

İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR OYUNU OYNAMA ALİŞKANLIKLARI VE OYUN TERCİHLERİNİ ETKİLEYEN FAKTÖRLER

Araş. Gör. Yavuz İNAL*

yinal@metu.edu.tr

Yrd. Doç. Dr. Kürşat ÇAĞILTAY*

kursat@metu.edu.tr

Özet

Bu bildirinin amacı, Türkiye’de ilköğretim düzeyindeki öğrencilerin oyunlara ve oyun oynamaya karşı olan tutumlarını tespit etmektir. Çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının, bu alışkanlıkları etkileyen faktörlerin ve oyun tercihlerinin belirlenmesi gibi konular ele alınmıştır. Bu amaçla Karabük il merkezinden bir ilköğretim okulunun öğrencileriyle (274), İzmir ilinin çevre ilçelerinden olan Ödemiş’ten bir ilköğretim okulunun öğrencileri (281) çalışmada katılımcı olarak yer almıştır. Her iki okul birbiriyle karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ele alındığında cinsiyet farkının etkili olduğu ve erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha fazla oyun oynadıkları görülmüştür. Ayrıca, öğrenci ailelerinin ekonomik durumlarının öğrencilerin oyun oynama durumlarını etkilediği belirlenmiştir. Öğrencilerin okudukları okulların bulunduğu sosyal çevre ile yaşanan coğrafyanın da öğrencilerin oyuna karşı olan tutumlarını etkilediği tespit edilmiştir.

*** Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Eğitim Fakültesi,
Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara**

GİRİŞ

Günümüz dünyasının en ileri teknoloji araçlarından biri olan bilgisayarların insan hayatına olan etkisi tartışılmaz bir olgudur. Teknolojinin insan hayatına girmesi ile değişen yaşam standartları beraberinde bir çok sorunu da getirmiştir. Bilgisayarların yaygınlaşması ile üretilen yeni teknolojilerin olumlu ve olumsuz yönleri irdelenerek, bu konularda çeşitli araştırmalar yapılmaktadır. Elektronik oyunlar gelişen bilgisayar teknolojisinin de beraberinde getirdiği, dünya üzerinde milyonlarca insanın içerisine dahil olduğu büyük bir sektör olarak karşımıza çıkmaktadır. 1970’li yıllarda üretilen ilk ticari bilgisayar oyunlarından sonra grafik teknolojilerinin kaydettiği ilerlemeler sayesinde oyun kavramı da değişmiş, bilgisayar oyunları hayatın bir parçası olmuş ve gerçek dünyanın sanal ortama aktarılması ile daha farklı boyutlara ulaşmıştır. Buna paralel olarak da oyun bağımlılığı artmış ve birçok insanın gününün büyük bölümünü bilgisayar başında sanal bir dünyada geçirmesine neden olmuştur.

Literatürde oyunların yararları ve zararları olduğunu iddia eden çalışmalar bulunmaktadır. Özellikle şiddet unsurlarını içeren oyunların bireylerde agresif davranışlara neden olup olmadığı, bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapma olasılıkları ve yine bilgisayar oyunlarını sıklıkla oynayan bireylerin karşılaşılabilecekleri sağlık sorunları araştırma yapılan konulardandır. Bunun yanında oyunların yararlı özelliklerinin de göz ardı edilmemesi gerektiği belirtilmektedir. Bireylerde kritik düşünme, görsel hafıza gelişimine katkısı ve kalıcı öğrenme ortamı yaratmak gibi yararlı etkilere de sebep olabileceği belirtilmektedir.

İnsanların neden oyun oynama ihtiyacı hissettikleri ise üzerinde araştırmalar yapılan bir başka konudur. Oyun araştırmaları için en temel noktalardan birisini oluşturan bu konuda Malone (1981), Sherry ve Lucas (2001) ve Tuzun’un (2004) yaptığı araştırmalar bulunmaktadır. Malone (1981) insanların oyun oynama nedenlerini ‘kontrol’, ‘meydan okuma’, ‘düşsel ortamlar’ ve ‘merak’ gibi dört ana etkene bağlamıştır. Sherry ve Lucas (2001) ise oyun oynama nedeni olarak ‘rekabet’, ‘meydan okuma’, ‘sosyal iletişim’, ‘çeşitlilik’, ‘canlandırıcı etki’ ve ‘düşsel ortamlar’ı görmektedir. Yine benzer

çalıřmalarda insanların, zaman geirmek, rahatlamak ya da stresten kamak gibi nedenlerle de oyun oynamayı tercih ettikleri belirlenmiřtir.

Türkiye’de bu konuda fazla bir alıřma olmamakla beraber, üniversite düzeyinde yapılan bir ka alıřma mevcuttur. Örneğın üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini belirlemek için Onay, Tüfeki ve ağiltay (2005) tarafından yapılan alıřmada, üniversite öğrencileri arasında kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre oyun oynama seviyelerinin daha düşük olduėu tespit edilmiřtir. Yine bu alıřmada kişilerin aylık gelirlerinin bilgisayar oyunlarını oynamalarını etkilediėi, düşük gelirli kişilerin bilgisayar oyunlarına düşkünlüėünün olasılıėı yüksek gelirli kişilere göre daha az olduėu belirlenmiřtir. Bir diėer faktör ise kişinin kendi bilgisayarına sahip olup olmamasıdır. Kendi bilgisayarını olan birinin bilgisayar oyunlarını oynama olasılıėı olmayana göre daha fazladır. ünkü bilgisayarı olmayan kişinin bilgisayarlara eriřimi diėerine göre çok daha azdır.

Bu alıřma, Türkiye’de ilköğretim düzeyindeki öğrencilerin oyunlara ve oyun oynamaya karşı olan tutumlarını tespit etmek amacıyla düzenlenmiřtir. Bu amaç doğrultusunda ilköğretim düzeyindeki öğrencilerin oyun tercihleri nelerdir, öğrencilerin sahip oldukları ekonomik durumlarının bilgisayar oyunlarına etkisi var mıdır, internet kafelerin bilgisayar kullanım oranına etkisi nedir, cinsiyetin oyun oynama ve oyun tercihlerine etkisi var mıdır, sınıf farklılıėının oyun oynama ve oyun tercihlerine etkisi nedir, gibi soruların cevapları aranmiřtır.

YÖNTEM

Bu alıřma nicel veri analizine dayalı, arařtırma sorularını incelemeye yönelik yapılmıř betimsel bir alıřmadır. alıřmada veriler Karabük il merkezinden bir ilköğretim okulunun öğrencileriyle (274), İzmir ilinin çevre ilçelerinden olan Ödemiř’ten bir ilköğretim okulunun öğrencilerinin (281) kendilerine yöneltilen ankete verdikleri cevaplar neticesinde toplanmiřtır. Okulların buldukları yerlerin sosyo-ekonomik durumu göz önüne alındıėında, Karabük’teki okulun bulunduėu çevrenin bu ilin en

yüksek ekonomik ve sosyal çevrelerinden birisi olduğu, buna karşın Ödemiş'teki okulun bulunduğu çevrenin ise bu ilçenin en düşük ekonomik ve sosyal çevrelerinden birisi olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin ilköğretim seviyesinde oldukları göz önüne alınarak, ilköğretim dördüncü sınıf ve daha üst seviyelerdeki öğrencilere anket yöneltilmesi uygun bulunmuştur. Katılımcıların ankete verdikleri cevaplar, hem kendi aralarında sınıf ve cinsiyet düzeyinde karşılaştırılırken hem de okul düzeyinde karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Anket dili Türkçe olup, güvenilirliği 0,80 olarak bulunmuştur. Ayrıca toplanan veriler SPSS istatistiksel veri analizi programına girilmiş ve ilgili hesaplamalar yapılarak frekans tabloları çıkartılmıştır.

BULGULAR

Ödemiş'teki katılımcıların sadece 18 (%6,4) tanesinin bilgisayarı olduğu ve 263 (%93,6) tanesinin ise bilgisayarı olmadığı tespit edilmiştir. Bilgisayara sahip olma durumunun sınıflara göre dağılımında, yedinci sınıf öğrencileri %7 ile en yüksek orana sahip olarak göze çarparken, sekizinci sınıf öğrencileri %5 ile en düşük orana sahip grup olmuşlardır. Bilgisayar kullanım oranlarında 191 (%68) öğrencinin HİÇ kullanmadığı görülmüş, günde birkaç saat bilgisayar kullananların oranı ise %9,6'da (27) kalmıştır.

Buna karşın, Karabük'teki katılımcıların 115 (%42) tanesinin bilgisayarı olduğu ve 159 (%58) tanesinin ise bilgisayarı olmadığı belirlenmiştir. Bilgisayara sahip olma durumunun sınıflara göre dağılımında, beşinci sınıf öğrencileri %55,3 (26) oranla ilk sırada yer alırken, en düşük oran %31 (23) ile yedinci sınıf öğrencilerine aittir. Bilgisayar kullanım oranlarına baktığımızda, öğrencilerin büyük bir bölümü (149-%54,4) 1-5 saat arası bilgisayar kullandıklarını belirtirken, HİÇ kullanmayanların oranının sadece 30'da (%10,9) kaldığı belirlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin günde birkaç saat bilgisayar kullananlarının oranı ise %76,3 (209) dır.

Öğrencilerin bilgisayara sahip olma durumlarına baktığımızda, yaşanan coğrafyanın sosyo-ekonomik yapısının bunda etkili bir rol oynadığı görülmüştür. Ayrıca öğrencilerin sınıf seviyelerinin bilgisayara sahip olma durumları ile herhangi bir

bağlantısının olmadığı da belirlenmiştir. Ödemiş'teki bilgisayara sahip olma durumunun Karabük'e kıyasla çok az çıkmasının temel nedeninde ise bu okulun bulunduğu sosyal çevrenin ekonomik durumunun olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin bilgisayara sahip olmamalarına rağmen bilgisayar kullandıklarını belirtmelerindeki etkenin ise okul çevrelerindeki internet kafelerin olduğu, öğrencilerin bu yerler aracılığıyla bilgisayar kullandıkları ve bilgisayar oyunları oynadıkları anlaşılmıştır.

Oyun tercihleri ve sınıf seviyesi ilişkisi

Oyun oynadıklarını belirten katılımcılara 13 farklı oyun türünden en fazla tercih ettikleri oyunu seçmeleri istenmiştir. Öğrenciler arasından yapılan tercihler göz önüne alındığında, dövüş (Mortal Kombat, Takken...), atari oyunları (Pacman, Pinball...), spor (NBA, FIFA...), strateji (Command & Conquer, Age of Empires...), simülasyon (SIM City...) ve atış (Quake, Duke Nukem...) gibi oyunların en fazla tercih edilen oyunlardan oldukları görülmüştür. Ödemiş'teki katılımcıların %24,9'u (70) herhangi bir oyun oynamadığını belirtmiştir. Oyun oynayanlar arasında ise %23,8 (67) ile dövüş ilk sırada yer alırken, bunu %18,1 (51) ile atari oyunları ve %10,7 (30) spor takip etmektedir. Bunun yanında simülasyon (%0,4) ve strateji (%1,4) öğrenciler arasında en az tercih edilen oyun türü olarak belirlenmiştir. Sınıf seviyelerinin öğrencilerin oyun tercihlerine etkisine baktığımızda, ilköğretim dördüncü ve beşinci sınıf öğrencilerinde en fazla tercih edilen oyun türü atari oyunları iken, altı yedi ve sekizinci sınıflarda bunun yerini dövüş almaktadır.

Aynı bulgular ışığında Karabük ili katılımcılarına baktığımızda, katılımcıların sadece %1,1'i (3) herhangi bir oyun seçmemiştir. Oyun oynayanlar arasında ise %20,8 (57) ile hareket/serüven ilk sırada yer alırken, bunu %17,2 (47) ile spor ve %13,9 (38) ile atari oyunları takip etmektedir. Bunun yanında oyun kağıtları (%0,7) ve atış (%0,4) öğrenciler arasında en az tercih edilen oyun türü olarak belirlenmiştir. Sınıf seviyelerinin öğrencilerin oyun tercihlerine etkisine baktığımızda, ilköğretim dördüncü sınıfta hareket/serüven ve ilköğretim beşinci sınıfta spor en fazla tercih edilen oyun türleri olurken, altıncı sınıfta hareket/serüven, yedinci sınıfta spor ve sekizinci sınıfta tekrar hareket/serüven bunların yerini almaktadırlar.

Diğer taraftan öğrencilerin internet kafeye gitme oranlarında, Ödemiş'teki katılımcılardan 104 (%37) tanesi ara sıra gittiğini, 177 (%63) tanesi HİÇ gitmediğini belirtirlerken, Karabük'te ise katılımcılardan 5 (%1,8) tanesi her gün gittiğini, 111 (%40,5) tanesi ara sıra gittiğini ve 158 (%57,7) tanesi de HİÇ gitmediğini belirtmişlerdir.

Her iki okuldaki öğrencilerin de oyun tercihleri seçimlerinde bir paralellik görülmüştür. Bunda öğrencilerin benzer seviyelerde olması ve birbirlerine yakın bilişsel yeterliliklere sahip olmaları önemli bir rol oynamıştır. Sınıf seviyeleri ile öğrencilerin oyun tercihlerinin değişkenlik gösterebileceği tespit edilmiştir. Direk bir bağlantı olmasa da, elde edilen bulgulardan öğrencilerin sınıf seviyeleri ilerledikçe tercih ettikleri oyun türlerinin daha karmaşık ve zorluk derecesinin yüksek oyunlar olduğu söylenebilir. Ayrıca internet kafelerin öğrencilerin bilgisayar kullanım oranlarında artışa neden olduğu, kendi bilgisayarına sahip olmayan öğrencilerin de bu yerler aracılığıyla bilgisayar kullandıkları görülmüştür.

Cinsiyet ve oyun oynama ilişkisi

Cinsiyetin öğrencilerdeki oyun oynama ve oyun tercihlerine etkisini analiz ettiğimizde, Ödemiş'teki katılımcılardan kızların %44,8'i (64) herhangi bir oyun seçmezken, oyun seçenler arasında, %20,3 (29) ile atari ilk sırada, %17,5 (25) ile bulmaca da ikinci sıradadır. Bunun yanında erkeklerin sadece %4,3'ü (6) oyun seçmediğini belirtmiş, oyun seçenler arasında ise, %39,9 (55) ile hareket/serüven ilk sırada ve onu %15,9 (22) ile atari oyunları takip etmektedir.

Karabük'teki katılımcılarda, kız öğrencilerin %8'i (10) herhangi bir oyun seçmezken, oyun oynadığını belirtenler arasında, %23,3'ü (31) hareket/serüven, %17,3'ü (23) de atari oyunlarını oynadıklarını belirtmişlerdir. Diğer taraftan erkeklerin ise sadece %1,4'ü (2) oyun seçmediğini belirtirken, oyun seçenler arasında, %27,7 (39) ile spor ilk sırada bulunurken, onu %18,4 (26) ile hareket/serüven takip etmektedir.

Cinsiyet farklılığının oyun oynama ve tercihlerinde etkili olduğu bu çalışmada elde edilen bulgulardan söylenebilir. Kız öğrencilerin dövüş ve spor gibi oyunlardan uzak durdukları, buna karşın atari, bulmaca ve hareket/serüven gibi oyunları da sıklıkla tercih ettikleri söylenebilir. Diğer taraftan erkek öğrenciler ise, dövüş, spor ve hareket/serüven gibi oyunları tercih ettikleri anlaşılmıştır.

Gelir düzeyi ve oyun oynama ilişkisi

Öğrencilerin gelir düzeyleri ile oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi incelemek için, kendilerine bir günde harcadıkları para sorulmuş ve bu onların gelir düzeylerini belirlemede bir ölçek olarak kullanılmıştır. Ödemiş'teki öğrencilerden günde bir milyondan az para harcadığını belirten öğrencilerin %57,8'i (134) HİÇ oyun oynamadıklarını, bir-üç milyon arası para harcadıklarını belirtenlerden %42,9'u (18) HİÇ oyun oynamadıklarını belirtmişlerdir. Karabük'teki katılımcılarda ise, bir milyondan az para harcadığını belirten öğrencilerin %8,6'sı (16) HİÇ oyun oynamadıklarını, bir-üç milyon arası para harcadıklarını belirtenlerden ise %3,8'i (3) HİÇ oynamadıklarını belirtmişlerdir.

Her iki okuldaki verilerden de görüleceği üzere, öğrencilerin gelir seviyelerinin bilgisayar kullanım ve oyun oynamalarıyla bir paralellik gösterdiği söylenebilir. Sosyo-ekonomik durumları yüksek olan öğrencilerin bilgisayar kullanma ve bilgisayar oyunu oynama durumlarının kendilerinden daha alt sosyo-ekonomik seviyedeki öğrencilere göre belirgin bir biçimde fazla olduğu görülmüştür.

Yaşanılan sosyal çevre ile bilgisayar kullanımı ve oyun ilişkisi

Yaşanılan sosyal çevrenin öğrencilerdeki bilgisayar kullanımı ve oyuna karşı tutumlarında doğrudan bir etkiye sahip olduğu belirtilebilir. Çevrenin öğrencilerin sosyo-ekonomik durumlarıyla direk bağlantılı olduğu düşünüldüğünde bu etki daha iyi anlaşılabilir. Çalışma sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde Karabük ili katılımcılarının bilgisayar kullanım ve oyunlara olan tutumlarının Ödemiş'teki katılımcılara oranla daha yüksek seviyelerde olduğu belirlenmiştir. Çünkü Karabük'teki okulun bulunduğu çevrenin sosyo-ekonomik durumunun il içerisindeki en yüksek

yerlerden birisi olduđu dikkate alındığında bu etki daha iyi anlaşılır. Bunun karşın ise, Ödemiş'teki okulun bulunduğu çevrenin sosyo-ekonomik durumunun ilçe içerisindeki en düşük yerlerden birisi olması buradaki anket sonuçlarındaki bilgisayara sahip olma ve kullanımındaki düşük seviyelerin açıklaması olmaktadır. Öte yandan, yaşanan coğrafya denildiğinde bir bölgenin tamamına bakmak yerine üzerinde araştırma yapılan bir grubun yaşadığı yerin özel karakteristiklerini analiz etmek yaşanan sosyal çevrenin etkisinin araştırıldığı durumlarda daha doğru bilgi verecektir.

SONUÇ

Bu çalışma Türkiye'deki ilköğretim düzeyindeki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini belirlemek amacıyla yapılmış olup, bilgisayar oyunlarının artan popülaritesine bağlı olarak oyun oynama seviyelerinin ilköğretim düzeylerine kadar inmekte olduğu tespit edilmiştir. Bilgisayar oyunlarının güdüleyici özelliklerinden yola çıkarak hazırlanacak olan eğitsel amaç ve içeriğe sahip oyunların eğitime katkı sağlayabileceği düşünülmelidir. Oyunlardaki motivasyon ve güdülenme unsurlarındaki yüksek seviye, eğitimin temel sorunlarından olan 'bir eğitim süreci boyunca öğrencilerinin dikkat ve ilgisini derse çekme'yi sağlayarak kalıcı ve tam öğrenmeyi gerçekleştirebilir. Öğrencilerin oyun tercihlerinde bilişsel gelişimlerine uygun bir paralellik olduğu ve cinsiyet farklılığının da oyun oynama süresi ve çeşitliliğinde bir değişkenlik gösterdiği söylenebilir. Alanda yapılan benzer çalışmalar ile kıyaslandığında Onay, Tüfekçi ve Çağiltay'ın (2005) yaptığı üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerinin belirlendiği çalışma ile sonuçlar açısından paralellik göstermektedir. Her iki çalışmada da ortak olarak öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerine etki edenlerin; öğrencilerin gelir düzeyi, kendi bilgisayarına sahip olma, yaşanan çevrenin sosyo-ekonomik durumu ve cinsiyet gibi faktörler olduğu söylenebilir.

Çalışmada farklı bölgelerden alınan iki ilköğretim okulunda öğrenim gören öğrencilerin kendilerine yöneltilen ankete verdikleri cevaplar baz alınmıştır. Ancak elde edilen bulguları daha da genelleyebilmek için bu ve benzeri tarzda çalışmaların farklı

bölge ve seviyelerde ve teknolojik ve sosyal unsurlarında göz önünde alınması suretiyle farklı zamanlarda yapılması gerekmektedir.

KAYNAKÇA

Malone, T.W. (1981) What makes computer games fun?

Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTU ve Gazi üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma, Bilisim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara

Sherry, J. L.& Lucas, K. (2001). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference.

Tuzun, H. (2004). Motivating Learners in Educational Computer Games, Unpublished doctoral dissertation, Indiana University.