

Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları, Amaçları ve Oyun Tercihlerinin İncelenmesi: Maltepe Üniversitesi Örneği

Aylin TUTGUN ÜNAL, Öğretim Görevlisi (M.A), Maltepe Üniv., Eğitim Fakültesi, aylintutgun@maltepe.edu.tr
Faruk İNAN, Öğrenci, Maltepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, faruk.inan@windowslive.com
Mehmet Tuğrul KAYA, Öğrenci, Maltepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, mehmettugrulkaya@hotmail.com
Murat FIRAT, Öğrenci, Maltepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, muratfirat@hotmail.com.tr
Zuhal GÜZELBABA, Öğrenci, Maltepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, zuhalguzelbaba@gmail.com
Aylin BAHADIR, Öğrenci, Maltepe Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, aylinbahadir@yahoo.com

ÖZET

Günümüzde teknolojik cihazların giderek mobil hale gelmesiyle pek çok uygulama platform değiştirir hale gelmiştir. Bu uygulamaların önemli bir tanesi de değişik amaçlara hizmet eden bilgisayar oyunlarıdır. Bilgisayar oyunları, eğlence ya da stres atma aracı olarak betimlendiği gibi, aynı zamanda gerek “eğitsel oyunlar” olarak, gerekse “zekâ/bulmaca” vs. türünden oyunlar olarak hem eğitime hem de kişisel gelişime de hizmet etmektedir. Bu açıdan baktığımızda, bilgisayar oyunları eğitim-öğretim sürecinde eğitimci ve öğrencilere fayda sağlayan uygulamalar olarak ta düşünülebilir.

Bu araştırmada, geleceğin öğretmenleri olarak düşünülen öğretmen adayı üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, amaçları ve oyun tercihlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma, İstanbul’da yer alan Maltepe Üniversitesi’ndeki 180 öğretmen adayı ile yürütülmüştür. Veri toplamada, araştırmacılar tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarını Belirleme Anketi” kullanılmıştır. Ankette, öğretmen adaylarının demografik özelliklerine, oyun oynama alışkanlıklarına, oyun tercihlerine ve oyun oynama amaçlarına yönelik sorular yer almakta olup, uygulama sonucunda birtakım bulgulara ulaşılmıştır. Bazı bulgular şu şekildedir: (a) Öğretmen adaylarının %77,8’i oyun oynamaktadır; (b) Daha çok evde ve bilgisayar üzerinden oyun oynamaktadırlar; (c) Oyun türlerinden en çok “bulmaca/zekâ” oyunlarını oynamaktadırlar; (d) Facebook’ta en çok tercih ettikleri oyunlar “okey” ve “kart oyunlarıdır”; (e) Erkeklerin günlük bilgisayar oyunu oynama süresi kadınlardan daha fazladır ve daha çok cihaz türü kullanarak çok oyunculu oyunları tercih etmektedirler; (f) Erkek ve kadın öğrencilerin oynadıkları oyun türleri farklılaşmaktadır; (g) Bilgisayar oyunlarını en çok eğlence/zevk amaçlı oynasalar da, eğitim amaçlı oynayanların oranı %55,6’dır. Araştırma sonunda, araştırma sonuçlarından yola çıkılarak, bilgisayar oyunlarının eğitimdeki önemine yönelik birtakım vurgulamalara ve önerilere yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar oyunu, öğretmen adayları, Maltepe Üniversitesi