

DOI Number: 10.30520/tjsosci.582250

ERGENLERDE BİLGİSAYAR OYUNLARININ ETKİLERİ¹

EFFECTS OF COMPUTER GAMES IN ADOLESCENTS

Berru ULUSOY²
Sabri ÇELİK³

ÖZET

Bu araştırmanın amacı; bilgisayar oyunlarının ergenlik dönemi içinde olan ortaokul öğrencilerine etkilerini belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini, 2017-2018 eğitim öğretim yılında Ankara'nın Yenimahalle ilçesindeki devlete bağlı 35 kamu ortaokulundaki 1723 öğretmen ve 27712 öğrenci velisi; örneklemini ise sosyo-ekonomik düzeylerine göre seçkili örnekleme yönteminden uygun örnekleme yöntemiyle seçilen 9 ortaokulun 250 öğretmeni ve 427 öğrenci velisi oluşturmaktadır. Araştırmada araştırmacı tarafından geliştirilen veri toplama aracı kullanılmıştır. Elde edilen veriler SPSS 18.0 paket programı ile frekans ve yüzde dağılımları alınarak çözümlenmiştir. Ayrıca güvenilirlik analizi yapılmış, ölçeğin Cronbach alpha katsayısı 0,804 olarak tespit edilmiştir. Normal dağılıma sahip olmasından dolayı, öğretmen ve veli görüşleri arasındaki farkı belirlemek için parametrik testlerden bağımsız t-testi kullanılmıştır.

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre; öğretmenlerin % 98,4'ü ve velilerin % 65,6'sına göre bilgisayar oyunları bilgisayar oyunu bağımlılığına; öğretmenlerin % 98,8'ine ve velilerin % 89,5'ine göre zaman kaybına neden olmaktadır. Ayrıca bilgisayar oyunları öğretmenlerin % 98,8'ine ve velilerin % 79,9'una göre öğrencilerin sosyal yaşamını olumsuz etkilerken öğretmenlerin % 99,6'sına ve velilerin % 68,6'sına göre okul başarısını da olumsuz etkilemektedir. Öğretmenlerin % 75,2'si bilgisayar oyunlarını faydalı bulurken, velilerin % 37,7'si faydalı bulmaktadır.

Bilgisayar oyunlarına ilişkin öğretmen ve veli görüşleri T-testi ile karşılaştırılmış; istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği anlaşılmıştır ($p<0,05$). Öğretmenler; bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapması, zaman kaybı olması, sosyal yaşamı olumsuz etkilemesi, okul başarısını olumsuz etkilemesi, bilgisayar oyunlarının öğrenciler için faydalı (olumlu etkileri) olması ifadelerine daha fazla katılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Ergen, Oyun, Bilgisayar Oyunu, Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı.

1 Bu çalışma Prof. Dr. Sabri Çelik danışmanlığında Berru Ulusoy'un tamamladığı doktora tezinden üretilmiştir.

2 Dr. Öğretmen, MEB, ulusoyberru@gmail.com.tr

3 Prof. Dr. Öğr. Üyesi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Yönetimi ve Denetimi Bilim Dalı, sabric@gazi.edu.tr

ABSTRACT

The purpose of this research; to determine the effects of computer games on adolescents. For this purpose, descriptive scanning model was used in the research. The population of the study consists of 1723 teachers and 27712 students in 35 public secondary schools in Yenimahalle district of Ankara in 2017-2018 academic year; the sample of the study consists of 250 teachers and 427 parents of 9 secondary schools selected by appropriate sampling method according to socio-economic level. Data collection tool developed by the researcher was used in the study. The data obtained were analyzed by taking frequency and percentage distributions with SPSS 18.0 package program. In addition, Cronbach alpha coefficient of the scale was found to be 0,804. Because of the normal distribution, t-test independent of parametric tests was used to determine the difference between teacher and parent views. According to the findings computer games cause according to of the teachers % 98.4 and of the parents % 65.6, computer game addiction; according to of the teachers % 98,8 and of the parents % 89,5 waste of time. Also computer games, while % 98.8 of the teachers and % 79.9 of the parents according to the students' social life negatively affected; of the teachers % 99, 6 and % 68.6 of the parents have negative effects on school success. While % 75.2 of teachers find computer games useful,% 37.7 of parents find it useful.

Teachers' and parents' opinions about computer games were compared with T-test; statistically significant difference ($p < 0,05$). Teachers; addiction, loss of time, negative impact on social life, negative effect on school success, computer games being beneficial for students (positive effects) are more common.

Keywords: Adolescence, Game, Computer Game, Computer Game Addiction.

GİRİŞ

Ergenlik; farklı coğrafya ve sosyo-ekonomik yapılarda, farklı yaş dönemlerinde başlayıp biten ve neredeyse bireyin tüm gelişimsel özelliklerini içeren değişim, dönüşüm ve başkalaşım sürecidir (Avcı, 2006). Ergenlik dönemini Birleşmiş Milletler (BM) Örgütü, 12–25 yaş dilimleri arasındaki dönem olarak kabul etmiştir (Törüner ve Büyükgöncü, 2012). Dolayısıyla ortaokul öğrencileri buldukları yaş aralığı nedeniyle ergenlik dönemi içinde yer alır. Ergenlik döneminin karmaşıklığı nedeni ile birey hem kendisini farklı hissederek kendisiyle ilgili kişisel planlarını ve hedeflerini gerçekleştirmekte; hem de ailesi ve çevresindeki insanlarla sorunlar yaşayarak da olsa sosyal dünyada kendine yer edinmeye çalışmaktadır (Yavuzer, 2007). Böylece ergen bir taraftan kendini yetişkin sayarak tutum ve davranışını çevresindeki büyüklere göre ayarlarken diğer taraftan çocukluğunu yaşamaktadır (Öztürk, 2007).

Oyun ise; çocuğun dünyasını, gerçek hayattaki beklentilerini, eğlendirici bir ortamda yansıtan etkinlikler bütünüdür (Güllü, Arslan, Dünder ve Murathan, 2012). Tören (2011) çalışmasında geçmişteki oyunlarla günümüzdeki oyunların farklılaştığını ve günümüzde oyunların bilgisayar odaklı olduğunu belirtmiştir. Yaklaşık 40 yıllık bir geçmişe sahip olmasına karşın, geleneksel oyunların yerini alan bilgisayar oyunları; sanal ortamda eğlence amaçlı oynanan oyunlardır (Squire, 2006). Leonard (2003), 21. yüzyılı “bilgisayar oyunu çağı”, Carstens ve Beck de (2005) ‘bilgisayar oyunu nesli’ olarak adlandırmıştır. Leonard aynı makalesinde uzmanların, Amerika halkının % 60'ının (yaklaşık 145 milyon kişi) düzenli olarak bilgisayar oyunu oynadığı bulgusunu aktarmıştır. İngiltere’de 2006 yılında yapılan araştırmada çocukların üçte birinin;

Avusturya’da 2008 yılında yapılan arařtırmada çocuk ve ergenlerin dörtte üçünün; aynı yıl Almanya’da yapılan başka bir çalışmada çocukların % 70’inin bilgisayar oyunu oynadıkları bulgusuna ulařılmıştır (Güngörmüş, 2007).

Türkiye’de bilgisayarın kullanım alanlarının arařtırıldığı bir çok arařtırmada, bilgisayar oyunları oynama amacıyla kullanım ilk sıralarda yer almaktadır (Torun, Akçay ve Çoklar, 2015). Bu sebeple ergenler tarafından kullanım oranı yüksek bulunan bilgisayar oyunlarının ergenlere etkileri, bir çok arařtırmacı tarafından arařtırma konusu olmaktadır (Kelleci, 2008).

Koçak ve Köse (2014) yapmış oldukları çalışmada günde iki saatten az ve yaşına uygun bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin eğlenceli vakit geçirdiğini ve oynadıkları oyunların gelişimlerine olumlu katkı sağladığını saptamıştır. Bilgisayar oyunları öğrenciler tarafından tercih edildiği, görsel belleği geliştirerek öğrenmelerin eğlenceli ve kalıcı olmasını sağladığı için başta eğitimde olmak üzere sağlıkta ve askeri alanlarda da kullanılmaktadır (İnal ve Kiraz, 2003). Öyle ki bilgisayar oyunları personel eğitiminin yapıldığı iş alanları, eğitimlerin verildiği simülasyon uygulamaları gibi çok geniş bir kullanım ve uygulama alanına sahiptir (Gee, 2004). Örneğin; sürücü ve pilot adayları simülatörlerle; Amerika Birleşik Devletleri (A.B.D) ordusundaki askerler şiddet içeren bilgisayar oyunları ile eğitilmekte; cerrahlar el becerilerini bilgisayar oyunları ile geliştirmektedir (Topşar, 2015).

Bilgisayar oyunlarının ölçülü ve yerinde kullanımı, bireylerin gelişimine katkı sağlarken, bilgisayar oyunlarına uzun zaman harcanması olumsuz etkilere neden olmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Alanyazında özellikle ergenlerin bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerine daha çok maruz kaldıkları belirtilmektedir (Tanrıverdi, 2012). Bu olumsuz etkiler psikolojik ve fiziksel sorunlar olarak kendini göstermektedir (Akbulut, 2013). Uzun süre bilgisayar oyunu oynama; hareket eksikliğinden kaynaklı sağlık problemlerine, fiziksel olarak kilo ve görme kaybına (Wan ve Wen, 2013), düzensiz beslenmenin neden olduğu obeziteye (Günlü, 2016), postüre (duruş ve iskelet bozuklukları), bilek, omuz, sırt ağrıları (İnandı ve Akyol, 2001) gibi fiziksel sorunlara neden olmaktadır.

Belirtilen olumsuz etkilerinin yanı sıra bilgisayar oyunları çocukların agresif ve düşmanca davranışlar sergilemesine (Zacharias, 2008), kaygı düzeyinin artmasına (Kılıç ve Kurtoğlu, 2015); depresyon gibi psikolojik sorunlara (Işık, 2007) ve bu psikolojik sorunların beraberinde getirdiği yalnızlığa, duyarsızlaşmaya (Makas, 2008), aile içi ve kişiler arası ilişkilerin bozulmasına, okul başarısının düşmesine, saldırganlaşmaya ve şiddete yönelmeye, fazla dopamin salgılanmasına bağlı hiperaktiviteye (Uysal, 2017), öğrenme bozukluklarına, hayal ve gerçek arasında karmaşa yaşamaya (Setzer ve Duckett, 1994) neden olmaktadır. Bazı bilimsel çalışmalar bilgisayar oyunlarını oynamanın, çocuklar üzerinde gasp, suç işleme ve kalp krizi oranını arttıran bir dizi olumsuz durumlar ortaya çıkardığını göstermektedir (Çakır, 2013). Amerika’da ve diğer birçok ülkede çocukların ve ergenlerin, ailelerine oranla daha kısa bir yaşam süreleri olacağı ve bunda bilgisayar oyunlarının büyük etken olduğu belirtilmiştir (Moħaç, 2015).

Bu arařtırmada ergen grubunda yer alan ortaokul öğrencilerinin velilerinin ve öğretmenlerinin bilgisayar oyunlarının etkilerine ilişkin görüşleri alınmıştır.

2. Araştırmanın Yöntemi

Araştırmada bilgisayar oyunlarının etkileri ortaokul öğretmenleri ve öğrenci velileri tarafından çeşitli değişkenlere göre incelendiğinden betimsel tarama modeli ve nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır.

2.1. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini, 2017-2018 eğitim-öğretim yılında Ankara'nın Yenimahalle ilçesindeki devlete bağlı kamu ortaokullarındaki 1723 öğretmen ve 27712 öğrenci velisi oluşturmaktadır. Örneklemi ise araştırmacıya evren ve örnekleme ulaşma konusunda kolaylık sağlayan uygun örnekleme yöntemiyle SED'lerine göre seçilen 9 ortaokulun 250 öğretmeni ve 427 öğrenci velisidir.

2.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmada bilgisayar oyunlarının etkileri hem ortaokul öğretmenleri hem de öğrenci velileri tarafından belirlendiğinden, öğretmenler ve veliler için iki ayrı veri toplama aracı kullanılmıştır. Öğretmenlere ve velilere uygulanan veri toplama aracı 'Bilgisayar Oyunlarının Etkilerini Belirleme Ölçeği'dir. Ölçekte öğretmenlerin ve öğrenci velilerinin bilgisayar oyunlarının etkilerine (bağımlılık yapma durumuna, sosyal yaşama ve okul başarısına etkisine, zaman kaybı olmasına ve faydalı (olumlu etkileri) olduğuna ilişkin görüşleri alınmıştır.

2.3. Veri Analizi

Çalışmada elde edilen verilerin SPSS 22.0 programı aracılığı ile çözümlenmiştir. Öncelikle araştırmada güvenilirlik analizi yapılmış ve söz konusu ölçeğin Cronbach alpha katsayısı 0,804 olarak tespit edilmiştir. Ayrıca normallik testi yapılmış ve ölçeğin normal dağılıma sahip olmasından dolayı öğretmen ve veli görüşleri arasındaki farklılığı belirlemek amacıyla parametrik testlerden bağımsız t-testi kullanılmıştır.

4. Araştırmanın Bulguları

Araştırmaya ilişkin bulgular aşağıda sırasıyla sunulmuştur.

4.1. Bilgisayar Oyunlarının Bağımlılık Yapmasına İlişkin Bulgular

Bilgisayar oyunlarının öğrencilerde bağımlılık yapmasına ilişkin dağılımlar Tablo 1'de sunulmuştur:

Tablo 1: Bilgisayar Oyunlarının Bağımlılık Yapmasına İlişkin Betimsel Tablo

Öğretmen			Veli	
	Frekans	Yüzde (%)	Frekans	Yüzde (%)
hiçbirz aman	4	1,6	147	34,4
nadiren	5	2	91	21,3
bazen	43	17,2	111	26
sıksık	106	42,4	48	11,2
herzam an	92	36,8	3	
Toplam	250	100,0	427	100

Tablo 1 incelendiğinde öğretmenlerin % 1,6'sı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamasının hiçbir zaman bağımlılığa neden olmadığı; % 2'si nadiren, % 17,2'si bazen, % 42,4'ü sık sık ve ve % 36,8'i de her zaman bağımlılığa neden olduğu görüşündedir. Velilerin % 34,4'ü öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamasının hiçbir zaman bağımlılığa neden olmadığı; % 21,3'ü nadiren, % 26'sı bazen, % 11,2'si sık sık ve ve % 7,1'i de her zaman bağımlılığa neden olduğu görüşündedir.

Öğretmenlerin % 98, 4'ü; velilerin % 65,6'sı bilgisayar oyunlarının bağımlılığa neden olduğunu belirtmiştir. Öğretmen ve veli görüşleri arasında oluşan bu farklılığın nedeni; öğretmenlerin öğrencileri daha nesnel değerlendirebilmelerine karşın ailelerin çocuklarını nesnel bakış açısıyla değerlendirememelerinden ve 'bağımlılık' gibi olumsuz bir davranışı çocuklarına yakıştıramamalarından ya da öğretmenlerin öğrencileri gözlemlemede, öğrencileriyle ya da öğrencilerin aileleriyle iletişim kurmada yaşanan yetersizliklerden kaynaklanabilir.

4.2. Bilgisayar Oyunlarının Zaman Kaybı Olmasına İlişkin Bulgular

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamasının zaman kaybı olmasına ilişkin dağılımlar Tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2: Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynamasının Zaman Kaybı Olmasına İlişkin Betimsel Tablo

Öğretmen			Veli	
	Frekans	Yüzde (%)	Frekans	Yüzde (%)

hiçbirzaman	3	1,2	45	10,5
nadiren	16	6,4	66	15,5
bazen	55	22	105	24,6
sık sık	90	36	56	13,1
her zaman	86	34,4	155	36,3
Toplam	250	100,0	427	100,0

Tablo 2’de görüldüğü üzere öğretmenlerin % 1,2’sine göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynaması hiçbir zaman zaman kaybına neden olmamaktadır. Buna karşılık öğrencilerin bilgisayar oyunu oynaması, öğretmenlerin % 6,4’üne göre nadiren, % 22’sine göre bazen, % 36’sına göre sık sık ve % 34,4’üne göre her zaman, zaman kaybına neden olmaktadır.

Velilerin % 10,5’ine göre çocuklarının bilgisayar oyunu oynaması hiçbir zaman zaman kaybına neden olmamaktadır. Buna karşılık öğrencilerin bilgisayar oyunu oynaması, velilerin % 15,5’ine göre nadiren, %24,6’sına göre bazen, % 13,1’ine göre sık sık ve % 36,3’üne göre de her zaman zaman kaybına neden olmaktadır.

Öğretmenlerin % 98,8’i, velilerin % 89,5’i bilgisayar oyunlarının zaman kaybı olduğunu belirtmiştir. Öğretmenler ve veliler çocukların ders etkinliklerine ayırdıkları zamanı olumsuz etkilediği için bilgisayar oyunlarının zaman kaybı olduğunu düşünmüş olabilirler.

4.3. Bilgisayar Oyunlarının Sosyal Yaşamı Olumsuz Etkilemesine İlişkin Bulgular

Bilgisayar oyunlarının öğrencilerin sosyal yaşamını olumsuz etkilemesine ilişkin dağılımlar Tablo 3’te sunulmuştur:

Tablo 3: Bilgisayar Oyunlarının Sosyal Yaşamı Olumsuz Etkilemesine İlişkin Betimsel Tablo

	Öğretmen		Veli	
	Frekans	Yüzde (%)	Frekans	Yüzde (%)
hiçbirzaman	3	1,2	86	20,1
nadiren	5	2	36	8,4
bazen	61	24,4	99	23,2

sıksık	97	38,8	65	15,2
herzaman	84	33,6	141	33,1
Toplam	250	100,0	427	100,0

Tablo 3 incelendiğinde öğretmenlerin % 1,2'sine göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları onların sosyal yaşamını hiçbir zaman olumsuz etkilememektedir. Buna karşın öğretmenlerin % 2'sine göre nadiren, % 24,4'üne göre bazen, % 38,8'ine göre sık sık ve % 33,6'sına göre de her zaman bilgisayar oyunları öğrencilerin sosyal yaşamını olumsuz etkilemektedir.

Velilerle ilgili araştırma bulguları incelendiğinde velilerin % 20,1'ine göre çocukların bilgisayar oyunu oynaması onların sosyal yaşamını hiçbir zaman olumsuz etkilememektedir. Buna karşın velilerin % 8,4'üne göre nadiren, % 23,2'sine göre bazen, % 15,2'sine göre sık sık ve % 33,1'ine göre de her zaman bilgisayar oyunları öğrencilerin sosyal yaşamını olumsuz etkilemektedir.

Öğretmenlerin % 98,8'i ve velilerin % 79,9'u bilgisayar oyunlarının sosyal yaşamı olumsuz etkilediği görüşündedir. Öğretmenlerin ve velilerin bu görüşte olmasının nedeni, geleneksel oyunların çocuğu akranları içinde oynamaya teşvik etmesine karşın bilgisayar oyunlarının çocuğu sosyal ortamlardan uzaklaştırdığına ilişkin yargıları olabilir.

4.4. Bilgisayar Oyunlarının Sosyal Yaşamı Olumsuz Etkilemesine İlişkin Bulgular

Bilgisayar oyunlarının öğrencilerin okul başarısını olumsuz etkilemesine ilişkin dağılımlar Tablo 4'te sunulmuştur:

Tablo 4: Bilgisayar Oyunlarının Okul Başarısını Olumsuz Etkilemesine İlişkin Betimsel Tablo

	Öğretmen		Veli	
	Frekans	Yüzde	Frekans	Yüzde
hiçbirzaman	1	0,4	134	31,4
nadiren	6	2,4	80	18,7
bazen	59	23,6	101	23,7
sıksık	116	46,4	33	7,7
herzaman	68	27,2	79	18,5
Toplam	250	100,0	427	100

Tablo 4 incelendiğinde öğretmenlerin % 0,4'üne göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları onların okul başarısını hiçbir zaman olumsuz etkilememektedir. Buna karşılık öğretmenlerin % 2,4'üne göre nadiren, % 23,6'sına göre bazen, % 46,4'üne göre sık sık ve % 27,2'sine göre de her zaman, öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları onların okul başarısını olumsuz etkilemektedir.

Velilerin % 31,4'üne göre çocuklarının bilgisayar oyunu oynamaları onların ders başarısını hiçbir zaman olumsuz etkilememektedir. Bilgisayar oyunu oynama Velilerin % 18,7'sine göre nadiren, % 23,7'sine göre bazen, % 7,7'sine göre sık sık ve % 18,5'ine göre de her zaman okul başarısını olumsuz etkilemektedir.

Araştırmadan elde edilen bulguya göre öğretmenlerin % 99,6'sına ve velilerin % 68,6'sına göre bilgisayar oyunu oynamak onların ders başarısını olumsuz etkilemektedir. Öğretmenler ve veliler etkin ders çalışmaya ayrılan zamanın beraberinde akademik başarıyı da getirdiği görüşünde olabilir. Bu nedenle öğretmenler ve veliler; ders aktivitelerine harcanması gereken zamanın bilgisayar oyunları ile geçirilmesini, ders başarısı açısından olumsuz bir etken olarak değerlendirmiş olabilirler.

4.5. Bilgisayar Oyunlarının Faydalı (Olumlu Etkileri) Olduğuna İlişkin Bulgular

Bilgisayar oyunlarının öğrenciler için faydalı (olumlu etkileri) olduğuna ilişkin öğretmen ve veli görüşlerine ait dağılımlar Tablo 5'te sunulmuştur:

Tablo 5: Bilgisayar Oyunlarının Öğrenciler İçin Faydalı (Olumlu Etkileri) Olduğuna İlişkin Betimsel Tablo

	Öğretmen		Veli	
	Frekans	Yüzde (%)	Frekans	Yüzde (%)
hiçbirzaman	62	24,8	266	62,3
nadiren	112	44,8	81	19
bazen	67	26,8	61	14,3
sık sık	4	1,6	5	1,2
herzaman	5	2	14	3,2
Toplam	250	100,0	427	100,0

Tablo 5'te görüldüğü üzere öğretmenlerin % 24,8'ine göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları onlar için faydalı değildir ve onları olumsuz etkilemektedir. Öğretmenlerin % 44,8'ine göre nadiren, % 26,8'ine göre bazen, % 1,6'sına göre sık sık ve % 2'sine göre de her zaman, öğrencilerin bilgisayar oyunu oynaması onlar için faydalı ve olumlu etkiye sahiptir. Velilerin % 62,3'üne göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları faydalı değildir ve öğrencileri olumsuz etkilemektedir. Buna karşılık bilgisayar oyunu oynamak; velilerin % 19,0'una göre nadiren, % 14,3'üne göre bazen, % 1,2'sine göre sık sık ve % 3,2'sine göre de her zaman faydalı ve olumlu etkiye sahiptir. Öğretmenlerin % 75,2'si bilgisayar oyunlarının faydalı olduğu görüşünde iken velilerin % 62,3'ü bilgisayar oyunu oynamanın onlar için faydalı olmadığı görüşündedir. Öğretmenler öğrenme faaliyetlerini kolaylaştırdığını düşündükleri için bilgisayar oyunlarının faydalı olabileceği görüşünde olabilir. Öyle ki çocuklar görev olduğunda

yapmak istemeyip oyun olduğunda yapmak istediklerinden ödevler, etkinlikler oyun formatına sokularak verildiğinde öğrenci için daha verimli olabilir.

4.6. Bilgisayar Oyunları İle İlgili Öğretmen ve Veli Görüşlerinin Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

Bilgisayar oyunları ile ilgili öğretmen ve veli görüşlerinin karşılaştırılmasına ilişkin dağılımlar Tablo 6'da sunulmuştur:

Tablo 6 : Öğretmen ile Veli Görüşlerinin Karşılaştırılması

Maddeler	Gruplar	N	\bar{X}	Ss	T	P
Bilgisayar Oyunlarının Bağımlılık Yapması	Öğretmen Görüşleri	250	4,1080	,86911	19,596	,000
	Veli Görüşleri	427	2,3513	1,25158		
Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynamasının Zaman Kaybı Olması	Öğretmen Görüşleri	250	3,9600	,96443	4,713	,000
	Veli Görüşleri	427	3,4918	1,38632		
Bilgisayar Oyunlarının Sosyal Yaşamı Olumsuz Etkilemesi	Öğretmen Görüşleri	250	2,4160	1,18345	-8,190	,000
	Veli Görüşleri	427	3,3255	1,50410		
Bilgisayar Oyunlarının Okul Başarısını Olumsuz Etkilemesi	Öğretmen Görüşleri	250	4,0160	,87797	13,616	,000
	Veli Görüşleri	427	2,6323	1,45937		
Bilgisayar Oyunlarının Öğrenciler İçin Faydalı (Olumlu Etkileri)	Öğretmen Görüşleri	250	3,9760	,80124	31,676	,000
	Veli Görüşleri	427	1,6417	,99078		

Tablo 6'da öğretmen ve velilere göre bilgisayar oyunlarına ilişkin görüşleri T-testi ile karşılaştırılmıştır. Sonuçlar incelendiğinde öğretmen ve velilere göre bilgisayar oyunlarına ilişkin görüşlerin istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır ($p < 0,05$). Başka bir ifade ile öğretmenler; bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapması, öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamasının zaman kaybı olması, bilgisayar oyunlarının okul başarısını olumsuz etkilemesi, bilgisayar oyunlarının öğrenciler için faydalı (olumlu etkileri) olması ifadelerine daha fazla katılmaktadır. Buna karşın öğretmenler bilgisayar oyunlarının sosyal yaşamı olumsuz etkilemesi ifadesine velilere göre daha az katılmaktadır.

SONUÇ

Yapılan çalışmada öğretmenlere ve velilerin çoğuna göre bilgisayar oyunu oynamak bağımlılığa neden olmaktadır. Daha önce bilgisayar bağımlılığı üzerine yapılan çalışmalarda bilgisayar oyunlarının uzun oynama sürelerine neden olduğu, bunun da kişiyi bağımlı duruma getirdiği bulgusuna ulaşılmıştır (Kaya, 2013). Bilgin'e (2015) göre ise bilgisayar oyunları giderek artan hazzı neden olduğundan bu hazzı bilgisayar

oyunu oynamaya daha fazla zaman ayıran kişiler giderek bağımlı olurlar. Dilbaz (2013) özellikle çocukları en hassas ve en dikkat edilmesi gereken ergenlik dönemi içinde olan ailelerin çocuklarının bu dönemde zararlı alışkanlıklaredinilebildiğinin, bazı çocuklarda bu alışkanlıkların bağımlılık düzeyine ulaşabildiğinin bilincinde olması gerektiğini vurgular.

Araştırmadan elde edilen diğer bir bulguya göre öğretmenler ve velilerin çoğu çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasını zaman kaybı olarak görmektedir. Türkiye’de 2010 yılında çocukları ve ailelerini kapsayan araştırmaya göre de aileler çocuklarının bilgisayar oyunu oynamalarını zaman kaybı olarak değerlendirmektedir (Ersoy, 2013).

Araştırmada hemen hemen tüm velilere ve öğretmenlere göre bilgisayar oyunu oynamak çocuğun sosyal yaşamını olumsuz etkilemektedir. Alanyazında bilgisayar oyunlarının sosyal yaşamı olumsuz etkilediğini, bilgisayar oyunlarının iletişimi ve insani ilişkileri zedelediğini savunan birçok araştırmacı bulunmaktadır. Örneğin Fröhlich ve Lehmkuhl (2012), bilgisayar oyunlarının kişilerin sosyal yaşamını olumsuz etkilediğini, ailece yapılan ortak aktivitelerden uzaklaştırdığını, aile içindeki davranış alışkanlıklarını değiştirerek onları kendi aileleri içinde de yalnızlaştırdığını savunmaktadır. Samancı (2006) velilerle yapmış olduğu araştırmasında çalışmadan elde edilen bulguyu destekler . Kıran (2011) bu görüşle aynı doğrultuda olarak bilgisayar oyunlarının kişilerin aileleri ile geçirdikleri zamanı azalttığını, asosyal bir yaşam tarzı yaşamalarına neden olduğunu belirtmiştir.

Çelik (2013) bu araştırmadan elde edilen bulgudan farklı olarak bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla sosyalleşme arasında anlamlı bir ilişki olmadığı; Solak (2012) ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile yalnızlık eğilimleri arasında herhangi bir ilişki bulunmadığı; Bilgi (2005) de bilgisayar oyunu oynama süresi arttıkça yalnızlık düzeyinde herhangi bir farklılaşma olmadığı bulgusuna ulaşmıştır.

Araştırmadan elde edilen bulguya göre öğretmenlerin ve velilerin çoğu bilgisayar oyunu oynamanın ders başarısını olumsuz etkilediği görüşündedir. Bu düşünceye Phillips, Rolls, Rouse ve Griffiths (1995), Koçak ve Köse (2014) katılmaktadır. Araştırmadan elde edilen bu bulgudan (bilgisayar oyunu oynamaları çocukların ders başarısını olumsuz etkilemesi) farklı olarak Wack ve Tantleff-Dunn (2009) ve Odabaşı (2016) araştırmasında oyun oynama sıklığının öğrencilerin ders başarısını etkilemediği bulgusuna ulaşmıştır.

Araştırmadan elde edilen bulgular incelendiğinde öğretmenlerin çoğuna göre bilgisayar oyunları faydalı (olumlu etkili) iken velilerin çoğuna göre bilgisayar oyunları faydalı olmamaktadır. Kovacevic, Minovic, Milovanovic, Pablos ve Starcevic (2013) öğretmen görüşlerindeki gibi bilgisayar oyunlarından öğrenme amaç ve aktivitelerinde yararlanılabileceğini belirtir. Oktay’a (1999) göre de çocuk günlük yaşamında ve eğitimi sırasında öğrendiği pek çok kavramı bilgisayar oyunları ile pekiştirebilir. Bu sebeple bilgisayar oyunları doğru amaçlarla, uygun zamanlarda kullanıldığında faydalı olmaktadır. Yavuzer’e (2007) ve Uysal’a (2017) göre kontrollü ve eğitsel amaçlarla kullanıldığında bilgisayar oyunları faydalı hale gelmektedir.

Araştırmadan elde edilen bulguya göre velilerin çoğu bilgisayar oyunları oynamanın faydalı olduğunu düşünmemekle birlikte, bilgisayar oyunlarının olumsuz etkileri olduğu görüşündedir. Çankaya ve Ergin (2015), açık havada oyun oynamanın önemini vurgulamış, bilgisayar oyunlarının saldırganlık ve şiddet içeren öğeleri nedeniyle faydalı olmadığını ifade etmiştir. Abalı (2007), uzun süre oynanan bilgisayar

oyunlarının; psikolojik açıdan olumsuz etkileri olduğunu belirtmiştir. Bilgisayar oyunlarının olumsuz etkileri göz önünde tutularak, ABD’de ve bazı Avrupa ülkelerinde oyunların hangi yaş grubuna hitap ettiğini tespit etmek üzere organizasyonlar kurulmuş, bazı ülkelerde ise bilgisayar oyunlarına ilişkin yasaklamalara gidilmiştir (İşçibaşı, 2011).

Louv (2010) hızla eve kapanan ve giderek teknoloji bağımlısı haline gelen çocuklardaki doğa yoksunluğunu anlattığı ‘Doğadaki Son Çocuk’ kitabında ‘kötü hava yoktur, yalnızca yanlış kıyafet vardır’ düşüncesiyle teknolojiye bakış açısını dile getirir. Louv’a (2010) göre nasıl ki yağmurlu havada yağmurluk geçirilmesi, karda sıcak tutan elbiseler giyilmesi gibi tedbirlerin alınması, yağmuru ve karı kişiyi zor durumda bırakan etkenler olmaktan çıkarıyorsa çocukların bilgisayar oyunu oynamalarına karşı ailelerin ya da öğretmenlerin gerekli tedbirleri almaları da bilgisayar oyunlarını olumsuz bir davranış olmaktan çıkarabilir. Burada bahsedilen tedbirler; çocukların/ ergenlerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının ve oynadıkları sürenin takip edilmesi, uzun süre bilgisayar oyunu oynandığında bu davranışının zararlarının çocuğa anlatılması olabilir. Gerekli tedbirler alındığında bilgisayar oyunları çocuklar için hayatı zorlaştıran bir tehdit (yağmur) değil; ürün verimine neden olan bir berekete (yağmur) dönüşecektir.

Ailelerin ve velilerin bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerine karşı gerekli tedbirleri alabilmeleri için öncelikle bilgisayar oyunları hakkında bilgi sahibi olması gerekmektedir. Ayrıca aileler ve öğretmenler ergenlik döneminin özellikleri hakkında bilinçli olmalıdır. Bilgisayar oyunları ile öğrenme ergenlik dönemindeki öğrencileri daha çok motive edip eğlendirici bir ortamda kalıcı öğrenme sağladığından öğretmenler öğrenme etkinliklerinde bilgisayar oyunlarından daha fazla yararlanabilir. Ayrıca bu araştırma sadece kamu ortaokulları düzeyinde yapıldığından özel okullar ve meslek okulları da dahil edilerek ilkökul, ortaokul, lise ve üniversite düzeylerinde bilgisayar oyunlarının etkilerini kapsayacak araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Abalı, O. (2007). *Günümüz çocuklarına psikososyal tesirler*. Ankara, Adeda Yayınları.
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53–68.
- Avcı, R. (2006). *Şiddet davranışı gösteren ve göstermeyen ergenlerin ailelerinin aile işlevleri, öfke ve öfke ifade tarzları açısından incelenmesi*. Adana: Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Pamukkale Üniversitesi Açık Erişim Arşivi. İnternet Erişimi:<http://hdl.handle.net/11499/641> 16 Ekim 2017.
- Carstens, A., ve Beck, J. (2005). Get ready for the gamer generation. *TechTrends*, 49(3), 22-25
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138–150. İnternet Erişimi: <http://doi.org/10.17860/EFD.89744>

Çankaya, G., Ergin, H. (2015). *Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Uluslararası Katılımlı III. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Erken Müdahale Kongresi'nde sunulmuş bildiri, Ankara.

Çelik, E. (2013). Lise son sınıf öğrencilerinin yılmazlık özelliklerinin duygusal dışavurum açısından incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17(2),221-236.

Dilbaz, N. (2013). *Madde Kullanım Riski ve Madde Bağımlılığından Korunma*. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, Aile Eğitim Programı, Ankara.

Ersoy, E. (2013). *Ortaokul Öğrencilerinin Algıladıkları Anne Baba Tutumları ile Benlik Saygısı ve Depresyon Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. (İstanbul İli Fatih İlçesi Örneği)*. İstanbul: Fatih Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Fröhlich, J., Lehmkuhl, G. (2012). *Computer und Internet erobern die Kindheit. Vom normalen Spielverhalten bis zur Sucht und deren Behandlung*, Stuttgart: Schattauer.

Gee, J. P. (2004). Learning by design: games as learning machines. *Interactive Educational Multimedia*, 8, 15–23.

Güllü M, Arslan ve C, Dündar A, Murathan F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *ADYU Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*; 9: 89-100.

Güngörmüş, G. (2007). Web tabanlı eğitimde kullanılan oyunların başarıya ve kalıcılığa etkisi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Günlü, A. (2016). *Ergenlerde internet ve problemlerle internet kullanım davranışının incelenmesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Işık, H. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarında gerçekleştirilen okul-aile işbirliği çalışmalarının anne-baba görüşlerine dayalı olarak incelenmesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

İnal, Y. ve Kiraz, E. (2003). Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi* 6(3), 523-544.

İnandı, T. ve Akyol, İ. (2001). Bilgisayar kullanımı ile ilgili sağlık sorunları. *Sürekli Tıp Eğitimi Dergisi*, 10(3). İnternet Erişimi: <http://www.ttb.org.tr/STED/sted0301/3.html>. 02/01/2017.

İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Selçuk İletişim Dergisi*, Cilt 7, Sayı 1.

Kaya B, A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması*. Tokat: GOP Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Kelleci, M., (2008). İnternet, cep telefonu, bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin ruh sağlığına etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 7(3), 253-256.

Kılıç, E. ve Kurtoğlu, E. (2015). *Bilgisayar oyunlarının öğrenciler üzerinde bıraktığı olumlu ve olumsuz etkilerinin araştırılması*. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi Kaynak Taraması.

Kıran, Ö. (2011). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun Örneği)*. Samsun İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Samsun Sempozyumu Bildirisi.

Koçak, H. ve Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma (Kütahya ili örneği). *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Sayı: 1/21-32.

Kovačević, I., Minović, M., Milovanović, M., de Pablos, P. O., and Starčević, D. (2013). Motivational aspects of different learning contexts: My mom won't let me play this game... *Computers in Human Behavior* (29:2), pp 354-363.

Leonard, D. (2003). Live in your world, play in ours: race, video games, and consuming the other. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4).

Louv, R. (2010). *Doğadaki son çocuk*. Ankara: Tübitak Yayınları.

Makas, Y. (2008). *Lise öğrenimi gören gençlerin internet kullanımının psikososyal durum ile ilişkisi*. İstanbul: Beykent Üniversitesi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Mohaç, G. (2015). K.K.T.C Mağusa Bölgesi'nde ilkokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile obezite arasındaki ilişki. Kuzey Kıbrıs : Doğu Akdeniz Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Y.Lisans Tezi İnternet Erişimi: <http://hdl.handle.net/11129/3194> 21.09.2017.

Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite öğrencilerinin online oyun bağımlılığı düzeylerinin öznel mutluluk düzeyleriyle ilişkisi*. Sakarya: Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Oktay, A. (1999). *Yaşamın sihirli yılları: Okul öncesi dönem*. İstanbul: Epsilon Yayınları.

Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Phillips, CA; Rolls, S; Rouse, A; Griffiths MD. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, Volume 18, Issue 6, December 1995, Pages 687-691.

Samancı, O. (2006). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkileri*. Unicef Uluslararası Katılımlı 1. Şiddet ve Okul: Okul ve Çevresinde Çocuğa Yönelik Şiddet ve Alınabilecek Tedbirler Sempozyumu, 28-31 Mart 2006, İstanbul.

Setzer V.W., Duckett G.E. (1994). *The risks to children using electronic games*. This paper was presented as a poster paper at the Asia Pacific information technology in training and education. Conference and Exhibition.

Solak, M. Ş. (2012). *Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişki*. İstanbul, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Squire, K. (2006). *Games as ideological worlds*. İnternet Erişimi: <http://www.academiccolab.org/resources> 16.4.2018.

Tanrıverdi, S. (2012). *Ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Van: Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Topşar, A.(2015). *Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zeka ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Fatih Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Devenci, T., Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi* Aralık Cilt:24 No:5 2263-2278.

Torun, F., Akçay, A., Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3(15), 25-35.

Tören, A. (2011). *Erzincan'dan derlenen çocuk oyunlarının çocuk eğitimindeki yeri*. Erzincan: Erzincan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Törüner. K.E., Büyükgönenç,L.(2012). *Çocuk sağlığı temel hemşirelik yaklaşımları*. Ankara: Göktuğ Yayıncılık.

Uysal, D. (2017). Bilgisayar oyunlarında bağımlılık, şiddet ve kimlik kaybının çocuk ve gençler üzerindeki etkileri: Burkhard Spinnen'in 'Nevena' adlı romanı. *The Journal of Academic Social Science Studies*, Sayı: 56 177-200.

Wack E., Tantleff-Dunn S. (2009). Relationships between electronic game play,obesity, and psychosocial functioning in young men. *Cyberpsychol Behav.* 12:241-244.

Wan, C-S. ve Wen-Bin Chiou, W-B. (2013). Ergenler internet oyunlarına neden bağımlılar: Tayvan'da bir mülakat çalışması. (Çev. Fatma Kenevir). *Toplum Bilimleri.* 7, 14, 411-418.

Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi* 27(2): 128-37.

Yavuzer, H. (2007). *Çocuk psikolojisi* . İstanbul: Remzi Kitabevi.

Zacharias, W. (2008). *Die Welt, das Leben, einSpiel? -Schöne neue Netzkulturenund digitale Spielwelten*, (Editör: O.Zimmermann & T. Geibler) içinde,Streitfall Computerspiele; ComputerspielezwischenkulturellerBildung,Kunstfreiheit und Jugendschutz (ss. 76-80), Berlin: Deutscher Kulturrat.