gençler ebeveynleri tarafından kontrol edilemedikleri zamanlarda yasakları uygulamamayı tercih edebilir ya da ev dışında bu imkânları elde etmek amacını güdebilirler. O halde ailelerin çocuklarıyla yakın temasta olmaları ve bilgisayarı olumlu yönde kullanmaları için çocuklarıyla kolay bir iletişim ortamı sağlayabilmelidirler (Kıran,2011). Oyun çağında olduğu düşünülebilecek çocukların bu yaşlardaki bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının

Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi

bundan sonraki dönemlerini etkileyebileceği göz önünde bulundurularak aileler tarafından kontrollü bir şekilde uygun oyun oynama alışkanlığının kazandırılması önemli görülmektedir (Horzum, 2011). Çocuklarda sorumluluk duygusu oluşturulmalıdır. Sorumluluk bilincine sahip çocuk gereğinden fazla oyun oynarsa zaten kendisini huzursuz hisseder.

Ailelerin yaptığı hata, çocuk tam kendisini bilgisayara kaptırmış oynarken “Hadi ders çalış” denilince çocuk derse düşman olur. Onun yerine “Vaktin doluyor, bak sana 10 dakika daha müsaade. 10 dakika sonra dersinin başına oturacaksın” denirse daha iyi olur (Tarhan, 2007). Aksi halde çocuklar aileleri ile zıtlaşır ve ilişkileri daha da bozulur. Bozulan ilişkiyi düzeltmekse oldukça zordur.

Aileler, çocukları bilgisayar oyunu oynarken onlara rehberlik etmelidir. Örneğin; Küçük çocukların oyun seçimlerinde şiddet ve cinsellik içermeyen oyunlar olmasına dikkat edilmeli; Özellikle yeni bir oyun oynadıklarında çocuklarla beraber oynanmalıdır. Bilgisayar oturma odası gibi genel kullanıma açık olan bir yere konulmalı, çocukların ne oynadığı ekrandan takip edilmelidir. Bilgisayar içerikleri çocuklarla tartışılmalıdır. Çocuklarla sakıncalı oyunları neden oynamayacakları konusunda kesin bir konuşma yapılmalıdır. Çocuklara anlayacakları şekilde uyarı yapılmalı, incitilmemelidir. Bilgisayar oyunu başında geçirdikleri zaman kontrol edilmelidir (Media Development Authority, 2012). Aileler oyunlar ile ilgili bilgiler edinmeli ve çocuğunun bilgisayar oyunu içeriğini belirlemelidirler. aileler çocuklarına temel kavramları öğretmek amacıyla oyun yöntemine dayalı olarak, eğitsel nitelikli ders yazılımlarını tercih edebilirler (Akçay, Özcebe, 2012). Bilgisayar oyunları sahip oldukları potansiyel ile eğitim-öğretim sürecinde birer eğitsel yazılım materyali olarak pedagojik anlamda hizmet verebilirler (İnal, Kiraz, 2008). Burada ailelerin, yazılım seçimi ve seçilen yazılım içerikleri konusunda deneyim sahibi olması ve uzman olan birilerinden destek alması önem kazanmaktadır.

Araştırmanın Amacı

Aileler, öğretmenler ve diğer kişiler bilgisayar oyunları ile çocukların aldıkları mesajlardan haberdar olmalıdırlar. Olumsuz davranışların ortaya çıkması çocuğun oynadığı oyundaki gibi davranmaya teşebbüs etmesinden anlaşılabilir. Yine de bütün çalışmalar aynı görüşte değildir.

Doğan (2006), çocuklarla ilgili çalışmaları incelediği araştırmasında, oyunların sadece bağımlılığa yol açmadığını, aynı zamanda davranışlarını ve beyin fonksiyonlarını da olumsuz etkilediğini; oyun ile şiddetin ilişkili olduğunu vurgulamıştır. Çankaya ve Karamete (2008), tarafından Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisini incelenmiştir. Öğrencilerin matematik dersi ve eğitsel bilgisayar oyunlarına olan tutumları pozitif çıkmıştır.

Bazı araştırmalar, bilgisayar oyunlarının çocuğun olumsuz davranışları üzerinde çok az etkisi olduğunu ya da hiç etkisi olmadığını savunurken, bazı araştırmalar ise eğitim açısından olumlu yönden kullanışlı olduğunu belirtmektedir (Haris, 2001). Bu çalışma ile ilköğretim ikinci kademe öğrenci velilerinin bilgisayar oyunları hakkında görüşlerinin araştırılması ve öğrenci üzerinde etkilerinin belirlenmesi amacıyla yapılmıştır. Ayrıca bu temel amaç doğrultusunda, “Çocuğunuzun bilgisayar oyunu oynaması onu nasıl etkiliyor?” ve “Çocuğunuz oyun oynadıktan sonra nasıl tepkiler veriyor?” sorularına cevap aranmıştır.

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırma genel tarama modelinde betimsel bir çalışmadır

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, Sevgi Çiçeği İlköğretim Okulu, Atatürk İlköğretim Okulu, İnönü İlköğretim Okulu, Baldudak İlköğretim Okulu, Gölbaşı İlköğretim Okulu ve Şahin Sevin İlköğretim Okulu olmak üzere 6 ilköğretim okulunun ikinci kademesinde okuyan öğrenci velilerinden 215 kişi oluşturmaktadır. Anket verileri, velilere gönderilerek elde edilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Anket soruları üç genel başlık altında, “Genel Bilgiler” için 12 adet, “Çocuğunuzun bilgisayar oyunu oynaması onu nasıl etkiliyor?” için 10 adet ve “Çocuğunuz oyun oynadıktan sonra nasıl tepkiler veriyor?” için 6 adet toplamda ise 28 adet soru sorulmuştur. Anket literatür taraması yapılarak ve uzman görüşleri alınarak geliştirilmiştir. Ölçeğin yapı geçerliği, faktör yapısı, açıklayıcı faktör analizi (AFA) ile incelenmiştir. Faktör analizi yapmadan önce verilerin faktör analizine uygunluğunu tespit etmek amacıyla Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı hesaplanmış ve Barlett Spehericity testi yapılmıştır. Yapılan analiz sonucu 10 maddenin faktör analizi için KMO değerinin .73 olduğu görülmüştür. Her bir sorunun varyansına dayalı olarak hesaplanan Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0.75’dir.

Verilerin Analizi

Anket uygulaması sonucu elde edilen verilerin çözümünde, frekans (f), yüzde (%) çözümlenerek değerlendirilmiş ve yorumlanmıştır. Değerlendirme SPSS 17.0 programı kullanılarak yapılmıştır.

Bulgular

Araştırmada elde edilen verilere göre, ilköğretim okulunun ikinci kademesinde okuyan öğrenci velilerinden 215 kişiye ait, tablo 1’de araştırma çalışma grubunun özelliklerine ilişkin bilgiler verilmektedir.

Tablo 1

Araştırma çalışma grubunun özellikleri

ÖZELLİKLER	Kategoriler	f	%
Ailelerin eğitim durumu	İlkokul	79	36,7
	Ortaokul	63	29,3
	Lise	47	21,9
	Üniversite	26	12,1
	Toplam	215	100,0
Bilgisayara sahip olma durumları	Evet	176	81,9
	Hayır	39	18,1
	Toplam	215	100,0
Çocukların bilgisayar oyunu oynamak için seçtiği mekânlar	Ev	168	78,1
	İnternet Kafe	35	16,3
	Okul	7	3,3
	Diğer	5	2,3
	Toplam	215	100,0
Çocukların bilgisayar oyunu oynamaya başlama zamanları	0-5 yaş arası	19	8,8
	5-10 yaş arası	143	66,5
	10-15 yaş arası	53	24,7
	Toplam	215	100,0
Çocukların günde ortalama bilgisayar kullanma süreleri	Hiç kullanmıyor	13	6,1
	1-2 saat	163	75,8
	3-5 saat	33	15,3
	6 saat ve üzeri	6	2,8
	Toplam	215	100,0
Çocukların günde ortalama bilgisayar oyunu oynama süreleri	Hiç kullanmıyor	21	9,8
	1-2 saat	164	76,3
	3-5 saat	28	13,0

Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi

	6 saat ve üzeri	2	0,9
	Toplam	215	100,0

Ayrıca, araştırmada elde edilen verilere göre, Ailelerin %12,9'u çocuğunun simülasyon oyunlarını, %28,9'u eğitsel oyunları, %10,7'si strateji, %6,8'i spor, %11,4'ü yarış, %16,4'u macera, %12,9'u diğer türlerde bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir. Ailelerin %38,5'i çocuğunun Öğrenme/egitim Amaçlı, %9,6'sı yalnızlık, %14,1'i zamanını geçirme, %17,8'i yarışma, %5,9'u kendini ispatlama, %11,1'i takdir toplama, %3,0'ü diğer nedenlerle bilgisayar oyunlarını tercih ettiğini belirtmiştir. Ailelerin %34,9'u evet, %15,3'ü hayır, %49,8'i kısmen bilgisayar oyunlarının çocuklarının başarısına etkisi olduğunu söylemiştir. Katılımcıların %59,3'ü çocuğunun başarısına etki etme yönü olarak başarısız olmasına neden oluyor, %40,7'si çocuğunun başarılarını olumlu yönde etkiliyor cevabını vermiştir. Katılımcıların %14,9'u çocuğunun bilgisayar oyunu oynamasını yasakladığını, %51,2'si kural koyduğunu, %26,5'i çocuğunu bilgisayar oyunları ile ilgili bilinçlendirdiğini, %5,6'sı hiçbir tepki vermediğini, %1,9'u da diğer tepkileri verdiğini belirtmiştir. Katılımcıların %7,0'si çocuklarına izin verdiği zaman aralıkları olarak sınırlama koymadığını, %34,4'ü her gün ödevlerini bitirdikten sonra, %27,4'ü yalnızca hafta sonları, %31,2'si her gün ödevlerini bitirdikten sonra ve hafta sonları olduğunu belirtmiştir.

Araştırmada, birinci alt amaca yönelik, çocuğunuzun bilgisayar oyunu oynaması onu nasıl etkiliyor? Sorusu ele alınmıştır. Veriler tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2

Çocuğunuzun bilgisayar oyunu oynaması onu nasıl etkiliyor?

GENEL GÖRÜŞLER	(Katılıyorum)		(Kararsızım)		Katılmıyorum)	
	f	%	f	%	f	%
1. Oyunlar ders çalışmasının önüne geçiyor.	115	53,5	30	14	70	32,5
2. Başka bir sosyal aktivitenin (spor, kitap okuma, eğlence vs.) önüne geçiyor.	102	47,4	33	15,3	80	37,3
3. Oynanan oyunlar çocuğumun başkalarının acı çekmesinden ve ölmesinden zevk almayı öğrenmesine neden oluyor.	43	20,0	27	12,6	145	67,4
4. Oyunlar çocuğumun bilgi ve becerilerinin gelişimine katkı sağlıyor.	98	45,6	42	19,5	75	34,9
5. Oyunlar çocuğumuzun kendi kendine öğrenmesini geliştiriyor.	76	35,3	29	13,5	110	51,2
6. Oyunlar çocuğumda bağımlılık oluşturuyor.	137	63,7	40	18,6	38	17,7
7. Oyunlar çocuğumu arkadaşlarından uzaklaştırıyor.	58	27,0	31	14,4	126	58,6
8. Oyunlar çocuğumun zamanını boşa geçirmesine neden oluyor.	137	43,9	38	25,8	40	30,3
9. Bilgisayar oyunlarının çocuğumun sağlığına zararlı olduğunu düşünüyorum.	154	71,6	23	10,7	38	17,7
10. Çocuğumun bilgisayar oyunu oynamasıyla ilgili endişeleniyorum.	98	45,6	40	18,6	77	35,8

Tablo 2'de görüldüğü gibi çocuğunuzun bilgisayar oyunu oynaması onu nasıl etkiliyor? Hakkındaki görüşlere göre; Ailelerin %53,5'i bilgisayar oyunlarının çocuğunun ders çalışmasının önüne geçtiğine katıldığını, %14,0'ü kararsız olduğunu, %32,5'i ise katılmadığını belirtmiştir. Katılımcıların %47,4'ü bilgisayar oyunlarının çocuklarının yapacağı sosyal aktivitelerin önüne geçme durumuna katılıyorum, %15,3'ü kararsızım, %37,3'ü katılmıyorum cevabını vermiştir.

Ailelerin %20,0'si bilgisayar oyunlarının çocuğunun başkalarının acı çekmesinden ve ölmesinden zevk almayı öğrenmesine neden olma durumuna katılıyorum, %12,6'sı kararsızım, %67,4'ü katılmıyorum cevabını vermiştir. Ailelerin %45,6'sı bilgisayar oyunlarının çocuğunun bilgi ve becerilerine katkı sağlama durumuna katılıyorum, %19,5'i kararsızım, %34,9'u katılmıyorum cevabını vermiştir. Ailelerin %35,3'ü

bilgisayar oyunlarının çocukların kendi kendine öğrenmesine katkı sağlama durumuna katılıyorum, %13,5'i kararsızım, %51,2'si katılmıyorum cevabını vermiştir.

Ailelerin %63,7'si bilgisayar oyunlarının çocuklarda bağımlılık oluşturma durumuna katılıyorum, %18,6'sı kararsızım, %17,7'si katılmıyorum cevabını vermiştir. Bilgisayar oyunlarının çocukları arkadaşlarından uzaklaştırma durumuna %27,0'si katılıyorum, %14,4'ü kararsızım, %58,6'sı katılmıyorum cevabı verilmiştir.

Ailelerin %43,9'u bilgisayar oyunlarının çocuğunun zamanını boşa geçirmesine neden olma durumuna katılıyorum, %25,8'i kararsızım, %30,3'ü katılmıyorum cevabını vermiştir. Bilgisayar oyunlarının çocuğun sağlığına zararlı olduğunu düşünme durumuna ailelerin %71,6'sı katılıyorum, %10,7'si kararsızım, %17,7'si katılmıyorum cevabını verirken, Ailelerin %45,6'sı çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasıyla ilgili endişelenme durumuna katılıyorum, %18,6'sı kararsızım, %35,8'i katılmıyorum cevabını vermiştir.

Araştırmada, ikinci alt amaca yönelik, Çocuğunuz oyun oynadıktan sonra nasıl tepkiler veriyor? Sorusu ele alınmıştır. Veriler tablo 3'de sunulmuştur.

Tablo 3

Çocuğunuz oyun oynadıktan sonra nasıl tepkiler veriyor?

GENEL GÖRÜŞLER	(Katılıyorum)		(Kararsızım)		(Katılmıyorum)	
	f	%	f	%	f	%
1. Etkilenmiyor	103	47,9	21	9,8	91	42,3
2. Oyun karakterlerini taklit ediyor	127	59,1	27	12,6	215	28,4
3. Acımasızlaşıyor	19	8,8	14	6,5	182	84,7
4. Huzurlu oluyor	68	31,6	94	47,7	53	24,7
5. Akli oyunda kalıyor	161	74,9	16	7,4	38	17,7
6. Şiddet yanlısı davranışlar sergilemesine neden oluyor	45	20,9	25	11,6	145	67,4

Tablo 3'de görüldüğü gibi çocuğunuz oyun oynadıktan sonra nasıl tepkiler veriyor? Hakkındaki görüşlere göre; Ailelerin %47,9'u çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra etkilenme durumuna katılıyorum, %9,8'i kararsızım, %42,3'ü katılmıyorum cevabını verirken, %59,1'i çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra karakterleri taklit etme durumuna katılıyorum, %12,6'sı kararsızım, %28,4'ü katılmıyorum cevabını vermiştir.

Ailelerin %8,8'i çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra acımasızlaşma durumuna katılıyorum, %6,5'u kararsızım, %84,7'si katılmıyorum, %31,6'sı çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra huzursuz olma durumuna katılıyorum, %43,7'si kararsızım, %24,7'si katılmıyorum cevabını vermiştir.

Ailelerin %74,9'u çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra aklının oyunda kalma durumuna katılıyorum, %7,4'ü kararsızım, %17,7'si katılmıyorum cevabını verirken, %20,9'u çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra şiddet yanlısı davranışlar sergileme durumuna katılıyorum, %11,6'sı kararsızım, %67,4'ü katılmıyorum cevabını vermiştir.

Tartışma

Çocukların büyük bir kısmının evinde bilgisayar bulunması çocukların daha çok oyun oynamak için evi tercih etmesinde etkili olduğu görülmüştür. Ailelerin %8,8'i çocuğunun bilgisayar oyunu oynamaya 0-5 yaşında başladığını, %66,5'i 5-10 yaş arası başladığını, %24,7'si 10-15 yaş arasında başladığını belirtmiştir. Ankete katılan ailelerin çocuklarının büyük bir kısmının bilgisayar oyunu oynamaya erken denebilecek yaşlarda başladığı görülmektedir. Ayrıca, Akçay ve Özcebe (2012), yapılan bir araştırmada da, araştırmaya katılan 48-59 ay arası çocukların, % 52'sinin bilgisayar oyunu oynamadığı, 60-72 ay arasındaki çocukların ise % 73.1'inin oynadığı tespit edilmiştir. Kız çocukların % 60'ı bilgisayar oyunu oynamazken, erkek çocukların % 68.3'ü bilgisayar oyunu oynamaktadır. Araştırmaya katılan çocukların, bilgisayar oyunu oynama durumları ile okul-yaş aralığı ve cinsiyetleri arasındaki ilişki anlamlı saptanmıştır

Ailelerin %6'sı çocuğunun günde ortalama bilgisayar kullanma durumunu hiç bilgisayar kullanmıyor, %75,8'i 1-2 saat, %15,3'ü 3-5 saat, %2,8'i 6 saat ve üzeri kullanıyor olarak belirtmiştir. Katılımcıların %9,8'i çocuğunun günde ortalama bilgisayar oyunu oynama durumunu hiç bilgisayar oyunu oynamıyor, %76,3'ü 1-2 saat, %13,0'ü 3-5 saat, %0,9'u 6 saat ve üzeri olarak belirtmiştir. Kıran, (2011), yaptığı bir araştırmada da, öğrencilerin bilgisayar başında çoğunlukla 2-3 saat kadar zaman geçirdikleri (% 57,2) sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca, Akçay ve Özcebe (2012), , 3-18 yaş grubundaki çocukların televizyon, bilgisayar ve internet kullanma alışkanlıklarını incelediği araştırmada; evlerinde bilgisayar bulunan ailelerin % 22.6'sının çocuklarının, bilgisayarı oyun oynamak amacı ile kullandığı belirlenmiştir.

Ailelerin %12,9'u çocuğunun simülasyon oyunlarını, %28,9'u eğitsel oyunları, %10,7'si strateji, %6,8'i spor, %11,4'ü yarış, %16,4'u macera, %12,9'u diğer türlerde bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir. Çocukların genellikle eğitsel ve macera türlerinde oyunları tercih etmekte oldukları görülmektedir.

Ailelerin %38,5'i çocuğunun öğrenme/eğitim amaçlı, %9,6'sı yalnızlık, %14,1'i zamanını geçirme, %17,8'i yarışma, %5,9'u kendini ispatlama, %11,1'i takdir toplama, %3,0'ü diğer nedenlerle bilgisayar oyunlarını tercih ettiğini belirtmiştir. Çocukların büyük bir kısmının bilgisayar oyunlarını zaman geçirme nedeniyle oynadığı belirtilmiştir. Bu sonuc çocukların zamanlarını değerlendirebilecekleri başka aktivitelere yönlendirilmelerinin gerekli olduğunu göstermektedir. Öğrenme ve eğitim amaçlı kullanımının da yüksek olması olumlu bir sonuçtur.

Ailelerin %34,9'u evet, %15,3'ü hayır, %49,8'i kısmen bilgisayar oyunlarının çocuklarının başarısına etkisi olduğunu söylemiştir. Ailelerin % 52,6'sı çocuğunun başarısına etki etme yönü olarak başarısız olmasına neden oluyor, %36,7'si çocuğunun başarılarını olumlu yönde etkiliyor cevabını vermiştir. Bu sonuçlara göre aileler büyük oranda bilgisayar oyunlarının çocuklarının başarısını olumsuz yönde etkilediğini düşünmektedir.

Ailelerin %14,9'u çocuğunun bilgisayar oyunu oynamasını yasakladığını, %51,2'si kural koyduğunu, %26,5'i çocuğunu bilgisayar oyunları ile ilgili bilinçlendirdiğini, %5,6'sı hiçbir tepki vermediğini, %1,9'u da diğer tepkileri verdiğini belirtmiştir. Anket sonuçlarına göre aileler çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasına karşı kural koyduğunu belirtmiştir. Çocuklarını bilinçlendiren ailelerin sayısı kural koyanlara göre daha az orandadır. Çocuklara kural koymak yerine bilinçlendirilmeleri ve kendi kurallarını kendileri koymaları gerekir.

Ailelerin %7,0'si çocuklarına izin verdiği zaman aralıkları olarak sınırlama koymadığını, %34,4'ü her gün ödevlerini bitirdikten sonra, %27,4'ü yalnızca hafta sonları, %31,2'si her gün ödevlerini bitirdikten sonra ve hafta sonları olduğunu belirtmiştir. Ailelerin çocuklarına izin verdiği zaman aralıkları birbirine oldukça yakın değerlerde çıkmıştır. Buradan anlaşılacağı gibi aileler sorumluluklarını yerine getiren çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasına karşı değildirlen.

Ailelerin %53,5'i bilgisayar oyunlarının çocuğunun ders çalışmasının önüne geçtiğine katıldığını, %14,0'ü kararsız olduğunu, %32,5'si katılmadığını belirtmiştir. Ailelerin %47,4'ü bilgisayar oyunlarının çocuklarının yapacağı sosyal aktivitelerin önüne geçme durumuna katılıyorum, %15,3'ü kararsızım, %37,5'i katılmıyorum cevabını vermiştir. Aileler çocuklarına yasak koymak yerine çocuklarını herhangi bir sosyal aktiviteye yönlendirirlerse hem çocuklarının bilgisayar oyunu bağımlılığının önüne geçmiş olurlar hem de çocuklarının ruhsal ve bedensel gelişimini desteklemiş olurlar.

Ailelerin %20,0'si bilgisayar oyunlarının çocuğunun başkalarının acı çekmesinden ve ölmesinden zevk almayı öğrenmesine neden olma durumuna katılıyorum, %12,6'sı kararsızım, %67,4'ü katılmıyorum

cevabını vermiştir. Aileler çocuklarının bilgisayar oyunları nedeniyle başkalarının acı çekmesinden ve ölmesinden zevk almayı öğrenmesine neden olmadığını düşünmektedir.

Ailelerin %45,6'sı bilgisayar oyunlarının çocuğunun bilgi ve becerilerine katkı sağlama durumuna katılıyorum, %19,5'i kararsızım, %34,9'u katılmıyorum cevabını vermiştir. Ailelerin bilgisayar oyunlarının çocuklarının bilgi ve becerilerine katkı sağladığı durumuna katılma ve katılmama durumları birbirine yakındır.

Ailelerin %35,3'ü bilgisayar oyunlarının çocukların kendi kendine öğrenmesine katkı sağlama durumuna katılıyorum, %13,5'i kararsızım, %51,2'si katılmıyorum cevabını vermiştir. Ailelerin çoğunluğu çocuklarının bilgisayar oyunları ile kendi kendine öğrendiğini düşünmemektedir. Aslında başta bilgisayar destekli eğitimin savunduğu durum bilgisayar sistemlerinin öğrencilerin kendi kendilerine öğrenmelerine imkân sağladığıdır. Eğer çocuklara gerekli bilgilendirmeler ve yönlendirmeler yapılırsa çocukların bu yönlerinin gelişeceği düşünülmektedir.

Ailelerin %63,7'si bilgisayar oyunlarının çocuklarda bağımlılık oluşturma durumuna katılıyorum, %18,6'sı kararsızım, %17,7'si katılmıyorum cevabını vermiştir. Aileler büyük oranda bilgisayar oyunlarının çocuklarında bağımlılık yaptığını düşünmektedirler.

Katılımcıların %27,0'si bilgisayar oyunlarının çocukları arkadaşlarından uzaklaştırma durumuna katılıyorum, %14,4'ü kararsızım, %58,6'sı katılmıyorum cevabını vermiştir. Buradan anlaşılabilceği gibi çocuklar birbirlerinden uzaklaşmak yerine bilgisayar oyunlarını birlikte oynamayı tercih etmektedirler.

Katılımcıların %43,9'u bilgisayar oyunlarının çocuğunun zamanını boşa geçirmesine neden olma durumuna katılıyorum, %25,8'i kararsızım, %30,3'ü katılmıyorum cevabını vermiştir. Zaman yönetiminde iş çocuklardan daha çok velilere düşmektedir. Çocuklarını yönlendirerek boşa geçirdikleri vakitleri değerlendirmelerini sağlayabilirler.

Ailelerin %71,6'sı bilgisayar oyunlarının çocuğunun sağlığına zararlı olduğunu düşünme durumuna katılıyorum, %10,7'si kararsızım, %17,7'si katılmıyorum cevabını verirken, ailelerin %45,6'sı çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasıyla ilgili endişelenme durumuna katılıyorum, %18,6'sı kararsızım, %35,8'i katılmıyorum cevabını vermiştir. Ailelerin büyük bir kısmı bilgisayar oyunlarının çocuklarının sağlığına zararlı olduğunu düşünmektedirler ayrıca bu ailelerin çoğunluğu bu konuda endişe duymadığını da belirtmektedirler.

Ailelerin %47,9'u çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra etkilenme durumuna katılıyorum, %9,8'i kararsızım, %42,3'ü katılmıyorum cevabını verirken, %59,1'i çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra karakterleri taklit etme durumuna katılıyorum, %12,6'sı kararsızım, %28,4'ü katılmıyorum cevabını vermiştir.

Ailelerin %8,8'i çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra acımasızlaşma durumuna katılıyorum, %6,5'ü kararsızım, %84,7'si katılmıyorum cevabını vermiştir. Görülüyor ki bilgisayar oyunları yüksek oranda çocuklarının acımasızlaşma durumuna neden olmamaktadır.

Ailelerin %74,9'u çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra aklının oyunda kalma durumuna katılıyorum, %7,4'ü kararsızım, %17,7'si katılmıyorum cevabını verirken, %20,9'u çocuğunun bilgisayar oyunu oynadıktan sonra şiddet yanlısı davranışlar sergileme durumuna katılıyorum, %11,6'sı kararsızım, %67,4'ü katılmıyorum cevabını vermiştir. Horzum (2011), tarafından yapılan bir araştırmada da bağımlı düzeyinde bilgisayar oyunu oynama, öğrencilerin oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçlara ulaşmıştır. Çocukların bilgisayar oyunu oynadıktan sonra aklının oyunda kalması çocukların başarısına, sosyal aktivitelerden uzak kalmasına sebep olabilecek bir durum olabilir.

Sonuç ve Öneriler

Aileler bilgisayar oyunlarından çocuklarının olumsuz yönde etkilendiğini ve bilgisayar oyunlarının çocukları için zararlı olduğunu düşünürken bazıları ise bu konudaki olumsuzlukları aşmış olduklarını belirtmektedirler. Bu aileler çocuklarının bilgisayar oyunlarını yerine göre oynadığını, oyunlar konusunda nerede durması gerektiğini bildiğini ve böylelikle çok faydalı bir şekilde kullanılabilir olan bilgisayarın ve bilgisayar oyunlarının zararlı hale gelmediğini belirtmişlerdir. Araştırma sonuçlarına göre bilgisayar oyunlarına ilgili olmayan çocuklar da vardır. Bu ailelerde çocuklarıyla bu konuda sorun yaşamamaktadırlar.

Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi

Araştırma sonuçlarına göre aileler bilgisayar oyunlarının çocuklarının sağlığına zararlı olduğunu düşünmektedir. Bu nedenle bu konuda çalışma yapılmasının gerekliliği vardır. Araştırma sonuçlarına göre aileler çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasına karşı kural koyduğunu belirtmiştir. Çocuklarını bilinçlendiren ailelerin sayısı kural koyanlara göre daha az orandadır. Çocuklara kural koymak yerine çocukların bilinçlendirilmesi ve oyun oynama kültürünün yerleştirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Ayrıca, bilgisayarda oyun oynamayı yasaklamak yerine çocuğa bilgisayarı doğru kullanmayı öğretmek ve onu farklı alanlarla, hobilerle tanıştırmamanın gerekli olduğu düşünülmektedir.

Kaynakça

- Akçay, D., Özcebe, (2012). H. Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi* 12(2):66-71.
- Bakar, A., Tüzün, H., Çağiltay, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)* 35: 27-37.
- Bayırtepe, E. Tüzün, H. (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları Ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 33: 41-54.
- <http://www.efdergi.hacettepe.edu.tr/200733EZG%C4%B0%20BAYIRTEPE.pdf>
- Crunch, P., (2006). “Children & Violent Video Games”, 3-16.
- Çankaya S., Karamete A. (2008). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 4, Sayı 2, Aralık 2008, ss. 115-127.
- Doğan, F. Ö. (2006). Video Games and Children: Violence in Video Games. *New/Yeni Symposium Journal*, 44(4). 161-164.
- Doğusoy, B., İnal, Y. (2006). Çok Kullanıcı Bilgisayar Oyunları ile Öğrenme. *VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*, Ankara.
- http://simge.metu.edu.tr/conferences/cok_kullanicili_oyunlarla_ogrenme.pdf (2012).
- Gentile, D.A., Anderson, C. A. (2006). Video games. *In N.J. Salkind (Ed.), Encyclopedia of Human Development (Vol 3, pp. 1303–1307)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2005-2009/06GA.pdf> (2012).
- Gürçan, A., Özhan, U. Y. S., & Uslu, U. Y. R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara*, 1-50.
- Haris, J. (2001). “The effects of computer games on young children”, *Home Office Research, Development and Statistics Directorate Communications Development Unit, London*, 7-14
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- İnal, Y., Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel Ve Ticari Oyunlara Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, Cilt 6, Sayı 3, 523-544.
- Kelleci, M. (2008). İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk Ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 7(3):253-256.
- <http://www.scopemed.org/fulltextpdf.php?mno=308> (2012).
- Kıran, Ö. (2011). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği). *Samsun Sempozyumu*.
- Media Development Authority, (2012).
- http://www.mda.gov.sg/Documents/PDF/mobj.579.parents_vid-effects.pdf (2012).
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M. Gross, E.F.(2000). The Impact of Home Computer Use on Children’s Activities and Development. *Publication: The Future of Children. Children and Computer Tecnology*,(2): 123–140.
- http://www.princeton.edu/futureofchildren/publications/docs/10_02_05.pdf (2012).
- Şahin, Z. (2007). Ciddi Oyunlar(Serious Games).
- <http://www.mmistanbul.com/makale/title/ciddi-oyunlar-serious-games> (2012).
- Tarhan, N. (2007). Çocuklar Bilgisayar Oyunlarından Etkilenir mi?. Sayı : 19. Özel Sayı 1. *Tefekkür Dergisi*.
- <http://www.tefekkurdergisi.com/icerik.asp?dergi=19&konu=514> (2012).
- Yiğit, A. (2007). İlköğretim 2.Sınıf Seviyesinde Bilgisayar Destekli Eğitici Matematik Oyunlarının Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Ana Bilim Dalı, Adana*.

Taking the Opinions of Parents and Specifying the Effects on Students about Computer Games

Extended Abstract

Purpose

Parents, teachers and other people should be aware of the children who taking computer games posts. Especially families must be nested with their children and games. Some researches defend computer games is very little effect on the child's negative behavior has no effect or no, some researches specifies that available to positive direction in terms of education. This study was conducted to research the views of primary school secondary step students parents about computer games and to determine the effects on students'. In addition, had been quested these question: "How it affects your child's computer game to play?" and "How is the child's response after playing computer games?" for this main purpose.

Findins and Results

It had been observed that more effective children prefer home for more to play computer games are Most of the children have computer at home. It had been observed that Most of the children of families who join the survey began to play games early. it had been expressed that most of the children play games by reason of spend time. Families thinks that computer games effect respect negative the success of their children a large extent. According to the survey result, families stated that put their children against the rules to play the computer game. The number of families who make their children conscious more fewer than The number of families who prescribe regulations. Families' situations of to join or to stand all of that computer games make a contribution to children's knowledge and skills close to each other. Most of the families thinks that children learn by oneself with computer games. Families thinks that computer games make dependence on their children a large extent. It had been thought that after the children play computer games, to stick in games mind and disturb cause the success of the children and to stay away from social activities.

Discussion and Conclusions

Families have different opinion according their answer. While some families was think that the children are influence negative from computer games and computer games are injurious for the children, Some families specify that were exceeded the negations of this issue. According to the research result, there are children who isn't interested in computer games. This families don't encounter problems with children in this topic. Some families said that their children can not find the opportunity to play the computer for their children trying to raise homework in the evenings. Again according to the research result, there are families who opinion that had been used internet for to play the games generally, making students conscious of computer games in the school and should not submission possibility of playingthe computer games in the school. Generally a family who put restrictions to their children specified that reason for this is that child imitate characters, therefore put limitation to child and to offer more instructive games. According to the research result, families thinks that computer games are injurious to health of children. Therefore there is the necessity of make study in this issue. According to the research result, families specify that to make a rule advers that children play computer games. The number of families who make their children conscious more fewer than The number of families who prescribe regulations. It is required that prescribe regulations to children as an alternative to, making children conscious and to be provided that prescribe regulations by oneself.