

BİLGİSAYAR ÖĞRETMENİ ADAYLARININ BİLGİSAYAR OYUNU OYNAMA ALIŞKINLIKLARIAslıhan TÜFEKÇİ¹**ÖZET**

Toplumda bilgisayar kullanımının hızla yaygınlaşması ile bilgisayar oyunları çocuklar ve gençler tarafından her gün daha fazla oynanmakta ve bilgisayar oyunu oynama yaşı gittikçe aşağılara inmektedir. Gençlerin bilgisayar oyunu oynama nedenleri ve tercih ettikleri oyun temalarının neler olduğunun tespit edilmesi eğitim ortamlarının daha ilgi çekici ve daha kalıcı hale getirilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu araştırma, bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile oyun tercihlerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Çalışmada bilgisayar kullanma, bilgisayar oyunu oynama ve oyun tercihleri gibi konular incelenmiştir. Çalışmanın sonuçları göstermiştir ki, öğrencilerin ortalama oyun oynama süreleri literatürdeki araştırmalarla benzerlik gösterirken, en çok tercih edilen oyun temaları serüven, kurtarma ve keşif olarak belirlenmiştir. Oyun oynama nedeni olarak da stres atma gösterilmektedir. Literatürde olduğu gibi bilgisayar öğretmeni adayları arasında erkekler kadınlara göre daha fazla oyun oynamakta ve oyun tercihleri cinsiyete göre farklılık göstermektedir.

Anahtar kelimeler: Bilgisayar Oyunları, Oyun Tercihleri

A STUDY OF STUDENT HABITS ON PLAYING COMPUTER GAMES**ABSTRACT**

More computer games are played by children and young people everyday and the average age is getting lower, due to the wider use of computers in every walk of life. It is believed that an investigation on the reasons for playing computer games among youngsters and what types of games are preferred will contribute in making educational environment more attractive for the students.

This work has been specifically targeted to students in computer education in an effort to determine their game playing habits and to discover what types of computer games are favored by them. The research has evaluated the computer usage of students for studying classes against their gaming and particularly their choices of games. The results obtained have shown that while the duration of their game playing were similar to that in the literature, the types of games have been determined to be mostly strategy, racing, and action. In addition, the most popular game themes have been concluded to be adventure and discovery. The main reason of students playing games a lot has been identified as relieving their stress. It has been also found that males were keener on computer games compared to females, parallel to the literature, although their preference of game types and themes has differed with gender.

Keywords: Computer Games, Game Preferences

¹ Gazi Üniversitesi, Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Bilgisayar Eğitimi Bölümü, Gölbaşı/Ankara,06830, asli@gazi.edu.tr

1.GİRİŞ

Bilgisayarlar, her geçen gün artan kullanım alanlarıyla hayatımızı kolaylaştırmaktadır. Önceleri sadece iş amaçlı kullanılan bilgisayarlar günlük hayatımızda kullandığımız birçok aygıtın da dijitalleşmesi ile iş dünyasından eğlence dünyasına her alanda kullanılır hale gelmiştir. Fotoğraflar, hareketli görüntüler, ses kayıtları ve bunları kolayca biçimlendirmemize yardımcı olan uygulama programları bilgisayar kullanmayı son derece kolaylaştırmakta ve zevkli hale getirmektedir. Kolaylaşan ve zevkli hale gelen bilgisayar kullanımı da bilgisayar kullanmaya başlama yaşını oldukça aşağılara çekmektedir.

Oyunların geçmişten bugüne insan varlığının vazgeçilmez parçaları olduğunu ifade eden Crawford (2003), bilgisayar oyunlarını “göz ve el koordinasyonunu vurgulayan, yetenek ve aksiyon formundaki hareketli grafik arayüzleri” olarak tanımlamaktadır. Giderek artan bilgisayar kullanımı sonucunda çocukların ve gençlerin bilgisayarla tanışma yaşlarının genellikle bilgisayar oyunları ile tanışmakla aynı zamanlara denk geldiği görülmektedir. Ayrıca bilgisayar teknolojilerindeki gelişim ile birlikte internet kullanımının da giderek yaygınlaşması bilgisayar oyunlarının kullanım oranı ve sıklığını oldukça artırmaktadır. Bu durum, oyunlarla ilgili yapılacak tespitlerin gelecekteki uygulama alanlarına doğru ve etkili yansıtılmasını gerektirmektedir.

Bilgisayar oyunları konusu ile ilgili Türkiye’de yapılan çalışmalar genellikle; çocukların ve gençlerin oyun oynama tercihlerini ve sıklıklarını ortaya koyma, bilgisayar oyunlarında bulunması gereken unsurların belirlenmesi, bilgisayar oyunu geliştirilmesi, Türkiye’de ve dünyada bilgisayar oyunlarının gelişimini tespit etmek üzere yapılmıştır. Bu çalışmaların sonuçlarına göre; erkekler bilgisayar oyunlarını kızlara göre daha çok oynamakta, ayrıca tek kullanıcı oyunlar çok kullanıcı oyunlara göre daha çok tercih edilmektedir. Ayrıca bilgisayar oyunu oynayanların oyun oynama alışkanlıkları ve tercihlerine etki eden nedenlerin; öğrencilerin gelir düzeyi, kendi bilgisayarına sahip olup olmama, yaşanan çevrenin sosyo-ekonomik durumu ve cinsiyet gibi faktörler olduğu ifade edilmektedir. (İnal et al., 2005.1, Durdu et al., 2005, İnal ve Çağıltay, 2005, Yılmaz ve Çağıltay, 2004, İnal et al., 2005.2). Bu araştırmaların sonuçları genel olarak bilgisayar oyunları ile ilgili daha çok bilimsel araştırma yapmanın gerekliliğini bir kez daha ortaya çıkarmaktadır.

Yabancı literatürde çocukların ve gençlerin ortalama oyun oynama süreleri ve sıklıkları ile ilgili çalışmalar haftada ortalama oyun oynama süresinin 4.2 saat olduğunu gösterirken bir başka araştırma ise bilgisayar oyunu kullanıcılarının çoğunun düzenli olarak ya da günde en az bir kez oyun oynadığını ortaya koymaktadır (Funk et al, 1996; Fromme, 2003). Yapılan araştırmalarda oyun oynama süresinin yaş ilerledikçe artmasının sebebi bilgisayar oyunu kullanıcılarının bilişsel olarak gelişimi ile doğru orantılı olduğu bulgusuna rastlanmaktadır (Sherry et al., 2001). Yukarıda sözü edilen araştırmalarda oyun oynama tercih ve sürelerinin yaşa ve cinsiyete göre değişiklik gösterirken erkeklerin kadınlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları tespit edilmiştir (Sherry et al., 2003).

Bu araştırma, bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile oyun tercihlerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Bu amaçla aşağıdaki araştırma sorularına cevap aranmaya çalışılmaktadır: “Öğrencilerin oyun tercihleri nelerdir?” , “Öğrenciler neden bilgisayar oyunlarını tercih etmektedirler?” , “Oyun oynamalarını ve oyun tercihlerini belirleyen nedenler nelerdir?” , “Cinsiyetin oyun oynama ve oyun tercihlerine etkisi var mıdır?” , “Bilgisayar oyunu oynamaya diğer sosyal faaliyetlere göre ne kadar zaman ayırmaktadırlar?”.

2. YÖNTEM

Bu araştırma nicel veri analizine dayalı araştırma sorularını incelemeye yönelik yapılmış betimsel bir çalışmadır. Bu çalışmada veriler, bilgisayar öğretmeni adaylarının demografik bilgileri, bilgisayar kullanma ve bilgisayar oyunu oynama durumları ile oyun tercihlerini içeren 24 maddelik bir anket ile 2005-2006 bahar yarı yılında Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Bilgisayar Eğitimi Bölümü öğrencilerinden toplanmıştır. Bilgisayar öğretmeni adaylarının tamamı birinci sınıfta verilmekte olan ENF 101 “Temel Bilgi Teknolojisi Kullanımı” dersini daha önceden almış, dolayısıyla bilgisayar okur yazarı kabul edilmektedir. Dolayısıyla elde dilecek bulgulara dayalı olarak varılacak sonuçlar ve geliştirilecek öneriler Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi öğrencileri için genellenebilir.

Veri toplama aracı Durdu, Tüfekci ve Çağıltay tarafından Sherry ve Lucas (2001)’in “Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference” çalışması ve Can (2003)’in “Perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education” çalışmaları incelenerek oluşturulmuştur. Anketin geçerliliği daha önceki çalışmalarla sağlanmaktadır. Güvenilirlik, Durdu, Tüfekci ve Çağıltay (2005) tarafından yapılan çalışmada 15 öğrenci üzerinde yapılan pilot çalışma ile 0,80 olarak bulunmuştur. Toplanan veriler SPSS programına girilmiş ve betimsel metotlarla incelenerek yüzde ve frekansları hesaplanmıştır.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Demografik Özellikleri

Çalışmaya katılan bilgisayar öğretmeni adaylarından 61 kişi (%26,3) 1. sınıf, 71 kişi (%30,6) 2. sınıf, 47 kişi (%20,3) 3. sınıf ve 53 kişi 4. sınıf (%22,8) öğrencisi olmak üzere toplam 232 kişiden oluşmaktadır. Bilgisayar öğretmeni adaylarının yaşları 17 ile 26 arasında değişmekle birlikte çoğunluğu 21 ve 22 yaşındadır. Cinsiyet faktörüne göre bakıldığında, bilgisayar öğretmeni adaylarının %48,3’ü kadın, %51,7’si erkek öğrencilerden oluşmaktadır.

Bilgisayar öğretmeni adayları, liseden mezun oldukları şehir açısından incelendiğinde %19,3 ile en yüksek oran Ankara iken bunu takip eden en yakın oran %7 ile Kayseri ve %3,9 ile İzmir’dir. Bu illeri yaklaşık %3 oranla Konya, İstanbul, İçel ve Bursa izlemektedir. Bu bulgudan hareketle bilgisayar öğretmeni adaylarının çoğunluğunun küçük yerleşim merkezlerindeki liselerden mezun olduğu söylenebilir.

3.2. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Bilgisayar Kullanma Durumları

Bilgisayar öğretmeni adaylarının evlerinde ya da yurt odalarında kendilerine ait bilgisayarları olup olmama durumlarına ait bilgiler Çizelge 1’de verilmiştir.

Çizelge 1. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Kendilerine Ait Kişisel Bilgisayarları Olup Olmama Durumu

Kendilerine ait kişisel bilgisayara sahip olma durumu	f	%
Evete	197	84,9
Hayır	35	15,1
Toplam	232	100,0

Bilgisayar öğretmeni adaylarının %84,9'u evlerinde ya da yurt odalarında kendilerine ait kişisel bilgisayarları olduğunu, %15,1'i ise olmadığını söylemişlerdir. Bu bulgudan hareketle, öğretmen adaylarının tamamına yakınının evinde ya da yurt odasında kişisel bir bilgisayar sahip olduğu ifade edilebilir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayarları kullanma yerlerine ait veriler Çizelge 2'de verilmiştir.

Çizelge 2. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Bilgisayar Kullanma Yerleri

Bilgisayar kullanma yerleri	f	%
Evde	153	65,9
Okulda	36	15,5
İnternet kafede	12	5,2
Yurtta	29	12,5
Diğer	2	,9
TOPLAM	232	100,0

Öğretmen adaylarının %65,9'u bilgisayarı evde kullandıklarını ifade ederlerken, %15,5'i okulda, %5,2'si ise internet kafelerde ve %12,5'i yurtta kullandıklarını belirtmişlerdir. Bu bulgudan hareketle, öğretmen adaylarının yarısından fazlası kişisel bilgisayarları evlerinde ya da kaldıkları yurtlarda kullanmakta, % 15,5'lik bir kısım ise okulda kullanmaktadır.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının ilk kez bilgisayar kullanma yaşlarına ait veriler Çizelge 3'te verilmiştir.

Çizelge 3. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Yaşlarına Göre İlk Kez Bilgisayar Kullanma Durumları

İlk kez bilgisayar kullanma yaşı	f	%
5 yaştan küçük	2	0,9
6-10 yaş	11	4,7
11-15 yaş	113	48,7
16-20 yaş	102	44,0
20 yaştan büyük	4	1,7
TOPLAM	232	100,0

Bilgisayar öğretmeni adayları, %0,9 oranı ile ilk kez 5 yaşından küçükken, %4,7 oranı ile 6-10 yaş arası, %48,7 oranı ile 11-15 yaş arası, %44 oranı ile 15-20 yaş arası ve %1,7 oranı ile 20 yaşından büyükken bilgisayar kullandıklarını söylemişlerdir. Çizelge 4'den de anlaşılacağı üzere bilgisayar öğretmeni adaylarının yaklaşık yarısı bilgisayarı ilk kez 11-15 yaşları arasında kullanmaya başlamışlardır. Bu bulgudan hareketle, öğretmen adaylarının yaklaşık yarısının kişisel bilgisayarlar ile üniversiteye gelmeden, yarıya yakınının da üniversite öğrenimi sırasında tanışmış oldukları söylenebilir.

3.3. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Bilgisayar Oyunları Oynama Durumları

Bilgisayar öğretmeni adaylarının ilk kez bilgisayar oyunu oynama yaşlarına ait veriler Çizelge 4'de verilmiştir.

Çizelge 4. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının İlk Kez Bilgisayar Oyunu Oynama Yaşları

İlk kez bilgisayar oyunu oynama yaşı	f	%
5 yaşından küçük	1	0,7
6-10 yaş	12	8,3
11-15 yaş	74	51,0
16-20 yaş	56	38,6
20 yaştan büyük	2	1,4
Toplam	145	100,0

232 bilgisayar öğretmeni adayları içinde bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade eden 145 katılımcının % 0,7'si 5 yaşından küçükken, %8,3'ü 6-10 yaş arasında, %51'i 11-15 yaş arasında, %38,6'sı 16-20 yaşları arasında ve %1,4'ü 20 yaşından büyükken ilk kez bilgisayar oyunu oynadıklarını söylemişlerdir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının yaklaşık yarısı (%51) ilk kez bilgisayar oyunlarını 11-15 yaş arasında oynadıklarını ifade ederken bunu 16-20 yaş arası (%38,6) takip etmektedir. İlk kez bilgisayar oyunu oynama yaşlarına ait verilere bakıldığında bu verilerin büyük oranda ilk kez bilgisayar kullanma yaşına ait verilerle uyum gösterdiği görülmektedir(bkz. Çizelge 1) Bu durum, bilgisayar kullanmaya başlamanın bilgisayar oyunu oynamakla başladığı şeklinde yorumlanabilir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının kaç yıldır bilgisayar oyunu oynadıklarına ait veril Çizelge 5'te verilmiştir.

Çizelge 5. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Kaç Yıldır Bilgisayar Oyunu Oynadıkları

Kaç yıldır bilgisayar oyunu oynandığı	f	%
1 yıldan az	6	4,1
2-3 yıl	15	10,3
4-5 yıl	40	27,6
6-7 yıl	53	36,6
8 yıldan fazla	31	21,4
Toplam	145	100,0

Bilgisayar öğretmeni adaylarının %4,1'i 1 yıldan az, %10,3'ü 2-3 yıl, %27,6'sı 4-5 yıl, %36,6'sı 6-7 yıl ve %21,4'ü 8 yıldan fazla zamandır bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade etmişlerdir. Bu durum bilgisayar öğretmeni adaylarının büyük oranda orta öğretim sınırlarında bilgisayar oyunları ile tanıştıkları anlamına gelmektedir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının kullandıkları bilgisayarlara oyun yükleme izinlerinin olup olmamasına ait veriler Çizelge 6'da verilmiştir.

Çizelge 6. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Kullandıkları Bilgisayarlara Oyun Yükleme İzni Olup Olmama Durumları

Bilgisayarlara oyun yükleme izni olup olmama	f	%
Evet	185	79,7
Hayır	47	20,3
Toplam	232	100,0

Bilgisayar öğretmeni adaylarının %79,7'si bilgisayarlara kullandıkları yerlerde bilgisayarlara oyun yükleme izni olduğunu söylerken, %20,3'ü bu izne sahip olmadıklarını söylemişlerdir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının sınıflarına göre haftada ortalama bilgisayar oyunu oynama saatlerine ait veriler Çizelge 7'de verilmiştir.

Çizelge 7. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Haftada Ortalama Bilgisayar Oyunu Oynama Saatleri

Haftada ortalama bilgisayar oyunu oynama saati	1. Sınıf		2. Sınıf		3. Sınıf		4. Sınıf		TOPLAM	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1 saatten az	14	6,0	19	8,2	6	2,6	18	7,8	57	24,6
1-5 saat	13	5,6	17	7,3	9	3,9	9	3,9	48	20,7
6-10 saat	6	2,6	6	2,6	6	2,6	4	1,7	22	9,5
11-15 saat	2	0,9	0	0	5	2,2	1	0,4	8	3,4
15 saatten fazla	1	0,4	1	0,4	4	1,7	4	1,7	10	4,3
Hiç	25	10,8	28	12,1	17	7,3	17	7,3	87	37,5
TOPLAM	61	26,3	71	30,6	47	20,3	53	22,8	232	100

Bilgisayar öğretmeni adaylarının %24,6'sı haftada 1 saatten az, %20,7'si haftada 1-5 saat, %9,5'i, haftada 6-10 saat, %3,4'ü haftada 11-15 saat ve %4,3'ü haftada 15 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade ederlerken, % 37,5'i ise hiç bilgisayar oyunu oynamadıklarını söylemişlerdir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının sınıfları ile haftada ortalama oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında, hiç oyun oynamadıklarını ifade eden öğrencilerin sayısı ile sınıfları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Her dört sınıfta da en yüksek oran birinci sınıflarda %10,8, ikinci sınıflarda %12,1, üçüncü ve dördüncü sınıflarda %7,3 ile hiç bilgisayar oyunu oynamadıklarını ifade eden bilgisayar öğretmeni adaylarına aittir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının haftada ortalama bilgisayar kullanma, televizyon seyretme, kitap okuma ve sosyal aktivitelere katılma sürelerine ait veriler Çizelge 8'de verilmiştir.

Çizelge 8. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Haftada Ortalama Bilgisayar Kullanma, Televizyon Seyretme, Kitap Okuma ve Sosyal Aktivitelere Katılma Süreleri

Haftalık bilgisayar kullanma, TV izleme, kitap okuma, sosyal	Bilgisayar		TV		Kitap		Sosyal	
	f	%	f	%	f	%	f	%
1 saatten az	6	2,6	74	31,9	50	21,6	29	12,5
1-5 saat	38	16,4	75	32,3	112	48,3	97	41,8
6-10 saat	31	13,4	45	19,4	46	19,8	53	22,8
11-15 saat	43	18,5	21	9,1	16	6,9	36	15,5
15 saatten fazla	114	49,1	17	7,3	8	3,4	17	7,3
Toplam	232	100,0	232	100,0	232	100	232	100,0

Bilgisayar öğretmeni adaylarının haftada kaç saat bilgisayar kullandıkları, televizyon izledikleri, kitap okudukları ve arkadaşları ya da aileleri ile sosyal aktivitelere katıldıklarını tespit edilmek istenmiştir. Öğretmen adayları, en yüksek %49,1'lik oranla “15 saatten fazla”, en düşük %2,6'lık oranla “1 saatten az” bilgisayar kullandıklarını cevabını vermişlerdir. Yine adaylar en yüksek oranla %64,8 ile “1 saatten az” ve “1-5 saat” televizyon seyrettiği cevabını vermişlerdir. Adayların ortalama kitap okuma süreleri ise en yüksek %48,5 ile “1-5 saat” cevabı olurken, en düşük cevap %3,5 ile “15 saatten fazla” cevabı olmuştur. Son olarak bilgisayar öğretmeni adayları arkadaşları ya da aileleri ile sosyal aktivitelere katılma sorusuna %42,3 ile “1-5 saat” cevabını vermişlerdir.

Bu soru, daha önce sorulan haftada ortalama kaç saat bilgisayar oyunu oynadıkları sorusu ile çapraz tablo ile karşılaştırıldığında en yüksek oran %20,7 ile “1-5 saat” cevabı olmuştur. Bilgisayar öğretmeni adaylarının %49,1'lik bölümünün haftada 15 saatten fazla bilgisayar kullandığı göz önüne alınırsa çapraz tablodan alınan bu veriler, bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayarı daha çok oyun oynama dışındaki faaliyetlerinde kullandıkları şeklinde yorumlanabilir(bkz. Çizelge 7). Bu bulgu yorumlanırken bilgisayar öğretmeni adaylarının Bilgisayar Eğitimi Bölümü öğrencisi oldukları göz önünde bulundurulmalı, okulda aldıkları eğitim gereği bilgisayarı uzun saatler boyunca kullanmaları gerektiği unutulmamalıdır.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının tek ya da çok kullanıcı oyun oynama tercihlerine ait veriler Çizelge 9'da verilmiştir.

Çizelge 9. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Tek Ya Da Çok Kullanıcı Oyun Oynama Tercihleri

Tek ya da çok kullanıcı oyun oynama tercihleri	f	%
Tek kullanıcı oyunlar	80	55,2
Çok kullanıcı oyunlar	11	7,6
Her ikisi de eşit	54	37,2
Toplam	145	100,0

Araştırmaya katılan bilgisayar öğretmeni adaylarının %55,2'si tek kullanıcı oyunları, %7,6'sı çok kullanıcı oyunları tercih ederken her iki tür oyunu da tercih edenlerin oranı %37,2'dir. Bu durum, bilgisayar öğretmeni adaylarının tek kullanıcı oyunları tercih ettikleri ama çok kullanıcı oyunları da oynadıkları şeklinde yorumlanabilir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının sürekli birlikte oyun oynadıkları bir gruplarının olup olmama durumuna ait veriler Çizelge 10'da verilmiştir.

Çizelge 10. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Sürekli Birlikte Oyun Oynadıkları Bir Gruplarının Olup Olmama Durumu

Oyun gruplarının olup olmama durumu	f	%
Evet	36	24,8
Hayır	109	75,2
Toplam	145	100,0

Bilgisayar öğretmeni adaylarının %24,8'i sürekli birlikte oyun oynadıkları bir oyun gruplarının olduğunu söylerken %75,2'lik kısmı olmadığını söylemişlerdir. Bilgisayar öğretmeni adaylarının çoğu tek kullanıcı oyun oynamayı tercih ederken, dörtte bir oranında adayın da çok kullanıcı oyunlarını birlikte oyun oynadıkları arkadaş grupları ile oynadıkları şeklinde yorumlanabilir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarından sürekli birlikte oyun oynayanların oyun gruplarının kaç kişiden oluştuğuna ait veriler Çizelge 11'de verilmiştir.

Çizelge 11. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Sürekli Birlikte Oyun Oynadıkları Oyun Gruplarında Bulunan Kişi Sayıları

Oyun gruplarında bulunan kişi sayısı	f	%
2 kişi	2	5,6
3 kişi	2	5,6
4 kişi	9	24,9
5 ve daha fazla	23	63,9
Toplam	36	100,0

Sürekli birlikte bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade eden 36 kişinin %5,6'sı 2 kişi, %5,6'sı 3 kişi, %24,9'u 4 kişi, %63,9'u 5 ve daha fazla kişi ile bilgisayar oyunu oynadıklarını söylemişlerdir. Bu bulgudan hareketle, çok kullanıcı oyun oynamayı tercih eden bilgisayar öğretmeni adaylarının 4 veya daha fazla kişilik gruplar halinde oyun oynamaktan hoşlandıkları yorumu yapılabilir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynamama nedenlerine ait veriler Çizelge 12'de verilmiştir.

Çizelge 12. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynamama Nedenleri

Bilgisayar oyunu oynamama nedenleri	f	%
İlgilenmiyorum	42	48,3
Vakit kaybı	24	27,6
Zamanım yok	18	20,7
Bilgisayara erişimim yok	1	1,1
Oynamayı bilmiyorum	2	2,3
Toplam	87	100,0

Bilgisayar öğretmeni adaylarının %48,3'lük kısmı bilgisayar oyunları ile ilgilenmediklerini, %27,6'lık kısmı vakit kaybı olarak gördüklerini, %20,7'lik kısmı bilgisayar oyunu oynamak için zamanlarının olmadığını, %1,1'lik kısmı bilgisayarlara erişimlerinin olmadığını ve %2,3'lük kısmı ise bilgisayar oyunu oynamayı bilmedikleri için bilgisayar oyunu oynamadıklarını söylemişlerdir. Bu bulgudan hareketle öğretmen adaylarının yaklaşık yarısının, bilgisayar oyunu oynamama nedenlerini "bilgisayar oyunları ile ilgilenmedikleri", yaklaşık yarısının da bilgisayar oyunu oynamayı "vakit kaybı" olarak gördüklerini ifade etmişlerdir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynamayı tercih etme nedenlerine ait veriler Çizelge 13'te verilmiştir.

Çizelge 13. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynamayı Tercih Etme Nedenleri

Bilgisayar oyunu oynamayı tercih etme nedenleri	f	%
Rekabet	11	7,6
Meydan okuma	7	4,8
Sosyal iletişim	3	2,1
Stres atma	96	66,2
Düşsel ortamlar	13	9,0
Canlandırıcı etki	15	10,3
Toplam	145	100,0

Son olarak bilgisayar öğretmeni adayları, bilgisayar oyunu oynamayı tercih etme nedenlerini, %7,6'lık bir oranla rekabet, %4,8'lik bir oranla meydan okuma, %2,1'lik bir oranla sosyal iletişim, %66,2'lik bir oranla stres atma, %9'luk bir oranla düşsel ortamlar ve %10,3'lük bir oranla canlandırıcı etki olarak belirtmişlerdir. Bu bulgudan hareketle,

bilgisayar öğretmeni adaylarının yarısından fazlasının, bilgisayar oyunu oynamayı stres atma amacıyla tercih ettikleri söylenebilir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunları oynarken tercih ettikleri oyun temalarına ait veriler Çizelge 14'te verilmiştir.

Çizelge 14. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Bilgisayar Oyunları Oynarken Tercih Ettikleri Oyun Temaları

Tercih edilen oyun temaları	f	%
Serüven/hareket	46	31,7
Takip	14	9,7
Kurtarma	28	19,3
Kaçış	11	7,6
İntikam	5	3,4
Keşif	26	17,9
Sevgi	3	2,1
Kurban	2	1,4
Başkalaşım	4	2,8
İyi-kötü	6	4,1
Toplam	145	100,0

Bilgisayar öğretmeni adaylarının %31,7'si bilgisayar oyunu temalarından serüven/hareket, %9,7'si takip, %19,3'ü kurtarma, %7,6'sı kaçış, %3,4'ü intikam, %17,9'u keşif, %2,1'i sevgi, %1,4'ü kurban, %2,8'i başkalaşım ve %4,1'i iyi-kötü temalarını tercih ettiklerini söylemişlerdir. Bu bulgudan bilgisayar öğretmeni adaylarının ağırlıklı olarak serüven/hareket, kurtarma ve keşif temalarını tercih ettikleri söylenebilir.

3.4. Bilgisayar Oyunu Oynamakla İlişkili Diğer Faktörler

Bilgisayar oyunları ile ilgili literatür incelendiğinde, cinsiyet, gelir durumu ve bilgisayara sahip olup olmama gibi birçok faktörün kişilerin bilgisayar oyunu oynama durumunu doğrudan etkilediği gözlemlenmektedir. Daha önce yapılmış araştırmalarda bu faktörlere genel olarak bakıldığında, genellikle bilgisayar oyunu oynayan kadın sayısının erkek sayısına göre daha az olduğu görülmektedir. Ayrıca cinsiyet faktörü oyun tercihlerinde de farklılık yaratmaktadır. Bunun yanında kişilerin aylık gelirleri de bilgisayar oyunlarını oynamalarını etkilemektedir. Düşük gelirli kişilerin bilgisayar oyunlarına düşkünlüğünün olasılığı yüksek gelirli kişilere göre daha azdır. Bir diğer faktör ise kişinin kendi bilgisayarına sahip olup olmamasıdır. Kendi bilgisayarını olan birinin bilgisayar oyunlarını oynama olasılığı olmayana göre daha fazladır. Çünkü bilgisayarı olmayan kişinin bilgisayarlara erişimi diğerine göre çok daha azdır(Durdu et al.,2005).

Araştırmanın bu kısmında; cinsiyetin ve bilgisayara sahip olma durumunun bilgisayar oyunu oynama ve oyun tercihlerine etkisi incelenmektedir.

3.4.1. Cinsiyet faktörü

Bilgisayar öğretmeni adaylarının cinsiyetlerine göre haftada ortalama bilgisayar kullanma sürelerine ait veriler Çizelge 15’te verilmiştir.

Çizelge 15. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Cinsiyetlerine Göre Haftada Ortalama Bilgisayar Kullanma Süreleri

Cinsiyete göre haftada ortalama bilgisayar kullanma süreleri	Kadın		Erkek		TOPLAM	
	f	%	f	%	f	%
1 saatten az	3	1,3	3	1,3	6	2,6
1-5 saat	27	11,6	11	4,7	38	16,4
6-10 saat	20	8,6	11	4,7	31	13,4
11-15 saat	26	11,2	17	7,3	43	18,5
15 saatten fazla	36	15,5	78	33,6	114	49,1
TOPLAM	112	48,3	120	51,7	232	100

Bilgisayar öğretmeni adaylarının haftada ortalama kaç saat bilgisayar kullandıkları, televizyon seyrettikleri, kitap okudukları ve sosyal aktivitelere katıldıkları sorusunu cinsiyet faktörü ile karşılaştırdığımızda sadece bilgisayar kullanımı ile ilgili anlamlı bir fark gözlenmiştir. Her iki grupta da haftada 15 saatten fazla bilgisayar kullanımı aralığına erkekler %33,6 kadınlar % 15,5 oranında cevap vermişlerdir. Bu durum erkeklerin kadınlara oranla vakitlerini daha çok bilgisayar başında geçirdikleri bulgusunu ortaya koymaktadır. Televizyon izleme, kitap okuma ve sosyal aktivitelere katılma etkinlikleri arasında erkeklerle kadınlar arasında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının cinsiyetleri ile ilk kez bilgisayar kullanma ve ilk kez bilgisayar oyunu oynama yaşlarının karşılaştırılmasına ait veriler Çizelge 16’te verilmiştir.

Çizelge 16. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Cinsiyetleri İle İlk Kez Bilgisayar Kullanma ve Bilgisayar Oyunu Oynama Yaşlarının Karşılaştırılması

	İlk kez bilgisayar kullanma yaşı				TOPLAM		İlk kez bilgisayar oyunu oynama yaşı				TOPLAM	
	Kadın		Erkek				Kadın		Erkek			
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
5 yaştan küçük	0	0	2	0,9	2	0,9	0	0	1	0,7	57	24,6
5-10 yaş	8	3,4	3	1,3	11	4,7	6	4,1	6	4,1	48	20,7
11-15 yaş	55	23,7	58	25,0	113	48,7	33	22,8	41	28,3	22	9,5
16-20 yaş	48	20,7	54	23,3	102	44,0	20	13,8	36	24,8	8	3,4
20 yaştan büyük	1	0,4	3	1,3	4	1,7	1	0,7	1	0,7	10	4,3
TOPLAM	112	48,3	120	51,7	232	100	60	41,4	85	58,6	232	100

Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar kullanmaya başlama yaşları ve ilk kez bilgisayar oyunu oynama yaşları ile cinsiyetleri karşılaştırıldığında anlamlı bir fark gözlenmemektedir. Kadınların %23,7'si erkeklerin %25'i 11-15 yaş aralığında bilgisayar kullanmaya başlamışlardır. Aynı yaş grubunda kadınlar %22,8, erkekler %28,3'lük oranla bilgisayar oyunu oynamaya başladıklarını ifade etmişlerdir. Bu durum daha önce ifade edilen bilgisayar kullanmaya başlama ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşlarının aynı aralığına denk gelmesi durumunu bir kez daha doğrulamaktadır.

Bilgisayar öğretmeni adaylarının cinsiyetlerine göre haftada ortalama bilgisayar oyunu oynama sürelerine ait veriler Çizelge 17'de verilmiştir.

Çizelge 17. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Cinsiyetlerine Göre Haftada Ortalama Bilgisayar Oyunu Oynama Süreleri

Cinsiyete göre haftada ortalama bilgisayar oyunu oynama süreleri	Kadın		Erkek		TOPLAM	
	f	%	f	%	f	%
1 saatten az	38	16,4	19	8,2	57	24,6
1-5 saat	14	6,0	34	14,7	48	20,7
6-10 saat	5	2,2	17	7,3	22	9,5
11-15 saat	1	0,4	7	3,0	8	3,4

Çizelge 17'nin Devamı

15 saatten fazla	1	0,4	9	3,9	10	4,3
Hiç	53	22,8	34	14,7	87	37,5
TOPLAM	112	48,3	120	51,7	232	100

Araştırmaya katılan bilgisayar öğretmeni adaylarının %48,3'ünü teşkil eden kadınların %22,8 i hiç, %16,4'ü de haftada 1 saatten az bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade etmişlerdir. Sırasıyla bu oranları %6 ile 1-5 saat, %2,2 ile 6-10 saat, %0,4 ile 11-15 saat ve yine aynı oranla 15 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayan kadın öğretmen adayları izlemektedir. Erkeklerin bilgisayar oyunu oynama durumlarına bakıldığında, hiç bilgisayar oyunu oynamayanların ve 1-5 saat arası oynayanların oranı %14,7, 1 saatten az oynayanların oranı % 8,2, 6-10 saat oynayanların oranı %7,3, 15 saatten fazla oynayanların oranı %3,9 ve 11-15 saat oynayanların oranı ise %3'tür. Bu durum literatürde geçen kadınların erkeklere göre daha az bilgisayar oyunu oynadıkları bilgisini doğrulamaktadır.

3.4.2. Bilgisayara Sahip Olma Faktörü

Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayara sahip olup olmama durumları ile haftada ortalama bilgisayar kullanma sürelerine ait veriler Çizelge 18'de verilmiştir.

Çizelge 18. Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Bilgisayara Sahip Olup Olmama Durumları İle Haftada Ortalama Bilgisayar Oyunu Oynama Süreleri

Bilgisayara sahip olma durumları ile haftada bilgisayar oyunu oynama süreleri	Var		Yok		TOPLAM	
	f	%	f	%	f	%
1 saatten az	48	20,7	9	3,9	57	24,6
1-5 saat	43	18,5	5	2,2	48	20,7
6-10 saat	20	8,6	2	0,9	22	9,5
11-15 saat	8	3,4	0	0	8	3,4
15 saatten fazla	10	4,3	0	0	10	4,3
Hiç	68	29,3	19	8,2	87	37,5
TOPLAM	197	84,9	35	15,1	232	100

Araştırmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğu %84,9 oranıyla bilgisayara sahip olduklarını ifade ederlerken bu grubun %29,3'lük kısmı hiç bilgisayar oyunu oynamadıklarını, %20,7'lik kısmı ise haftada 1 saatten az bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir. Bilgisayara sahip olmayan %15,1'lik kısım ise %8,2'lik en büyük oranla hiç bilgisayar oyunu oynamadıklarını ya da bu orana en yakın oran olan %3,9 ile 1 saatten az bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade etmişlerdir. Bu veriler her iki durumda da yüzdelik oranların hiç oynamama ya da haftada 1 saatten az oynama dilimlerinde yığıldığı göstermektedir. Bu bulgudan hareketle, bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynamalarının bilgisayara sahip olup olmamalarıyla doğrudan ilişkisi olmadığı söylenebilir.

4. SONUÇ

Bilgisayarların çocukların yatak odalarına kadar girmesi ile birlikte, bilgisayar oyunlarının oynanma sıklığı ve süreleri artmakta, bilgisayar oyunu oynama yaşı da gittikçe aşağılara inmektedir. Bilgisayar oyunlarının bu kadar yaygınlaşması, gerek oyun geliştiricilerinin, gerekse bu alanda araştırma yapan bilim adamlarının; çocukların ve gençlerin bilgisayar oyunu oynama nedenlerinin ve tercih ettikleri oyunların neler olduğunun tespit edilmesi açısından oldukça önem kazanmaktadır.

Bu araştırma da bu alana katkı sağlamak amacıyla Bilgisayar Öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile oyun tercihlerini belirlemek için yapılmıştır. Kendileri bire-bir bilgisayar ve bilgisayar oyunlarının kullanıcısı olan Bilgisayar Öğretmeni adaylarının mezun olduklarında eğitim verecekleri kitlelere bilgisayar kullanımını daha etkin ve yararlı bir şekilde verebilmeleri, öncelikle kendilerinin bu düşünce ve davranış yapısında olmalarına bağlıdır. Bu açıdan bakıldığında araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar öğretmeni olarak görev yapacakları düşünüldüğünde araştırmanın önemi bir kat daha artmaktadır.

Araştırmada bilgisayar kullanma, bilgisayar oyunu oynama ve oyun tercihleri gibi konular incelenmiştir. Araştırmanın sonuçları göstermiştir ki, öğrencilerin büyük bir bölümünün bilgisayar kullanmaya başlama yaşları(%48,7) ile bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşları(%51) 11-15 yaş grubuna denk gelmektedir. Bununla birlikte bilgisayar öğretmeni adaylarının yarıya yakını(%37,5) hiç bilgisayar oyunu oynamadıklarını ifade etmiştir. Ancak haftada bilgisayar başında geçirilen saat süresi arttıkça bilgisayar oyunu oynama süresinin arttığı da bir gerçektir. Öğrenciler genellikle tek kullanıcı oyunları tercih etmekte(%55,2), grup halinde bilgisayar oyunu oynamayı tercih edenler ise en az 4 kişilik gruplar halinde oyun oynamaktadırlar(%88,8). Katılımcı grubun neredeyse yarısı(%49,1), haftalık bilgisayar kullanma sürelerini 15 saat ve daha fazla olarak ifade etmiştir. Ancak 15 saatten fazla bilgisayar kullananlar bilgisayarı daha çok oyun oynama dışında kalan etkinliklerde kullanmaktadırlar.

Hiç bilgisayar oyunu oynamayan öğrenciler bilgisayar oyunları ile ilgilenmediklerini (%48,3) ya da vakit kaybı (%27,6) olarak düşündüklerini ifade etmişlerdir. Bilgisayar oyunu oynayanların çoğu oyun oynama nedenlerini stres atma (%66,2) olarak açıklamaktadırlar.

Erkekler kadınlara göre daha çok bilgisayar oyunu oynamaktadırlar. Bilgisayar oyunu oynamak dışında yine erkekler kadınlara göre bilgisayar başında daha çok vakit geçirmektedirler. Ayrıca bilgisayar oyunu oynamama nedenlerine bakıldığında yine kadınlar erkeklere göre daha yüksek bir oranda ilgilenmediklerini ifade etmişlerdir.

Tercih edilen oyun türlerinin belirlenmesi ve önceliklendirilmesi amacıyla sorulan soruya alınan cevap sırasıyla; yarış, hareket, strateji, oyun kağıdı/zar ve bilgi yarışması türlerinin en çok tercih edilen oyun türleri olduğunu ortaya koymaktadır. Oyunların önceliklendirilmesi istendiğinde ise yine yarış, hareket ve strateji oyunlarının tercih edildiği görülmektedir. Bu durum genel ortalamaya bakılarak yorumlandığında ilk olarak tercih edilen oyunların önceliklendirmede de aynı sıralamaya sahip olduğu, dolayısıyla öğrencilerin yarış, hareket ve strateji oyunlarını çoğunlukla tercih ettikleri söylenebilir. En çok tercih edilen oyun temaları ise serüven, kurtarma, keşif olarak belirlenmiştir.

Yukarıda yapılan tespitler doğrultusunda; bilgisayar öğretmeni adaylarına bilgisayar oyunlarının çocuklar ve ergenler üzerindeki etkileri anlatılarak bilgisayarı ve bilgisayar oyunlarını olumlu yönde kullanmanın önemi vurgulanmalıdır.

Bu araştırma Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Bilgisayar Eğitimi öğrencileri ile kısıtlı kalmaktadır. Bulguların daha fazla genellenebilmesi için benzer araştırmaların diğer üniversiteler ve farklı eğitim kurumlarında değişik yaş gruplarını da içerecek şekilde yapılmalıdır. Ayrıca zaman içinde teknolojik ve sosyal nedenlerle öğrencilerde oluşabilecek yeni bilgisayar oyunları tercih eğilimlerinin takibi amacıyla yıllar içinde tekrar edilmesi uygun olacaktır.

KAYNAKÇA

- Can, G. (2003), Perceptions of Prospective Computer Teachers Toward The Use of Computer Games With Educational Features In Education, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Crawford, C., (1984), *The Art Of Computer Game Design*, Mcgraw-Hill Osborn Media, NY.
- Durdu, P.O, Tüfekci A. ve Çağıltay K. (2005), “Türkiye’deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Bir Karşılaştırma”, *22. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*, Ankara.
- Fromme, J. (2003), “Computer Games As A Part of Children's Culture”, *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, 3(1).
- Funk, Jeanne B. & Buchman, Debra D., (1996), “Children’s Perceptions of Gender Differences In Social Approval For Playing Electronic Games”, *Sex Roles: A Journal of Research*, No. 35, Springer, Netherlands.
- İnal Y., Çağıltay K. ve Sancar H.,(2005.1), “Elektronik Oyunlardaki Dönüşümlü Oynama Özelliğinin Öğrenci Motivasyonuna Etkisi: The Incredible Machine Örneği”, *22. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*, Ankara.
- İnal Y. Ve Çağıltay K., (2005), “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler”, *Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu*, Ankara.
- İnal Y., Çağıltay K. Ve Sancar H., (2005.2), “Factors Effecting On Game Preferences of Children”, *22. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*, Ankara.

- Sherry, J., Desouza, R., Greenberg, B., & Lachlan, K. (2001). "Relationship Between Developmental Stages And Video Game Uses And Gratifications, Game Preference And Amount of Time Spent In Play", *Instructional And Developmental Communication Division, International Communication Association Annual Convention*, San Diego, CA.
- Sherry, J. L., Holmstrom, A., Binns, R., Greenberg, B.S.& Lachlan, K. (2003), "Gender And Electronic Game Play", *Information Communication And Society*. [Http://Web.Ics.Purdue.Edu/~Sherryj/Videogames/VG&Gender.Pdf](http://Web.Ics.Purdue.Edu/~Sherryj/Videogames/VG&Gender.Pdf)
- Yılmaz E. Ve Çağiltay K., (2004), "Elektronik Oyunlar ve Türkiye", *21. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*, Ankara.