



PESA INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIAL STUDIES

PESA ULUSLARARASI
SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ

February 2017, Vol:3, Issue:1 Şubat 2017, Cilt:3, Sayı 1
e-ISSN: 2149-8385 p-ISSN: 2528-9950
journal homepage: www.sosyalarastirmalar.org



Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Aışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma A Study On Computer Game Habits And Game Preferences Of Secondary And High School Students

Hasan Hüseyin TAYLAN

Yrd. Doç. Dr., Sakarya Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Sosyal Hizmet Bölümü, htaylan@sakarya.edu.tr

Hüseyin Zahid KARA

Arş. Gör., Sakarya Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Sosyal Hizmet Bölümü, zkara@sakarya.edu.tr

Arif DURĞUN

Sosyal Hizmet Uzmanı, Abant İzzet Baysal Üniversitesi İzzet Baysal Eğitim ve Araştırma Hastanesi,
arifdurgun.88@gmail.com

MAKALE BİLGİSİ

Makale Geçmişi:

Geliş 02 Ağustos 2016
Kabul 28 Şubat 2017

Anahtar Kelimeler:

Bilgisayar oyunları, oyun
alışkanlıkları, oyun bağımlılığı

© 2017 PESA Tüm hakları
saklıdır

ÖZET

İnternet ve bilgisayar kullanımının dünyanın her yerinde yaygınlaşmasıyla birlikte eğlence sektörü kendisine büyük ve yeni bir pazar elde etmiştir. "Dijital oyunlar" ise yeni eğlence pazarı içerisindeki payın önemli kısmını oluşturmaktadır. Geleneksel oyunların yerini dijital oyunlara bırakmasıyla oyun alışkanlıkları, tercihleri ve türlerinde değişiklikler meydana gelmiştir. Meydana gelen değişiklikler çocuk ve gençleri sanal dünyada daha fazla zaman geçirmeye itmekte ve bu durum çocuk ve gençlerin psiko-sosyal sağlıklarını kötü etkileyerek olumsuz davranışlar sergilemesine sebep olmaktadır. Bu araştırma, Sakarya ilinde belirlenen bir ortaokul ve bir lisede eğitim almakta olan 200 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiş nicel bir çalışmadır. Araştırmaya katılan öğrencilerden "Evimde bilgisayar var" ve "Evimde internet bağlantısı var" yanıtlarını verenlerin oranı eşit ve %71'lik bir seviyede karşımıza çıkmıştır. Katılımcıların en fazla oynadığı oyun serisi %63,6'lık bir oranla GTA serisidir. "Bilgisayar oyunu oynarken birisi beni engellediğinde sinirlenirim" sorusuna GTA serisi oyunlarından birini oynadığını belirtenlerin %56'lık kısmı bu soruya "Bazen", "Sık sık" ve "Her zaman" yanıtlarını vermişlerdir.

ARTICLE INFO

Article History:

Received 02 August 2016
Accepted 28 February 2017

Keywords:

Computer games, game habits, game
addiction

© 2017 PESA All rights reserved

ABSTRACT

With the widespread use of the Internet and computers in the world, the entertainment industry has acquired a huge new market for itself. "Digital games" are an important part of the share in the new entertainment market. As traditional games leave their place to digital games, changes in their gaming habits, preferences and genres have come to the fore. Changes in the scene cause children and adolescents to spend more time in the virtual world, which causes children and adolescents to exhibit negative behavior by adversely affecting their psycho-social health. This research is a quantitative study carried out with the attendance of 200 students who are studying in a secondary school and a high school determined in the province of Sakarya. The students who participated in the survey had equal and 71% of the respondents who answered "There is a computer in my home" and "I have internet connection at home". The games that the participants

play most are the GTA series with a ratio of 63.6%. 56% of those who said that they played one of the games of the GTA series gave "Sometimes", "Frequent" and "Always" answers to this question in response to the question "I get angry if someone blocks me when I am playing computer games".

1. GİRİŞ

İnsanların, buldukları çevrenin de etkisiyle eğilim gösterdikleri çeşitli alışkanlıklar, son dönemde hızla gelişen teknolojinin getirdiği yeni alternatiflerle beraber değişmeye başlamıştır. Yakın zamanda bilgisayar ve internet teknolojileri kullanımının artış göstermesiyle birlikte insanların ihtiyaçlarına ve taleplerine yönelik çeşitli alanlar ortaya çıkmıştır. Eğlence sektörünün yeni bir boyut kazanmasıyla karşımıza çıkan "Dijital oyunlar" da bahsedilen yeni alanlardan bir tanesidir. Öyle ki Dünyada 2006 yılı itibarı ile dijital oyun sektörünün global yıllık karı 18 milyar doların üzerine çıkmıştır (CNBC.com, 2010; akt. Dolu, Büker ve Aladağ, 2010).

Dijital oyunlar küreselleşmenin de doğrudan etkisiyle başta masa üstü ve diz üstü bilgisayar olmak üzere, oyun konsolu, mobil telefon, tablet, Playstation, Xbox vb. elektronik platformlar (Whitton, 2010) aracılığıyla oynanmaktadır. Böylece oldukça geniş bir kitleye hitap ederek ulaşılabilirliğini maksimize etmektedir. Bilgisayarların fonksiyonları itibarıyla ev ve işyerlerinde sıklıkla bulunması, sistem performansının diğer platformlara görece olarak daha yüksek olması ve oyunların ağırlıklı olarak bu platforma uygun olarak piyasaya sürülmesi gibi faktörler bilgisayarların oyun oynamak için daha çok tercih edilmesini beraberinde getirmiştir. Ayrıca bilgisayarların internet bağlantısıyla beraber oyunlara erişim ve edinme yollarının kolay olduğu araçlar olmasının yanı sıra ortaya çıkan dünya çapındaki erişim ağı, online (çevrimiçi) oyun sektörünün offline (çevrimdışı) oynanabilen oyunların önüne geçmesine neden olmuştur. Özellikle internet bağlantısı ve online oyunlar aracılığıyla giderek artan ulaşılabilirlik her bir bireyi potansiyel olarak odağına almaktadır. Bunun neticesinde bilgisayar oyunları genç ve çocuklardan oluşan kitlenin yoğun olarak ilgi gösterdiği bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Böylece Türkiye, ülkedeki çocuk ve genç nüfusun genel nüfusa oranı dikkate alındığında bilgisayar oyunu sektörünün önemli pazarlarından biri haline gelmiştir.

Oyun sektörünün bu kadar hızlı büyümesi, oyun içeriklerinin yeterince denetlenememesi sorunsalını beraberinde getirmiş ve önemli gelişim evrelerinden olan çocukluk ve gençlik döneminde olan bireyleri çeşitli çeşitli yönlerden tehdit etmektedir. Aşırı ve kontrolsüz şekilde bilgisayar kullanımı çocuk ve gençlerin psikolojik ve bedensel gelişimlerini, sosyal ilişkilerini olumsuz yönde etkileyerek akademik başarılarını düşürebilmektedir (Cengizhan, 2005). Çocuk ve gençlerin biyo-psiko-sosyal sağlıkları önemli ölçüde zarar görmekte ve profesyonel destek mekanizmalarının eksikliği bireylerin rehabilitasyon ihtiyaçlarını cevapsız bırakmaktadır. Ayrıca cinsellik, saldırganlık, anarşi, bencillik, sözlü aşağılama ve hakaret içerikli oyunlar, bu oyunları oynayanların gerçek yaşantılarında da bu davranış ve tutumlara yatkın hale gelmelerine ve hatta bu davranışları sergilemelerine sebep olmaktadır. Böylece bireyin yaşadığı mikro sorunlar büyüyerek aile ve toplum gibi mezzo ve makro gruplara da yansımaktadır.

Bu çalışma aracılığıyla, ortaokul ve lise düzeyinde öğrenim görmekte olan çocuk ve gençlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının ve tercih ettikleri oyun türlerinin ortaya koyulması ve oyunların çocuk ve gençler üzerindeki etkilerinin saptanması amaçlanmaktadır.

2. YÖNTEM VE TEKNİK

2.1. Model

Bu çalışma, nicel araştırma metodolojisi takip edilerek genel tarama yöntemiyle hazırlanan betimleyici bir araştırmadır. 13'ü genel olmak üzere toplamda 39 sorudan oluşan anket formu aracılığıyla katılımcılara yöneltilen demografik bilgi, bilgisayar oynama, oyun türleri ve tercihleri içerikli soruların yanı sıra, Horzum, Ayas ve Çakır Balta'nın (2008) "Hiçbir zaman, Nadiren, Bazen, Sık sık, Her zaman" cevaplarını içeren 5'li likert tip şeklinde hazırlanmış olduğu "Çocuklar için Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği" içerisinden seçilen bazı sorulardan faydalanılmıştır. Ölçeğin araştırmanın konusu itibarıyla doğrudan bağımlılık durumunu belirleme amacıyla kullanılmamış olmasına karşın; sorularından faydalanılan ölçek 21 sorudan oluşmakta, yapılan faktör analizi sonucu oluşan 4 faktörlü yapı toplam

varyansın %45'ini açıklamaktadır. Ölçeğin güvenilirliğini saptamak için Cronbach Alfa iç tutarlılık kat sayıları hesaplanmıştır. Ölçeğin Cronbach Alfa katsayısı ,85 olarak bulunmuştur.

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni Sakarya ilinde bulunan bir ortaokul ve bir lise düzeyinde eğitim veren iki kurum olarak belirlenmiştir. Araştırma, belirlenen okullarda seçkisiz örneklem tekniğiyle tespit edilen öğrencilerin araştırma hakkında bilgilendirilip gönüllü katılım ilkesine dayalı olarak sözlü onay alınması sonucu toplamda 217 katılımcıyla gerçekleştirilmiştir.

Yapılan araştırma, 217 kişilik örnekleme ulaşma öncesinde, soru formunun işlevselliğini belirlemek amacıyla 20 ortaokul öğrencisine yönelik deneme yapılarak test edilmiş ve olumlu sonuç alınması sonrasında gerçekleştirilmiştir.

2.3. Verilerin Toplanması ve Çözümlemesi

Veriler her iki okuldaki öğrencilerle ders sonrasında sınıf veya bahçede görüşülmesi ve anket formunun uygulanması sonucu elde edilmiştir. Görüşme esnasında öğrenciler araştırmanın önemi, amaçları ve gerekliliği konusunda bilgilendirilmiş olup elde edilen verilerin gizlilik ilkesi ve araştırma etiğine uygun şekilde değerlendirileceği, kimlik bilgilerini vermelerine gerek olmadığı belirtilmiştir. Bilgilendirme sonrasında öğrencilerden alınan sözlü onaylar sonucunda araştırma grubu oluşturulmuştur. Araştırma grubunu oluşturan kız öğrencilerin sayısının erkek öğrencilerin sayısına göre daha az olması, bilgilendirme esnasında kız öğrencilerin araştırma konusuna daha az ilgi duyarak katılmak istememeleri sebebiyle ortaya çıkmıştır. Toplamda 217 öğrencinin katıldığı anketler arasından hatalı ve eksik olanların tespit edilerek çıkarılması sonucu 200 kişiden elde edilen veriler değerlendirmeye alınmıştır. Elde edilen veriler bilgisayar ortamında SPSS programına işlenerek çözümlenmiştir. Verilerin istatistiksel çözümlemesinde tanımlayıcı istatistik analizlerinden faydalanılmıştır.

3. BULGULAR

3.1. Öğrencilerin Genel Özellikleri

Tablo.1: Öğrencilerin Sosyo-Demografik Özellikleri

Cinsiyet	
Kız	28,0
Erkek	72,0
Yaş	
10-13 yaş	40,0
14-17 yaş	48,5
18 + yaş	11,5
Gelir	
Asgari ücret düzeyi	23,5
Asgari ücret üzeri	60,5
Okul Türü	
Ortaokul	56,0
Lise	44,0

Araştırmanın bulguları katılımcıların; demografik özellikleri, sınıf durumları, bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri gibi başlıklar altında incelenerek yorumlanmıştır. Yaş ve sınıf gibi sorulara verilen yanıtlar gruplanmadan ele alınmıştır.

Araştırma grubunun %72'lik kesimini erkek öğrenciler ve %28'lik kesimini kız öğrenciler oluşturmuştur. Erkek öğrencilerin katılımının kız öğrencilerden fazla olmasının temel sebebi araştırmanın konusuna duyulan ilgiden kaynaklanmaktadır. Kız öğrenciler araştırmaya katılım konusunda erkek öğrencilere kıyasla daha çekingen davranmıştır.

Araştırma grubunun %40'lık bir kesimini 10-13 yaş aralığındaki öğrenciler oluşturmuştur. 14-17 yaş aralığındaki öğrenciler araştırmaya katılanların hemen hemen yarısına (%48,5) karşılık gelmekte ve geriye kalan %11,5'lik kesim 18 yaş ve üzerindeki öğrencilerden oluşmaktadır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin soru formunda belirttikleri sınıf düzeyleri ortaokul ve lise olarak kategorize edildiğinde; katılımcıların %56'lık kısmını ortaokul öğrencileri, %44'lük kısmını lise öğrencileri oluşturmaktadır.

Araştırma grubunun "Ailenizin aylık geliri ne kadardır?" sorusuna verdikleri cevaplar devlet tarafından güncel asgari ücret olarak belirlenmiş 1404 TL çizgisine göre kategorize edilmiştir. Bu soruya 32 öğrenci cevap vermemiştir. Ailelerin gelir dağılımları, soruya cevap verenlere göre orantılandığında; soruya cevap veren öğrencilerin ailelerinin %28'i asgari ücretin altında bir gelire sahiptir. Asgari ücret ile 2999 TL arası gelire sahip aileler soruya cevap verenlerin yarıya yakın (%45,2) kısmını oluşturmaktadır. 3000 TL ve üzerinde gelire sahip aileler ise soruya cevap verenlerin yaklaşık 4'te 1'lik (%26,8) kısmına denk gelmektedir. Veriler incelendiğinde soruya cevap veren öğrencilerin ailelerinin ağırlıklı olarak orta gelir düzeyinde olduğu görülmektedir.

Tablo.2: Anne-Baba'nın Medeni Durumu

Anne-Baba'nın Medeni Durumu	Yüzde
Aynı evde birlikte yaşıyor	92,4
Boşanmış ya da ayrı yaşıyor	4,6
Anne-Babadan biri vefat	3,0

Araştırma grubunun %92'lik oldukça büyük bir kesimi "Anne-Babanızın medeni durumu nedir?" sorusuna "Aynı evde birlikte yaşıyor" cevabını vermiştir. Anne babasının boşanmış veya ayrı yaşadığını söyleyenler %4,5, anne-babasından birisinin vefat ettiğini söyleyenler %3'lük bir orana karşılık gelmektedir. Sorulan soruya 1 katılımcı cevap vermemiştir.

3.2. Bilgisayar Oyun Oynama Tercihleri

Tablo.3: Evde Bilgisayar ve İnternet Bulunma Durumu

Evinizde bilgisayar bulunuyor mu?	Yüzde
Evet	71,0
Hayır	29,0

Evinizde internet bağlantısı bulunuyor mu?	Yüzde
Evet	71,0
Hayır	29,0

Yukarıdaki tabloya bakıldığında araştırma grubunun %71'lik kesiminin evinde bilgisayar bulunduğu, %29'luk kesiminde ise bulunmadığını belirtmiştir. Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay'ın 2005 yılında yaptıkları çalışmada evinde bilgisayar bulunduğunu ifade eden üniversite öğrencilerinin oranı %59 olarak tespit edilmiştir. Aradan geçen zaman zarfında bilgisayar teknolojisine sahip olan öğrencilerde oransal olarak önemli bir artış göze çarpmaktadır. Bilgisayar sayısında gözlenen bu artış bilgisayar oyunu oynayan kişi sayısını da pozitif yönde etkilemektedir.

Araştırma grubunun %71'lik kesimi "Evinizde internet bağlantısı bulunuyor mu?" sorusuna Evet cevabını vermiştir. Sorulan soruya "Hayır" cevabını verenlerin oranı %29'dur.

Tablo.4: Bağlantı Tercihine Göre Oyun Tercihleri

Bağlantı tercihinine göre daha çok hangi oyunları oynuyorsunuz?	Yüzde
Online oyunlar	54,5
Offline oyunlar	40,3
Browser (tarayıcı) oyunları	4,1
Oyun oynamıyorum	0,0
Toplam	100,0

Araştırma grubuna yöneltilen "Bağlantı tercihinine göre daha çok hangi oyunları oynuyorsunuz?" sorusuna verilen yanıtlara göre öğrencilerin yarısından biraz fazlası (%54,5) online (çevrimiçi) oyunları oynamakta, %40,3'lük kısmı offline (çevrimdışı) oyunları tercih etmektedir. Browser üzerinden oynanan ve kurulum gerektirmeyen oyunları tercih edenlerin oranı ise %4,1'e karşılık gelmektedir. Oyun oynamadığını belirten öğrenci olmamıştır.

Tablo.5: Oyunların Oynandığı Platform Tercihleri

Oyunları daha çok hangi platformdan oynuyorsunuz?	Yüzde
Bilgisayar	56,5
Akıllı telefon	27,0
Tablet	13,0
Play Station	3,5
Xbox	0,0
Toplam	100,0

Araştırma katılımcılarının oyunları oynadıkları platform tercihlerine bakıldığında öğrencilerin büyük bir kısmı (%56,5) oyunları bilgisayar aracılığıyla oynadığını belirtirken, %27'si akıllı telefon, %13'ü tablet, %3,5'i ise Play Station üzerinden oynadığını ifade etmiştir. Xbox aracılığıyla oyun oynadığını ifade eden öğrenci bulunmamaktadır.

Tablo.6: Daha Çok Tercih Edilen Oyun Türü

Oyun türlerinden hangisini daha çok oynuyorsunuz?	Yüzde
Aksiyon/Macera	41,5

Dövüş	8,0
Spor/Yarış	18,0
Strateji	16,5
Bulmaca/Zekâ	12,5
Simülasyon	3,5
Toplam	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilere yöneltilen “Oyun türlerinden hangisini daha çok oynuyorsunuz” sorusuna öğrencilerin %41,5’lik kısmı “Aksiyon/Macera” oyunlarını oynamayı tercih ettiklerini belirtmiştir. Daha çok; Spor/Yarış oyunlarını oynayanların oranı %18, Strateji oyunlarını oynayanların oranı %16,5, Bulmaca/Zeka oyunlarını oynayanların oranı %12,5, Dövüş oyunlarını oynayanların oranı %8 ve Simülasyon oyunlarını oynayanların oranı %3,5 olarak karşımıza çıkmıştır. Aksiyon/Macera oyunlarının, kendisine en yakın tercih olan Spor/Yarış oyunlarının iki katından daha fazla oynanması önemli bir istatistik olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tablo.7: En Çok Oynanan 5 Oyun

1. GTA Serisi	63,0
2. Clash Of Clans	51,5
3. PES Serisi	50,5
4. Need For Speed Serisi	45,0
5. Minecraft	42,0

Soru formunda, katılımcı öğrencilere yönelik 21 tane oyun ve oyun serisinin ayrı ayrı oynanıp oynanmadığı sorulmuş ve verilen yanıtlara göre en fazla oynanan 5 oyun yukarıdaki tablodaki belirtildiği üzere ortaya çıkmıştır. Tabloyu incelediğimizde en fazla katılımcı tarafından oynanan oyunun (%63) GTA (Grand Theft Auto) Serisine ait oyunlar olduğu görülmüştür. GTA Serisini oransal bazda sırasıyla; %51,5 ile Clash of Clans, %50,5 ile PES (Pro Evolution Soccer) Serisi oyunları, %45 ile Need For Speed Serisi oyunları ve %42 ile Minecraft oyunu takip etmektedir.

Tabloda verilenler dışında katılımcılara; League of Legends (oynayan %23), Dota 2 (oynayan %7), Knight Online (oynayan %9), Metin2 (oynayan %27), Wolf Team (oynayan %37,5), Counter Strike Serisi (oynayan %35,5), Silkroad Online (oynayan %6,5), Street Fighter Serisi (oynayan %8,5), Fifa Serisi (oynayan %37), Assasins Creed Serisi (oynayan %19), Age of Empires Serisi (oynayan %17,5), Ikariam (oynayan %6,5), Ogame (oynayan %9,5), Call of Duty Serisi (oynayan %36,5), Battlefield Serisi (oynayan %16,5) ve FarCry Serisi (oynayan %16,5) oyunlarını oynayıp oynamadıkları da sorulmuştur.

Araştırmanın devamında, katılımcılar tarafından en çok oynandığı ifade edilen GTA Serisi oyunlarının oynanma durumu ile araştırmada kullanılan “Çocuklar için Bilgisayar Oyunları Bağımlılığı Ölçeği” içerisinden seçilen bazı sorular çaprazlanarak bahsedilen oyunu oynayanların davranışlarında meydana gelen değişiklikler, seçilen sorulara yapılacak olan Ki-Kare testinin anlamlılık durumu göz önüne alınarak irdelenmiştir.

3.3. Bilgisayar Oyun Oynama İle İlgili Karşılaştırmalar

Tablo.8: GTA Serisi Oynama İle İlgili Ki-Kare Bulguları

GTA Serisi	Hiç bir zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her zaman	Ki-kare değerleri
Bilgisayar oyunu oynarken biri beni engellediğinde sinirlenirim						
Oynuyor	20,8%	23,2%	20,8%	16,8%	18,4%	$x^2=10,486$
Oynamıyor	38,6%	15,7%	25,7%	8,6%	11,4%	$sd=4$ $p=,033$
Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oynarım						
Oynuyor	24,2%	23,4%	22,6%	10,5%	19,4%	$x^2=10,777$
Oynamıyor	45,7%	15,7%	21,4%	7,1%	10,0%	$sd=4$ $p=,029$
Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksattığım olur						
Oynuyor	37,1%	28,2%	25,0%	2,4%	7,3%	$x^2=12,827$
Oynamıyor	62,3%	20,3%	10,1%	2,9%	4,3%	$sd=4$ $p=,012$
Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterimin özelliklerini gösteririm						
Oynuyor	68,0%	18,4%	3,2%	4,0%	6,4%	$x^2=15,270$
Oynamıyor	79,4%	2,9%	11,8%	2,9%	2,9%	$sd=4$ $p=,004$

GTA Serisi oyunlarının araştırmada kullanılan ölçek içerisinde seçilen “Bilgisayar oyunu oynarken biri beni engellediğinde sinirlenirim” sorusuna verdikleri yanıtlar dikkate alındığında; GTA Serisi oyunlarını oynadığını ifade eden katılımcılardan sorulan soruya “Bazen”, “Sık sık” ve “Her zaman” yanıtlarını verenlerin oranı %56 olurken bu oyunu oynamadığını belirtenlerin oranı ise %45,7 seviyesindedir. Yapılan Ki-Kare testi sonucunda, GTA Serisi oyunlarını oynama durumu ile bilgisayar oyunu oynarken engellendiğinde sinirlenme davranışı arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Bu ilişkiye göre GTA Serisi oyunlarını oynayan çocuk ve gençler bu oyunu oynamayanlara kıyasla engellendikleri zaman daha çok sinirlenme eğilimindedirler. Ayrıca “Bilgisayar Oyunu Oynarken Biri Beni Engellediğinde Sinirlenirim” sorusuna “Her zaman” cevabını veren kullanıcıların %74,2’si GTA Serisi oyunlarını oynayanlar olarak karşımıza çıkmışken bu oyunu oynamayanlar “Her zaman” cevabını %25,8’lik bir oranda vermişlerdir.

GTA Serisi oyunlarının araştırmada kullanılan ölçek içerisinde seçilen “Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oynarım” sorusuna verdikleri yanıtlar dikkate alındığında; GTA Serisi oyunlarını oynadığını ifade eden katılımcılardan sorulan soruya “Bazen”, “Sık sık” ve “Her zaman” yanıtlarını verenler %52,5 gibi önemli bir orana sahip olurken bu oyunu oynamadığını belirtenlerin oranı ise %38,5 seviyesindedir. Yapılan Ki-Kare testi sonucunda, GTA Serisi oyununu oynama durumu ile kişinin kendisine verilen süreden daha uzun süre oyun oynaması arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Bu ilişkiye göre, GTA Serisi oyunlarını oynayan çocuk ve gençler kendilerine verilen süreden daha uzun süre bilgisayar oynama eğilimindedirler. Ayrıca “Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oynarım” sorusuna “Her zaman” cevabını veren kullanıcıların %77,4’ü GTA Serisi oyunlarını oynayanlar olarak karşımıza çıkmışken bu oyunu oynamayanlar “Her zaman” cevabını %22,6’lık bir oranda vermişlerdir.

GTA Serisi oyunlarının araştırmada kullanılan ölçek içerisinde seçilen “Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksattığım olur” sorusuna verdikleri yanıtlar dikkate alındığında; GTA Serisi oyunlarını oynadığını ifade eden katılımcılardan sorulan soruya “Bazen”, “Sık sık” ve “Her zaman” yanıtlarını verenler %34,7’lik bir orana sahip olurken bu oyunu oynamadığını belirtenlerin oranı ise %17,8 seviyesindedir. Yapılan Ki-Kare testi sonucunda, GTA Serisi oyununu oynama durumu ile kişinin oyun oynamak için ödevlerini aksatma durumu arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür ($p < 0,05$). Bu ilişkiye göre, GTA Serisi oyunlarını oynayan çocuk ve gençler, bu oyunları oynamayanların neredeyse 2 katı kadar ödevlerini aksatma eğilimindedirler. Ayrıca “Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksattığım olur” sorusuna “Her zaman” cevabını veren kullanıcıların %75’i GTA Serisi oyunlarını oynayanlar olarak karşımıza çıkmışken bu oyunu oynamayanlar “Her zaman” cevabını %25’lik bir oranda vermişlerdir.

GTA Serisi oyunlarının araştırmada kullanılan ölçek içerisinde seçilen “Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterimin özelliklerini gösteririm” sorusuna verdikleri yanıtlar dikkate alındığında; GTA Serisi oyunlarını oynadığını ifade eden katılımcılardan sorulan soruya “Sık sık” ve “Her zaman” yanıtlarını verenler %10,4’lük bir orana sahip olurken bu oyunu oynamadığını belirtenlerin oranı ise %5,8 seviyesindedir. Yapılan Ki-Kare testi sonucunda, GTA Serisi oyununu oynama durumu ile kişinin oyun oynamak için ödevlerini aksatma durumu arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür ($p < 0,05$). Bu ilişkiye göre, GTA Serisi oyunlarını oynayan çocuk ve gençler, bu oyunları oynamayanların neredeyse 2 katı kadar gerçek hayatta oyun karakterinin özelliklerini gösterme eğilimindedirler. Ayrıca “Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterimin özelliklerini gösteririm” sorusuna “Her zaman” cevabını veren kullanıcıların %80’i GTA Serisi oyunlarını oynayanlar olarak karşımıza çıkmışken oynamayanlar “Her zaman” cevabını %20’lik bir oranda vermişlerdir.

SONUÇ

Küreselleşmenin ve iletişimin oldukça önem kazandığı son yıllarda ortaya çıkan ürünler, dünya üzerinde talep olan her yere gönderim imkanı bulabilmektedir. Şüphesiz en kolay ve hızlı dağıtım yollarından birisi internet aracılığıyla sanal olarak gerçekleştirilen dağıtımlardır. Dijital oyunlar işte tam bu noktada sahip olunan dağıtım kolaylığı neticesinde kolay ulaşılabilen ve tercih edilen bir eğlence alanı olarak hayatımıza girmiştir. Oyunların bilgisayar, tablet, mobil, Xbox, Playstation gibi pek çok platform üzerinden oynanması alt yapısı olmasına rağmen özellikle diğerlerine nispeten daha fonksiyonlu teknolojik araçlar olan bilgisayarlar aracılığıyla oynanması eğilimi daha popülerdir.

Bilgisayarlar aracılığıyla oynanan oyunlar, istisnai sayılabilecek denetlenmeyen yaş sınırları haricinde, kitle itibarıyla belli bir sınırlamaya tabi tutulmazken özellikle çocuk ve gençler tarafından daha çok tercih edilmekte ve ilgi görmektedir. Bu durum oyunun özellikle çocukluk dönemine özgü bir unsur olarak ele alınması ile açıklanabilir (Uğurlu, 2014: 53). Yapılan araştırmada, çocuk ve gençler arasında kendi bilgisayar ve internetine sahip olma oranlarının her iki başlıkta da %71 olarak karşımıza çıkması bu ilgiyi doğrular niteliktedir. Oyunlar, son teknolojik gelişmelerden önce ağırlıklı olarak arkadaş gruplarının katılımıyla dışarıda ve doğada oynanmaktayken son gelişmelerle birlikte popülerlik kazanan bilgisayar oyunları geleneksel oyunların yerini almaya başlamıştır. Küreselleşme olgusu da oyunların gelenekselden dijitale olan geçişini ifade etme noktasında önemli bir yer tutmaktadır. (Uğurlu, 2014: 53) Araştırmaya katılan öğrenciler arasında Tablo8’de yer alan “Bağlantı tercihinin göre daha çok hangi oyunları oynuyorsunuz?” sorusuna “Oyun oynamıyorum” cevabını veren öğrencinin bulunmaması bahsedilen değişikliği pekiştiren önemli bir veri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yapılan araştırmada neticesinde bilgisayar oyunu oynama tercihleri oyun türlerine göre farklılık göstermiştir. Araştırmaya katılanların en çok tercih ettiği oyunlar %41,5 ile Aksiyon/Macera oyunları

olarak karşımıza çıkmıştır. İkinci sırada tercih edilen oyun türü olarak Spor/Yarış oyunları %18,5'lik bir oranda yer almıştır. En fazla oynanan GTA Serisi oyunlarını (%63) oransal bazda sırasıyla; %51,5 ile Clash of Clans, %50,5 ile PES (Pro Evolution Soccer) Serisi oyunları, %45 ile Need For Speed Serisi oyunları ve %42 ile Minecraft oyunu takip etmiştir. Ayrıca; League of Legends (oynayan %23), Dota 2 (oynayan %7), Knight Online (oynayan %9), Metin2 (oynayan %27), Wolf Team (oynayan %37,5), Counter Strike Serisi (oynayan %35,5), Silkroad Online (oynayan %6,5), Street Fighter Serisi (oynayan %8,5), Fifa Serisi (oynayan %37), Assasins Creed Serisi (oynayan %19), Age of Empires Serisi (oynayan %17,5), Ikariam (oynayan %6,5), Ogame (oynayan %9,5), Call of Duty Serisi (oynayan %36,5), Battlefield Serisi (oynayan %16,5) ve FarCry Serisi (oynayan %16,5) oyunları da katılımcılar tarafından belirtilen oranlarda oynanmaktadır. Listelenen oyunlarda oynanma oranları nispeten yüksek olanların oldukça önemli bir kısmı Aksiyon/Macera ve Spor/Yarış kategorisi oyunlarına ait olarak saptanmıştır. Bu durum oyun türü tercihleriyle oynanan oyunların istatistiklerinin birbirini doğrular nitelikte olduğunu göstermektedir.

Dikkat çekici nokta ise GTA Serisi oyunlarının %63 oranında çıkmasıdır. +18 yaş sınırlaması bulunan ve oyunun web sitesinde de belirtildiği üzere (<http://www.rockstargames.com/V>, 2016); yoğun şiddet, kan, çıplaklık, kaba dil, yetişkin mizahı, yoğun cinsel içerik, uyuşturucu ve alkol kullanımı içeren bir oyunun çocuk ve gençler arasında en fazla oynanan oyun olarak karşımıza çıkması daha önce de söylendiği üzere denetleme mekanizmalarının işlevlerini sağlıklı şekilde yerine getiremediğini bir kez daha göstermektedir. GTA Serisi oyunlarını oynayan çocuk ve gençlerin "Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterimin özelliklerini gösteririm" sorusuna verdikleri "Her zaman" yanıtı (%80), bu oyunu oynamayanların verdiği "Her zaman" yanıtının (%20) 4 katı olarak karşımıza çıkmıştır. Oyun içerikleri de düşünüldüğünde bu oyunu oynayan çocuk ve gençler oldukça büyük bir risk grubunu oluşturmaktadır. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının sakıncalarına karşı denetim mekanizmalarının bazı ülkelerde nasıl işlediğine bakacak olursak; Singapur'da "Mortal Kombat", Güney Kore'de "Ghost Recon 2", Yeni Zelanda'da "Postal 2", Almanya'da "Fry Cry", Japonya'da ise "Grand Theft Auto" adlı oyunlar yasaklılar listesinin başında yer almaktadır (İşçiabaşı, 2011: 124).

Görüldüğü üzere Sakarya ilindeki ortaokul ve lise düzeyinde eğitim almakta olan öğrencilerin oyun tercihleri, henüz yaşları itibariyle sürdürdükleri biyo-psiko-sosyal gelişimlerini risk altına almaktadır. Araştırmada analiz edilen; verilen süreden daha uzun oynama, ödevleri aksatma, oyun karakterinin özelliklerini gösterme, oyun oynarken engellendiğinde sinirlenme gibi boyutların öğrencilerin oynadıkları oyunlarla pozitif yönde anlamlı bir ilişki içerisinde olması bu riskleri doğrular niteliktedir.

Başta oyun sektöründeki denetimlerin işlevsel hale getirilerek sıkılaştırılması olmak üzere; çocuğun gelişim dönemlerinde yoğun iletişim ve etkileşimde olduğu aile ve okul gibi mezzo yapıdaki ortamlarda, veli ve öğretmenlerce çocukların oynadıkları oyunlar konusundaki takip ve kontrollerin sağlıklı bir şekilde yapılması, gerekli durumlarda okuldaki rehberlik öğretmenlerinden destek alınması oldukça önemlidir. Ayrıca aile, çocuk ve öğretmen ilişkisinin daha sağlıklı koordine edilebilmesi adına okullarda sosyal hizmet uzmanları istihdam edilmeli ve çocukların hızla eğilim gösterdiği bilgisayar oyunlarının çocuk üzerindeki etkilerine yönelik koruyucu-önleyici ve gerekli durumlarda rehabilite edici çalışmalar yapılmalı, ihtiyaç duyulan kamusal ve sosyal kaynaklar sosyal hizmet uzmanlarının mesleki fonksiyonlarıyla sağlanmalıdır.

Türkiye'de henüz okul sosyal hizmetinin faaliyete geçmemiş olması çocuk, veli ve öğretmen arasındaki iletişim ve ilişkinin kontrolsüz ve bilinçsiz olmasına sebep olmaktadır. Sakarya ili bünyesindeki bir ortaokul ve bir lise yapılan bu araştırma sonuçlarının benzerleri ve hatta daha kötülerinin farklı illerde de saptanabileceği gerçeğinden hareketle profesyonel meslek elemanlarıyla bu konunun üstüne gidilmesi gerekmektedir. Öğrencilere oyun tercihlerinde bilinç kazandırmak, oyun alışkanlıklarını revize ederek kendilerine zarar vermeyecek bir plan içerisine sokmak ve bu yapılanların denetimini sağlamak çocuk ve gençlerin psiko-sosyal sağlıkları açısından önem arz etmektedir.

KAYNAKLAR

- Cengizhan, Cahit (2005), “Öğrencilerin Bilgisayar ve İnternet kullanımında Yeni Bir Boyut: İnternet Bağımlılığı”, *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 22, 83-98.
- Dolu, Osman, Hasan Büker ve Şener Uludağ (2010), “Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar Ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet Ve Suça Dair Bir Değerlendirme”, *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4), 54-75.
- Durdu, Pınar Onay, Aslıhan Hotomaroğlu ve Kürşat Çağıltay (2005). “Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihleri: ODTÜ Ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Karşılaştırmalı Bir Çalışma”, *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*.
- Grand Theft Auto V (2017, 10 Ocak). Erişim adresi: <http://www.rockstargames.com/V>
- Horzum, Mehmet Barış, Tuncay Ayas ve Özlem Çakır Balta (2008), “Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği”, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- İşçibaşı, Yeşim (2011), “Bilgisayar, İnternet Ve Video Oyunları Arasında Çocuklar”, *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 7(1), 122-130.
- Uğurlu, Özge (2014), “Elektronik Dünyanın Çocuk Dünyasına Yansıması: “Temassız Oyun” Kavramı Bağlamında Eleştirel Bir İnceleme”, *İletişim Ve Diplomasi Dergisi*, 1(2), 51-62.
- Whitton, Nicola (2010), “Learning With Digital Games: A Practical Guide To Engaging Students in Higher Education”, Routledge, USA.