

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

A Study of the Turkish Prospective Teachers' Habits, Purposes and Preferences for Playing Computer Games: Maltepe University Sample

ABSTRACT *Today many applications have changed their platforms as the technological tools have become mobile. One of these applications serving for different purposes is computer games. Computer games defined as a tool for fun or reducing stress serve both to the education and personal development as they are the games both “pedagogic games” and also “intelligence/puzzle” etc. When we view in this respect, the computer games can be considered as useful applications for the instructor and students in the process of education.*

In this study, it has been aimed to define the habits and purposes for playing computer games and game preferences of the university students as prospective teachers considered as the future teachers. The study has been conducted with 180 prospective teachers at Maltepe University in Istanbul. In the study, data has been collected via “the Survey Defining the Habits for Playing Digital Games”. The survey includes the questions about the demographic features, habits of playing games, game preferences and purposes for playing games and it has been concluded some findings. These findings: (a) 77.8% of the prospective teachers play computer games; (b) The games are played at home and with computers mostly; (c) The most played games of the game types are “intelligence/puzzle”; (d) The most preferred games on Facebook are “rummikub” and “card games”; (e) The duration that male students play computer games daily is longer than female students and male students prefer the multi-player games mostly as device tool; (f) The types of the games played by male and female students differ; (g) Though the computer games are played for fun/entertainment most, the rate of the purpose for education is 55,6%. In the conclusion, some suggestions and highlights are written down based upon the study results.

Key Words: *Computer games, prospective teachers, Maltepe University*

Giriş

Günümüzde bilgisayar ve teknolojik cihazlar çok farklı amaçlarla kullanılmakta olup, hayatımızın hemen hemen her alanında işlerimizi kolaylaştırmaktadır. Özellikle bu cihazların giderek boyut değiştirmesi ve pek çok uygulamayı içerir hale gelmesi, bu cihazların kullanım oranlarını da arttırmıştır ve kaçınılmaz olarak “mobil teknoloji” kavramını ortaya çıkartmıştır. Bilgisayarların yerini giderek akıllı telefon, tablet, ipad vs. gibi mobil cihazların almasıyla, bu cihazlara sahipliklerin artması ve kullanılan uygulamaların platform değiştirmesi, yapılan pek çok araştırmanın tekrarlanması da gerektirmektedir. Bu araştırma alanlarının bir tanesi de yaygın olarak öğrenciler üzerinde yapılan bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, amaçları ve oyun tercihlerine yönelik araştırmalardır.

Alanyazında bilgisayar oyunları, elektronik oyunlar, video oyunları, dijital oyunlar, internet ve bilgisayar oyunları gibi farklı adlandırılmalarla karşılaşmaktayız (Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2004; Tüzün ve Özdiç, 2010). Bu araştırmada ise, “bilgisayar oyunları” kavramı kullanılacaktır. Henüz “mobil oyunlar” kavramı kullanılsa da, yapılan çalışmaların kapsamına mobil cihazların dâhil edilmesiyle ileride kullanılabileceği düşünülmektedir.

Bilgisayar oyunlarına yönelik yapılan araştırmalarda, pek çok değişkene bakılmış olup, bunlar genel olarak, oyun oynama süresi, oyun tercihleri, cinsiyete göre oyun oynamadaki değişiklikler ve oyun oynama amaçlarına yöneliktir (Çakır, Ayas ve Horzum, 2011; Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2004; Tüzün ve Özdiç, 2010). Daha önce yapılan bir araştırmada, bilgisayar oyunu oynama süresinin ilköğretim kademelerinde artış gösterirken, üniversite öğrencileri arasında azaldığı bulunmuştur (Sherry, deSouza, Greenberg ve Lanchlan, 2003). Üniversite öğrencileri üzerinde yürütülen pek çok araştırma da bu sonucu doğrular niteliktedir. Buna göre, üniversite öğrencileri üzerinde yürütülen Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2004)’ın araştırmasında, haftalık oyun oynama süresi ortalama olarak 5,66 saat olarak bulunmuştur. Tüzün ve Özdiç (2010)’in araştırmasında ise çoğunlukla haftada 1-5 saat arası oyun oynandığı bulunmuştur. Fakat az oranda da olsa günlük oyun oynama süresinde aşırıya kaçan öğrenci grupları da zaman zaman görülmekte olduğundan, bu gruplarla bağımlılığa yönelik ayrıca çalışmakta fayda vardır. Bağımlılık düzeyinin ilköğretim seviyesine kadar düştüğünü vurgulayan çalışmalar ve bu bağlamda ölçek geliştirme çabaları görülmektedir (Horzum, 2011; Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008). Ayrıca yapılan araştırmalarda, oyun oynamada aşırıya kaçanların genel olarak evlerinde kişisel bilgisayara ve internet bağlantısına sahip olan öğrenciler olduğu belirtilmektedir (Griffiths ve Hunt, 1995; Kim ve Kim, 2002; Mumtaz, 2001; Shi ve diğ., 2006). Bu durumda, kişilerin internet üzerinden mi oyun oynadığı ya da bilgisayar oyunlarını mı tercih ettiği

önem kazanmaktadır. Çünkü internet üzerinden oyun oynayan kişilerin internete mi yoksa internetin sunduğu bir içerik olarak oyunlara mı bağımlılık duyduğu tartışılabilir.

Diğer taraftan, bilgisayar oyunlarının neden oynandığı ile ilgili incelemelerde bulunduğu dikkat çekmektedir. Bir araştırmada, oynayanlar arasında “stres atma” neden olarak gösterilmiştir. (Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2004). Tüzün ve Özdiñ (2010)’in araştırmasında, eğitim amaçlı kullanılabiliyor kullanılamayacağı öğretmen adayı üniversite öğrencilerine sorulmuş ve %89’u kullanılabileceğini belirtmiştir. Fakat araştırmada, eğitim amaçlı kullanılabileceği düşünülen bilgisayar oyunlarının, öğrenciler tarafından bu amaçla kullanılıp kullanılmadığına yer verilmemiştir. Horzum (2011) ise, bilgisayar oyunlarının çocukların en önemli eğlence araçları haline geldiğini belirtmiştir.

Ayrıca alanyazında cinsiyete göre bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının farklılık gösterip göstermediğinin araştırılması da ön plana çıkmaktadır. Erkeklerin kadınlara göre, daha çok bilgisayar oyunu oynadığı pek çok araştırmada bulunmuştur (Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2004; Tüzün ve Özdiñ, 2010). Hatta Çakır, Ayas ve Horzum (2011)’un üniversite öğrencileri ile yürüttüğü çalışmada ve Horzum (2011)’un ilköğretim öğrencileri ile yürüttüğü çalışmada, erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre bilgisayar oyunlarına daha çok bağımlı olduğu görülmüştür.

Diğer taraftan, bilgisayar oyunlarının eğitim alanına katkıları büyüktür. Bilgisayar oyunları, gerek ders öğretiminde olsun, gerekse ders tekrarı ve pratiklerinde olsun eğitim-öğretim sürecinde yararlanılabilecek bir etkinlik olarak önemli paya sahiptir. Bu nedenle bazı üniversitelerin BÖTE (Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi) bölümünde “Eğitimde Bilgisayar Oyunu Tasarımı” dersi seçmeli ders olarak okutulmaktadır. Ayrıca bu ders eğitim fakültelerindeki diğer programlarda da seçmeli ders olarak okutulup, yaygınlaştırılabilir. Günümüzde özellikle üniversite öğrencilerinin internete erişim sıklığı ve internet üzerinden de oyun oynadığı ele alındığında oyunlardan, eğitimcinin eğitim-öğretim sürecinde nasıl faydalanılabileceğine ve öğrencilerin bireysel olarak nasıl yararlanılabileceğine de yoğunlaşmak yerinde olacaktır. Bu noktadan hareketle, alanyazında eğitsel oyunları içeren araştırmalar da yer almaktadır (Akıncı ve diğ., 2010; Polat ve Varol, 2012; Yiğit, 2007).

Bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanımı, oyunla öğrenme ya da eğlenirken öğrenme gibi pek çok terim öğrenme-öğretme süreçlerinde kullanılmaktadır. Özellikle eğitim yazılımları, bilgisayar oyunlarından yararlanan uygulamaların başında gelmektedir. Hal böyle iken, yapılan çalışmaların kapsamı sınırlı kalmaktadır. Bu araştırmada da eğitim konusu çok derinlemesine işlenmese de, bu konuda birtakım analizlere yer verildiğinden fikir sağlama ve yeni araştırmaları kurgulama açısından faydalı olabileceği düşünülmektedir. Bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanımına yönelik çalışmalara gelecekte meslek edineceklerinden dolayı öğretmen adayları ile başlanabilir. Öğretmen adaylarının

eğitimde bilgisayar oyunlarını kullanabilmeleri için bilgisayar oyunlarını oynamaları gerekmektedir. Bu nedenle henüz mezun olmayan öğretmen adayı üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının, amaçlarının ve oyun tercihlerinin belirlenmesine ihtiyaç vardır. Böylece, eğitimde bilgisayar oyunu kullanımının sağlanabilmesi için neler yapılabileceği belirlenebilir ve birtakım çalışmalar başlatılabilir. Ayrıca, aşırı bilgisayar oyunu oynayan öğrencilere yönelik bağımlılıkla ilgili tespitler yapılabilir ve birtakım önlemler alınabilir. Bu sebeplerden dolayı ve araştırmanın Maltepe Üniversitesi'nde yürütülmesinden dolayı "Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları, Amaçları ve Oyun Tercihlerinin İncelenmesi: Maltepe Üniversitesi Örneği" bu araştırmanın problem cümlesi olarak belirlenmiştir.

Amaç

Bu araştırmanın amacı, Maltepe Üniversitesi'ndeki öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, amaçları ve oyun tercihlerinin incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorularına cevap aranmıştır.

1. Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri nelerdir?
2. Öğretmen adaylarının cinsiyeti bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını belirlemede etkili midir?
3. Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama amaçları nelerdir?

Yöntem

Araştırma Modeli ve Çalışma Grubu

Bu çalışmada, "Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarını Belirleme Anketi" ile elde edilen verilerin nicel analizi ile var olan durum saptandığı için bu araştırma Karasar (2004)'a göre tarama modellerinden genel tarama modeline göre yürütülmüştür.

Çalışma Grubu

Araştırmada çalışma grubu, 2012-2013 Eğitim-Öğretim Yılında, Maltepe Üniversitesi'ne devam etmekte olan 180 Eğitim Fakültesi öğrencisinden oluşturulmuştur.

Tablo 1'de görüldüğü gibi, grubun 138'ini (%76,7) kadın, 42'sini (%23,3) ise erkek öğrenciler oluşturmuştur. Toplam altı farklı programdan öğretmen adayları araştırmaya katılmıştır. Ayrıca, araştırmaya katılan öğretmen adaylarından 71'i (%39,4) 1. Sınıfa, 36'sı (%20) 2. Sınıfa, 45'i (%25) 3. Sınıfa, 28'i (%15,6) 4. Sınıfa devam etmektedir.

Tablo 1: Katılımcıların demografik özellikleri

Demografik Özellikler	f	%
Cinsiyet		
Erkek	42	23,3
Kadın	138	76,7
TOPLAM	180	100
Bölüm/Program		
Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık	35	19,4
İngilizce Öğretmenliği	38	21,1
BÖTE*	26	14,4
Okul Öncesi Öğretmenliği	31	17,2
Zihin Engelliler Öğretmenliği	29	16,1
Üstün Zekâlılar Öğretmenliği	21	11,7
TOPLAM	180	100

*BÖTE: Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği

Veri Toplama Aracı

Araştırmada veriler, araştırmacılar tarafından geliştirilmiş olan “Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarını Belirleme Anketi” ile toplanmıştır. Ankette, öğretmen adaylarının demografik özelliklerine (cinsiyet, yaş, sınıf, bölüm vs.), oyun oynama alışkanlıklarına (oyun oynama şekli, ortamı, günlük oyun oynama süresi vs.), oyun tercihlerine (oyun türleri, tarzı vs.) ve oyun oynama amaçlarına (rekabet amaçlı, eğitim amaçlı, sosyal iletişim kurma amaçlı vs.) yönelik sorular yer almaktadır.

İşlem

Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarını Belirleme Anketi, 2012-2013 eğitim-öğretim yılında, güz yarısında, ders ortamında, gönüllülük ilkesine göre Maltepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi’ndeki öğretmen adaylarına uygulanmıştır. Katılımcıların anketi doldurma süresi 10 ile 12 dakika arasında değişmiştir.

Verilerin Analizi

Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarını Belirleme Anketi’nin öğretmen adaylarına uygulanması ile elde edilen veriler, SPSS 18 (PASW) sürümü ile analiz edilmiştir. Analizlerde frekans ölçümü ile kay-kare test tekniği kullanılmıştır.

BULGULAR

Araştırmada ilk olarak *öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri* analiz edilmiştir. Buna göre elde edilen bulgular şu şekildedir:

Tablo 2: Kişisel bilgisayara sahip olma

	Öğretmen adayları
	f (%)
Evet	170 (94.4)
Hayır	9 (5.0)
TOPLAM	179 (99.4)

İlk olarak, öğretmen adaylarının, kişisel bilgisayara ve internet imkânına sahip olup olmadıkları sorulmuştur. Buna göre, Tablo 2’de görüldüğü gibi öğretmen adayların tamamına yakınının kişisel bilgisayarı vardır (n=170; %94,4). 9 öğretmen adayı kişisel bilgisayara sahip olmadığını belirtmiş, 1 öğretmen adayı ise cevap vermemiştir.

İnternet erişim imkânına sahiplik araştırıldığında, yine öğretmen adaylarının tamamına yakınının sahip olduğu görülmüştür (n=170; %94,4). İnternet erişim imkânına sahip olmadığını belirten 10 öğretmen adayı vardır (%5,6).

Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunlarını oynayıp oynamadıkları sorulduğunda ise, oynama oranı %77,8 olarak bulunmuştur. Oyun oynayanların hangi cihazlar ile oyun oynadıkları araştırıldığında, 126’sı (%70) bilgisayar, 52’si (%28,9) cep telefonu, 12’si konsol (%6,7) ile oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Oyun oynayanların kaç farklı cihaz türü ile oynadıkları incelendiğinde ise, 95 kişi (%69,3) 1 tür cihaz, 36 kişi (%26,3) 2 tür cihaz, 6 kişi (%4,4) ise 3 tür cihaz ile oyun oynadıkları görülmüştür. Oyun oynayanlardan 3 kişi ise hangi cihaz veya cihazlardan oynadıklarını belirtmemiştir.

Tablo 3: Nerede oyun oynadıkları

	Öğretmen adayları
	f (%)
Ev	128 (71.1)
Okul	19 (10.6)
İnternet Evi	9 (5)
Diğer	17 (9.4)
TOPLAM	173 (100)

Tablo 3 incelendiğinde, evde oyun oynayanların çoğunlukta olduğu görülmektedir. Oyun oynayan 140 kişi’den 33’ü birden fazla ortamda oyun oynamayı tercih ettiğinden toplam değer 173 olarak ortaya çıkmıştır. Diğer seçeneği değerlendirildiğinde ise, ev, okul ve internet evi haricinde herhangi bir yerde oyun oynadıkları düşünülebilir. Bu bağlamda, cep telefonları mekân bağımsız oyun oynama amacına hizmet etmekte ve bu amaçla kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır.

Tablo 4: İnternet üzerinden oyun oynama

	Öğretmen adayları
	f (%)
Evet	103 (57.2)
Hayır	73 (40.6)
Kayıp Veri	4 (2.2)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 4'e göre, internet üzerinden oyun oynayan 103 öğretmen adayı olup, ortalamanın üzerindedir. Diğer bir deyişle, öğretmen adaylarının yarısından fazlası (%57.2) internet üzerinden oyun oynamaktadır. Kayıp veri, soruya cevap vermeyen öğretmen adaylarını belirtmektedir.

Öğretmen adaylarının, günümüzde yaygın bir oyun ortamı olan Facebook'ta oyun oynayıp oynamadıkları araştırıldığında, %42,8'unun oynadığı görülmüştür (n=77). Bu durumda, internet üzerinden oyun oynayan %57,2 öğretmen adayının %42,8'i Facebook'ta oyun oynamayı tercih etmektedir.

Tablo 5: Facebook oyunları

	Öğretmen adayları
	f (%)
FarmVille	13 (7.2)
Okey	37 (20.6)
Kart Oyunları	24 (13.3)
Bubble Saga	20 (11.1)
Diğer Oyunlar	18 (10.0)
TOPLAM	112 (62.2)

Tablo 5 incelendiğinde, öğretmen adaylarının Facebook'ta en çok Okey oynadıkları, daha sonra ise Kart oyunları ve Bubble Saga oynadıkları görülmektedir. En az oynadıkları oyun ise FarmVille olarak bulunmuştur. Tablo'da birden fazla oyun tercihinde bulunan öğretmen adayları da bulunmakta olduğundan daha detaylı analizler yapılmıştır. Böylece, Facebook'ta yalnız bir çeşit oyun oynayan 44 kişi (%24,4), 2 çeşit oyun oynayan 27 kişi (%15), 3 çeşit oyun oynayan 5 kişi olarak bulunmuş olup, 1 kişi ise belirtmemiştir (n=77; %42,8).

Tablo 6: Oyun türleri

	Öğretmen adayları
	f (%)
Bulmaca/Zekâ	63 (35.0)
Kart Oyunları	59 (32.8)
Bilgi Yarışması	57 (31.7)
Yarış	52 (28.9)
Strateji	49 (27.2)
Savaş	34 (18.9)
Eğitsel Oyunlar	33 (18.3)
Aksiyon	30 (16.7)
Spor	27 (15.0)
Dövüş	18 (10.0)
Rol oynama	16 (8.9)
Simülasyon	13 (7.2)

Tablo 6'ya göre, öğretmen adayları en çok bulmaca/zeka oyunlarını tercih etmektedir. İkinci sırada tercih edilen oyun türü kart oyunlarıdır. Üçüncü sırada ise bilgi yarışmaları gelmektedir. Diğer oynanan oyun türleri tabloda sıralandığı şekilde olup, en az oynanan oyun türünün simülasyon olduğu görülmektedir.

Tablo 6'da öğretmen adayları tarafından birden fazla oyun türünün tercih edildiği göz önüne alındığında, daha detaylı analizlere başvurulmuştur. Buna göre, 41 öğretmen adayı (%22,8) 1 tür, 36 öğretmen adayı (%20.0) 2 tür, 34 öğretmen adayı (%18,9) 3 tür, 20 öğretmen adayı (%11,1) 4 tür, 10 öğretmen adayı (%5,6) 5 tür, 8 öğretmen adayı (%4,4) 6 tür ve 2'şer öğretmen adayı 7,8,9 tür birden oyun oynamaktadır. 1 öğretmen adayı ise, 10 tür oyunu birden oynadığını belirtmiştir. Diğer taraftan, 21 öğretmen adayı oynadığı oyun türünü belirtmemiştir.

Tablo 7: Oyun oynama tarzı

	Öğretmen adayları
	f (%)
Tek oyunculu	111 (61.7)
Çok oyunculu	45 (25.0)
Kayıp Veri	24 (13.3)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 7 incelendiğinde, öğretmen adayları tarafından en çok tek oyunculu oyunların tercih edildiği görülmektedir (%61,7).

Tablo 8: Ne zamandan beri oyun oynadıkları

	Öğretmen adayları
	f (%)
1 yıldan az	33 (18.3)
1-3 yıl arası	38 (21.1)
3-5 yıl arası	24 (13.3)
5 yıldan fazla	67 (37.2)
Kayıp Veri	18 (10.0)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 8'e göre, 5 yıldan fazla zamandır oyun oynayan öğretmen adaylarının oranı en fazladır (n=67; %37,2). İkinci sırada 1-3 yıldır oyun oynayanlar gelmektedir.

Tablo 9: Günlük oyun oynama süresi

	Öğretmen adayları
	f (%)
1 saatten az	106 (58.9)
1-3 saat arası	36 (20.0)
3-5 saat arası	11 (6.1)
5 saatten fazla	6 (3.3)
Kayıp Veri	21 (11.7)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 9'da da görüldüğü gibi, öğretmen adayları çoğunlukla günde 1 saatten az oyun oynamaktadır. İkinci sırada ise, 1-3 saat arası oynayanlar gelmektedir. Burada düşük oranda da olsa, günde 5 saatten fazla oyun oynayan öğretmen adaylarının olması oldukça dikkat çekicidir. Günde 3 saat ve üzeri olarak değerlendirildiğinde ise, öğretmen adaylarının yaklaşık %10'unun bilgisayar oyunlarına kendilerini fazla kaptırdıklarını söyleyebiliriz.

Diğer araştırma amacı olan, *öğretmen adaylarının cinsiyetinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını belirlemede etkili olup olmadığının belirlenebilmesi* için kay-kare testi yapılmış olup birtakım bulgulara ulaşılmıştır.

Tablo 10'da yer veriler incelendiğinde, öğretmen adaylarının cinsiyete göre oyun oynadıkları cihaz sayısı arasında anlamlı bir ilişki vardır ($X^2 = 13,599$; $sd=3$; $P=0,004$). Diğer bir deyişle öğretmen adaylarının cinsiyeti, oyun oynadıkları cihaz sayısını belirlemede etkilidir. Erkek öğretmen adaylarının %59'u 1 cihaz, %23,8'i 2 cihaz, %9,5'i 3 cihaz ile oyun oynarken, kadın öğretmen adaylarının %50,7'si 1 cihaz, %18,8'i 2 cihaz ve %1,4'ü 3 cihaz ile oyun

oynamaktadır. Buna göre, erkek öğretmen adayları daha fazla çeşit cihazdan oyun oynamaktadır.

Tablo 10: Cinsiyete göre oyun oynanan cihaz sayısına ilişkin kay-kare testi sonuçları

Cihaz sayısı / Cinsiyet		1	2	3	Kayıp Veri	Toplam
Kadın	N	70	26	3	40	138
	%	50.7	18.8	1.4	29.0	100
Erkek	N	25	10	4	3	42
	%	59.5	23.8	9.5	7.1	100
Toplam	N	95	36	6	43	180
	%	52.8	20.0	3.3	23.9	100

$X^2=13,599$ $sd=3$ $P=0,004$

Tablo 11: Cinsiyete göre günlük oyun oynama süresine ilişkin kay-kare testi sonuçları

Günlük oyun oynama süresi / cinsiyet		1 saatten az	1-3 saat arası	3-5 saat arası	5 saatten fazla	Kayıp Veri	Toplam
Kadın	N	88	21	6	3	20	138
	%	63.8	15.2	4.3	2.2	14.5	100
Erkek	N	18	15	5	3	1	42
	%	42.9	35.7	11.9	7.1	2.4	100
Toplam	N	106	36	11	6	21	180
	%	58.9	20.0	6.1	3.3	11.7	100

$X^2=13,100$ $sd=3$ $P=0,004$

Tablo 11'e göre, öğretmen adaylarının cinsiyete göre günlük oyun oynama süreleri arasında anlamlı bir ilişki vardır ($X^2 =13,100$; $sd=3$; $P=0,004$). Diğer bir deyişle öğretmen adaylarının cinsiyeti, günlük oyun oynama sürelerini belirlemede etkilidir. Kadın öğretmen adaylarının %63,8'i günde 1 saatten az, %15,2'si günde 1-3 saat arası, %4,3'ü günde 3-5 saat arası, %2,2'si ise günde 5 saatten fazla oyun oynarken, erkek öğretmen adaylarının %42,9'u günde 1 saatten az, %35,7'si günde 1-3 saat arası, %11,9'u günde 3-5 saat arası, %7,1'i günde 5 saatten fazla süre oyun oynamaktadır. Buna göre, erkek öğretmen adaylarının günlük oyun oynama süresi daha fazladır.

Tablo 12: Cinsiyete göre oyun tarzına ilişkin kay-kare testi sonuçları

Oyun tarzı / Cinsiyet		Tek oyunculu	Çok oyunculu	Kayıp Veri	Toplam
Kadın	N	90	26	22	138
	%	65.2	18.8	15.9	100
Erkek	N	21	19	2	42
	%	50.0	45.2	4.8	100
Toplam	N	111	45	24	180
	%	61.7	25.0	13.3	100
		$X^2=9,120$	$sd=1$	$P=0,004$	

Tablo 12 incelendiğinde, öğretmen adaylarının cinsiyete göre oyun oynama tarzları arasında anlamlı bir ilişki vardır ($X^2 =9,120$; $sd=1$; $P=0,004$). Diğer bir deyişle öğretmen adaylarının cinsiyeti, oyun oynama tarzlarını belirlemede etkilidir. Kadın öğretmen adaylarının %65,2'si tek oyunculu, %18,8'i çok oyunculu oyunları oynamayı tercih ederken, erkek öğretmen adaylarının %50'si tek oyunculu, %45,2'si ise çok oyunculu bilgisayar oyunlarını tercih etmektedir. Buna göre, erkek öğretmen adaylarının çok oyunculu oyunları tercih etme oranı daha fazla bulunmuştur.

Tablo 13: Cinsiyete göre oyun tercihlerine ilişkin kay-kare testi sonuçları

Cinsiyet / Oyun türü	Kadın		Erkek		Toplam		X^2	sd	P
	N	%	N	%	N	%			
Yarış	31	22.5	21	50.0	52	28.9	9.208	1	0.004
Spor	8	5.8	19	45.2	27	15.0	34.122	1	0.000
Savaş	14	10.1	20	47.6	34	18.9	25.414	1	0.000
Strateji	24	17.4	25	59.5	49	27.2	23.901	1	0.000
Simülasyon	8	5.8	5	11.9	13	7.2	1.223	1	0.214
Bilgi Yarışması	49	35.5	8	19.0	57	31.7	6.074	1	0.014
Dövüş	9	6.5	9	21.4	18	10.0	6.427	1	0.019
Aksiyon	15	10.9	15	35.7	30	16.7	11.692	1	0.002
Rol Oynama	13	9.4	3	7.1	16	8.9	0.422	1	0.763
Bulmaca/Zekâ	56	40.6	7	16.7	63	35.0	11.236	1	0.001
Eğitsel Oyun	31	22.5	2	4.8	33	18.3	8.235	1	0.003
Kart Oyunları	45	32.6	14	33.3	59	32.8	0.148	1	0.851

Tablo 13'te yer alan oyun türlerinin cinsiyete göre dağılımları incelendiğinde, öğretmen adaylarının cinsiyetinin oyun türlerini belirlemede etkili olduğu görülmektedir. Öğretmen adaylarının cinsiyeti ile oynadıkları oyun türleri arasındaki ilişkiler hemen hemen tüm oyun türleri için anlamlı bulunmuştur ($P<0.05$). Oyun türlerinden "Simülasyon", "Rol Oynama" ve "Kart Oyunları" cinsiyete göre anlamlı bir fark yaratmamıştır. Buna göre, kadın öğretmen adayları en çok bulmaca/zekâ oyunu, daha sonra, bilgi yarışması ve kart oyunlarını tercih ederken, erkek öğretmen adayları birinci sırada strateji, daha sonra ise, yarış, savaş ve spor oyunlarını tercih etmektedir. Kadınların en az tercih ettikleri oyun türü spor (%5,8) iken, erkeklerin spor oyunlarını tercih oranı belirgin oranda daha yüksek olup ortalamaya yakındır (%45,2).

Araştırmada son olarak, *öğretmen adaylarının oyun oynama amaçlarına yönelik analizler* yapılmıştır.

Tablo 14: Öğretmen adaylarının rekabet amaçlı bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	45 (25,0)
Katılmıyorum	44 (24,4)
Orta derecede katılıyorum	44 (24,4)
Katılıyorum	22 (12,2)
Tamamen katılıyorum	18 (10,0)
Kayıp veri	7 (3,9)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 14 incelendiğinde, öğretmen adaylarının yarısı rekabet amaçlı oyun oynama görüşüne katılmadıklarını belirtmiştir. Orta derecede katılanları dâhil ederek incelediğimizde, yarısına yakını da (%46,6) rekabet amaçlı oyun oynadıklarını belirtmiştir. Kayıp veri, görüş bildirmeyenleri ifade etmekte olup, 7 kişidir.

Tablo 15: Öğretmen adaylarının düşsel ortamları sevdiği için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	25 (13,9)
Katılmıyorum	36 (20,0)
Orta derecede katılıyorum	62 (34,4)
Katılıyorum	40 (22,2)
Tamamen katılıyorum	10 (5,6)
Kayıp veri	7 (3,9)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 15'e göre, öğretmen adayları düşsel ortamları sevdiği için oyun oynamaya çoğunlukla olumlu görüş bildirmiştir. Buna göre, orta derecede katılanlar, katılanlar ve tamamen katılanların toplamı %62,2'dir.

Tablo 16: Öğretmen adaylarının sosyal iletişim kurmak için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	53 (29,4)
Katılmıyorum	46 (25,6)
Orta derecede katılıyorum	43 (23,9)
Katılıyorum	24 (13,3)
Tamamen katılıyorum	7 (3,9)
Kayıp veri	7 (3,9)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 16'da ise sosyal iletişim kurma amaçlı oyun oynama durumları yer almaktadır. Buna göre, öğretmen adaylarının yarısından fazlası (%55) bilgisayar oyunlarını sosyal iletişim kurma amaçlı oynamadıklarını belirtmiştir. Diğer taraftan orta derecede katılanların oranı da %23,9 olup, azımsanmayacak orandadır. Katılan ve tamamen katılanların oranı yüksek değildir (%17,2).

Tablo 17: Öğretmen adaylarının eğitim amaçlı bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	31 (17,2)
Katılmıyorum	42 (23,3)
Orta derecede katılıyorum	46 (25,6)
Katılıyorum	36 (20,0)
Tamamen katılıyorum	18 (10,0)
Kayıp veri	7 (3,9)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 17 incelendiğinde, eğitim amaçlı oyun oynamaya olumlu ve olumsuz görüş bildirenlerin oranı hemen hemen eşit dağılım göstermektedir. Fakat orta derecede de olsa katılanları göz önüne aldığımızda, orta derecede katılanlar, katılanlar ve tamamen katılanların toplam oranı %55,6 olup, bu oranın orta seviyenin biraz üzerinde olduğunu söyleyebiliriz.

Tablo 18: Öğretmen adaylarının eğlence/zevk için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları
	f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	7 (3,9)
Katılmıyorum	6 (3,3)
Orta derecede katılıyorum	24 (13,3)
Katılıyorum	74 (41,1)
Tamamen katılıyorum	63 (35,0)
Kayıp veri	6 (3,3)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 18'e göre, öğretmen adaylarının çoğunluğu bilgisayar oyunlarını eğlence/zevk için oynamaktadır. Buna göre, olumlu görüş bildirenlerin toplam oranı 89,1'dir.

Tablo 19: Öğretmen adaylarının stres atmak için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları
	f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	13 (7,2)
Katılmıyorum	7 (3,9)
Orta derecede katılıyorum	30 (16,7)
Katılıyorum	68 (37,8)
Tamamen katılıyorum	55 (30,6)
Kayıp veri	7 (3,9)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 19 incelendiğinde, öğretmen adaylarının bilgisayar oyunlarını stres atmak için oynadıkları görülmektedir. Eğlence/zevk için oyun oynama (%89,1) ile stres atmak için oyun oynama (%85,1) oranları yakındır.

Tablo 20: Öğretmen adaylarının kazanma isteğini sağlamak için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları
	f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	25 (13,9)
Katılmıyorum	39 (21,7)
Orta derecede katılıyorum	41 (22,8)
Katılıyorum	38 (21,1)
Tamamen katılıyorum	29 (16,1)
Kayıp veri	8 (4,4)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 20'deki veriler incelendiğinde, öğretmen adaylarının kazanma isteği için bilgisayar oyunu oynamaya olumlu ve olumsuz görüş bildirdikleri görülmektedir. Fakat orta derecede de olsa katılanları göz önüne aldığımızda, orta derecede katılanlar, katılanlar ve tamamen katılanların toplam oranı %60 olup, bu oranın orta seviyenin üzerindedir.

Tablo 21: Öğretmen adaylarının boş zaman geçirmek için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları
	f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	11 (6,1)
Katılmıyorum	19 (10,6)
Orta derecede katılıyorum	59 (32,8)
Katılıyorum	58 (32,2)
Tamamen katılıyorum	25 (13,9)
Kayıp veri	8 (4,4)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 21'e göre, öğretmen adayları, boş zaman geçirmek için bilgisayar oyunlarını oynama görüşüne çoğunlukla katılmaktadır. Buna göre, orta derece katılanlar, katılanlar ve tamamen katılanların oranı %78,9'dur.

Tablo 22: Öğretmen adaylarının yarışıp yenmek için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları
	f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	29 (16,1)
Katılmıyorum	36 (20,0)
Orta derecede katılıyorum	55 (30,6)
Katılıyorum	33 (18,3)
Tamamen katılıyorum	19 (10,6)
Kayıp veri	8 (4,4)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 22 incelendiğinde, yarışıp yenme isteğiyle bilgisayar oyunu oynama amacına olumsuz görüş bildirenlerin oranı %36,1'dir. Olumlu görüş bildirenler göz önüne alındığında, orta derece katılanlar, katılanlar ve tamamen katılanların oranı %59,5'tir.

Tablo 23: Öğretmen adaylarının keşfetmek için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları
	f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	10 (5,6)
Katılmıyorum	40 (22,2)
Orta derecede katılıyorum	54 (30,0)
Katılıyorum	45 (25,0)
Tamamen katılıyorum	23 (12,8)
Kayıp veri	8 (4,4)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 23'e göre, keşfetmek için bilgisayar oyunu oynayan öğretmen adaylarının oranı, orta derecede katılanlar da dâhil edildiğinde, %67,8'dir. Bu amaca olumsuz görüş bildirenler ise %27,8'dir.

Tablo 24: Öğretmen adaylarının sınırlarını görmek için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları
	f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	18 (10,0)
Katılmıyorum	39 (21,7)
Orta derecede katılıyorum	46 (25,6)
Katılıyorum	47 (26,1)
Tamamen katılıyorum	23 (12,8)
Kayıp veri	7 (3,9)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 24 incelendiğinde, sınırlarını görmek için bilgisayar oyunu oynayan öğretmen adaylarının oranı %63,5 olup, orta seviyenin üzerindedir. Bu oranın yarısından fazlasını orta derecede katılanların oluşturduğu düşünüldüğünde, katılanlar (%37,8) ve katılmayanların (%31,7) oranı birbirine yakındır.

Tablo 25: Öğretmen adaylarının merak ettiği için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları
	f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	13 (7,2)
Katılmıyorum	24 (13,3)
Orta derecede katılıyorum	65 (36,1)
Katılıyorum	46 (25,6)
Tamamen katılıyorum	26 (14,4)
Kayıp veri	6 (3,3)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 25'e göre, merak ettiği için bilgisayar oyunu oynadığını belirten öğretmen adaylarının oranı %76,1 olup, bu orana orta derecede katılanlar dâhildir. Bu amaca olumsuz görüş bildirenler ise %20,5'tir.

Tablo 26: Öğretmen adaylarının kendini geliştirmek için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	23 (12,8)
Katılmıyorum	35 (19,4)
Orta derecede katılıyorum	48 (26,7)
Katılıyorum	40 (22,2)
Tamamen katılıyorum	27 (15,0)
Kayıp veri	7 (3,9)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 26 göz önüne alındığında, kendini geliştirmek için bilgisayar oyunu oynayan öğretmen adaylarının oranı %63,9 olup, orta seviyenin üzerindedir. Bu amaca olumsuz görüş bildirenler ise %32,2'dir.

Tablo 27: Öğretmen adaylarının motive olmak için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	14 (7,8)
Katılmıyorum	32 (17,8)
Orta derecede katılıyorum	63 (35,0)
Katılıyorum	36 (20,0)
Tamamen katılıyorum	27 (15,0)
Kayıp veri	8 (4,4)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 27'ye göre, motive olmak için bilgisayar oyunu oynayan öğretmen adaylarının oranı %70 olup, yüksek seviyededir. Bu amaca olumsuz görüş bildirenler ise %25,6'dır.

Tablo 28: Öğretmen adaylarının alışkanlık olduğu için bilgisayar oyunu oynaması

	Öğretmen adayları f (%)
Kesinlikle katılmıyorum	38 (21,1)
Katılmıyorum	33 (18,3)
Orta derecede katılıyorum	46 (25,6)
Katılıyorum	36 (20,0)
Tamamen katılıyorum	20 (11,1)
Kayıp veri	7 (3,9)
TOPLAM	180 (100)

Tablo 28 incelendiğinde, alışkanlık olduğu için bilgisayar oyunu oynayan öğretmen adaylarının oranı %56,7 olup, orta seviyenin üzerindedir. Bu amaca olumsuz görüş bildirenler ise %39,4'dür. Diğer taraftan, bu amaca olumsuz görüş bildirenlerin azımsanmayacak oranda olduğu, orta derecede katılanlar göz ardı edildiğinde dikkat çekmektedir. Buna göre, katılanlar ve tamamen katılanların oranı %31,1'dir.

Sonuç ve Tartışma

Araştırmada, öğretmen adayı üniversite öğrencilerinin demografik özellikleri, bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, amaçları ve oyun tercihleri araştırılmış olup, birçok sonuca ulaşılmıştır. Ayrıca, cinsiyete göre oyun alışkanlıklarının farklılaşıp farklılaşmadığı da analiz edilmiştir. Söz konusu sonuçlar benzer araştırmalarla tutarlı bulunmuştur.

Araştırmada öncelikle öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri incelenmiştir. İlk olarak, öğrencilerin kişisel bilgisayara ve internet erişim imkânına sahip olma durumları araştırıldıktan sonra, bilgisayar oyunlarına yönelik analizler yapılmıştır. Buna göre, öğretmen adaylarının yüksek ve eşit oranda kişisel bilgisayara ve internete erişim imkânına sahip olduğu bulunmuştur (%94,4). Bu sonuç şaşırtıcı olmadığı gibi diğer araştırmaları da destekler niteliktedir (Akyazı ve Tutgun Ünal, 2013a; Köroğlu ve Tutgun Ünal, 2013; Tutgun Ünal, 2012; Tutgun, Deniz ve Moon, 2011; Tüzün ve Özdiñç, 2010).

Araştırmada, öğretmen adaylarının %77,8'inin bilgisayar oyunu oynadığı bulunmuştur. Daha önce yapılan araştırmalar incelendiğinde, Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2004)'ün ODTÜ ve Gazi Üniversitelerinde yürüttüğü araştırmada, ODTÜ'deki öğrencilerin sadece %27,1'i oyun oynadığı, Gazi Üniversitesinde ise, %48,3'ü oyun oynamadığı bulunmuştur. 2010 yılında Tüzün ve Özdiñç tarafından yürütülen diğer bir araştırmada ise, öğrencilerin %65'i bilgisayar oyunu oynamaktadır. Bu araştırmada oranın %77,8 bulunması, bilgisayar oyunu oynama oranının giderek artış gösterdiğini ortaya koymaktadır.

Öğretmen adaylarının hangi cihazları kullanarak oynadığı araştırıldığında, oyun oynayanların %70'i bilgisayar üzerinden oynadığını belirtirken, %28,9'u cep telefonu, %6,7'si ise konsol oyunlarını oynadığını belirtmiştir. Öğretmen adayları söz konusu cihazların birden fazlasını kullanarak ta oyun oynamaktadır. Buna göre, %69,3'ü 1 tür cihaz kullanarak oyun oynarken, %26,3'ü 2 tür cihaz ve %4,4'ü 3 tür cihaz kullanarak oyun oynamaktadır. Buna ek olarak, öğretmen adaylarının %57,2'si internet üzerinden de oyun oynadığını belirtmiştir. Bu sonuç, oyun oynanan cihaz türü ile birlikte düşünüldüğünde, öğretmen adaylarının internet oyunlarını hem bilgisayarda hem de cep telefonunda oynayabileceğini göstermektedir. Günümüzde, akıllı telefonların ve mobil bilgisayarların (tablet, ipad vs.)

yaygınlaşmasıyla birlikte, internet oyunlarının da pek çok çeşitlikteki mobil cihazlar üzerinden oynanabileceği düşünülebilir. Artık, bilgisayar oyunları yerini “mobil oyunlara” bırakabileceği de ileriki yapılacak araştırmalarda göz önüne alınabilir. Ayrıca, mobil cihazlar, pek çok uygulamanın yeni bir platforma taşınmasını gündeme getirirken, bir araştırmada eğitime de yeni bir bakış açısı getireceği belirtilmektedir (Akyazı ve Tutgun Ünal, 2013b). Buna ek olarak, oyun oynanan cihaz sayısının cinsiyete göre farklılık gösterdiği bulunmuş olup, erkek öğretmen adaylarının daha fazla çeşit cihazdan oyun oynadığı belirlenmiştir. Bu sonuç, erkeklerin bilgisayar oyunlarına daha fazla ilgili olduğu ile açıklanabilir.

Ayrıca, bilgisayar oyunlarının hangi ortamda oynandığı araştırıldığında, öğretmen adaylarının çoğunlukla evde oynadığı görülmüştür (%71,1). Okulda oynayanlar %10 oranında olup, %9,4'lük bir grup ise “diğer” seçeneğini işaretleyerek, ortam sınırının olmadığını belirtmiştir. Tüzün ve Özdiç (2010)'in araştırmasında, üniversite öğrencilerinin %90'ı evde oynamayı tercih ederken, bu araştırmada oranın %71,1 bulunması, mobil cihazlardan “mekân bağımsız” olarak oyun oynama durumunun giderek yaygınlaştığını, artık ev dışında da her yerden oyun oynanabileceğini göstermektedir.

Diğer taraftan, öğretmen adaylarının internet ve Facebook'ta oyun oynama alışkanlıkları incelenmiştir. Buna göre, internet üzerinden oyun oynama oranı %57,2, Facebook'ta oyun oynama oranı ise %42,8 olarak bulunmuştur. Facebook'ta hangi oyunları daha çok tercih ettikleri sorulduğunda, birinci sırada “okey” (%20,6), ikinci sırada kart oyunları (%13,3) gelmektedir. BubleSaga oynayanlar %11,1, diğer oyunları oynayanlar ise %10'dur. Birden fazla oyun tercihi olanlar bu oranlara dâhil olduğundan, yapılan detaylı analizlerde, %24,4'lük bir grup tek çeşit oyun oynarken, %15'lik grup 2 çeşit, 5 kişi ise 3 çeşit oyun oynadığını belirtmiştir. İnternet ve Facebook oyunlarının neden tercih edildiği ve hatta neden okey ve kart oyunlarının daha çok tercih edildiği oyun oynama nedenleri ile birlikte düşünüldüğünde belirgin hale gelecektir. Çünkü öğretmen adaylarının oyun oynama amaçları sorulduğunda en öne çıkan nedenler “eğlence/zevk için oyun oynama” (%89,1) ve “stres atma amaçlı oyun oynamadır” (%85,1). Sonuç olarak, öğretmen adayları söz konusu yüksek orandaki amaçlarını sağlamak için Facebook'ta okey, kart oyunları vs. gibi oyunları tercih etmektedir.

Oyun türleri incelendiğinde, öğretmen adayları en çok bulmaca/zeka oyunlarını tercih etmektedir (%35). Yine ikinci sırada kart oyunları gelmektedir (%32,8). Üçüncü sırada, bilgi yarışmalarını tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Fakat oynanan oyun türleri cinsiyete göre birtakım farklılıklara yol açmaktadır ($P<0.05$). Buna göre, kadın öğretmen adayları en çok bulmaca/zekâ oyunu, daha sonra, bilgi yarışması ve kart oyunlarını tercih ederken, erkek öğretmen adayları birinci sırada strateji, daha sonra sırasıyla, yarış, savaş ve spor oyunlarını tercih etmektedir. Kadınların en az tercih ettikleri oyun türü spor (%5,8) iken, erkeklerin spor

oyunlarını tercih oranı ortalamaya yakındır (%45,2). Bu durum, erkeklerin oyun tercihleri ile kadınların oyun tercihlerinin birbirinden farklı olduğunu ortaya koymaktadır. Sherry ve diğerlerinin (2003) çalışmasına göre, erkeklerin dövüş, shooter, spor, FRP, aksiyon/serüven oyun türlerini tercih ederken; kadınların klasik oyun tahtası, oyun kağıdı/zar, bilgi yarışması ve bulmaca oyun türlerini tercih etmektedir. Bu araştırmada da sonuçlar bunu doğrular niteliktedir.

Oyun oynama tarzı olarak tek oyunculu mu yoksa çok oyunculu mu oynamayı tercih ettikleri sorulduğunda, öğretmen adayları çoğunlukla tek oyunculu oyunları tercih etmişlerdir (%61,7). Cinsiyete göre yapılan analizde ise farklılık ortaya çıkmıştır ($P<0.05$). Buna göre, erkek öğretmen adaylarının çok oyunculu oyunları tercih etme oranı daha fazla bulunmuştur. Kadın öğretmen adayları %18,8 oranında çok oyunculu oyunları tercih ederken, erkek öğretmen adaylarının %45,2'si çok oyunculu oyunları tercih etmektedir.

Ne zamandan beri oyun oynadıkları ve günde ne kadar zamanı oyuna ayırdıkları da araştırılmıştır. Buna göre 5 yıldan fazla zamandır oyun oynama oranı %37,2 bulunmuştur. İkinci sırada ise 1-3 yıldır oyun oynayanlar gelmektedir (%21,1). Günlük oyun oynama süresi araştırıldığında ise, öğretmen adayları çoğunlukla günde 1 saatten az oynadıklarını belirtmişlerdir (%58,9). Günde 1-3 saat oynayanlar %20 oranında, 3-5 saat oynayanlar %6,1 oranındadır. Ayrıca günde 5 saatten fazla oynadığını belirten 6 öğrencinin bulunması dikkate değerdir (%3,3). Cinsiyete göre yapılan analizde günlük oyun oynama süreleri arasında anlamlı bir farklılaşma görülmüştür ($P<0.05$). Buna göre, erkek öğretmen adaylarının günlük bilgisayar oyunu oynama süresi daha fazla bulunmuştur. Bu sonuç bilgisayar oyunlarının cinsiyete göre incelendiği diğer araştırmaları da doğrulamaktadır (Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2004; Tüzün ve Özdiç, 2010). Benzer araştırmalarda da erkeklerin bilgisayar oyunlarına daha çok vakit ayırdığı bulunmuş olup, bağımlılıkla ilgili araştırmalarda da erkeklerin daha çok bağımlılığa eğilimli olduğu belirlenmiştir (Çakır, Ayas ve Horzum, 2011; Horzum, 2011).

Araştırmada öğretmen adaylarının ne amaçla bilgisayar oyunu oynadıkları da incelenmiştir. Bunun için öğretmen adaylarına birtakım amaçlara ne derece katıldıkları sorulmuştur. Buna göre, "rekabet amaçlı bilgisayar oyunu oynama" en düşük katılım oranına sahip olan amaç olarak bulunmuştur (%46,6). Diğer amaçlar ise, "ortalamanın üzerinde" ve "yüksek seviyede" olarak sınıflandırılabilir. Öğretmen adaylarının orta seviyenin üzerinde olumlu görüş bildirdiği amaçlar; düşsel ortamları sevdiği için oynama (%62,2), sosyal iletişim kurmak için oynama (%55), eğitim amaçlı oynama (%55,6), kazanma isteğini sağlamak için oynama (%60), yarışıp yenmek için oynama (%59,5), keşfetmek için oynama (%67,8), sınırlarını görmek için oynama (%63,5), kendini geliştirmek için oynama (%63,9), alışkanlık olduğu için oynama (%56,7) şeklindedir.

Öğretmen adaylarının yüksek oranda olumlu görüş bildirdiği amaçlar ise, bilgisayar oyunlarını oynama nedenlerini daha belirleyici bulunmaktadır. Buna göre, öğretmen adayları daha çok “eğlence/zevk” için (%89,1), “stres atmak” için (%85,1), “boş zaman geçirmek” için (%78,9), “merak ettiği” için (%76,1), “motive olmak” için (%70) bilgisayar oyunu oynamaktadır. Alanyazın incelendiğinde, Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2004)’ün üniversite öğrencileri ile yürüttüğü araştırmada da “stres atma” oyun oynama nedeni olarak ön plana çıkmaktadır. Bu noktadan hareketle, öğrencilerin bilgisayar oyunlarını daha çok boş zaman aktivitesi olarak gördükleri ve eğlence/zevk, stres atma, motive olma gibi psikolojik durumlarını toparlayıcı ya da kendilerini eğlendirici bir araç olarak gördükleri açıktır. Ayrıca, Facebook’ta da daha çok “okey” ve “kart oyunlarını” tercih etmeleri de bu durumu desteklemektedir. Özel bir amaç edinerek (eğitim amaçlı, sosyal iletişim kurma amaçlı, keşfetmek amaçlı vs.) bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin olduğu görülmekte olsa da, bu öğrencilerin oranı, orta derecede katılanları eklediğimizde ortalamanın üzerine ancak çıkabilmektedir. Sonuç olarak, özel amaca sahip olmadan oynama durumunun daha baskın olduğu ve bu sonucun alanyazındaki araştırmaları desteklediği görülmektedir.

Ayrıca, öğretmen adaylarının eğitim amaçlı bilgisayar oyunu oynama oranı %55,6’dır. Bu oran çok yüksek değildir. Tüzün ve Özdiç (2010)’in üniversite öğrencileri ile yürüttüğü araştırmada öğrencilere bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılabilip kullanılamayacağı sorulmuş, olumlu görüş bildirirler %90 oranında bulunmuştur. Bu araştırmada ise, öğrencilerin bu amaçla oynayıp oynamadığı sorulmuş olup, oran orta derecede katıldığını bildirenler dâhil edildiğinde ancak %55,6’ya ulaşabilmiştir. Buna göre, öğretmen adaylarının neredeyse yarıya yakını da bilgisayar oyunlarını eğitim amaçlı oynamadığını belirtmiş durumdadır. Kendini geliştirmek için bilgisayar oyunlarından yararlanan öğretmen adaylarının oranı da %63,5’tir. Bu amaç, eğitim amaçlı bilgisayar oyunu oynama ile birlikte düşünülebilecek niteliktedir ve yine orta derece de katılanlarla birlikte ortalamanın üzerine çıkabilmiştir. Sonuç olarak, öğretmen adaylarının eğitim amacıyla ya da diğer bir ifadeyle mesleki amaçla henüz bilgisayar oyunlarından tam anlamıyla yararlanmadığı görülmüştür.

Öneriler

Araştırma sonuçlarından yola çıkılarak, öğretmen adaylarına ve eğitimde bilgisayar kullanımına yönelik birtakım öneriler verilmiştir. Bu öneriler şu şekildedir:

1. Eğitim Fakülteleri’ndeki derslerde öğretim elemanları bilgisayar oyunlarından yararlanabilir. Böylece öğretmen adayı öğrenciler de bilgisayar oyunlarının eğitim sürecinde kullanılabileceğine dair bir anlayış oluşturabilir.

2. Eğitim Fakülteleri'nde belirli aralıklarla zaman yönetimi konulu seminerler hem öğretim elemanı hem öğrencilere verilebilir. Az oranda da olsa aşırı bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin olması, geleceğin öğretmeni olacak gençler için mesleklerinde sorun teşkil edecektir.
3. Aşırı bilgisayar oyunu oynayan öğretmen adaylarını belirlemeye yönelik nitel çalışmalar başlatılabilir, böylece bu öğrenciler için danışman öğretim elemanları tarafından ayrıca çalışmalar planlanabilir.
4. Erkek öğrencilerin kadın öğrencilere göre daha çok şiddet ve yarış içerikli oyunlara yönelmesi, erkek öğrenciler için ayrı çalışmaların planlanmasını gerektirmektedir. Çalışmalar cinsiyet farklılığı göz önüne alınarak ayrı ayrı planlanmalıdır.
5. Eğitim Fakülteleri'nde öğretim elemanları için "eğitimde bilgisayar oyunu kullanımına" yönelik seminerler verilebilir. Çünkü öğretim elemanları bu konuya önem verirse, öğretmen adayı öğrencilere de örnek teşkil edebilecektir. Bu konuda Eğitim Fakültelerindeki BÖTE (Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri) bölümünden yararlanılabilir.
6. Son olarak, bazı BÖTE bölümlerinde seçmeli ders olarak okutulan "Eğitimde bilgisayar oyunu tasarımı" dersi eğitim Fakülteleri'nin diğer programlarında da seçmeli ders olarak verilebilir.

Kaynakça

- Akıncı, A., Sırakaya M., Yıldırım, D. ve Tüzün, H. (2010). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğitim Ortamına Entegrasyonu, *IV. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu Bildiri Kitabı*, sf. 57-62.
- Akyazı, E. ve Tutgun Ünal, A. (2013a). İletişim Fakültesi Öğrencilerinin Amaç, Benimseme, Yalnızlık Düzeyi İlişkisi Bağlamında Sosyal Ağları Kullanımı, *Global Media Journal TR*, 3(6), 1-24.
- Akyazı, E., Tutgun Ünal, A. ve Akyazı, A. (2013b). Elektronik Dönüşüm Sürecinde Mobil Teknolojiler Ve Eğitim (Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Mobil Teknolojileri Eğitim Amaçlı Kullanım Alışkanlıkları Üzerine Bir Araştırma), *7. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu*, Erzurum'da bildiri olarak sunulmuştur.
- Çakır, Ö., Ayas, T. ve Horzum, M.B. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44 (2), 95-117.
- Durdu, P.O., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2004). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı'nda sunulan bildiri*, Ankara.

- Griffiths, M.D. ve Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5, 189–93.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Eğitim ve Bilim*, 36 (159), 56-68.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3 (30), 76-88.
- Karasar, N. (2004). Bilimsel araştırma yöntemi (15. Baskı). Ankara: Nobel yayın dağıtım.
- Kim, S. ve Kim, R. (2002). A study of internet addiction: status, causes, and remedies. *Journal of Korean Home Economics Association English Edition*, 3(1), 1-19.
- Köroğlu, O. ve Tutgun Ünal, A. (2013). Öğretmen Adaylarının Sosyal Ağları Benimseme Düzeyleri İle Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişki, *I. Yeni Medya Çalışmaları Kongresi*, Kocaeli’de bildiri olarak sunulmuştur.
- Mumtaz, S. (2001). Children’s enjoyment and perception of computer use in the home and the school. *Computers & Education*, 36, 347-362.
- Polat, E.ve Varol, A. (2012). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Akademik Başarıya Etkisi: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği, *Akademik Bilişim Konferansı*, Uşak.
- Sherry, J.L., deSouza, R., Greenberg, B.S., ve Lanchlan, K. (2003). Video games uses and gratifications as predictors of use and game preference among different age cohorts. Paper presented at Mass Communication Division, *International Communication Association Conference*, San Diego, CA.
- Shi, Q., Zhou, R.G., Ge, Y., Qin, X.G. ve Zhang, K. (2006). Study on the relationship of internet addiction disorder and sensation seeking of middle and high school Students. *Chinese Mental Health Journal*, 19(7), 453-456.
- Tutgun Ünal, A. (2012). BÖTE Bölümü Öğrencilerinin İnternet Kullanım Özellikleri ve Tercihlerinin İncelenmesi, *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 3(6), 22-41.
- Tutgun, A., Deniz, L. ve Moon, Man-Ki (2011). A Comparative Study of Problematic Internet Use and Loneliness Among Turkish and Korean Prospective Teachers, *TOJET- The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10 (4), 14-30.
- Tüzün, H. ve Özdiñ, F. (2010). Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Tercihlerine Yönelik Bir Durum Çalışması, *Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu II*, 16–18 Mayıs 2010, Ankara.
- Yiğit, A. (2007). İlköğretim 2. Sınıf Seviyesinde Bilgisayar Destekli Eğitici Matematik Oyunlarının Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi, *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.