



**T.C.
ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ BÖLÜMÜ
EPÖ-YL-2010-0002**

**İLKÖĞRETİM 4. VE 5. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN
BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞINA ETKİ EDEN
FAKTÖRLER**

**HAZIRLAYAN
Engin ERBOY**

**TEZ DANIŞMANI
Yrd. Doç. Dr. Ruken AKAR VURAL**

AYDIN- 2010

**T.C.
ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ BÖLÜMÜ
EPÖ-YL-2010-0002**

**İLKÖĞRETİM 4. VE 5. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN
BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞINA ETKİ EDEN
FAKTÖRLER**

HAZIRLAYAN

Engin ERBOY

TEZ DANIŞMANI

Yrd. Doç. Dr. Ruken AKAR VURAL

AYDIN- 2010

T.C.
ADNAN MENDERES ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE
AYDIN

Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretim Programı öğrencisi **Engin ERBOY** tarafından hazırlanan “**İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler**” başlıklı tez, 12.07.2010 tarihinde yapılan savunma sonucunda aşağıda isimleri bulunan jüri üyelerince kabul edilmiştir.

Unvanı, Adı ve Soyadı :

Kurumu :

İmzası:

Yrd. Doç. Dr. Ruken AKAR VURAL (Başkan) A.D.Ü. Eğitim Fak.

Yrd. Doç. Dr. Şerife AK

A.D.Ü. Eğitim Fak.

Yrd. Doç. Dr. Esin ACAR

A.D.Ü. Eğitim Fak.

Jüri üyeleri tarafından kabul edilen bu Yüksek Lisans tezi, Enstitü Yönetim Kurulununsayılı kararıylatarihinde onaylanmıştır.

Unvanı, Adı Soyadı
Enstitü Müdürü

Bu tezde görsel, işitsel ve yazılı biçimde sunulan tüm bilgi ve sonuçların akademik ve etik kurallara uyularak tarafımdan elde edildiğini, tez içinde yer alan ancak bu çalışmaya özgü olmayan tüm sonuç ve bilgileri tezde kaynak göstererek belirttiğimi beyan ederim.

Engin ERBOY

YAZAR ADI-SOYADI: ENGİN ERBOY

**BAŞLIK: İLKÖĞRETİM 4. VE 5. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN
BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞINA ETKİ EDEN FAKTÖRLER**

ÖZET

Bu araştırmada ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinde cinsiyetin, anne ve baba eğitim düzeyinin, sınıf düzeyinin, okulun sosyo ekonomik düzeyinin, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumunun ve okula yabancılaşma düzeyinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki edip etmediğinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırma giriş, kuramsal açıklamalar ve ilgili literatür, yöntem, bulgular ve yorumlar, sonuçlar ve öneriler olmak üzere beş bölümden oluşmaktadır.

Betimsel tarama modelinde yürütülen bu araştırma, Aydın ilinde bulunan 6 ilköğretim okulunda yapılmıştır. Araştırma üç farklı sosyo ekonomik grupta bulunan toplam 638 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerine “Kişisel Bilgi Formu”, “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Öğrenci Yabancılaşma Ölçeği” uygulanmıştır.

Form ve ölçeklerden elde edilen veriler istatistiksel teknikler olarak sayı, yüzde, frekans, t-testi, korelasyon, regresyon analizi ve faktör analizi kullanılarak açıklanmış ve yorumlanmıştır.

ANAHTAR SÖZCÜKLER

Oyun, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, İlköğretim Öğrencileri, Öğrenci Yabancılaşması

NAME-SURNAME: ENGIN ERBOY

TITLE: THE FACTORS WHICH EFFECT ON COMPUTER GAME ADDICTION OF 4TH AND 5TH GRADE PRIMARY STUDENTS

ABSTRACT

In this research it is aimed to investigate if sexuality, mother and father education level, class level, social economic level of the school, the situation of having computer or not and the level of alienation effect about computer game addiction of 4th and 5th class primary students. The research consists of five parts as introduction, theoretical explanations and related literature, method, findings and interpretations, conclusions and recommendations.

This research, conducted as a type of survey thoroughly, was performed at six primary schools in Aydın. It was implemented on total 638 students from three different social economic groups. “Personal Information Form”, “Computer Game Addiction Scale For Children” and “Alienation of Student Scale” for 4th and 5th class primary students were used.

The data, received from form and scales, were explained and interpreted by using number, frequency, percent, t-test, correlation, regression analysis and factor analysis as statistical techniques.

KEYWORDS

Game, Computer Game Addiction, Primary Education Students, Alienation of Student

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZET	i
ABSTRACT	ii
İÇİNDEKİLER	iii
TABLolar LİSTESİ	vi
EKLER LİSTESİ	vii
KISALTMALAR LİSTESİ	viii
BÖLÜM 1	
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Problem Cümlesi.....	6
1.3. Araştırmanın Amacı.....	6
1.4. Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi.....	7
1.5. Sayıtlar.....	8
1.6. Sınırlılıklar.....	8
BÖLÜM 2	
2. KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ LİTERATÜR	9
2.1. Oyun Kavramına Genel Bakış.....	9
2.2. Oyunun İşlevi, Çeşitleri ve Oyuncaklar.....	20
2.3. Oyunun Değişen Yüzü Dijital Oyunlar: Bilgisayar Oyunlarının Tarihsel Gelişimi.....	24
2.4. Bilgisayar Oyunlarının Kültürel Etkileri.....	34
2.5. Oyunlarda Roller, Cinsiyet ve Yaşam Tarzları.....	41
2.6. Bağımlılık Kavramına Genel Bir Bakış.....	45
2.7. Yurt İçinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar.....	47
2.8. Yurt Dışında Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar.....	48
BÖLÜM 3	
3. YÖNTEM	51
3.1. Araştırma Yöntemi.....	51
3.2. Evren ve Örneklem.....	51
3.3. Veri Toplama Araçları.....	53

3.3.1. Öğrenci Yabancılaşma Ölçeği.....	53
3.3.2. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	53
3.3.3. Kişisel Bilgi Formu.....	54
3.4. Verilerin Analizi	55
3.4.1. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizleri.....	55
3.4.2. Öğrenci Yabancılaşma Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizleri.....	58

BÖLÜM 4

4. BULGULAR VE YORUMLAR.....	60
4.1. Cinsiyetin Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Alt Boyutlarına ve Ölçekten Alınan Toplam Puana Etkisi.....	60
4.2. Kişisel Bilgisayara Sahip Olup Olmama Durumunun Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Alt Boyutlarına ve Ölçekten Alınan Toplam Puana Olan Etkisi.....	63
4.3. Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Birinci Faktörüne Olan Ortak Etkileri.....	66
4.4. Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin İkinci Faktörüne Olan Ortak Etkileri.....	68
4.5. Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Üçüncü Faktörüne Olan Ortak Etkileri.....	70
4.6. Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Dördüncü Faktörüne Olan Ortak Etkileri.....	72
4.7. Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma	

Düzeıı Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıęı Ölçeęinden Alınan Toplam Puana Olan Ortak Etkileri.....	74
--	----

BÖLÜM 5

5. SONUÇLAR VE ÖNERİLER.....	76
5.1. Sonuçlar.....	76
5.2. Öneriler.....	78
5.2.1. Araştırma Sonuçlarına Dayalı Öneriler.....	78
5.2.2. Yapılacak Araştırmalara İlişkin Öneriler.....	79
KAYNAKLAR.....	80
EKLER.....	90

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Örneklemeye Alınan Öğrencilerin Cinsiyete, Sınıf Düzeyine ve Buldukları Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyine Göre Dağılımları.....	52
Tablo 2: Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Madde Analizi ve Faktör Analizi Sonuçları.....	56
Tablo 3: Öğrenci Yabancılaşma Ölçeğinin Madde Analizi ve Faktör Analizi Sonuçları	58
Tablo 4: Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik T-Testi Sonuçları.....	60
Tablo 5: Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kişisel Bilgisayara Sahip Olup Olmama Durumuna Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik T-Testi Sonuçları.....	63
Tablo 6: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Birinci Faktörünün Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları.....	66
Tablo 7: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin İkinci Faktörünün Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları.....	68
Tablo 8: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Üçüncü Faktörünün Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları.....	70
Tablo 9: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Dördüncü Faktörünün Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları.....	72
Tablo 10: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları.....	74

EKLER LİSTESİ

EK-1: Aydın İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzni

KISALTMALAR LİSTESİ

BOB:	Bilgisayar Oyun Bağımlılığı
BILFAK1:	Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Birinci Faktörü
BILFAK2:	Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği İkinci Faktörü
BILFAK3:	Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Üçüncü Faktörü
BILFAK4:	Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Dördüncü Faktörü
BILTOP:	Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puan

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi ve gerekçesi ile araştırmanın sınırlılıkları ve sayıltılar üzerinde durulmuştur.

1.1. Problem Durumu

Günümüz dünyasının en yaygın teknoloji ürünlerinden biri olan bilgisayarların, insan hayatına etkisi tartışılmaz bir olgudur. Hiç kuşkusuz insanın yaşamını pek çok açıdan kolaylaştıran bilgisayar, beraberinde birtakım sorunları da getirmiştir. Bugün, bilgisayarların yaygınlaşması ile üretilen yeni teknolojilerin olumlu ve olumsuz yönleri giderek daha çok tartışılmakta ve çeşitli araştırmalara konu olmaktadır.

Temelinde oyun kavramı; sosyoloji, psikoloji, antropoloji, felsefe ve eğitim bilimleri gibi alanların ortak uğraşlarından birisidir. İnsanların neden oyun oynama gereksinimi hissettikleri ise, üzerinde araştırmalar yapılan önemli bir konudur. Oyun araştırmaları için en temel noktalardan birisini oluşturan bu konuda Malone (1981), Sherry ve Lucas (2001) ve Tüzün'ün (2004) yaptığı araştırmalar literatürde önemli bir yer tutmaktadır. Malone (1981) insanların oyun oynama nedenlerini 'kontrol', 'meydan okuma', 'düşsel ortamlar yaratma' 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 yaratma'yı görmektedir. Yine benzer çalışmalarda insanların, zaman geçirmek, rahatlamak ya da stresten kaçmak gibi nedenlerle de oyun oynamayı tercih ettikleri belirlenmiştir.

Günümüzde her yaştan insanı etkileyen bilgisayar sektörünün, özellikle çocuğun yaşamına getirdiği yeniliklerden birisi de "dijital oyun" kavramıdır. Dijital oyunlar gelişen bilgisayar teknolojisinin de beraberinde getirdiği, dünya üzerinde milyonlarca insanın içerisine dahil olduğu büyük bir pazar olarak da karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyun kavramının tarihsel sürecine bakıldığında ise, 1970'li yıllarda üretilen ilk ticari bilgisayar oyunlarından sonra grafik teknolojilerinin kaydettiği ilerlemeler sayesinde oyun kavramının yeni bir boyut kazandığı, gerçek dünyanın sanal ortama aktarılması ile daha farklı ekonomik ve sosyal boyutlara ulaştığı görülmektedir. Dijital oyun

sektöründeki hızlı gelişmeye paralel olarak da oyun bağımlılığı artmış ve birçok insanın günün büyük bölümünü bilgisayar başında sanal bir dünyada geçirmesine neden olmuştur.

Literatürde dijital oyunların yararları ve zararları olduğunu öne süren çalışmalar bulunmaktadır. Özellikle şiddet unsurları içeren oyunların bireylerde saldırgan davranışlara neden olup olmadığı, bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapma olasılıkları ve yine bilgisayar oyunlarını sıklıkla oynayan bireylerin karşılaşılabilecekleri sağlık sorunları çeşitli araştırmalara konu olmuştur. Bunun yanında oyunların yararlı özelliklerinin de göz ardı edilmemesi gerektiği belirtilmektedir. Bireylerde eleştirel düşünme, görsel belleğin gelişimi ve kalıcı öğrenme ortamının yaratılması gibi faydalarının olduğu da vurgulanmaktadır. Cesarone'e (1994) göre, çocukların bilgisayar okuryazarlığı becerilerini edinmeleri için bilgisayar oyunları oldukça ideal bir yol olarak görünmektedir. Bunun yanında bilgisayar oyunlarının el-göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal beceriler, hayal etme, geometrik ve matematiksel düşünme, kimya ve fizikle ilgili nesnelere göz önünde canlandırabilme, mental olarak uzaydaki şekillerin bütünleşmesini hayal edebilme gibi faydalarına da dikkat çekilmektedir.

Bilgisayar oyunları günümüz dünyasında yetişkinlerin ve özellikle okul çağındaki çocukların başlıca eğlencelerinden birisidir. Brand, Knight ve Majewski'nin (2003) belirttiği gibi, bilgisayar oyunları günden güne artan bir oranda insanlar arasında kabul görmektedir ve bu kabul görme, oyunların gerçekçi sanal ortamlara, ses ve görüntü özelliklerine ve oyunculara yükledikleri rollere göre sahip oldukları özelliklerinden dolayı gerçekleşmektedir. Bütçeleri çok yüksek rakamları bulan bilgisayar oyunları ile binlerce insana aynı sanal ortamda oyun oynama olanağı veren çok kullanıcıli oyunlardan, içerisinde yüzlerce uzmanın çalıştırıldığı oyun şirketlerine kadar oyun endüstrisi artık başlı başına bir sektör olmuştur.

Bilgisayar oyunlarının tarihçesine baktığımızda, ilk bilgisayar oyunlarının 1970'li yılların sonları ile 1980'li yılların başlarında ortaya çıktıkları görülmektedir. Aguilera ve Mendez (2003) bilgisayar oyunlarının yaygınlık kazanmasında 1980'li yıllardaki bilgisayar endüstrisi gelişmelerini ön plana çıkararak, bu alandaki gelişmelerin sonucunda bilgisayar oyunlarının artan bir oranda yaygınlık kazandığına değinmektedirler. Oyunlar günümüzde sadece eğlence sektörünün birer parçası olmaktan öte, eğitimden sağlığa, askeri alandan iş dünyasına kadar hemen hemen her

alanda kullanılmaya başlandığından, oyun üzerine yapılan çalışmalar da çeşitlilik göstermektedir. Bu çalışmalardan bazıları, öğrencilerin oyun oynama tercihleri ve oyunların etkileri (Sancar, İnal ve Çağıltay, 2005), bilgisayar oyunlarının son teknoloji içeren özellikleri ve etkileri (McCarthy, 2003), insanların neden bilgisayar oyunu oynadıkları (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002), ya da eğitsel ve sosyal amaç ile hazırlanmış oyunların incelenmesi ve bunların okul ortamlarında kullanılması (Tüzün, 2005) gibi çalışmalardır. Garris, Ahlers ve Driskell (2002) çalışmalarında, bilgisayar oyunlarının insanlar tarafından gönüllü olarak oynanan, eğlenceli, gerçek dünyadan bağımsız ve içerisinde bulundurduğu kurallar ile sınırlandırılmış birer eğlence ortamları olduğundan bahsetmektedirler. Walsh'in (2002) de çalışmasının sonunda belirttiği gibi çoğu genç yetişkinler de zamanlarının önemli bir bölümünü bilgisayar oyunları oynayarak geçirmektedirler.

Pillay'e (2002) göre çocuklar tarafından eğlence amaçlı oynanan bilgisayar oyunlarından dolayı, çocuklar kendileri için gerekli olabilecek bilgileri oyun oynama ile eş zamanda kazanabilmektedirler. Prensky (2001), bilgisayar oyunlarının yeni bir öğrenme kültürü oluşturabileceğinden bahsederek bunun da öğrencilerin alışkanlık ve ilgilerini daha iyi karşılayacağına vurgu yapmaktadır. Diğer taraftan, internet'in sunduğu geniş olanaklar da bilgisayar oyunlarının oynanma oranlarında artışa neden olan etkenlerden birisidir. İnternet aracılığı ile oyunlar, hem daha fazla insana ulaşırken hem de istenilen zaman ve mekânda oyun oynama fırsatı sunmaktadır. İnternet'in çevrimiçi oynanan bilgisayar oyunlarına sağladığı en büyük avantajlardan birisi de farklı kültür ve ülkelerdeki insanların aynı sanal ortamda bir araya gelmelerine imkân yaratmasıdır. Bilgisayar oyunları sektörü de internet teknolojilerinin kendilerine sunduğu bu olanaklardan yararlanmak için çok kullanıcıli çevrimiçi türlere ağırlık vermekte, aynı anda binlerce insanın bir arada bulunabildiği oyunların popülaritesi de artmaktadır. Bu yüzden, çok kullanıcıli bilgisayar oyunları üzerinde de araştırmalar yapılmakta ve bu oyunların etkileri incelenmektedir. Everquest (Begg, Dewhurst ve Macleod, 2005), Quest Atlantis (Tüzün, 2004), Civilization III (Squire, 2005), Environmental Detectives (Klopfer, Squire ve Jenkins, 2004), ve Battlefield (Manninen ve Kujanpää, 2005) gibi oyunlar popüler bilgisayar oyunlarına ve bu oyunlar üzerine yapılan çalışmalara örnek gösterilebilir. Griffiths, Davies ve Chappell'e (2004) göre bu

tür oyunlar temelde daha ayrıntılı ve gelişmiş sanal dünyaları insanlara sunmak amacı ile tasarlanmışlardır.

En popüler çevrimiçi oyunlardan birisi olan Lineage, 2.5 milyon kayıtlı bilgisayar oyuncusunu çekmeyi başarabilmiş oyunlardan birisidir (Vaknin, 2002). Ayrıca, Sony Online, Everquest oyunu ile 400 binin üzerinde bilgisayar oyuncusunu çekmeyi başarmış bir diğer oyundur (sonyonlinesitesi, 2009). Snider'in (2002) belirttiği gibi, çevrimiçi bilgisayar oyunları eğlence sektörü içinde kendilerinin eğlence amaçlı oynanabilme pozisyonlarını artan şekilde geliştirmeyi amaçlamaktadırlar.

Çevrimiçi bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanımları da internet kullanımındaki artışla paralellik göstermiştir. Literatürde de çevrimiçi bilgisayar oyunları üzerine yapılan araştırmalar bulunmaktadır. Özellikle bireysel alışkanlıklar ve bu ortamlara karşı tutumlar, çevrimiçi bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanımı açısından önemli bir değişken olarak ele alınmıştır. Çevrimiçi bilgisayar oyunlarını "oyun tabanlı öğrenme ortamları"nın okul ortamına adapte edilmesi için kullanılması günümüzde giderek değer kazanmaktadır (Pivec, Dziabenko ve Schinnerl, 2003). Bilgisayar oyunlarının sahip oldukları potansiyel dikkate alındığında, öğrencilere çekici öğrenme ortamları sunmak ve anlamlı öğrenme fırsatı sağlamak amacı ile de bilgisayar oyunlarının sınıf ortamında kullanımının giderek arttığı görülmektedir.

Öte yandan, bilgisayar oyunlarının eğitim amacı ile kullanılması tasarım sorunlarını da ön plana çıkartmaktadır. Eğitim için kullanılacak bir oyun tasarlanırken eğitim ve eğlence unsurları arasındaki dengenin sağlanması ve öğrencilerin oyun ortamından gerekli içeriği alabilmesi için tasarım aşamasında dikkate alınması gereken birçok nokta bulunmaktadır. Bilgisayar oyunları sadece öğrencilerin dikkat ve motivasyonunu yükselten birer ders materyali olarak (Kili, 2005) kullanılırken, başlı başına bir oyun da ders destekleyici materyal olarak kullanılmak yerine, dersin ana materyali olarak da kullanılabilir. Kili'nin (2005) de söylediği gibi eğitsel amaçların ve oyun oynama boyutlarının her ikisi de dikkatlice analiz edilerek, aradaki dengenin etkili bir biçimde kurulması sağlanmalıdır. Pelletier (2005) bu konuda, bilgisayar oyunlarının tasarım aşamasında, oyundaki seviyelerin daha dikkatli olarak tasarlanması gerekliliğini öne çıkarmaktadır.

Tüm bu arařtırmalar aısından bakıldığında gnmzde kullanılan teknolojik rnlerin, insan hayatını kolaylařtırdığı ve yařamın deęişmez birer parası haline geldikleri yadsınamaz. Bu aralar arasında bilgisayarın zel bir yeri de bulunmaktadır.

Bilgisayar, internet ve oyun evden iře, eęlenceden gnlk hayata, eęitimden boř zamanı deęerlendirmeye kadar insan yařamının her alanında yer bulan dijital bir kltr oluřturmaya bařlamıřtır. te yandan bu durum, insanlar arası etkileřimin ve sosyalleřmenin byk bir neme sahip olduęu ocukluk ve ergenlik dnemi aısından tartıřılan bir sorun haline gelmiřtir. Getięimiz 30 yıl boyunca bilgisayar oyunlarının yıllık 20 milyon liralık byk bir endstri haline gelmesi (Kirriemuir, 2002) ilköęretim alanı aısından bilgisayar oyun sektörnn sorgulanması gerektięini dřndrmektedir. Alanyazın temel alınarak, bireylerin bilgisayar oyunlarına ynelme nedenleri řyle zetlenebilir;

- ✓ Eęlence, meydan okuma, yapacak bařka bir řeyin olmaması (Griffiths ve Hunt, 1995),
- ✓ Rekabet, sosyal iletiřim, eřitlilik, canlandırıcı etki, dřsel ortamlar saęlaması (Sherry ve Lucas, 2001),
- ✓ Zaman geirme, rahatlama ya da stresten kama imknı vermesi (İnal ve aęiltay, 2005),
- ✓ Birok defa tekrar dnlebilme, uzun sreler boyunca odaklanılabilecek bir ortamın saęlanması (Kirriemuir 2002),
- ✓ Dinlenme, boř zaman geirme, iinde bulunulan zamandan ve mekndan uzaklařma, gerek hayattan kama ve serbest olma imknı vermesi (Wan ve Chiou, 2006).

zetle, oyun kavramının bilgisayar oyunları ile evrilerek yeni bir hal aldıęı gnmzde okul dnemi ocukların bu durumdan giderek daha ok etkilendiklerini sylemek olasıdır. Oyun oynarken bilgisayarla zaman harcayan bir ocuk ya da yetiřkinde, aile ve arkadařlarıyla sosyal iliřkilerinin bozulması, okul ve alıřma hayatının deęiřmesi ya da bu kiřilerin baęımlı hale gelmesi gibi problemler ortaya ıkabilmektedir. Dięer baęımlılıklarda olduęu gibi giderek artan haz alma duygusu nedeniyle de baęımlı kiřiler oyun oynamaya daha fazla zaman ayırmaktadırlar. Bu kiřiler ok fazla oyun oynadıklarında aile ve arkadařları ile iletiřim problemleri yařayabilmekte, bu nedenle okul yařantıları olumsuz etkilenebilmektedir (NIMF, 2005).

Diğer taraftan yapılan arařtırmalarda, takıntılı ve saldırgan davranıřlar, oyuncu- lar- da makineleřme ve řiddet belirtileri, kiřilik deęiřimleri, duyguların azalması, hiperaktivite, öğrenme bozuklukları, psikomotor bozukluklar, fiziksel hareket eksiklięinden kaynaklı saęlık problemleri, anti sosyal davranıřlar, özgür düşünme ve istek kaybı, öğretmen ve arkadařlarıyla çatıřma eęilimi, akademik bařarının düşmesi, artan kaygı düzeyi, kiřilerarası iliřkilerde kötüye gidiř, gerçeklerden ve hayattan kaçınma, görme kaybı, hayal ve gerçek arasında karmařa yařama, duyu kaybı (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Hauge ve Gentile, 2003; Setzer ve Duckett, 1994; Wan ve Chiou, 2006) gibi birçok fiziksel ve psikolojik problemlere neden olduęu yer almaktadır. Tüm bu gerekçelerden hareketle bu çalıřmada, bilgisayar oyunu oynama alışkanlıęı oldukça yüksek olan ve bu oyunlardan büyük oranda etkilendięi gözlemlenen İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun baęımlılıęına etki eden faktörleri belirlenmeye çalıřılmıřtır.

1.2. Problem Cümlesi

İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun baęımlılıęına etki eden ve belli bařlı sosyo ekonomik ve sosyo demografik özellikler içerisinde yer alan faktörler nelerdir?

1.3. Arařtırmanın Amacı

Bu arařtırmanın temel amacı, ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinde cinsiyetin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, sınıf düzeyinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin, kiřisel bilgisayara sahip olup olmama durumunun ve okula yabancılařma düzeyinin bilgisayar oyun baęımlılıęına etki edip etmedięini belirlemektir.

Bu genel amaç doęrultusunda ařaęıdaki sorulara yanıt aranacaktır;

1. İlköğretim 4.ve 5. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyun baęımlılıęının alt boyutları ve ölçekten alınan toplam puan cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
2. İlköğretim 4.ve 5. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyun baęımlılıęının alt boyutları ve ölçekten alınan toplam puan kiřisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre farklılık göstermekte midir?

3. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerinin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin ve okula yabancılaşma düzeyleri alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığının birinci alt boyutuna ortak etkisi anlamlı mıdır?
4. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerinin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin ve okula yabancılaşma düzeyleri alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığının ikinci alt boyutuna ortak etkisi anlamlı mıdır?
5. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerinin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin ve okula yabancılaşma düzeyleri alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığının üçüncü alt boyutuna ortak etkisi anlamlı mıdır?
6. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerinin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin ve okula yabancılaşma düzeyleri alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığının dördüncü alt boyutuna ortak etkisi anlamlı mıdır?
7. İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerinin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin ve okula yabancılaşma düzeyleri alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puana ortak etkisi anlamlı mıdır?

1.4. Araştırmanın Önemi ve Gereçesi

Bu çalışmada, ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden belli başlı sosyo ekonomik ve sosyo demografik faktörlerin belirlenmesi ile öğretim programları, anne baba tutumları, okul yöneticilerinin, öğretmenlerin ve okul psikolojik danışmanlarının tutumları vb. açısından bilgisayar oyun bağımlılığına ilişkin ortak önlemlerin alınması konusunda önemli bir katkı sağlanacağı düşünülmektedir. Diğer taraftan bu çalışma ile dijital oyunların güçlü bir sektör olarak ortaya çıkmasından sonra masumiyetini yitiren “oyun” kavramına ve çocukluğa dikkat çekilerek disiplinlerarası çalışmalara da farklı bir pencere açılabileceği düşünülmektedir.

1.5. Sayıtlar

Bu alıřmada, arařtırmada kullanılan “kiřisel bilgi formu”nun, “ocuklar iin bilgisayar oyun baėımlılıėı leėi”nin ve “ėrenci yabancılařma leėi”nin, arařtırma amalarına uygun verileri elde etmek iin yeterli olduėu varsayılmıřtır.

1.6. Sınırlılıklar

Bu alıřma, Aydın İli Merkez İlesinde bulunan; alt, orta ve st sosyo ekonomik dzeyi temsil ettiėi dřnlen altı ilkğretim okulunun 4. ve 5. sınıf ėrencileri ile sınırlıdır.

Arařtırmada elde edilen veriler, kullanılan form ve leklerdeki sorularla sınırlıdır.

Bu alıřma, literatr temelinde belirlenen belli bařlı sosyo ekonomik ve sosyo demografik deėiřken ile sınırlıdır.

BÖLÜM 2

KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ LİTERATÜR

Bu bölümde konuyla ilgili kuramsal açıklamalar ile yurt içi ve yurt dışındaki ilgili çalışmalara yer verilmiştir.

2.1. Oyun Kavramına Genel Bakış

Oyun konusu insanoğlunun dikkatini her zaman çekegelmiştir. Batıda çocuk oyunlarından söz eden eski bir kaynağın on üçüncü yüzyıla, Dogudaise'e göre ise on birinci yüzyıla kadar gittiği bilinmektedir. Buna karşılık bilimsel araştırmaların tarihi bir yüzyıldan fazla değildir. Önce felsefede, pedagojide, antropolojide başlayan oyun araştırmaları ve kuramları sonra psikolojide ve sosyolojide gitgide artarak sürmüştür; en yeni çalışmalar ise çocukluğun tarihi alanında yapılmıştır. Kuramsal ve görgül araştırmalarda ele alınan belli başlı konular; oyun ve iş ayrımı, oyunun çocuğun gelişimine katkısı, serbest ve programlı oyunların farkı, modern yaşam tarzının oyuna etkisi gibi konulardır. Oyun araştırmalarında en önemli sorunun yöntembilim sorunu olduğu, sık sık tekrarlandığı için doğru olduğu varsayılan görüşlerin mutlaka irdelenmesi gerektiği ortaya çıkmıştır.

Oyunla ilgili kuramların on dokuzuncu yüzyılın sonu ile yirminci yüzyılın başında geliştiği görülmektedir. Friedrich Froebel'in kuramı oyunun eğitsel değerine ilişkin görüşleri pekiştirmiştir (Huizinga, 1995). Herbert Spencer oyunda "fazla enerji" kuramını ortaya atmıştır; Karl Groos Spencer'i eleştirerek "egzersiz" ya da "uygulama" kuramını geliştirmiştir. Stanley Hall Gross'un egzersiz kuramını yetersiz ve yüzeysel bularak oyunu "özünü yineleme" kuramına bağlamıştır. Maria Montessori de Froebel gibi çocuğun yetişkinin denetiminde kendi girişimiyle etkinlikte bulunmasını savunmuştur; ama sosyo dramatik oyunu değil, oyun malzemeleriyle yapılan inşa oyununu daha önemli saymıştır. Jean Piaget, bilişsel gelişim kuramında, Groos'un oyunun bir ön egzersiz olduğu görüşünü ve oyunun öğrenmede önemli olduğu yaklaşımını eleştirmiştir. Piaget'in kuramında oyunda özümleme önemlidir, oysa öğrenmede gerçekliğe uyum sağlamak söz konusudur. Piaget'e göre oyunun temel işlevleri, tekrarlama yoluyla mevcut becerileri geliştirmek ve çocuğa bir egemenlik duygusu kazandırmaktır. Freud oyun konusuyla doğrudan ilgilenmemekle birlikte,

psikanalitik kuram oyun terapisi yaklaşımında etkili olmuştur. Oyun, gerçeklik içinde ortaya çıkması tehlikeli olabilecek cinsel ve saldırgan dürtülerin güvenli bir biçimde dile getirilmesini sağlıyor, travmatik olayların üstesinden gelmeye ve rahatlamaya yardımcı olabiliyordu. Susan Isaacs oyunun duygusal yararları ile fiziksel, toplumsal ve bilişsel yararlarını birleştiren bir görüş geliştirmiş ve oyunu çocuğun işi olarak görmüştür. Lev Vygotsky de oyun kuramında gelişimin duygusal ve bilişsel yönlerini birleştirmiş, ama bunu sadece cinsel ve benzeri dürtüler için değil çok daha genel anlamda yapmıştır; -miş gibi yapmak oyunun düşsel bir durumdaki etkinlik aracılığıyla çocuğu hâlihazırda durumun baskılarından kurtarmaktadır. Jerome Bruner, Sara Smilansky, Jerome Singer gibi daha yeni düşünürler oyunla yaratıcılık arasındaki ilişkileri, fantezi ve sosyo dramatik oyunun değerini vurgulamışlardır. Brian Sutton-Smith de önceleri oyunun yaratıcılık açısından önemini desteklemiştir, ama daha sonra “oyunun idealleştirilmesi” eğiliminden söz etmiştir; buna göre, oyun kuramları çocukların gerçek davranışlarını değil yetişkinlerin çocukları denetim altında tutma gereksinimlerini yansıtmaktadır (Smith ve Cowie, 1989).

Günümüze kadar oyunun doğası pek çok araştırmada incelenmiş, ancak oyunun önemine ilişkin varsayımlar çok az sınanmıştır. Smith ve Cowie (1989) oyunun önemi konusundaki araştırmaları üç grupta toplayabileceğimizi belirtmişlerdir: Oyunun form araştırmaları, ilişkisel araştırmalar ve deneysel araştırmalar. Birinci gruptaki araştırmalar -Piaget ve Bruner’in çalışmalarında olduğu gibi-oyunun evreleri, oyun içindeki davranışlar, oyunun sorun çözmedeki ve yaratıcılıktaki rolü gibi konularda bulgular sağlamışlardır. Güncel çalışmalar, yapılanmamış serbest oyun etkinliklerinin çocuğun bilişsel gelişimine katkısının yapılanmamış etkinliklerden daha az olduğunu göstermiştir. Böylece oyunun varsayılan bilişsel yararları üzerinde daha fazla durulması ve eğitsel bir çerçeve oluşturulması gündeme gelmiştir. Ancak oyunun bilişsel yararları konusunda yeterince güçlü kanıtlar elde edilemediği de görülmüştür.

İlişkisel araştırmalar bazı oyunların gelişimin bazı alanlarını başka oyunlardan daha fazla etkilediğini göstermiş, ancak nedensel bağları açıklayamamıştır. Düşsel oyunla yaratıcılık, inşa oyunuyla zekâ puanları, fantezi oyunla toplumsal yeterlik arasındaki ilişkilerde durum böyledir. Deneysel araştırmalarda da oyun yaşantısındaki yararlar oyun yaşantısının olmadığı durumdaki yararlarla karıştırılmıştır. Bu tür araştırmalarda, yaklaşık on dakikalık sürelerle, nesnelere belirli bir oyun durumuna

konulan çocuklar, alternatif malzemelerle oynamak ya da hiç oynamamak durumundaki kontrol grubuyla, yaratıcılık, sorun çözme gibi konularda karşılaştırılmıştır. Bazı araştırmalar oyun yaşantısının bir üstünlük sağladığını göstermekle birlikte, daha yeni çalışmalar bu savı doğrulamamıştır. Giderek ilk araştırmaların genellikle araştırmacılara bağlı nedenlerle yöntembilimsel açıdan pek sağlam olmadığı ortaya çıkmıştır. Bütün önlemler alındığında bile oyun yaşantısının etkisine ilişkin çok az kanıt olduğu görülmüştür. Bundan çıkan sonuç, ya oyunun gerçek yaşamdaki yararlarının deneysel durumdakinden daha uzun sürelerde ortaya çıktığı ya da bu tür deneylerin ölçmede yeterince başarılı olmadığı yönündedir. (Huizinga, 1995)

Sutton-Smith (1997), yaklaşık yüz yıldan beri gösterilen çabalara karşın, oyunu ve işlevini açıklamakta yetersiz kaldığımızı savunmaktadır. Sutton-Smith hepimizin oyunun neye benzediğini bildiğimizi, ama oyunu kuramsal olarak açıklamaya gelince çıkmaza girdiğimizi söylemektedir. Bu yetersizliğin sonucu olarak iki eğilim ortaya çıkmıştır: Oyunun idealleştirilmesi ve evcilleştirilmesi. Sutton-Smith oyunu idealize etmeyen hiçbir oyun kuramı olmadığını da belirtmektedir. Bütün modern oyun kuramcıları oyunun çocuğun gelişimine katkıda bulunduğunu ileri sürmüşler, ama bu görüşü yeterince kanıtlayamamışlardır. Öte yandan, oyunun evcilleştirilmesi, kurumlardaki programlı, yönlendirilmiş, disipline edilmiş oyunların “iyi” oyun sayılması; bahçelerdeki, sokaklardaki atılgan oyunların “kötü” oyun olarak görülmesi anlamına gelmektedir. Bu yaklaşımın toplumsal ve kültürel -hatta ekonomik-birçok nedeni olduğu açıktır. McArdle (2001) oyunla ilgili güncel durumu şöyle betimlemektedir: “Oyunu ticari bir kazanç fırsatı, bir baş belası ya da ciddi olmayan bir etkinlik olarak görme eğiliminde olan bir toplumda yaşıyoruz. Belki bunun sonucu olarak, oyun hükümetlerin ve yerel yönetimlerin planlarının dışında bırakılıyor ve örneğin ergenlik sorunlarını önleyebilecek ciddi bir aday olarak görülüyor.”

Piaget'nin (1962) oyun alanındaki çalışmalarından bu yana oyunun çocuğun gelişimindeki yeri ve önemi bilinmektedir. Başka bir deyişle, Piaget çocuğun gelişiminin oyunda görülebileceğini ortaya koymuştur. Ancak Piaget çocuğu kendi gelişiminin mimarı olarak tek başına ele almıştır; oysa Piaget'den sonra gelen araştırmacılar (örneğin Hutt, Vygotsky, Bruner, vb.) çocuğu toplumsal çevrenin bir parçası olarak görmüşler ve çocuğun gelişiminde etkileşimin önemini vurgulamışlardır. Daha yeni araştırmalar yetişkinlerin çocuğun oyununa katılmasının ne kadar önemli

olduğunu göstermiştir. Özellikle sosyo dramatik oyunlarda yetişkinlerin katılımının çocuğun dil ve toplumsal gelişimine önemli bir destek sağladığı saptanmıştır. Piaget'den bu yana oyunun içeriğinin, formunun ve gelişim evrelerinin evrensel olduğu kabul edilmekteydi. Daha sonra oyunun sosyo kültürel çevre, ana-baba etkisi ve cinsiyet gibi etkenlere bağlı olarak değiştiği ortaya konulmuştur. Ancak yakın zamanlarda yapılan kültürler arası karşılaştırmalı araştırmalar oyunun bazı temel özelliklerinin evrensel olduğunu göstermiştir. Bunlardan biri, yetişkin desteğinin erken dönemdeki oyunun gelişimi için her zaman gerekli olduğudur.

Elkind (1999), oyun ve iş ayrımı sorununun psikolojiye ve eğitime yansımaları Montessori, Erikson, Freud, Piaget gibi yazarların kuramlarında izlemektedir. Montessori'nin oyun anlayışı 19. yüzyılın eğitim felsefecisi Carlotta Lombroso'nun 1896'da yaptığı şu tanıma dayanmaktadır: "Oyun, çocuk için bir iştir; çalışmanın yetişkin için olduğu gibi oyun da çocuk için ciddi ve önemlidir; oyun çocuğun gelişim araçlarından biridir ve nasıl bir ipek böceği sürekli olarak yaprak yeme gereksinimi duyuyorsa çocuk da oyun oynama gereksinimi duyar". Elkind, Montessori'ye göre oyunun kendi doğasından kaynaklanan bir önemi olmadığını, oyunun sadece çocuğun toplumsallaşması açısından önem kazandığını belirtmektedir. Freud da çocuğun oyununu -hayallerini ve rüyalarını olduğu gibi- onun işi olarak görmektedir. Ancak Freud, çocuğun doğası gereği oyun oynadığına ve oyunun toplumsal uyumun hizmetinde olduğuna inanan Montessori'den iki noktada ayrılmaktadır. Birincisi, çocukların sadece gerçeklik ilkesine değil zevk ilkesine göre de hareket etmeleri; ikincisi de, oyunun toplumsal bir uyum olmaktan çok bireyin kendisini öğrenmesiyle ilgili kişisel bir uyum olmasıdır. Erikson ise Montessori ile Freud'un görüşlerini birleştirmeye çalışmıştır. Erikson'a göre çocuklukta iş ve oyun ayrımı kültürel bir önyargıdır.

Sonuçta Erikson, Amerikan toplumunda kişisel uyumu toplumsal uyumdan, oyunu işten ayırmanın bir talihsizlik olduğunu düşünmektedir. Piaget'e gelince, o da erken çocukluk çağında iş ve oyunu birbirinden ayırmaktadır. Piaget'i izleyen Elkind de erken çocuklukta iş ile oyunun birleştirilmesine karşı çıkmaktadır: "Erken çocuklukta iş ile oyun arasındaki ayrım -Freud ve Piaget'in desteklediği, Montessori ve Erikson'un karşı çıktığı nokta- önemlidir ve korunmalıdır. Bu ayrımın, Erikson'un savunduğu gibi gerçekten kültürel bir önyargı olduğuna inanmak oldukça güçtür. Daha özgül bir

deyişle, çocukların oyun oynamaları, oyunun kendisi uğruna desteklenmelidir; çünkü oyun çocukların kendilerini kişisel açıdan ifade edebilmeleri için bir çıkış yolu sağlamaktadır. Paradoks gibi görünse de, erken çocuklukta kişisel ifade, ilerideki sosyal uyum için olası en iyi hazırlanma yoludur. Oyun çocuğun işi değildir ve iş hiç de çocuk oyunu değildir (Doğu, 2006).

Göncü (2001), oyunla ilgili çalışmalarını, Leont'ev'in kültürü insan gelişiminin bütünleştirici bir parçası olarak gören etkinlik kuramına (activity theory) dayandırmaktadır. Leont'ev çocukların ve yetişkinlerin etkinliklerini belirleyen topluluğun yapısına (community structure) dikkati çekmektedir. Burada topluluğun çocuklar için ne tür gelişim olanakları sağladığı önemlidir (ekonomik: ailenin geliri gibi; fiziksel: oyuncaklar ve oyun alanları gibi; sosyal-ekonomik: yetişkinlerin inançları ve yetişkin-çocuk etkileşimi gibi). Leont'ev'in kuramı çocukların oyununu bir etkinlik olarak kavramlaştırmasıyla da yol gösterici olmaktadır. Leont'ev oyunu çocukların topluluk içinde yetişkin gibi olmayı denedikleri bir yaşam birimi olarak görmektedir. Oyunun böyle kavramlaştırılması çocukların topluluk içinde yetişkin rollerini nasıl yorumladıklarını anlamayı da sağlamaktadır. Göncü, (2001) çocuk oyunlarını bu kuramsal temel üzerinde araştırmanın beş temel ilkesini şu şekilde belirtmektedir:

1-) Toplulukların ekonomik yapısı oyunun bir etkinlik türü olarak oynanabilirliğini belirler. Çocukların oyunlarını tam olarak anlamak için önce içinde yaşadıkları topluluğun ekonomik yapısını bilmek gerekmektedir.

2-) Çocukların oyunlarını anlamak toplulukların oyunun değerine ilişkin inançlarını tanımayı gerektirir. Oyuna yüklenen değer topluluktan topluluğa değişir. Örneğin, oyunun gelişimsel yararlarını bilen orta sınıftan eğitilmiş ana-babalar çocukla birlikte oynamaya değer verir ve bunun için fırsat yaratırlar; buna karşılık, düşük gelirli kentli ya da küçük yerlerde yaşayan yoksul ana-babalar çocukların da çalışmasına gereksinme duyduklarından oyuna değer vermezler.

3-) Çocukların oyununu anlamak, topluluğun oyuna ilişkin değerlerinin çocuklara nasıl aktarıldığını çözümlenmeyi gerektirir. Çocuklar oyunun kabul edilir olup olmadığını ya da hangi tür oyunun kabul edilir olduğunu nasıl öğreniyorlar? Genellikle değerler çocuklara iki yoldan iletilir: Çocukları oyunun istenilir olup olmadığı konusunda açıkça bilgilendirmek ya da oyuna ilişkin değeri çocuklara dolaylı olarak iletmek.

4-) Çocukların oyununu anlamak için çocukların kendi dünyalarını oyunda nasıl tasarladıklarını incelemek gerekir. Bunun için, çocukların oyunda hangi yetişkin rollerini üstlendiklerine, hangi olayları temsil ettiklerine, fiziksel çevrenin nasıl kullanıldığına vb. bakmak gerekmektedir.

5-) Çocukların oyununu anlamak için disiplinlerarası bir yöntem bilim kullanmak zorunludur. Bunun anlamı, oyunu yalnızca ekonomik, kültürel, eğitsel ve psikolojik bağlamda incelemek değil, veri toplamadaki ve yorumlamadaki ortak yöntemleri gelişim psikolojisine de yaymaktır. Başka bir deyişle, gelişim psikolojisinde de tarihsel yaklaşımı, belge çözümlemeyi, anlatı yöntemini kullanmak gerekmektedir (Göncü, 2001).

Batı toplumlarında oyunun bir yandan idealleştirilirken öbür yandan da evcilleştirildiği gerçeği pek çok yerde tartışma konusu yapılmıştır. 1999'da Tokyo'da yapılan uluslararası konferansa Amerika'dan katılan Wright'ın gözlemi de bu noktadaydı: "Oyunun sağlıklı ve mutlu çocuklara katkısının açık olmasına karşın, oyunun göreceli önemi Amerikan toplumunda çoğu zaman ihmal edilmiştir. Uzun süreli dinsel inançlarla dolmuş güçlü bir iş ahlakı Amerikalıların iş ve oyun karşısındaki tutumlarında hâlâ egemendir. Çocuklar formal okullara gitgide daha erkenden sokulmaktadırlar. Okul öncesi kurumlardaki etkinliklerin çoğu oyuna yöneltilmiş olmakla birlikte, bunlar çoğu zaman yapılandırılmış olan, oyunun yapılandırılmamış biçimlerinin büyüme potansiyeline de izin vermeyen etkinliklerdir." Batı ülkelerinde çocuk oyunları konusunda bütün tartışma yukarıdan beri söz ettiğimiz bu çelişki üzerinde yoğunlaşmaktadır. Bu çelişkiyi çocukları tümüyle kontrol etmek, sonunda iyi tüketiciler yapmak isteyen sistemlerin yarattığı ileri sürülmektedir. Akademik hırs ve rekabet, ne pahasına olursa olsun başarı kazanma isteği, eve kapanma zorunluluğu gibi diğer etkenler de denetimli oyunla birleşince ortaya "yalıtılmış" bir çocukluk çıkmaktadır. (Napier ve Sharkey, 2004)

Wright, Amerikalı çocukların günümüzde üç tür yalıtılma yaşadıklarını belirtmektedir. Bunlardan birincisi "kuşakıçi kopukluk"tur. Wright'a göre, "Çocuklar dışarıda kumlukta oynayarak başkalarıyla işbirliği yapmayı öğrenmek yerine, saatlerce yataklarında oturup GameBoy'un sonsuz versiyonlarını oynamaktadırlar. Bu nedenle kuşakıçi bir kopukluk vardır, çünkü çocukların oyunu başkalarına daha az bağlı ve gitgide daha fazla yalıtılmış hale gelmektedir." İkinci kopukluk kuşaklar arasında ortaya

çıkılmaktadır. Eskiden hem çocuklar hem de yetişkinler aynı oyunları oynuyorlar ve aynı boş zamanları paylaşıyorlardı. Günümüzün Amerikasında bu artık söz konusu bile değildir; hatta alan oyunları, piknikler gibi bir zamanlar geçmişte yaygın olan etkinlikler tamamen geçmişte kalmıştır. Wright şöyle diyor: "Geleneksel etkinliklere ilginin kaybolması konusunda en rahatsız edici nokta, etkinliğin kendisinin kaybolması değil, etkinliğin desteklediği kuşaklar arası arkadaşılığın kaybolmasıdır. Bu, modern toplumun ikinci kopukluk örneğini oluşturmaktadır, yani kuşaklar arası kopukluk." Wright'a göre modernleşmenin bize miras bıraktığı sonuncu kopukluk ise, doğal şeylerden gitgide daha fazla yalıtılmamızdır. Teknolojik ilerlemeler bizi doğadan uzaklaştırmaktadır. Çocuklar da doğayla hiçbir bağlantısı olmayan etkinliklere girmekte, doğadan kopuk oyunlar oynamaktadırlar. Ayrıca ana babaların da artık çocuklarını doğa içinde oynamaya özendirmedikleri, çocukların parklarda ya da doğal alanlarda oynamaları konusunda bir tür korkuları olduğu saptanmaktadır. Wright sözü şuraya getirmektedir: "Çocukların insan yapımı çevrelerde, hatta sanal çevrelerde ortaya çıkan oyunları ve diğer etkinlikleri, oyun için güdülenme veya gözetilen yararlar benzer olsa bile, doğal çevredeki oyunla aynı değildir. Çocuklar yalnızca doğal çevre içinde oynama aracılığıyla doğal dünyanın bilincini, anlayışını, beğenisini kazanacaklardır." Ama Wright da çocukların içinde özgürce oynayabileceği doğal çevrelerin artık pek kalmadığının farkındadır (Napier ve Sharkey, 2004).

Amerika'da durum böyle, ya diğer ülkelerde nasıl? Japonya toplantısına Etiyopya'dan katılan Taddesse Berisso bildirisini şöyle bitirmiştir: "Günümüzde Etiyopya'da geleneksel oyunlara gösterilen ilgi ve verilen önem azalıyor görünmektedir. Bu durum, gençlerin okula ve diğer 'üretici' etkinliklere girmeleri, nüfusun baskısı nedeniyle oyun alanlarının daralması, yorucu ve yıpratıcı oyunları engelleyen sağlık kaygıları ve modern insanın dikkatini çeken futbol gibi modern sporların da içinde olduğu çeşitli nedenlere bağlıdır." Burada da doğal oyun çevresinden ve geleneğinden uzaklaşma ve programlı etkinliklere yönelme eğilimini bulmaktayız. Biri dünyanın en zengin, diğeri en yoksul iki ülkesinde aynı gelişmeleri görmeyi oldukça ilginç buluyorum. Japonya toplantısına Almanya'dan katılan ve çocuk kültürü konusunda biraz daha iyimser olan Helmut Fisher de sonunda aynı noktaya gelmiştir: "Çocukların kendi oyunlarını yapmadaki yaratıcı yolları ortadan kalkmadı. Tam tersine, büyük ölçüde oyun oynamaktan ibaret kendine özgü bir çocuk kültürü mevcuttur. Ancak, dışarıda ve

açık havada oynamanın büyük bir eğitsel değeri olmadığı, dolayısıyla gerekli de olmadığı ve faydayı vurgulayan modern topluma göre zaman kaybı olduğu düşüncesi gitgide artmaktadır." (Onur 2000; Onur ve Çelen 2002).

Oyun alanında en önemli tartışmalardan birinin oyun ve iş ayrımı konusunda olduğunu belirtmiştik. 80'lerden bu yana yapılan araştırmalar bu ayrımın anlamsız olduğunu ortaya koymuştur. Bir başka tartışma konusu da oyunun içeride/dışarıda olması arasındaki farklılıktır. Yakın zamanlara kadar içeride oynamanın değeri savunulmuş, dışarıda oynamanın sağlayacağı yararlar görmezlikten gelinmiştir. Bunun nedeni yalnızca çevresel olanaksızlıklar değildir, aynı zamanda dışarıda oynamanın yararının bilinmemesi ya da unutulmuş olmasıdır. Temel bir neden de, dışarıda oynamanın çocuğun sadece fiziksel yönlerini geliştireceği yanılgısıdır; oysa bugün bu tür oyunların çocuğun gelişimine bütün alanlarda katkıda bulunduğu bilinmektedir. Dışarıda oynamak fiziksel becerileri geliştirdiği gibi, dil, matematik, fen becerilerini de geliştirmekte (ağırlıkları, mesafeyi, hızı karşılaştırmak gibi), ayrıca soru sormayı ve keşfetmeyi de teşvik etmektedir (Napier ve Sharkey, 2004). Ancak bu bulguların nedensel değil ilişkisel olduğunu gözardı etmemek gerekmektedir.

Smith ve Cowie'ye (1989) göre oyun araştırmalarından çıkan genel sonuçlardan biri, oyunun idealleştirilmesi adı verilen eğilimden sakınılması gerektiğidir. Bazı toplumlarda çocukların daha az oynadıkları, buna karşın normal biçimde geliştikleri bilinmektedir. Araştırmalardan çıkan bir başka sonuç da, oyunun birtakım yararlar sağlamakla birlikte bu yararların zorunlu da olmadığıdır; başka bir deyişle, oyunun sağladığı bu yararlar başka yollarla da elde edilebilmektedir (örneğin, çocuklar toplumsal yeterliği oyun oynayarak da kazanabilir, başka etkinliklerle de). Ancak bu sonuçlar oyunun verdiği hazzın değerini azaltmaz; bu da -gelişimsel sonuçları ne olursa olsun-oyuna verilen değeri sürekli kılmaktadır.

Oyunla ilgili çalışmalar çerçevesinde oyuncakla ilgili araştırmalar da söz konusudur. Oyuncakla ilgili olarak ele alınan başlıca sorunlar, oyuncakla oynamanın gelişime katkısı, savaş oyuncaklarının çocuğun davranışına etkisi, toplumsal cinsiyet ve oyuncaklar, oyuncak sepetinin oluşumu gibi konulardır. Oyuncakla ilgili yayınlarda önceden yapılmış (pre-structured) ve açık uçlu (open-ended) malzeme ayrımı yapılmaktadır. Önceden yapılmış malzemeler (örneğin çay takımı gibi) sınırlı ve önceden belirlenmiş bir kullanım alanı sağlamaktadırlar. Açık uçlu malzemeler (kum, su

ve benzeri doğal nesnelere) ise çocuklara kendi oyunlarını kurmakta daha fazla olanak sağlamaktadırlar. Buna karşılık ticari amaçla üretilmiş oyuncakların çocukların duyuşsal deneyimini sınırladığı ileri sürülmektedir.

Goldschmeid (akt. Napier, 2004) 1990'larda "buluşçu oyun" kavramını geliştirmiştir. Bu tür oyunun çocuğun araştırmasını ve keşfetmesini desteklediği kabul edilmektedir. Goldschmeid bebeklerin araştırma yetisini geliştirecek doğal malzemelerin yer aldığı bir oyuncak sepeti önermektedir. Bu sepette plastik malzemeler ya da satın alınmış oyuncaklar bulunmaktadır. Sepette doğal (sünger taşı, diş fırçası, çakıl taşı, çam kozalağı, vb.); tahta (küçük kutular, küpler, düdüklü, vb.); kumaş (top, deri cüzdan, yapay kemik, vb.); metal (kaşık, yumurta çırpacağı, limon sıkacağı, vb.); kâğıt ve karton (karton kutu, defter, vb.) malzemeler bulunmaktadır. Ancak, geleneksel oyun malzemelerinin çocuğun yaratıcılığını daha fazla teşvik ettiği savı tartışmalıdır; genellikle, oyuncağın yapıldığı maddenin değil, oyuncağın hangi ilişkiler içinde kullanıldığının daha önemli olduğu kabul edilmektedir.

Oyuncaklarla ilgili güncel tartışmalardan biri de toplumsal cinsiyet konusundadır. Kız ve erkek çocuklara cinsiyetlerine özgü sayılan oyuncakların verilmesi eğilimi eskiden beri dikkati çekmiş ve eleştirilmiştir. Napier (2004) buna, oyuncakların çalışma dünyasına ilişkin olumsuz kalıp yargıları pekiştirdiği eleştirisini de eklemektedir. Örneğin doktor setleri erkek çocuklara, hemşirelik setleri kız çocuklara yöneliktir. Napier'in aktardığına göre Dixon'un salon oyunları, yap-bozlar üzerinde yaptığı araştırma da hem toplumsal cinsiyet ayrımının pekiştirildiğini, hem de etnosantrik bir vurgulama yapıldığını ortaya koymaktadır: Oyuncaklar çocukların dünyayı Batının kapitalist toplumu açısından görmelerine koşullandırılmaktadır. Monopoly gibi oyunlar yarışmacı bir finans çevresinin kurallarına göre düzenlenmiştir ve çocukların -toplumların farklı biçimde örgütlenebileceği türünden- başka görüşlere yaklaşmasını engellemektedir. Cross (1997) çocukların oyununun, kitlesel tüketim ekonomisi ve onun arkasındaki üreticiler ve satıcılar tarafından biçimlendirildiğini belirtmektedir. Böylece, yüzyıllar boyunca dışarıda, bahçede, sokakta, açık alanlarda oynanan oyunlar da tarihe karışmıştır ve bugünün "kapatılmış" çocukları içeride oyuncaklarıyla yalnız başlarına oynamaktadırlar.

Öte yandan, savaş ya da şiddet oyunlarının ve oyuncaklarının çocuğun gelişimi üzerindeki etkileri önemli bir tartışma konusu olmayı sürdürmektedir. İnsanların

doğuştan bir saldırganlık dürtüsüne ve savaşıma eğilimine sahip olduğu, dolayısıyla çocukların da şiddet oyunlarına ve oyuncaklarına doğal olarak ilgi gösterdikleri savını günümüzde savunmaya olanak yoktur. Erkek çocukların silahla, kız çocukların bebekle oynaması gerektiği görüşü de artık savunulamaz. Erkeklerin sert ve saldırgan, kadınların yumuşak ve koruyucu olması yönündeki kalıp yargılar katılığı yitirdikçe cinsler arasındaki katı sınırların da gevşediği ve bu rahatlamamanın çocukların oyunlarına da yansıdığı görülmektedir. Ancak bu gelişmenin daha çok laboratuvar araştırmalarında görüldüğünü, gündelik yaşamı da etkilemesinin zaman alacağını belirtmek gerekmektedir (Shapiro, 1992).

Tüm bunların yanında, Dewey, oyunu, sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlar olarak nitelerken; Huizinga bunu, isteyerek ve kurallı olarak belli bir zaman ve mekânda yapılan faaliyetler olarak tanımlamaktadır. Spencer'in gözünde gerekli olmayan artık enerjilerin atılması görünümünü alan oyun; Eibesfeldt'te çıraklığın aktif bir şekli, Groos'da hayatın daha sonraki safhalarına hazırlık, Mitchell ve Mason'da insanın kendini ifade etmesi, Gulick'de de yapılması istenilenin yapılması şeklinde tanımlanmaktadır. Oyunun en önemli ana unsurları Patrick'in tanımında yer almaktadır: özgürce ve kendiliğinden yapılan faaliyetler. James ve Mc Daugall ise oyunun içgüdüsel tepki ve dürtülere dayandığını söylemektedirler fakat oyunun çocuklukta bir içgüdü mü, bir eğilim mi veya başka bir şey mi olduğu henüz çözümlenememiştir. Eğitim tarihinde oyuna verilen önem çok fazladır. Bütün eski toplumlarda beden eğitimi esas alan çok çeşitli oyunların oynandığını tarih kitapları yazmaktadır. Daha sonraki birçok pedagoğun eserlerinde doğrudan veya dolaylı olarak oyunun, eğitimdeki önemine ve yararlarına değinilmiştir. Platon'un "Devlet"i çocuk eğitiminde 3-7 yaşlar arasını 'oyun ve masal devresi' olarak ayırmaktadır. Aristoteles de beş yaşına kadar çocukların öğretim ve çalışmaya sokulmamalarını belirtmekte, bu devrede çocukların daha sonra olacakları şeyi taklit cinsinden oyunlar oynamalarını önermektedir. F. Rabelais, "Gargantua"sında çocuğun yalnız teorik bilgilerle eğitilmesini uygun bulmamakta; sabah derslerinden sonra başta jimnastik olmak üzere her türlü oyunla meşgul edilmesini istemektedir. J. Locke ise, derslerin daha verimli olabilmesi için oyun içgüdülerinden faydalanılmasını istemektedir. Fenelon da okumanın, eğitimin oynayarak da yapılabileceğini vurgulamakta; sıkıcı, kupkuru teorik öğretimden kurtulmak için oyunlu ve eğlenceli bir eğitim tavsiye etmektedir. Eğitimde hürriyet

ilkesinin en büyük savunucusu Rousseau ise, tabiat içinde eğitime terk ettiği Emile'in önce duyu organlarının eğitilmesi gerektiğini belirtmekte ve bunun da oyunla olacağını yazmaktadır. Okulların ders programlarına oyun, yüzme ve jimnastik faaliyetlerini ders olarak sokan ilk pedagog ise Alman protestan rahibi Basedow'dur. "Çocuklarla oyun oynamayı bilmeyenlerin eğitici de olamayacaklarını savunan Salzman ise, her günün öğleden sonrasını oyun ve jimnastiklere ayırdığı gibi, pazar günlerini de 'oyun günü' olarak belirlemiştir. Pestalozzi'de ise oyun, çocuğu gerçek hayata bağlayan, onun yaşayışını doğal olarak ortaya koyan bir ortamdır (Ergün, 1980). Schiller oyunu, birikmiş fazla enerjilerin harcanması, tüketimi olarak gören enerjizm teorilerine karşı çıkarak; oyunu yetilerin uygunluğu, eğilimlerin ahengi, duyguların özgürlüğü olarak tanımlamaktadır. Oyunu bir eğitim aracı haline getiren, çocuk bahçelerinin kurucusu Fröbel, çocuk oyunlarını insan hayatının çekirdeği olarak görmekte, insanların derinlerde olan en iyi yeteneklerinin oyun yolu ile kendini gösterdiğini iddia etmektedir. Fröbel bu alanda yalnız teorik görüşler ileri sürmekle kalmamış, bunları, kurduğu çocuk bahçelerinde de bizzat uygulamıştır. Fröbel metodunun geliştiricisi olan Montessori'de, dünyanın her tarafına yaydığı Montessori okullarında önceden seçilmiş oyun malzemeleri içinde çocuğun hür gelişimini sağlamayı amaçlamıştır. Bu alanda Adler, çocuk oyunlarının karakter eğitiminde kendini ortaya koymada yararlı olduğunu vurgularken, Decroly de, problemleri çocukların eğitimleri ve bu arada oyunları üzerinde durmuştur (Ergün, 1980).

Sonuç olarak çocuğun, insanın ve hatta tüm canlıların hayatında büyük bir yer tutan 'oyun'un ne olduğu konusunda henüz kesin bir sonuca, herkesin kabul ettiği ortak bir tanıma varılamamıştır. Düşünürler, bugüne değin yaptıkları oyun tanımında kavramın farklı yönlerine değinmişlerdir. Bunlardan bazılarına yer verecek olursak şöyle sıralayabiliriz:

Ünlü oyun teorisyenlerinden Johan Huizinga, oyunu sıradan yaşamın dışında bilinçli olarak yapılan serbest (gönüllü) aktivite olarak tanımlamıştır. Ona göre manevi ilgilere bağlı olan ve kâr amacı güdülmeyen oyun, kendi içinde zaman/mekân sınırları ve sabit kuralları bulunan bir sosyal gruplaşma türüdür. "Oyunu oynadığı sırada oyuncu gerçek dünyadan izole olarak oyunun kendi dünya düzenine dahil olur." Roger Caillois ise oyuna şu özellikleri atfetmiştir: serbest, zaman/mekân anlamında ayrı, kurallarla yönetilen, üretime dayalı olmayan, yapay (make-believe). Bernard Suits, oyunu

kuralların müsaade ettiği ölçüde kurulan ortamdaki aktiviteye bağlanma olarak görmektedir. Avedon ve Brian Sutton-Smith'in ortak tanımlamasında oyun, istikrarsız sonuçlar doğurmak için belirli kurallar bütününde gerçekleştirilen, içinde zıt kuvvetlerin olduğu gönüllü kontrol sistemlerinin bir talimidir. Chris Crawford, oyunun içinde barındırması gereken dört temel özellik belirlemiştir. Bunları şöyle sıralamıştır: temsil, etkileşim, çatışma ve güvenlik. David Kelley, oyunu 'hedef gösteren belli kurallar dahilindeki eğlence biçimi' olarak tanımlamaktadır. Katie Salen ve Eric Zimmerman, oyunu farklı sonuçlar doğuran, kurallarla tanımlanmış, oyuncularını yapay çatışmalar ile bağlayan sistem olarak görmektedir. Gross, "Oyunun nedeni, onun amacıdır" diyerek kavramı farklı bir bakış açısıyla ele almıştır (Elkind, 1999).

2.2. Oyunun İşlevi, Çeşitleri ve Oyuncaklar

Çocukların oyunda gösterdikleri çeşitlilik başka hiçbir canlıda yoktur. Her ortamda, her durumda, her türlü malzeme ile çocuklar akla hayale gelmedik oyunlar çıkarırlar. Eldeki imkânlar ve hayal gücü ile çocuk durmadan yeni senaryolar düzenler, tasarladığı senaryoyu en içten duygularla oynar. Hayvan yavruları hep kendileri olarak oyun oynadıkları halde, çocukların oynayamayacakları rol yoktur; her cinsi, her mesleği, her yaştaki insanı, her türlü hayvan ve eşya rolünü rahatça oynayabilirler. Taş, ağaç, güneş, yıldız rolü bile oynayabilirler, ama her şeyin farkında olarak. Bir çocuk aşçıbaşı olup ayakkabılar içinde yemek pişiriyor, sonra onu terlikler içinde servis yapıyorsa; bir çocuk köprü şeklinde bükülüp bir başkası onun altından su olarak akıyorsa, ayaklarının arasına aldığı bir değneği bazen at, bazen taksi, bazen de uzay aracı gibi kullanabiliyorsa... Çocuk her şeyin farkındadır, gerçeğin ne olduğunu çok iyi bilmektedir. Ancak onlar büyüklerden çok daha yetenekli, onlardan daha orjinal buluşları olan, dünyaya onlardan daha egemen tiyatro oyuncusudurlar. Hiç bir seyirciye ihtiyaç duymadan, alkış beklemeden, istedikleri sahne ve dekorla, her şeyi oyuncağa dönüştürerek oyun oynayabilirler (Ergün, 1980).

Oyunlar en baştan, tek tek oynanan oyunlar ve grup oyunları diye ikiye ayrılmaktadır. Oyun en iyi, en içten, kendisi için, gösteri şekline bürünmemiş olarak yalnız başına oynanır. Çocuk kendi oyununa dalıp gittiğinde anne baba ona müdahale eder veya ilgilenirse, bu çabucak bir gösteri biçimine dönüşmektedir. Ama sosyal hayata geçiş için, çocuğun başka insanlar olduğunu da anlaması, onlarla kendini

kıyaslaması, onların haklarına saygı göstermesi, yardımlaşmayı, dostluğu anlaması için grup oyunları da çok gereklidir. Ancak bugünün tek çocuklu aileleri, çocuk parklarının çocukları tek başlarına oynamaya iten bazı öğeleri, okul öncesi eğitim kurumlarına ve okul hayatına kadar çocukların grup oyunlarını engellemektedir. Oyunların büyük bir kısmı oyuncaklarla oynanır. Ama çocuğun yatmak, koşmak, sıçramak, çeşitli beden şekilleri ve hareketleri yapmak şeklinde oyuncaksız oynadığı oyunlar da vardır. Ancak bu ikinci grup oyunlar, büyük oranda çocuğun bedenî gelişimine bağlıdır (Ergün, 1980).

Çocuk oyunları amaçlarına göre bir sınıflandırmaya tâbi tutulursa bedensel gelişim oyunları, zihinsel gelişim oyunları ve hoş vakit geçirme oyunları olarak sınıflandırılabilir. Ancak çocuk oyunlarının dinlenmek, hoş vakit geçirmek için mi olduğu şüpheli ve tartışmalıdır. Oyunun bir parçası olarak "oyuncak" ve "oyun malzemeleri" günümüzde oyuna iyice egemen olmuştur. Çevresiyle bir anlaşma bir uzlaşma olarak gördüğümüz oyunda çocuk, çevresindeki her şeyi oyuncak olarak kullanabilmektedir. Taş, toprak, ağaçlar, tava, tencere vs. her şey; giyinme, yemek yeme, otobüse binme ve seyahat etme, yatma, uyuma ve hatta son zamanlarda televizyondaki dizileri taklit ederek ameliyat yapma, adam tutuklama vs. her hareket çocukların ellerinde oyuna, oyuncuğa dönüşebilmektedir (Ergün, 1980).

Çocuk yakın çevresindeki her şeyi oyuncak olarak kullanabildiğine göre, bu çevreyi düzenlemek çok önemlidir. Eskiden çocuğun çevresi onun için daha kolay anlaşılabilir ve tehlikesiz idi. Çocuk küçük yaştan itibaren yetişkinlerin çalışmalarına katılır, yetişkin işlerinin çoğunu minyatürleştirip oyun şekline dönüştürerek yapabiliirdi. Oysa bugün çevre tehlikeli ve anlaşılmaz olmuştur. Çocuk, annesinin yanına oturup çamaşır yıkayamamakta, onları serip kurutamamakta; çamaşır makinesine atılan kirlilerin öbür taraftan temiz ve kurumuş olarak çıktığını görmektedir. Çocuğun çamaşır makinesine yaklaşması tehlikeli görüldüğünden, çocuk bu olguyu yalnızca anlamadan seyretmekte, oyun olarak taklit edecek bir şey bulamamaktadır. Artık çocuk ateşte parmağını yakamamakta, ateşe yaklaşırsa cereyana çarpılmakta veya gaz patlaması olmaktadır. Üstelik iyice hapsedilmiş oldukları ev içinde anne babalar çocukların ayakaltında dolaşmamalarını tembih etmekte, elektrikli ev âletleri, havagazı, tüp gaz, büyük mobilyalar çocukların ev içindeki çevresini onlar için tehlikeli bir hale getirmekte, ev içindeki oyunları devamlı sınırlandırılmakta, hatta oyun odaları ve kafesleri içinde korunmaya alınmaktadırlar. Büyük kentlerde ise cadde ve sokaklardaki

kargaşa, oyun alanlarının olmayışı çocuğun geniş çevresindeki çok önemli problemler olarak ortaya çıkmaktadır. Çocuğun yakın çevresi, ona oyun imkânları sağlayacak çeşitli malzeme ve eşyalarla dolu olmalıdır. Büyükler için değersiz olan boş ambalaj kutuları, inşaat artıkları, dükkân ve tamirhane süprüntüleri çocuklar için çok ilgi çekicidir. İnşaat yerleri ve evde kırık döküklerin doldurulduğu kutular çocuklar üzerinde sihirli bir çekme gücüne sahiptir. Çocuklar oyunlarını değiştirecek ve zenginleştirecek şeyler peşindedirler. Masaların altları mağara olarak kullanılabilirdiği gibi, eski kahve değirmenini de film makinesi olarak rahatça kullanabilmektedirler. Çocuklar, bizim işe yaramaz diye attığımız her malzeme üzerinde birçok oyun kurguları geliştirebilirler. Çünkü onlarda geniş bir hayal gücü ve buluş bolluğu vardır. Çocuklarda yaratıcılık gücü en çok bu şekilde gelişmektedir. Anne babalar çocukları, bazı malzemelerle oynamalarında ve eskitmelerinde serbest bırakmalıdırlar. Büyüklere eski, işe yaramaz görünen şeyler çocuk odalarında çocuğun uzun zaman vazgeçemeyeceği bir oyuncak olabilirler. Oysa yeni alınan bazı fabrika oyuncakları çocuklara hiç bir oyun kurgusu ilham etmemektedir ve sonuç olarak itibar görmemektedir (Ergün, 1980).

Oyun malzemeleri için en önemli kaynak, ev işlerinin artıklarıdır. Ambalaj kutuları, kese kâğıtları, küçük torbalar, sigara, kibrit, şeker kutuları, plastik bardaklar, çamaşır leğenleri, teneke ve plastik kutular, vidalı kapaklı şişeler, fileler vs... Çocuk bir ayakkabı kutusunu hem garaj, hem de bebek karyolası olarak, kese kâğıtlarını şapka ve maske olarak, çok büyük karton kutuları ev olarak vs. kullanabilir. Bu malzemeler içinde çocuk kendi oyun dünyasını kurabilir. Eski giyim eşyaları, atılacak büyük ve küçük kumaş, bez parçaları, eski radyolar, gramofonlar, teypler vs. diğer ev eşyaları çocukların söküp takma, hatta uzay istasyonu kurma çalışmalarında çok işe yararlar. Çocuk, evdeki her malzemeyi, kendi oyun kurgusu içinde oyuncak haline getirebilir. Tavalı, tencereler gürültü ve ritim müzik âletleri olabilirler. Koltuklar, tabureler... Çocuk gözünde ev bir uçak kabinine veya bir gemi içine dönüşebilir. Çocukların oyun sevinçlerini boğmaktan, sık sık ve gereksiz yasaklamalar yapmaktan mümkün olduğu kadar kaçınılmalıdır. İnşaat yerlerinin artıkları, ev badanalarında ve ev taşınmalarında çıkan artıklar çocuklara binlerce oyun malzemesi verirler. Tehlikeli ve yasak ilân edilen inşaat alanları çocuklar için çok çekici ve ideal oyun alanlarıdır. Ama yine yasak kalmalıdır. Tamir atölyeleri, basımevleri, cilteveleri, terziler vs... çocuklara binlerce oyun malzemesi ve oyun imkânı sunarlar. Çocuk bahçeleri bu yönden çok fakirdir. Çocuk

parklarında da bir kaç demir binecekten başka bir şey yoktur. Park ve bahçeleri, çocuklara oyun imkânları sunacak tehlikesiz ve temiz bazı ıvır zıvırlarla doldurmak gerekmektedir. Böylece oralar bir kat daha neşelenecektir. Yukarıda sayılan şeyler oyuncak değil, oyun malzemesidirler. Ancak çocukların hayal güçleri ve buluşlarıyla oyuna katılabilirler. Bunların dışında bir de salt oyun için hazırlanan oyuncaklar vardır.

Oyuncak, yetişkinler tarafından hazırlanan, çocuk oyunlarına yardımcı almak için hazırlanmış ve ana işlevi çocuğu oynatmak olan oyun malzemeleridir. İlk defa XVI. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Önce evlerde bez bebekler, toplar vs. hazırlamak şeklinde başlamış, daha sonra bu işle ilgilenen ustaların uğraşlarıyla oyuncak atölyelerinde bez, tahta, demir ve tel esasına dayalı hızlı bir çalışmaya geçilmiştir. En nihayet bu iş de fabrikalaşmış, özellikle oyuncak sanayisine sınırsız şekil, renk ve özellikle sertlik ve yumuşaklık verilebilen plastiğin girmesinden sonra, bu dalda da seri üretime geçilmiştir. Son zamanlarda oyuncak teknolojisi alabildiğine gelişmektedir. Ama bu salt çekicilik ve teknik esaslar üzerine dayanmakta; çocuk psikolojisi ve pedagojik veriler gözden uzak tutulmaktadır. Oyuncaklar, genellikle yetişkin insanların kullandıkları eşyaların minyatürleştirilmiş şeklidir. Bisikletler, arabalar, atlar, bebekler, telefonlar vs... hep gerçek hayatta büyükleri olan şeylerdir. Burada çocuk bir minyatür insan olarak görülmekte, büyüklerin yaptığı her hareketi küçüklerin taklit etmesini sağlayacak oyuncaklar yapılmaktadır. Bu oyuncaklar bazen karikatür biçimi kaba hatlarıyla yapılabildiği gibi, bazen en ince ayrıntılarına kadar işlenmekte, genellikle de mekanik yoldan hareketlendirilmektedir. Yaylı kurularak hareket ettirilen oyuncaklar, yatırınca gözlerini kapatan, karnına basınca ağlayan, uzaktan hava şişirilmesiyle çeşitli hareketler yapan plastik canlılar. Son zamanlarda oyuncak sanayisinde bir enerji kaynağı olarak elektrikten de faydalanılmaya başlanmıştır (Ergün, 1980).

Bakış açılarına göre çeşitli oyuncak sınıflandırmaları vardır. Büyük ve küçük kas gelişimini sağlayan oyuncaklar, yaratıcılık ve hayal gücünü geliştiren, sanat ve el işlerini geliştiren, anlama, kavrama gücünü geliştiren oyuncaklar, dans ve müzik oyuncakları, evcilik oyuncakları gibi. Bir başka açıdan (Roger Coillois) ok ve kılıçtan tank ve makineye kadar uzanan savaş oyuncakları; zar, tombala vs. ye dayanan şans oyuncakları; bebekler, maskeleri, çok çeşitli kıyafetleri içine alan taklit oyunları ve son bir grup olarak da kızak, salıncak, atlıkarınca gibi -aynı zamanda da tehlikeli olan- heyecan oyuncakları. Bir başka sınıflama oyunu hareket, deneme ve rol oyunları olarak

alıp, oyuncakları da bu oyunlara göre gruplandırmaktadır. Oyuncaklar büyüklüklerine, yapıldıkları maddelere, hitap ettikleri yaş gruplarına ve cinslere göre daha çok çeşitli sınıflandırmalar içinde sistemleştirilmeye çalışılmaktadır. Yalnız şu açıktır ki, oyun içinde oyuncağın oranı gittikçe artmaktadır ve çocuk sahibi herkes de hem kendileri çocuklarla daha fazla ilgilenmemek için, hem de çocukların gelişimleri için durmadan oyuncak almaktadırlar. Çocukluk bir oynama dönemidir. Çocuk kendi eli, ayağı ile de oynayabilir, anne babası ve kardeşleriyle de. Biraz büyüyünce arkadaşlarıyla grup oyunları da oynayabilir. Ama toplumsal gelişmeler sonucu, çocuğun diğer çocuklarla bir arada bulunma ve oynama imkânları giderek sınırlandırılmıştır. Onun için çocuk oyunlarında oyuncağın oranı giderek artmakta, ona arkadaş olarak oyuncak bebekler, oyuncak hayvanlar vs. verilmekte; anne babalar çocuklarıyla daha az ilgilenmek için onları oyuncağa boğmaktadırlar. Toplumdaki kişiyi yalnızlığa itme gelişimi o derece artmıştır ki, çocuk oyuncakları büyükleri de meşgul ettiği gibi, ayrıca bir de yetişkin oyuncakları sanayi giderek gelişmektedir (Ergün, 1980).

Tüm bu anlatılanların yanında hayatımıza son yıllarda giren ve özellikle çocuklar başta olmak üzere tüm insanoğlunu etkisi altına alan “Dijital Oyunlar” artık tüm dünyada yadsınamaz bir gerçektir. Hayatımızı bu denli etkileyen bilgisayar ve bilgisayar oyunları, hayatımızda klasik oyunun ve oyuncağın yerini almış bulunmaktadır. Bilgisayar oyunlarının, insanlığın vazgeçilmezi olmasının nedenlerini anlamak için, tarih boyunca geçirdiği dönüşümleri bilmek ve oyunlarda sunulan yaşam tarzlarının özelliklerini anlamak gerekmektedir.

2.3. Oyunun Değişen Yüzü Dijital Oyunlar: Bilgisayar Oyunlarının Tarihsel Gelişimi

Bilgisayar oyun sektörü dünya çapında 7 milyar Dolar’a yaklaşan piyasa hacmiyle dev bir endüstridir. Bu başlık altında bilgisayar oyunlarının ortaya çıkışı ve sektörün bugünkü konumuna gelirken geçtiği aşamalar ele alınmıştır.

Bilgisayar oyunlarının ilk olarak yazılmaları 1960’larda Amerikan üniversitelerinde gerçekleşmiştir. Sonraki on yıl içerisinde bilgisayar meraklıları tarafından programlama geliştirildikçe oyunlara uyarlamalar yapılmıştır. Massachusetts Institute of Technology’nin (MIT) 1959’da bilgisayar derslerini müfredatına almasıyla beraber, NASA destekli yapay zekâ araştırma takımları kurulmuştur. Bu takımdakiler

bilgisayar oyunlarını enformasyonu işlemede yeni yollar üretmek için kullanmışlar ve geliştirmişlerdir (nimf, 2005).

1962’de Steve Russell’ın bir bilim-kurgu kombat oyunu olarak tasarladığı Space War, Nolan Bushnell tarafından oyun makinesine aktarılmıştır. 1971’de geliştirdiği yeni oyunu Pong’un da başarı getirmesinin ardından, Ampex adına çalışan Bushnell iki mühendis ortağıyla beraber, Atari’yi kurmuştur. Atari, 1974 yılında piyasaya 10 bin adet Pong sürmüş, 90 bin adet de diğer üreticiler tarafından satılmıştır (Kinder, 1991). Pong, ABD’de ün yakalayan tümüyle elektronik olma özelliğine sahip ilk oyundur. Bir çeşit elektronik masa tenisi oyunu olan Pong, 1.000 Dolar tutarındaki fiyatına rağmen göz ardı edilemeyecek bir başarı elde etmiştir.

Dönemin Brown box olarak tabir edilen sisteminin grafikleri o kadar ilkel ki, oyuncular konsolu bağladıkları televizyon ekranına sanal tenis kortları oluşturabilmek için plastik ekipmanlar yapıştırmak zorunda kalmıştır. Magnavox, yine de sistemin lisansını 1972’de Odyssey adıyla almıştır. Piyasada yaygın televizyonlarla uyumlu cihaz, etkin pazarlanmamasına karşın ilk yılında 100 binlik satış rakamını yakalamıştır. Öyle ki, müşteriler sistemin sadece Magnavox televizyonlara adapte edilebildiğini sanmışlardır. Yine de, ilk ticari oyun paketlerinin bu sistemle piyasaya sürüldüğünü söyleyebiliriz. Pong da Odyssey’in masa tenisi oyunundan ilham alınarak yaratılmış, Atari firmasının 2600 Video Computer Game System’ini 1976’da piyasaya sürmesiyle ABD’de büyük ölçüde yayılmıştır. Ancak, Pong sadece bir yenilik değildi, aslında Japonya’yı kasıp kavuran diğer bir oyunun, Space Invaders’ın öncüsüdür (Turkle, 1997). 1978’deki Space Invaders, uluslararası alanda başarı getiren ilk arcade olmuş ve bu oyunla birlikte tilt ilk sıradaki yerini devretmiştir.

Bilgisayar oyunları tarihinde ilk aşamayı yazılımcıların 1960’lardaki denemeleri temsil ediyorsa, ikinci aşamanın da 1970’lerde Pong ile gelen ticari patlamayla başladığı düşünülebilir. Shoot ‘em up” tarzı Space Invaders da bu dönemdeki popülaritesiyle yeni bir endüstrinin kurulmasına katkı sağlamıştır (Darley, 2000). National Semiconductors gibi dev sayısal ekipman üreticilerinin, oyunları yeni bir pazar olarak görmesiyle rekabet ortamının bu sektördeki temelleri atılmıştır.

İlk dönem bilgisayar oyunlarında savaş, shooting türlerinde hacker kültürüne mahsus erkek yazılımcıların etkilerini açıkça görmek mümkündür. Bunlar, çizgi roman ve aksiyon filmleri gibi diğer medya türlerini dikkate alarak genç kesim erkeklere

paralel sunumlar yapmıştır. Günümüzde, aynı durumun anlatılar düzeyinde de devam ettiğini bilgisayar oyunlarının çoğunluğunda gözlemlemek mümkündür (Turkle, 1997).

Bilgisayar oyunlarının sayısal görsel biçim olarak yükselişinin iki yüzü vardır: Arcade'lerde ve diğer jeton ile çalıştırılan makinelerde sunulan kamusal eğlence türü ve de evde özel kullanıma yönelik tasarlanmış biçimi. İlk arcade'lerin ortaya çıkışından sonra, yarı iletken üreticisi Intel'in 1971 yılında 'çip üzerinde mikro-programlanabilir bilgisayar' geliştirdiğini duyurmasının hemen ardından bu teknoloji ikinci tür olarak ev oyun konsollarına aktarılmıştır. Her iki tür de günümüze kadar mevcudiyetini birbirlerine paralel bir gelişim çizgisinde sürdürmüştür. Bunun nedeni olarak ilk zamanların rakipsiz firması olan Atari'nin her iki alan için üretim yapmasıyla başlattığı gelenek gösterilebilir. Bu noktada çizginin sürekliliğini bozan unsur kişisel bilgisayarlar (Personal Computer -PC) olmuştur. Ancak, bunlar da dahi yazılım boyutunda tamamlayıcı bir yapı oluşmuştur. Arcadeler'de oynanan oyunlar öncelikle ev konsollarına ve daha sonrasında PC'lere uyarlanmıştır. Günümüzde alışlagelmişin aksine ev konsollarının oyun salonlarına taşınması ise oyun endüstrisinin farklı bir ticari boyutu olarak düşünülebilir (Darley, 2000).

Video oyunları sektörünün patlama gösterdiği ilk zamanlarda uçuş ve sürüş simülasyon teknolojileri üretmek için büyük çabalar sarfedilmiş, akabinde özellikle golf ve futbol başta olmak üzere spor alanında bu tür girişimlerin devamı gelmiştir. Ve ev oyun konsollarının tarzı daha çok aksiyon üzerine kurulmuş, PC için oyunlarda yap-boz ve harita maceraları ön planda olmuştur. Oyunların mikro bilgisayarlara ve arcade'lere taşınmasıyla eğlence parklarında modern, temiz, aile ortamında eğlenilebilecek bir görünümü sağlamak için elektronik oyunlardan yararlanma olanağı doğmuş, onlar sayesinde bu tür yerlere saygınlık kazandırılmıştır. Oyunların elektronik versiyonları özellikle bu tür mekânlarda kamusal kullanım açısından uygun görülmüştür. Bu amaçlarla kullanım alanına dayanılarak, elektronik oyunların izole edici olmaktan uzak, aksine konuşma ve etkileşime dayanan kolektif bir aktivite olduğu düşünülebilir. Aynı oyunlar zaman içindeki yolculuğunda evlere taşınmış, Pong oyunların eve yönelik sunumunda kayda değer olarak görülebilecek ilk sürüm olmuştur.

O dönemde hangi oyuna yeni tasarım geliştirileceğinin ölçütü, jeton ile işletilen makineler sayesinde anlaşılmıştır. Jetonlu makinelerde yüksek talep gören oyunlar, daha sonrasında ev oyun konsollarına aktarılmıştır. Bu yüzden yeni yazılım uyarlamalarının

çoğunun orijinalinde jetonlu makineler vardır. Space Invaders da bunlardan biridir. Piyasaya Japon jetonlu makineleriyle giren oyunun hakları Atari firması tarafından alınmış ve Rick Maurer tarafından konsola aktarılmıştır. Tabi, tüm uyarlamaların hepsi zaman içinde başarı getirmemiştir. Mesela Pac-Man'in yine Atari firması tarafından yapılan uyarlaması çok sayıda olumsuz eleştiriye neden olmuştur. Arcade kültüründen ev ortamına geçerken, bu iki tür arasındaki farklılıkların gelişimini anlamak adına kısaca özetlenmesi yarar sağlayacaktır. İlk bakışta arcade'ler ile ev oyun konsolları arasında göze çarpan temel fark, arcade'lerin özel olarak işlemcisiyle birlikte tek bir oyun için tasarlanmış olmasıdır. Ev için tasarlanan oyun konsolları ise kartuş sistemiyle çalışmakla birlikte, bazıları kendi hafızasına sahip olmuştur. Dönemin oyunlarının grafik yapısı göz önünde bulundurulduğunda, hafıza alanı olarak da geniş yer kaplamadıkları, dolayısıyla tek bir kartuşa onlarca oyunun sıkıştırılmasının mümkün olduğu gözlenmektedir. İçerik ve etkileri yönünden bir diğer fark göze çarpmaktadır. Evlerdeki ilk oyun konsolları metinsel ve anlatsal boyutta arcade'lere benzemekte, fakat bağlamı ve sosyal aktiviteleri çerçevesinde büyük farklılık arz etmektedir. Ev konsolları bu anlamda arcade kültüründeki ahlaki çekinceyi barındırmamaktadır. Bireyin bir nevi izole olduğu kendi ortamında oyun makinesiyle kurduğu bağın niteliği değişmektedir (Turkle, 1998).

Henüz 1980'lere gelinirken sayıları yirmiye aşan video oyunu üreticisinin piyasada hüküm sürdüğü görülmektedir. Bunlar, farklı gelişmelerin kaynağı olmuş ve video oyunları tarihine etki etmiştir. O dönemde Midway Manufacturing Company lisansında üretilen 9 bin oyun daha mevcuttur. Bağımsız oyun yazılımcıları Apple, Commodore, Tandy ve hatta Atari için üretim yapmaya başlamıştır. Magnavox ev televizyon setlerine adapte edilebilen Activision sistemini piyasaya sürmüştür. Aynı yıl içerisinde Fairchild Camera and Instrument ilk programlanabilir video oyun sistemini tanıtmıştır. Bu sayede kartuşları kullanarak çeşitli oyunları oynamak mümkün hale gelmiştir (Tofts, 2003).

Makinelerin gücü yükseldikçe, ki bu oyun sırasında işlemcinin kullanıcıya tepkiyi daha çabuk iletmesi anlamına gelmektedir, görüntü ve ses kalitesinde artış gerçekleşmiş ve bu sayede daha detaylı ve kompleks oyunların inşası mümkün hale gelmiştir. Zaman içerisinde artan disk kapasiteleri daha fazla veri taşınmaya olanak vererek oyunun oynanabilirliğini arttırmıştır. Oyuncu, en basit anlamda oyun ortasında

disk deęiřtirmek derdinden böylece kurtulmuřtur. Nolan Bushnell, Atari'nin yetkilerini 1976'da 30 milyon Dolar karşılıęında Warner Communications'a devretmiř, iki yıl sonrasında Amerikalılar'ın programlanabilir video oyunları için yaptıęı harcamalar 200 milyon Dolar'a ulařmıřtır (Provenzo, 1991).

1979 yılına gelindięinde Amerika Birleřik Devletleri'nde video oyunları patlamasını yaratacak cinsten bir rekabet altyapısının mevcut olduęu görölmektedir. Atari'ye rakip olarak Midway, Mattel, Cinematronics ve Sega'nın yanısıra, Namco ve Taito gibi Japon firmaları da boy göstermeye baslamıřtır. Bunlar arasında Atari'nin en ciddi rakibi, Japonya çıkıřlı Pac-Man, Galaxian ve Space Invaders gibi ABD'de en iyi satan üç oyunun lisansını elinde bulunduran Midway olmuřtur.

1980'ler video oyunları endüstrisinde büyük patlamanın yařandığı ve bilgisayar oyunlarının yaklařtığı çağ olarak görölebilir. 1981, video oyunları tarihinde bekleyiř yılı olarak geęer. 1982 yılı, video oyunları konusunda kitapların yazıldıęı, video oyunlarının bilgisayara uyarlamalarının yapıldığı, bu yeni türün eęlence sektöründeki yerinin belirlenmeye çalıřıldıęı dönemin bařlangıcına tekabül etmektedir. O yıl içerisinde Time Magazine video oyunlarına kapaęında yer ayırmıřtır. Endüstrideki en büyük patlama video oyun konsollarında yařanmıřtır. 2 milyar Dolar tutarında donanım ve yazılım satan video konsolu üreticisi Atari'nin satıřları her 9 ayda ikiye katlar hale gelmiřtir. Aynı yıl içerisinde sadece ABD'de video oyunlarına 9 milyar Dolar harcama yapılmıřtır. 6–16 yař arası çocukları olan 35 milyon hanenin bulunduęu ABD'de 30 milyon oyun sistemi satılmıřtır (Provenzo, 1991). Tabi o dönemde ev için tasarlanan oyun konsollarının henüz dar olan potansiyeli göz önünde bulundurulduęunda, rakamın sadece 1 milyar Doları'nın bunlara ait olduęunu görmekteyiz. Atari'nin ünlü oyunlarından Astroids 700–800 milyon Dolar'lık hâsılatı ile tek başına tüm zamanların en iyi giře yapan ve 40 yıllık bir gösterim geęmiřine sahip olan Gone With the Wind'den daha iyi bir hâsılataya ulařmıřtır (Kinder, 1991).

Üç yıl süren patlama döneminden sonra, bir dizi kötü tasarlanmış oyun Amerikan pazarını doldurmuřtur. 1982'deki 3 milyar Dolar yıllık satıřın ardından oluřan bu durum Atari firmasının 600 milyon Dolar kaybetmesine neden olmuřtur. 1983 yılının ilk aylarında satıřlar hala iyi düzeydeydi, rakamlar önceki yılın başına göre daha yüksekti.

Ancak, patlamanın durulduğu açıkça anlaşılmaktaydı. O yıl “filmi meşhur edecek oyun” sloganlarıyla piyasaya sürülen E.T., sadece altı haftalık bir çalışmanın ürünüydü. Öyle ki, lisansına 20 milyon Dolar ödenen oyunun satılmayan kartuşlarının yüz binlercesi yılsonunda imha edilmiştir. Sonraki yıl da %60’lık bir düşüş yaşayan endüstri, 1985’te dibe vurmuştur. Bu dönem video oyunları sektöründe 1984 buhranı olarak bilinir. Video oyunlarının ilgi kaybettiği bu yıllarda bilgisayar oyunları henüz bilindiği anlamda kendini göstermemiştir.

Bir Amerikan firması olan Atari endüstrideki patlamayı yaratmış ve buhranla beraber çökmüştür. İlk zamanlarındaki başarısını koruyamayan Firma, sonraları varlığını ucuz bilgisayar üreterek sürdürmüştür. 1983’te personel sayısını azaltmaya başlamıştır. 1982 Aralığı’nda 10 bin olan çalışan sayısı, Temmuz 1984’te 200’e düşürülmüştür (Crawford, 1987). Atari, kamuoyunun istediği hızlı ve kısa süreli oyunları üreten oyun firması olarak doğmuş ve aynı şekilde kapanmıştır. Çöküşün ilk yılında Kyoto merkezli yüz yıllık bir geçmişe sahip olan Nintendo firması, Famicom’u (Family Computer) piyasaya sürmüştür. Japonya’da rakipleri Sony ve Matsushita’yı bir anda deviren Nintendo, on sekiz ay içerisinde 2.1 milyon birim satmıştır. Bu sayede Japonya’daki evlerin %33’üne giren Nintendo, piyasanın %95’ine hâkim olmuştur. 1985 yılında, çoğunluğun artık video oyunlarının sonunun geldiğine inandığı dönemde, Nintendo Amerikan pazarına girmiş ve oyunlarının diğerlerinden farklı olduğunu göstermek, bir anlamda piyasayı canlandırmak için 30 milyon Dolar’lık reklam harcaması yapmıştır. Nitekim 5 yıl içinde pazarın %80’ini kontrol altına alan Nintendo, 1982’deki 3 milyar Dolar’lık zirve rakamı sadece oyun kartuşlarındaki satışlarıyla yakalamıştır. 1989’da önceki yıla oranla %40’lık büyüme kaydederek tüm Amerikan oyuncak sektöründe %20’lik bir paya sahip olmuştur. Aynı yılın sonuna gelindiğinde ABD’de her beş evin birine Nintendo sistemi girmiş bulunmaktadır. Hatta Nintendo firması bu oranın diğer yıl her 3 evden birine çıkartılması yönünde hedef belirlemiştir. Zaten, 1987, 1988, 1989 yılbaşı dönemlerinde Nintendo konsolu oyuncak pazarında tek başına en geniş satış dilimine sahip ürün olmuştur. 1989’da ABD’de en çok satılan ilk 20 oyuncaktan 16’sı video oyunu ya da video oyunuyla ilgili ürünler olmuştur. Aynı yıl bu ürünlere harcanan 11.4 milyon Dolar’ın %23’ü Nintendo ürünleri içindir. 1990’a gelindiğinde, Nintendo 7.2 milyonluk satışıyla video oyun endüstrisindeki toplam 4 milyar Dolar tutarındaki satışın 3.4 milyar Dolar’lık kısmına sahip olmuştur (Provenzo,

1991). Özetle, Nintendo itibarı zedelenen piyasada rekabete girmeden istediği düzeni kurmak fırsatını bulmuş ve arzu ettiği imajı oluşturmuştur.

Nintendo CEO'su ve Başkanı Hiroshi Yamauchi: “Atari örneğinden dersimizi aldık. Neden başarısızlığa uğradıklarımızı anlıyoruz. Hiçbir oyuncak şirketi, oyuncak şirketi kalarak büyüyemez” diyerek şirketin geleceği için daha farklı planlarının olduğunu vurgulamıştır. Zaten içinde bulunulan dönemin şartlarına göre strateji belirlemek özellikle günümüzde şirketlerin uzun vadeli planları için büyük önem arz etmektedir (Kinder, 1991).

Nintendo ekrandaki grafiklerin kalitesindense, etkileşimin karmaşık yönlerinin gelişimine eğilmiştir. 8 bit'lik Nintendolar grafik anlamında eski Atariler'e zaten üstünlük sağlamışlardır. Nintendo'nun başarısı yeni ve farklı estetik biçimlerin geliştirilmesinde yatmaktadır. Nintendo neslinin biçimlenmekte olan yeni estetik anlayışı, kompleks hareketler zincirinin basit grafik elemanlarıyla sağlanmasıdır (Wark, 2000). Nintendo için video oyunlarının yeni bir tür olarak diğerlerinden ayrıldığı dönemde temsili bir görev üstlenmiş olduğu söylenebilir.

1990 yılı sonunda ABD evlerindeki toplam 30 milyon Nintendo setine karşılık, 6 milyon Macintosh ve 18 milyon IBM/IBM uyumlu bilgisayar vardı (Kinder, 1991). Türkiye'de 2000'li yılların başında yaygınlaşmaya başlayan oyun konsolları üzerinden network sistemi, ABD'de Nintendo'nun girişimiyle 1991'de kurulmuştur. Bu sayede oyun konsolları üzerinden yeni tür oyunların önü açılmıştır. Nintendo, pazara girişinde 1959 yılında Mattel tarafından Barbie bebekler için kullanılan “jilet pazarlama stratejisi”ni uygulamıştır. Bu strateji, ürünün gelişimine ve doğrudan satışına yönelik bir yapılanma gerektirmektedir. Bunu sağlamak için ise, sadece firmanın kendi ürünlerine uyumlu ekstra aparatların kullanılması ve bunların kaliteden ödün verilmeden üretilmesi gerekmektedir. Nintendo firması da kendi donanımına uygun ekipmanların üst kalitede üretimi için bağımsız bir şirket ile anlaşmıştır. Buna ilaveten, durumun kendi adına güvencesini sağlamak için çeşitli yollara başvurmuştur. Örneğin, tanıtıldığı 1985 yılının Eylülünden sonraki 4 ay içinde 2.5 milyon kopya satan Super Mario Brothers'ın oyun kartuşlarına da diğerlerinde olduğu gibi sadece Nintendo makinelerinde çalışmasına izin veren çipler yerleştirilmiştir. Bu sayede sektördeki diğer firmalar büyük başarı getiren bu tip oyunlardan kendilerine çıkar sağlayamamıştır. Nitekim bu konu sağladığı tekel nedeniyle o dönemde mahkemelere uzun süre konu olmuştur. 1989'da Atari firması

Nintendo'ya rakiplerinin Nintendo donanımında çalışabilecek cinsten kartuşlar üretebilmesini engellediği gerekçesiyle 100 milyon Dolar'lık bir dava açmıştır. Nintendo'nun uzun vadedeki gelişim planları itirazlara konu olan bu stratejiyle desteklenmiş ve hedeflerine ulaşmada araç olarak kullanılmıştır. 1990'lı yılların genel olarak Nintendo ve Sega hâkimiyetindeki pazarda geçtiği söylenebilir. Nintendo ve Sega sadece birer oyundur, bilgisayar şirketi değildir. Sega'nın Sonic the Hedgehog ve Nintendo'nun Super Mario oyunları dünya çapında 100 milyon adeti bulan satış rakamlarına ulaşmıştır. Mortal Kombat gibi popüler bir oyunun 6 milyonda kaldığını göz önünde bulundurursak, Sonic the Hedgehog ve Super Mario'nun piyasaya girdiği dönemde talebin ne kadar yoğun olduğunu farketmiş oluruz (Pavlik, 1998). 1991 senesinde Japonya'nın ilk 50 sıradaki elektronik firmaları toplamda %21'lik gelir düşüşü yaşarken, Nintendo aynı yılda %19'luk büyüme kaydetmiştir. 1992'de 18 yaşın üzerindeki 28 milyon Amerikalı Nintendo oynamaktaydı. O yıl, Nintendo belirlediği hedefe ulaşmış, ABD'deki her üç çocuktan biri Nintendo sahibi olmuştur. Nintendo Entertainment System kullanıcılarının %35'inin, Gameboy kullananların ise %46'sının 18 yaş üzerinde olduğu saptanmıştır. Sega'nın daha sonra piyasaya sürdüğü CD System için bu oran %70'lere kadar tırmanmıştır (Pavlik,1998).

Nintendo ve Sega ürün geliştirme ve endüstriyel anlaşmaların takibiyle kalmayarak reklam alanına da yönelmişlerdir. İki firma da 1993 yılında kendi adlarına 95 milyon Dolar tutarında reklam harcaması yapmışlardır. Farklı medya stratejilerini takip etmekle beraber, halen bu alandaki yatırımlardan kaçınmamakta ve alandaki büyük ajanslarla çalışmaktadırlar. Berlin & Silverstein Sega'nın, Amerikan Leo Burnett ise Nintendo'nun reklam stratejilerini yüklenmektedir (Wark, 2000). Medyanın kendi içindeki yatay büyümesi ve anlaşmaları video oyun sektörünü de ailede içine almaktadır. Yapılan anlaşmalar sadece kartuş ya da sistemlerin distribütörlüğünü içermemekte, daha büyük açılımlara da konu olmaktadır. Örneğin Sega, medya devlerinden Time Warner ve Telecommunications Inc. ile anlaşarak kabloda Sega kanalı için 1990'ların ortalarında çalışmalara başlamıştır. Sadece Super Mario Brothers 3'ün getirisi, 1990'da piyasaya sürülmesini takiben 500 milyon Dolar'ı aşmış, 3 yılın sonunda 13 milyar Dolar'a yaklaşmıştır. 1994 yılına gelindiğinde Sega'nın Genesis System ile Nintendo'yu geride bıraktığı görülmektedir. O dönem, Mortal Kombat II'nin ilk haftalık satışları 50 milyon Dolar'ı bulmuştur. 1990'lı yılların ortalarında ABD'de

sadece oyun kartuşları yıllık 3 milyar Dolar satış yapmıştır. Yine aynı dönemde dünya çapında 40 milyon oyun sistemi satılmıştır. Kartuştan CD teknolojisine geçilirken, oyun konsolları artık sadece oyun fonksiyonu içermeyen daha komplike makinelere dönüşmeye başlamıştır. CD teknolojisi ses ve görüntü kalitesinde artışı beraberinde getirmiştir ki bu da oyun konsollarında yeni bir döneme işaret etmektedir. Bu yıllarda FPS olarak ortaya çıkan tür, bilgisayar oyunlarında gerçekliğe yaklaşılan dönüm noktası sayılabilir. Bilgisayar teknolojisi güçlendikçe ucuzlarken, bu tür oyunlar da gerçeğe yaklaşan grafikleriyle evrim geçirmiştir. Video oyun konsolları, fiyatları 150–400 Dolar aralığında değişen özelleştirilmiş bilgisayarlardır. Fiyatlarının çok yüksek olmaması, bunların belirlenen satış stratejileri doğrultusunda orta düzeydeki hemen her eve girmesine neden olmuştur. Hâlihazırda ABD’deki evlerin 50 milyonu oyun sistemine sahipken, 34 milyon evde PC bulunmaktadır. 1998 yılı itibariyle, Nintendo dünya video oyun pazarının %80’ine hakim olmuştur. 15 milyar Dolar’lık perakende satışıyla sektörde hala lider durumdadır, bugüne değin dünya çapında 1 milyardan fazla satmıştır (Pavlik, 1998). Özellikle vatani olan Japonya’da sağlam bir temeli mevcuttur. Bu ülkede tüm evlerin 1/3’ünde bir Nintendo sistemi bulunmaktadır ve satılan her bilgisayara karşılık 2 Nintendo düşmektedir. ABD’de de durum pek farklı değildir. Evde kullanılan 6 milyon Macintosh ve 20 milyon IBM türünden PC’ye karşılık, 30 milyonluk rakamıyla Nintendo konsolu üst sırada yerini almaktadır (Wark, 2000).

Günümüzde video oyunlarına getirilen kısıtlamalar, oyunların düzenlemeye tabi tutuluşuna ilişkin ilk örnekleri temsil etmemektedir. Geçmişte de genel olarak oyun olgusuna yönelik bir takım sınırlamaların getirildiğini bilmekteyiz. Söz gelimi, erkekleri atıcılıktan uzak tuttuğu gerekçesiyle 1457’de İskoçya’da golf oynamaya yasak getirilmiştir. Daha yakın zamanlara gelindiğinde, mesela 1930’lardan 1976’ya kadar New York’ta tilt makinelerinin kullanılmadığını görmekteyiz. 1980’lerin henüz başında Custer’s Revenge adlı video oyunu, kadınlar ve Amerikan yerlileri üzerinde ayrımcılık yaptığı gerekçesiyle dolaşımdan çekilmiştir. Bundan birkaç yıl önce Austrian Office of Film and Literature Classification, Grand Theft Auto 3’ün Avusturya’da satışını yasaklamıştır. Columbine High School olaylarında da video oyunları sorumlu tutulmuştur (Juul, 2003). Zaman zaman video oyunlarına daha büyük ölçekli tepkiler de gösterilmiştir. 1981 yılının Kasım ayında Filipinler’de Başkan Ferdinand Marcos, video

oyunlarına ulusal çapta yasak getirerek, oyun makinesi sahiplerine elindekileri yok etmeleri için iki hafta süre tanımıştır (Provenzo, 1991).

Artık video oyunlarına doğrudan yasak getirmektense, uygulamaların yönünün değiştirilerek farklı düzenlemelerin geliştirilmesi uygun görülmektedir. Örneğin Çin’de MMORPG’ların (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) oynanması belli süreler ile sınırlandırılmış olup, öngörülen sürenin aşılması halinde oyuncunun karakterinin zayıflatılması kararlaştırılmıştır. Bu sistem oyuncunun bilgisayar başında uzun süre kalmasını önlemek ve onun gündelik yaşamdaki sorumluluklarından kopmasını engellemek için tasarlanmıştır. 1980’lerin henüz başlarında davalarına konu olan video oyunlarının lisans ve sınıflandırılmasına ilişkin kararlarında mahkemeler, bu tür oyunların sözel unsur içermediğine dikkat çekmişlerdir. Masa tenisi, satranç, beyzbol gibi oyunların “enformasyon içermeyen, sırf eğlenceye yönelik” türler olduğu genel kanısına varmışlar, kimi zaman video oyunlarını da bunlara dahil etmişlerdir. Konuyla ilgili olarak karşılaştıkları davalarda bazı video oyunlarının “ifade” taşıdığına, diğer bazılarının ise bu türden bir unsur içermediğine karar vermişlerdir. 19 Nisan 2002’de Kıdemli Hâkim Stephen Limbaugh, çocukların bilgisayar oyunlarına ulaşımını sınırlayan St. Louis yönetmeliğine yönelik bir talebi reddetmiştir. Associated Press’e göre, Limbaugh incelediği dört bilgisayar oyununda fikirlerin akışına, anlatıya ya da konuşmaya dair herhangi bir iz bulamamıştır. Bu yüzden mahkeme, bilgisayar oyunlarını sinema filminden ziyade masa oyunları ve sporla bağdaştırmayı tercih etmiştir (Frasca, 2001). Bu gibi örnekler yakın zamanda ortaya çıkmış olmasına rağmen bilgisayar oyunlarının kendini ispatlayamama durumu olarak görülebilse de çok nadirdir.

Bugüne dek alınan kararlar bilgisayar oyunlarının iki farklı kültür ile bağdaştığı yönündedir: film ve eğlence kültürü. Bu karşılaştırmada şu da açıktır ki, bilgisayar oyunu filme benziyorsa ifade içerir, kendisi başlı başına bir araç niteliğindedir ve koruma gerektirir. Eğer eğlence aktivitelerine daha yakın duruyor ise, koruma gerektirmez, dahası araç da sayılmaz. Mahkemelerden genel olarak çıkan sonuca göre, araç olarak sınıflandırılmaları, kaynak sayılan oyun ile iletişimin sağlıklı bir biçimde sağlanmasını ve aynı zamanda içeriğin tümüyle transferini gerektirmektedir (Hayot ve Wesp, 2004). Çoğu bilgisayar oyununda, özellikle daha karmaşık yapıya sahip örneklerde bu yapı zaten kurulmuş olduğundan, bahsi geçen kriterler yerine getirilmiş

olmaktadır. MIT'e konu olduğu günlerden bu yana teknolojik oluşumun gereği olarak evrilen bilgisayar oyunlarının gelişme hızı, bugün de çevrimiçi (online) oyunlarda ağlardaki büyümeye bağlı olarak sürmektedir. Ooghe'in "generative algorithm" olarak adlandırdığı bilgisayarların yüksek işlemci hızına bağlı fonksiyonları, The Sims gibi oyunlarda kompleks davranış modellerinin gelişimine yardımcı olmuştur (Ooghe, 2002).

Ağda ortak kullanıma açılan sanal dünyalar, kişilerarası iletişimde çığır açmış ve yeni davranış kalıplarının oluşumuna yol açmıştır. Bu noktada, teknoloji-toplumsal kabul bağlamını yeniden kurmamız gerekmektedir. Gelişen yeni teknolojilerin oyunlara yapılan uyarlamalarının kullanıcı kitle tarafından benimsenmesi, sektörde arzı yapan kesimin belirlediği stratejiler doğrultusunda gerçekleşmektedir. Tabii eğer bahsi geçen bu uzun vadede oyun endüstrisi pazar baskısından kurtulabilseydi, daha farklı yapıların ortaya çıkması da kaçınılmaz olabilecektir (Frasca, 2001).

2.4. Bilgisayar Oyunlarının Kültürel Etkileri

Bilgisayar oyunlarının estetik bir değere sahip olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Nitekim bu konuda Juul, bilgisayar oyunlarının kurgusal dünyalar sunan temsili bir tür olmaktan öte, kurallar ve sistemler oluşturan, aynı zamanda insan ilişkilerini estetik etkiyle yapılandıran bir sanat biçimi olduğunu ileri sürmektedir (Juul, 2003). Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere, bilgisayar oyunları bireysellik üzerine kurulu dünyalar değil, aksine "insan ilişkilerini yapılandıran bir sanat biçimi"dir. Sanatın, kültürel estetiği simgeleyen değer olduğunu dikkate alırsak, bilgisayar oyunlarının ardındaki toplumsal dayanağın önemini daha iyi kavramış oluruz.

Oyunların bilgisayar üzerinden oynanmaya başlanmasıyla kültürel değerlerin temsil edilebildiği yeni bir platform oluşmuştur. Bu yeni platform bireyin farklı bir kimlikle kendisini ifade etmesini sağlamıştır. Sanal dünyada her zamankinden çok yer edinen yeni bilişim teknolojilerine bağımlı bireyler, günümüzde toplumun kendi içindeki yapılanmasını dönüştürmektedir (Keegan, 2003).

Provenzo (1991), içinde bulunduğumuz durumu şöyle özetlemektedir: "Yeni teknolojilerin ortaya çıkışıyla çok farklı bir kültürel oluşuma sürüklenmekteyiz. Bilgisayar oyunları çok kuvvetli öğretim araçlarıdır ve de halen bu oluşumun ilkel düzeyini yaşamaktayız. Gerçekliğin ya da hipergerçekliğin arttığı, insanların birbirlerine

zarar vermeden vurabileceğini düşündüğü bir eğride yol alıyoruz.” Çıtaların yüksek olduğunu belirten Provenzo, elektronik oyun kavrayışının özellikle çocuklar için dünyayı öğrenmeyi ve anlamayı temsil ettiğine inanmaktadır. İleri teknoloji ürünü olan bilgisayar ve televizyonun artan bant genişlikleri sayesinde etkileşimli hale gelmesiyle, 1950’lerin ABD’inde parlak televizyon görüntülerinin kültürel alanda yaptığı etki düzeyinde öneme sahip bir dönüm noktasına geldiğimizi vurgulamaktadır. Gerçekten de bilgisayar oyunları ile gelen dönüm noktasını farketmek zor değildir. Bu oyunlar dünya çapında kitlesel ölçekte bir nesli sosyalleştiren ilk sayısal medya teknolojisi olarak öneme sahiptir (Keegan, 2003).

Görsel bir türün estetik ya da biçimsel karakteri oyuncunun nesneye nasıl davet edildiği ve ona karşı nasıl bir yaklaşım sergilediği konusunda önemli bilgi verir. Çağdaş görsel kültürün ayırdedici bir öğesi olarak da bu unsur öne sürülebilir (Darley, 2000). Bilgisayar oyunlarının anlatı biçimini ve görsel estetiğini ön plana çıkararak sunduğu dünya ile oyuncunun kurduğu bağ, etkileşim elemanının da dahil olmasıyla yeni bir boyut kazanmıştır.

Bazı bilgisayar oyunu versiyonlarında (özellikle çevrimiçi olanlarda), oyuncu nasıl ki oyunda kaldığı süre zarfında yönettiği karakterini geliştirme zorunluluğunu hissediyorsa, oyunun dışına çıktığında da farklı türden bir yabancılaşma yaşar. Ne de olsa oyun onun içinde olmadığı sürede de devam etmektedir (Hayot ve Wesp, 2004). Oyuncunun oyunu bıraktıktan sonraki süreçte, oyunun aklında halen yer ettiği bu durum üst oyun (metagame) olarak adlandırılmaktadır (Salter, 2002). İşte bu nokta, oyuncunun sanal olandan koparak gerçek kültürüne adapte olmak için çabaladığı anı simgelemektedir. Oyuncu toplumsala uyum sağlayabilmek adına, geçici süreyle bıraktığı fakat halen devam etmekte olan oyunu unutmak durumundadır.

Bilgisayar oyunlarında kullanılan imgeler, küresel medyanın görsel havuz kaynağından geldiği için benzer türlerde karşımıza çıkabilmektedir (Wark, 2000). Yerel kültürün yansımaları küresel ölçekte bilgisayar oyunlarında kendini gösterse de, çoğu zaman doğdukları kültürün özelliklerini muhafaza eder. Elbette ki, oyunların “yabancı” bir kültüre uyarlanmasında sorunlar yaşanabilir. Bu noktada farklı kültürel oluşumları hızla artan bir şekilde birbirine bağlayan formlara dikkat çekmekte fayda vardır. Küreselleşen dünyanın farklı toplulukları popüler kültür bağlamında ortak bir potada buluşurken, bilgisayar oyunları yeni bir araç olarak yerel özellikleri temsil etmektedir.

Öte yandan, farklı kültürel nesnelerin sunumunda genel kabul gören küresel yapı elemanları yerel niteliklere atfedilmektedir.

Örneğin, Nintendo oyunu Japonya'da enformasyonun mekânsal kültürdeki yansımalarının canlandırılmış halidir. Manga'nın (Japon çizgi romanı) ve anime'lerin (Japonya çıkışlı bir çeşit animasyon tarzı) zengin grafik geleneğinde, Nintendo ileri bir gelişmişlik düzeyini temsil eder. Sektördeki firmalar da teknolojilerin kabulü sorununa kültürel çözümler getirirken, oyunların Japonya çıkışlı olduğunu belli eden unsurları göz ardı edememişlerdir. Doğrudan bu yönde çalışmalara girişen firmalar, en ufak ayrıntıyı atlamamak adına önlemlerini baştan almışlardır. Örneğin, Street Fighter II'nin geliştiricisi Capcom'un, 350'si grafik sanatçıları ve yazılımcılardan oluşan 600 kişilik ekibinin 100'ü California'da, 500'ü Japonya'da görev almıştır. Bu şekilde bir yöntem izleyerek Amerikan ve Japon görsel kültürünün uluslararası platformda ortak normlarını yakalamaya çalışmıştır. Benzer bir şekilde firmanın Japon takımı, Mickey Mouse'un rol aldığı The Magical Quest adlı oyunda da ayrıca görev almıştır. Bu tür stratejiler bilgisayar oyunlarının farklı piyasalarda yer edinerek kültürel eleman olarak değer kazanmasında etkili olmuştur (Darley, 2000).

Bilgisayar oyunlarının ortaya çıkıp yaygınlaşmasından bu yana belli ikonlar popülerite kazanmıştır, ya da diyebiliriz ki, bilgisayar oyunlarının gelişip yaygınlaşması popüler ikonlar aracılığıyla gerçekleşmiştir. Bu ikonlar doğrudan oyun dünyasından doğmuş olabileceği gibi, sinema ya da çizgi karikatürlerden de bu alana aktarılmış olabilmektedir. Örneğin, bunlardan Mickey, ironik bir biçimde çizgi karikatürden sinemaya, oradan televizyona, daha sonra da bilgisayar oyunlarına taşınmıştır. Tabii, bilgisayar oyunları dünyasında doğup, sinemaya ya da basılı yayınlara aktarılmış olan karakterler de mevcuttur. Bunlardan en bilineni bugüne değin 200 milyon kopya satan Super Mario'dur. Popüler olan sadece Mario'nun içinde bulunduğu oyunlar değildir, Mario da başlı başına -rakibi Sonic the Hedgehog tarafından yakın takibe alınan- bir imgedir. Oyun dünyasının ortaya çıkan ilk pop ikonudur. Donkey Kong'un yaratıcısı Sigeru Miyamoto tarafından Nintendo için tasarlanan Super Mario karakterinin popüleritesi televizyon ve sinema serilerine sıçramış, ilk televizyon versiyonu 1989'da yayın hayatına başlayan Super Mario Bros Super Show olmuştur. Sonraki yıl Captain N ile oyunların televizyona yansımaları devam etmiştir (Salter, 2002).

Peki, nasıl oluyor da Nintendo gibi bir ürün toplumda tanımlanabilir bir kültürel alt grup oluşturabiliyordu? Boorstin'in çalışmalarına dayanarak şunu söylebiliriz; video oyunları, kültürel bağlılık yaratabilen sosyal olarak kodlanmış bir ürün türüdür. Coğrafi olarak dağınık alanlardaki geniş kitlelerin kullandığı ürünler, tüketim kanallarını takiben yaygınlık kazanır (Provenzo, 1991). Benzer şekilde Nintendo da pazarlama stratejilerine bağlı olarak yayılmış, sonrasındaki daha uzun vadede bir yaşam tarzına dönüşmüştür.

Mario'nun ve benzeri diğer oyun karakterlerinin popüleritesi şirin olmalarından ziyade, tanımlanamayan karakterlerinden kaynaklanmaktadır. Oyuncuların hayal gücüne yönelik kullanımı için tamamen boş bir araç olarak sunulmuşlar ve medyanın diğer alanlarına aktarılmışlardır. Oyun karakterlerini sinema ve televizyona taşımak bunların popüler kültürün merkezine yerleştirilerek yayılmalarını sağlamak demektir. Toplumun kültürel altyapısının belirlediği şekilde kimliklerini edinen bu karakterler, zamanla olgunlaşmaktadır. Popüler söylemin dolaşımında oyunların başrolü ele geçirmesine örnek olarak yukarıda bahsedilen Super Mario gibi karakterlerin yanısıra, Street Fighter II ve Dragon Quest gibi başarılı oyunları da gösterebiliriz. Bunlar dönemin manga serilerine çok ciddi darbe vurmuştur. O kadar ki, bu oyunlarda kullanılan müzikler dahi, albüm olarak hayranlarına sunulmuştur. Dönemlere göre belli türlerin daha fazla ilgi gördüğü bilinmektedir. Bilgisayar oyunlarında bahsi geçen kuşak, diğer medya türlerinin önünde büyük bir güç olarak varlık kazanmıştır.

Bilgisayar oyunları karmaşık ve birbirinden farklı yetenekler gerektirir. Bunlardan bazıları bilgisayar kültürüne bağlı bir sosyalleşme ortamı kurar. Oyuncu bilgisayar ile etkileşime geçtiğinde programdan neler öğrenebileceğini, içinde bulunduğu sanal ortamda neler yapabileceğini görür. Dinamik ekran görüntüsünden büyük miktarda veri almaya alışıp, aynı zamanda oyunda geliştirdiği stratejileri diğerlerine genellemeyi öğrenir. Kısacası, nasıl öğrenmesi gerektiğini öğrenir (Turkle, 1997). Bu süreçte yeni bir kültürel ortamın oluşması için zemin hazırlanmaktadır.

Oyuncu ile fiziksel makine arasında bilgisayar oyunlarındakine benzer bir amaçla doğrudan ilişki kuran başka mekanizmalar da mevcuttur. Bunlardan bir dönem büyük ölçüde yaygın hale gelen tamagotchi önem arzeder. İlk olarak Japon Bandai şirketi tarafından 1996'da tanıtılan tamagotchi (sevgi yumurtası); oyuncak, bilgisayar oyunu, yapay yaşam simülasyonu karışımı bir mekanizmadır. Tamagotchi karakteri gördüğü ilgi oranında gelişecek ya da ölecek şekilde tasarlanmıştır. Tofts'un sanal akvaryum

(virtual aquarium) olarak tabir ettiği tamagotchi'yi piyasaya süren distribütörün sloganı şöyledir: “Sanal hayvanlar akıllı, temiz, sadık, uysal... Ve de asla ölmezler!” (Tofts, 2003). Gerçekten de, piyasada yüzlerce çeşidinin olması, gördüğü ilgiyi ispatlar niteliktedir.

Oyunlar kültürel buluşlardır. Bu anlamda içinde buldukları kültürün küçültülmüş kontrol sistemleri olarak görülebilirler. Bireyin öğrenme ve sosyalizasyon sürecinde etkin rol oynadıklarından, toplumun genel kültür yapısını oluşturmada önemli bir yere sahiptirler. Bilgisayar teknolojisinin kullanıldığı nesiller üzerinde sosyalleştirici etkiye sahip ilk örneklerdir. Dahası, bu etki kitlesel ölçekte ve dünya çapında yaygın durumdadır (Özcivelek, 1996). Henüz oluşumun başlarında olsak dahi, bu araçlar ile büyüyen bir kuşak şimdiden kendini göstermektedir.

Bilgisayar oyunlarında kimliğin inşası, oyuncunun yönettiği karakteri üzerinde yaptığı uygulamaları kapsar. Bu uygulamanın gerçekleştiği süreç, oyuncunun geçmiş yaşam deneyimlerinden bağımsız değildir. Bundan öte, oyuncunun içinde bulunduğu geniş anlamdaki sosyal yapı ana etken olarak öneme sahiptir. Bu noktada mevcut sosyal yapı üzerinde, içinde bulunulan periyodun bir yaşam tarzı halini alan modasının baskın olduğunu görmekteyiz. Bireyin kendisini bilgisayar oyunları vasıtasıyla ifade ettiği, fakat sadece kendisini değil, sosyo-kültürel yapının bir elemanı olarak bütünü simgelediği de varsayılabilir. Bireyin bilgisayar oyunlarındaki genel davranışları, dönemin şartlarına bağlı olarak farklılık gösterir. Bu durumda bilgisayar ile yetişen bir kuşağın bilgisayar oyunlarındaki tutumunun önceki sonradan görme nesil ile benzeşmesi beklenemez (Turkle, 1998).

1970’lerde elektronik oyun ve oyuncakların ortaya çıkışıyla birlikte nesnelere doğası ve çocukların algısı değişmiştir. Bugün çocuklar oyuncaklarının içini açıp nasıl çalıştıklarını görmek istediklerinde çip, pil ve kabloyla karşılaşmaktadır. Bunları fiziksel olarak algılamak, Turkle’a göre çocukları çıkmaz bir sona götüreceğinden, psikolojik algıya yönelmek daha uygundur. Elektronik nesnelere donukluğu, çocukların bunları “psikolojik makineler” olarak görmelerine neden olmaktadır. Piaget’in 1920’lerde incelediği, çocukların neyin canlı neyin cansız olduğu üzerine karar verme mekanizması “hareketlilik” temelinde şekillenmiştir. Çalışmalarında ortaya çıkan sonuç şudur: Çocuk, öncelikle hareket eden herşeyi canlı olarak görmekte, sonrasında dışarıdan bir kuvvet uygulanmadan hareket eden nesnelere canlı olarak

algılamakta ve ardından daha büyük bir sınır getirerek nefes alan ve büyüyen cisimleri canlılar kategorisine yerleştirmektedir. Sayısal ortamda yetişen kuşağın çocukları bilgisayarı sadece makine olarak öğrenmiş, ancak buna karşı -duygulara ya da fikirlere sahip olduğu yönünde-antropomorfist yaklaşımlar geliştirmiştir. Çocuklar, bütün olarak programı düşündüklerinde büyülendikleri şeyin arkasında kuralların olduğunu anlamakla beraber, kuralların içindeki sihri de görmektedir (Turkle, 1984). İşte günümüzdeki değişen algılar, bireyin daha çocukken geliştirdiği düşünce yapısından kaynaklanmaktadır. Tamamen sayısal ağ ortamında dünyaya gelen bir bireyin bu mekanizmaya bakışının değişmesi doğaldır.

Oyunlar, türlerin gelişiminde evrimsel bir role sahip olmanın yanısıra, her zaman sosyal bir fonksiyon ifa etmiştir. Toles, bu konudaki görüşünü şu şekilde ifade eder: “Oyunlar, kültürün gerçeklik algısının farklı yollardan dışa vurumunu sağlayan dünyalardır. Sosyal insanın uzantılarıdır.” (Provenzo, 1991). Sosyal bireyin uzantıları olarak toplumsal yapılara gündelik yaşam içerisinde anlam kazandıran oyunlar, McLuhan’a göre özeline değil, sosyal benliklerin parçalarıdır. Oyunlar, kültürümüzün sosyal mekanizmalarının bir bölümünü oluşturmakla beraber, gündelik yaşantının getirdiği baskılardan kaçışı da sağlamaktadır. Gerçek yaşamda sahip olunması zor olan bazı şeylerin sanal ortamda kolayca elde edilebilmesi, bireyi oyun dünyasına itmektedir. Belli sorumluluklarından arınan kişinin kaçış niteliği taşıyan eyleminin gerekçesi bu şekilde açıklanabilir. Oyuncular gerçek yaşamlarını ve problemlerini geride bırakarak kendilerini oyunun boşluğuna bırakıyor gibi görünse de, aslında bu varsayım yıkıcı olmaktan çok yapıcı bir niteliğe bürünebilmektedir. Bu türden bir düşünce, oyuncunun gözünde oyunun değerini arttırır. Gündelik yaşamın sorumluluklarından kaçarak manevi rahatlama peşinde olan birey, kurtuluşu bilgisayar oyunlarında bulmaktadır.

Bilgisayar oyunlarında tehdit edici unsur olarak görülen şiddete ve cinsiyete yönelik standart kalıplara doğrultulan eleştirileri, hayal gücünü sınırlayıcı etkiye yapılan eleştiriler karşılamaktadır. Nitekim bilgisayar oyunlarında oyuncu kendi fantezilerini uygulamak yerine, olaylar karşısında kararlar vererek yönlendirilmektedir. Bilgisayar oyunları konusunda endişe duyanlar, onu daha çok televizyon ile karşılaştırma yoluna giderler. Ancak, Turkle yaptığı araştırmalarda bilgisayar oynayanların bu türden bir analogiye başvurmadıklarını görmüştür. Bu insanların bilgisayar oynamayı karşılaştırdıkları şeyler genelde spor, seks ve meditasyon olmuştur. Televizyon sadece

pasif olarak izlenen bir nesne, bilgisayar oyunları ise içine girilen bir dünya olarak yorumlanmıştır. Öte yandan, Turkle bilgisayar oyunlarına yönelik protestoların, insanların genel anlamda bilgisayara yönelik düşüncelerini ifade ettiğini belirtir (Turkle, 1997).

Bilgisayar oyunları literatüründe şiddete yönelik incelemeler geniş yer tutmaktadır. Ancak, daha önce de belirtildiği gibi, bu alandaki çalışmalar genellikle diğer medya üzerinden yapılmaktadır. Kabaca değinmek gerekirse; şiddet üzerine yapılan televizyon araştırmaları iki kuramsal modeli doğurmuştur: Uyarım kuramı (stimulation theory) ve arınma kuramı (catharsis theory). Uyarım kuramına göre, şiddet öğeleri içeren aktiviteleri izleyen birey, gerçek yaşamda daha agresif hale gelir. Buna karşılık, arınma kuramı bireyin şiddet görselleriyle doyumunu tamamlayarak akladığını savunur. Tamamen sonuca giden kesin bir yargıya varamamakla beraber, kanıtlar daha çok ilkinden yanadır. Nitekim National Coalition on Television and Violence'ın 1990 yılı raporuna göre, Nintendo oyunlarının %71'i çocuklara zarar verebilecek ölçüde şiddet içermektedir. O yıl itibariyle Nintendo mevcut durumu göz önünde bulundurarak oyunlarında şiddetin kullanımına yönelik sert kurallar getirmiştir. Her ne kadar şiddet öğelerinin ve kanlı sahnelerin grafiklerinin minimum seviyede tutulması planlanmışsa da, 1993'te Mortal Kombat ile birlikte tam bir tezat çizilmiştir. Daha gerçekçi fotografik görsellik, şiddet ile birleşince oyunun piyasaya sürüldüğü 13 Eylül 1993 tarihi "Mortal Monday" olarak anılmaktadır. Yine de bilgisayar oyunlarının saldırganlık duygusu üzerindeki etkilerini ölçerken, bireysel farklılıklarının önemine dikkat çekmek gerektiğine işaret edilmektedir (Sherry, 2001). Bireyin geçmiş yaşam deneyimlerinin yanısıra, içinde bulunduğu toplumsal ortam da belirleyici niteliktedir. Şiddeti doğuran unsurlar ile onu körükleyen faktörler farklı olabilir. Bilgisayar oyunları çoğu zaman ilk duruma dahil olmamakla beraber, kişisel yaklaşımlara bağlı olarak tetikleyici bir rol oynayabilir.

İnternet ve sanal gerçekliğin oluşturduğu yeni ortam, tarihte toplulukların inşa sürecindeki açıklamalarının farklılaştığı bir dönüm noktasıdır (Pavlik, 1998). Kültürel ifadenin bir aracı olarak oyun, dönemin modasını şekillendirirken, yaşam tarzlarında da yeniliklerin körükleyicisi konumundadır.

2.5. Oyunlarda Roller, Cinsiyet ve Yaşam Tarzları

Bilgisayar oyunları, oyuncusuna göre farklı roller sunan bir mekanizmadır. Bu durumda oyuncu, kendisine tayin edilen rolü belirtilen sınırlar dahilinde oynayan kişidir. Roller, oyunun türüne göre değişiklik arz edebileceği gibi, oyuncunun cinsiyetine göre de belirleyici olabilmektedir. Cinsiyet farklılıklarının en geniş anlamda sosyal koşullardan kaynaklandığını söyleyebiliriz. Toplumsal yaşantıda da rolleri belirli olan bireyin bunları diğer uygulama alanlarına taşıması beklenebilir. Söz gelimi, herhangi bir kişinin oyunlardaki rolünün toplumsal yaşantıda öngörülen işleyişinden farklı olması çatışma yaratmaktadır (Pavlik, 1998).

Oyunun niteliğine ve yapısına göre kızlar ve erkeklerin farklı tercihler göstermeleri doğaldır. Zaten bilgisayar oyunları bu durum göz önünde bulundurularak tasarlanmaktadır. Cinsiyetin doğal davranış kalıplarına yaptığı etki bilgisayar oyunlarında da gözlenebilir. Oyunun belirlenen genel çerçevede farklılaşan tutumlara neden olması ise kişisel özelliklere bağlıdır ve tasarım sürecinde alınan kararlardan kaynaklanır. Mesela, bilgisayar oyunları özellikle erkek çocuğun temel oyuncu niteliğindedir. Bu yüzden ona hitap eden oyunlarda belli fonksiyonlar ön plana çıkarılır. Onu hoşnut edebilecek bütün öğeler eklenir. Erkekler ile kadınlar arasındaki farklılıkların kimi zaman uç noktalara varabildiği görülmektedir. Erkeklerle yönelik bir bilgisayar oyununun kadınlar tarafından saçma bulunması, ya da bunun tam aksi yönünde bir durumun söz konusu olması mümkündür. Turkle (1997), erkekleri ekrandaki simüle edilen dünyayı kontrol etmenin yollarını arayan hard master, kadınları ise onun kurallarına uymayı tercih eden soft master olarak tanımlar.

Benzer biçimde, erkekler kazanmaya ve diğerleri karşısında zafer elde etmeye oynarken, kadınlar rekabet etmekten ziyade, diğerlerinin başarısından haz almak ister. Bu açıdan ele alındığında erkeklerin aktif, kadınların ise pasif rollere büründüğü görülmektedir. Bilgisayar oyununun tasarımında ilgi alanlarının yanısıra, bu gibi karakteristiklerin de göz önüne alınması gerekmektedir.

Oyun dışına çıktığımızda da cinsiyet rolleri arasındaki farkların devam ettiği görülmektedir. Kiesler tarafından yapılan bir araştırmada (Provenzo, 1991), oyun salonlarında kadınların misafir gibi davrandıkları, orada bulunuşlarındaki asıl amacın erkek arkadaşlarına hayranlık duymak olduğu ortaya konulmuştur. Aynı araştırma sonucunda, kadınların bu tür sosyal mekânlarda oyun makinelerini tek başlarına nadiren

kullandığı görülmüştür. Ancak, kadınların günümüzde oyunlar konusunda bu derece çekingen davranmadıkları bir gerçektir. Nedeni gerek değişen alışkanlıklar olsun, gerekse yaygınlaşan teknolojiye bağlı olarak önu açılan oluşumlar olsun, neticede kadınlar da bu çerçeveye dahil olmuştur. Yaygınlaşan araçlar gündelik yaşam pratiklerine dahil oldukça, davranış kalıplarını değiştirmekte, hatta yenilerini doğurmaktadır.

Pew Research Center'ın bir araştırmasına göre, internetteki çevrimiçi kullanıcı sayısı 1995'ten 1996'ya geçerken özellikle kadınlarda devasa bir artış göstermiştir. 1995'te erkek kullanıcıların %26'sı interneti kullanırken, bu oran kadınlarda %13 idi. 1996 istatistiklerinde ise erkeklerde bu oran %79'a yükselirken, kadınlarda %64'e kadar tırmanmıştır. Yaklaşık olarak, çevrimiçi her 5 erkekten 4'ü, her 3 kadından 2'si interneti daha çok kullanma yolunu seçmiştir (Pavlik, 1998). Bu artış, çevrimiçi bilgisayar oyunları kullanımına da yansımıştır. Kadınların bu ortama dahil olmasında o yıllarda gerçekleşen artışın etkisi büyüktür. Kadınların bilgisayar oyunlarına düşünüldüğünden daha fazla ilgi gösterdiği görülmektedir. İlginin yoğunluğu Nintendo oyunlarında kendini açıkça göstermektedir. Öyle ki, bu oyunların özellikle 8–14 yaş arası erkekleri çekmek için tasarlanmış olmasına rağmen, oynayanların %30'unun kadın olduğu saptanmıştır. Ancak, bu durum yine de bilgisayar oyunlarının erkek egemen yapısını değiştirmemektedir. Cinsiyet, bilgisayar oynama yeteneğinde nedensel bir faktör olabilir. Özellikle 10–11 yaşlarından sonra erkek çocuklarında ikonik uzamsal temsilde gözlenen yeti buna bir gösterge olarak öne sürülebilir. Bilgisayardaki ortamı fiziksel gücünün bir uzantısı olarak gören erkekler buna bağlı bir psikolojik olgunlaşma yaşamaktadır. İlgi alanının oluşmasında cinsiyete bağlı yetenekler belirleyici olmaktadır.

Bilgisayar oyunlarında çoğu model, kadın oyuncuyu dışarıda bırakacak şekilde tasarlanmıştır. Erkek tasarımcıların hemcinsleri için ürettiği oyunlarda kadınların başrolü aldığı nadiren görülmektedir (Provenzo, 1991). Son zamanlarda, bilgisayar teknolojisindeki gelişmelere paralel olarak oyunların grafik yetenekleri arttıkça, cinsel kimliğin görsel anlatımı kolaylaşmıştır. Tomb Raider gibi oyunlarda, fantezilerinden fırlamış bu kadınları kahraman olarak seçen erkek oyuncu, onunla özdeşleşemez. Zaten seyretmek üzere tasarlanmış olan karakteri sürekli dışarıdan görür. Bu tür örneklerin dışında kalan bilgisayar oyunları da yaygındır. Kadın karakterin, erkek görevleri için

nesne olarak konumlandırıldığı bu türlerde kadın, hedefe ulaşmada araç olmanın ötesine geçmez. Hatta kadınların yardıma ihtiyacı olan “zayıf cinsiyet” biçiminde sunulduğu da gözlenmektedir (Provenzo, 1991). Dövüş oyunu gibi anlatıdan daha yoksun olan diğer bir türde ise, sert yapılı kadınların erkek karakterlere eş değerde kullanıldığını görmekteyiz. Bunların dışında nötre daha yakın yapıda yapılanmalar da mevcuttur. Örneğin The Sims serisi, farklı yapısıyla bu alandaki genellemelerden sıyrılmaktadır. İncelememize konu olan oyunda kadın karakterlerin erkek karakterlerden farklı olarak özel bir bağlayıcılığı yoktur. Oyun bu yüzden kadınlar tarafından daha fazla tercih edilmektedir.

Kadınlara yönelik oyunlar yeni değildir, aksine çoğu arcade türü, içinde kadınların ilgisini çekecek cinsten öğeler barındırmaktadır. Bunlara 1980 yılında Toru Iwatani tarafından geliştirilen Pac-Man’i örnek olarak sunabiliriz. Oyunun, henüz tasarım aşamasında kadınların ilgisine yönelik olacağı düşünülmüştür. Kullanılan çeşitli renkler ve şirin karakterler bunun bir göstergesidir. Nitekim Pac-Man gibi bilgisayar oyunlarının kadınlar tarafından da rağbet görmesinden ortaya çıkan sonuç, oyunlardaki ana karakterlerin sevimli ve hoş olmasıdır. Bu durum kadınların karakteristiğinden kaynaklanmaktadır (Provenzo, 1991).

Bilgisayar oyunları sadece cinsiyete göre değil, yaş grupları itibariyle de farklı etkilerde bulunur. Asıl olarak 12–17 yaş arası kesime hitap eden bu oyunlar, çocuğun gelişiminde belirleyici rol oynar. Çocuklar bilgisayarı sadece oyun için kullanmamakta, bunları kendilerini ifade ettikleri araçlara dönüştürmektedir (Turkle, 1998). Bu yüzden çocuğun gelişiminde erişkinliğe köprü olarak görev gören bilgisayar oyunları, onun dünyasını anlamada önemli bir yardımcı unsurdur. Ortalama bir çocuğun 6–16 yaşları arasında yaklaşık 16 bin saat televizyon izlediği ve buna ilaveten 4 bin saat radyo dinlediği göz önünde bulundurulursa, bu yeni gelişen teknolojiye pek de yabancı olmadıkları düşünülebilir (Provenzo, 1991). Televizyon geçmişine sahip çocuklar, görsel dinamiğe alışkın olduklarından bilgisayar oyunlarına yabancılık çekmemektedir. Bu anlamda televizyonun çocukları daha kompleks yapıdaki bilgisayar oyunlarına hazırlamada bir alt yapı işlevi görerek iki tür arasındaki ilişkiyi pekiştirdiği de söylenebilir.

Bilgisayar oyunlarında rollere göre atanan değerler, yaşam standartlarında belli kalıpların oluşumunu beraberinde getirmiştir. Cinsiyetin ve yaşın belirleyici etkin

faktörler olarak karşımıza çıktığı yaşam tarzlarında, oyun içi ve oyun dışı perspektiften yaklaşım sunulabilir. İlk bakış açısında sanal ortamlarda kurulan yaşam tarzları kastedilmektedir. Son bölümün inceleme konusu olan The Sims 2, bu noktada doğrudan bir örnektir. İkinci yaklaşım ise bilgisayar oyunlarının oluşturduğu oyun dışı yaşam alanına atıfta bulunur. Bir marka haline gelen bilgisayar oyunlarında çoğu zaman oyun dışı uygulama alanları oluşmaktadır. Fan kulüpler ve piyasaya sunulan oyuna dair tüketim malzemeleri bu konuda iyi örneklerdir. Oyunların tarihsel gelişiminde değinilen Super Mario'nun ve dolayısıyla Nintendo'nun yaşamlarımıza girerek kültürel alana dahil olması, ikinci yaklaşımın konusudur. Oyun dışı yaklaşıma, oyunlar için oluşturulan fiziksel mekanları ve bu mekanlarda gelişen kültürü dahil edebiliriz. Ayrıca, MMORPG gibi sanal ortam uygulamaları da aynı kapsama girmektedir. Oyun salonları ve sanal ortamdaki oyun alanları bu anlamda kişilerarası etkileşimin ön planda olduğu alt kültür platformlarıdır. Oyunlar üzerine kurulu olan yaşam dünyalarında bir alt grup oluşturacak şekilde hazırlanan ortamlarda, popüler oyunların sunumu yapılmaktadır (Turkle, 1984).

Birey-grup ilişkileri uyma süreçleri ve benzerlik açısından ele alınabilir. Oyun salonları ve sanal ortamlar birey-grup ilişkilerine makinelerin de dahil olduğu geniş kapsamlı alanlardır. Uyma süreçlerinin de bu bağlamda farklılaştığı görülmektedir. Sosyal kimlik kuramı sosyal kimliği bireyin kendini ait gördüğü sosyal gruplardan (sosyal kategorilerden) elde edilen bir benlik imajı olarak yorumlar (Gündüz, 1976). Bu ortamlarda geliştirilen ilişkiler, doğrudan doğruya bir hedefe yönelik olduğundan, kimlik ediniminde bireylerin ortak yaşam tarzı oluşturmasında, bireylerin aktiviteleri, ilgileri ve farklı konular hakkında sahip oldukları görüşler ile ilgilidir. Bu noktada aktiviteler, serbest zaman uğraşları bağlamında ortak kimliklerin oluşmasında bahsi geçen ortamlarda etkin rol oynamaktadır.

Kendini yeni bir tür olarak ispatlayan bilgisayar oyunları artık oyuncak olarak görülmemekte, her iki cins ve tüm yaşlar için etkileşimli bir eğlence biçimi olarak kabul görmektedir. Yine de, pazarlama stratejileri doğrultusunda hedef kitle henüz yapım aşamasında belirlenmekte, ilgi alanlarına göre yapılan tasarım, yaşam tarzının yönünün çizilmesinde belirleyici olmaktadır.

2.6. Bağımlılık Kavramına Genel Bir Bakış

Amerikan Psikiyatri Birliği (American Psychiatric Association) tarafından 1994'te yayınlanan ve DSM-IV kısaltmasıyla isimlendirilen, Mental Bozuklukların Tanımsal ve Sayısal Elkitabı'nda (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) internet bağımlılığı bir hastalık olarak bulunmamaktadır (Çelebi, 1999).

Alan yazında ilk bağımlılık tanımlarında “ilaç almayı” görmekteyiz. Bu tanımla bağımlılığın, madde bağımlılığı kapsamında değerlendirildiği söylenebilir. Ancak gelişen teknoloji ve farklılaşan davranışsal değişiklikler de bağımlılık olarak düşünölmeye başlanmıştır.

Bu görüşler, kumar oynama (Griffiths, 1995), aşırı yeme (Orford, 1985), cinsellik (Glasser, 1976), bilgisayar oyunları oynama (Griffiths, 1993) ve çiftlerin birbirine aşırı bağıllığı (Peele ve Brodsky, 1975) gibi farklı etkinlikleri içermektedir. Kimyasal olmayan bağımlılıkların bağımlılık yaratıp yaratmadığını belirlemenin yolu ilaç bağımlılığı için saptanmış olan klinik ölçütlerle karşılaştırmaktır. Bu yöntem, 'televizyon bağımlılığı' (McIlwraith ve ark., 1991) ve 'eğlence makinesi bağımlılığı' (Griffiths, 1991) gibi davranışsal bağımlılıkların klinik olarak tanımlanabilmesini kolaylaştırmaktadır (Griffiths, 1999).

Yukarıda sözü edilen bağımlılık türleri için kimyasal bağımlılıktan farklı olarak teknolojik bağımlılık tanımlanmaktadır. “Teknolojik bağımlılıklar işevuruk olarak, insan-makine etkileşimini içeren ve kimyasal olmayan (davranışsal) bağımlılıklar olarak tanımlanır. Bu bağımlılıklar pasif (örneğin, televizyon) ya da aktif (örneğin, bilgisayar oyunları) olabilir. Etkileşim genellikle, neden olan ya da pekiştiren özellikleri (örneğin, ses efektleri, renk efektleri, olay sıklığı vb.) içermekte ve bu özellikler bağımlılık eğilimini artırabilmektedir (Griffiths, 1995).

Teknoloji bağımlılığını, davranışsal bağımlılıkların bir alt grubu olarak gören Griffiths (1996), ana bileşenleri olarak dikkat çekme (salience), duygu-durum değişikliği (mood modification), tolerans, geriçekilme belirtileri (withdrawal symptoms), çatışma (conflict) nüksetme (relapse) olarak tanımlamış ve kullanmıştır (Griffiths, 1999).

Bağımlılıkla ilgili ilk araştırmalarda, bağımlılığın kliniği çağrıştıran bir kavram olduğu belirtilmekte ve bağımlılık aşırı oynamayla açıklanmaktadır. Bu perspektifte

bilgisayar oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı ve patolojik kumar oynama gibi davranış bağımlılıklarının geniş bir parçası olarak görülmektedir. Griffiths (1996) bilgisayar oyun bağımlılığını, bağımlılık veya bağımlı bir kişilik gibi bazı içsel kişilik işlemlerinin işlevi olarak görmektedir. Böyle bir yaklaşım ise bağımlılığın, onunla ilişkili işlevsel klinik ölçütlerle ölçülebileceğini ortaya koymaktadır. Griffiths'ın (1996) bu ölçütleri içeren ölçeğinde, diğer davranışsal bağımlılıklarda yer alan dikkat çekme, karakter değişimi, müsamaha, geri çekilme belirtisi, çatışma ve eski haline dönme gibi boyutlar yer almakta ve bağımlılardan bilgi toplanmaktadır (Chumbley ve Griffiths, 2006). Alanyazında oyun bağımlılığı ile ilgili ölçütlerin 1990'lı yılların ortalarına kadar olmadığı görülmektedir. Sonraki araştırmalarda Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabının (DSM) III ve IV. sürümlerindeki patolojik kumar oynama ölçütleri oyun bağımlılığına uyarlanarak kullanılmıştır. Bu ölçeklerde toplam dokuz ölçüt yer almaktadır ve bu ölçütlerden beşini evet olarak yanıtlayan kişiler bağımlı olarak kabul edilmektedir. Bu ölçekte bilgisayar karşısında oynanan çoğu oyunda 'harcadıkça daha çok para harcamak istiyorum' gibi bazı maddeler çok uygun görülmediği için bu ölçek ancak 2000'li yıllara kadar kullanılagelmiştir (Hauge ve Gentile, 2003).

Griffiths ve Hunt (1995) araştırmalarında DSM III-R sürümü patolojik kumar oynama ölçütlerini oyun bağımlılığına uyarlayarak kullanmışlardır. Griffiths (1996) DSM'in dördüncü sürümünü temel alarak bağımlılığı ölçmüştür. Burada bağımlılığın altı bileşeni; dikkati çekme, karakter değişimi, müsamaha, geri çekilme belirtisi, çatışma ve eski haline dönme olarak ortaya koyulmuştur. Bu konuda geliştirilen bir diğer ölçek Salguero ve Morán (2002) tarafından geliştirilmiştir. Araştırmalarında DSM'in dördüncü sürümünün patolojik oyun oynama ve bağımlılık sorularının oyun bağımlılığına çevrildiği dokuz sorudan oluşan ölçeği kullanılmış ve bu ölçeğin geçerlik güvenilirlik çalışmalarını yapmışlardır. Ölçeğin dokuz maddesinin toplam varyansın %40'ını açıkladığı ve güvenilirlik katsayısının. 69 olduğu bulunmuştur. 2003 yılına kadar oyun bağımlılığını ölçmek için DSM sürümlerinin patolojik kumar oynama ölçütleri kullanılmıştır. Chiu, Lee ve Huang (2004) araştırmalarında çocuk ve gençlerdeki oyun bağımlılığının ölçülmesini sağlayan dokuz maddeden oluşan oyun bağımlılığı ölçeği geliştirmiştir. Bu ölçekte DSM sürümlerinden farklı maddeler kullanılmıştır. Bu dokuz maddenin oyun bağımlılığı ve oyun ilgisi adlı iki faktörlü bir yapıda toplam varyansın

%60'ını açıkladığı ve 0.86 güvenilirliği olan bir ölçek geliştirilmiştir. Bunun yanında Wood, Griffiths ve Eatough (2004) çalışmalarında internet üzerinden oyun bağımlılığıyla ilgili veri toplama yöntemleri ve bunların güvenilirlikleri ve etik konuları ile ilgili bilgi sunmaktadırlar. 2005 yılına kadar yapılan araştırmalarda genellikle oyun bağımlısı kullanıcıların davranışlarını araştırmak amacıyla ölçek ve anketler gibi nicel yöntemler kullanıldığı görülmektedir. Daha sonraki araştırmalarda ise yarı yapılandırılmış görüşmeler gibi farklılıklara gidilmiştir. Wan ve Chiou (2006) araştırmalarında cümle tamamlama testi ve yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla ergenlerin çevrimiçi oyunlara yönelik bağımlı olma nedenlerini belirlemeye çalışmışlardır. Bu çalışmada oyun bağımlılığı ile ilgili araştırma yöntemi olarak nitel yöntem kullanıldığı görülmektedir.

2.7. Yurt İçinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar

Türkiye’de bu konuda fazla bir çalışma olmamakla beraber, üniversite düzeyinde yapılan bir kaç çalışma mevcuttur. Örneğin üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini belirlemek için Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) tarafından yapılan çalışmada, üniversite öğrencileri arasında kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre oyun oynama seviyelerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Yine bu çalışmada kişilerin aylık gelirlerinin bilgisayar oyunlarını oynamalarını etkilediği, düşük gelirli kişilerin bilgisayar oyunlarına düşkünlük olasılığının yüksek gelirli kişilere göre daha az olduğu söylenmektedir. Araştırmada bahsedilen bir diğer faktör ise kişinin kendi bilgisayarına sahip olup olmamasıdır. Kendi bilgisayarını olan birinin bilgisayar oyunlarını oynama olasılığı olmayana göre daha fazladır. Çünkü bilgisayar olmayan kişinin bilgisayarlara erişimi diğerine göre çok daha azdır.

Özmenler (2001) yaşadığı deneyimde lise öğrencisi ergenin evdeki bilgisayara internet bağlantısı sağlandıktan sonra belirgin derecede artan bilgisayar ve internet kullanımı ile bunların ardından görülen ders başarısızlığı dikkati çekmektedir. Diğer bir olgu ise belirgin sosyal ve mesleki işlev bozukluğuna yol açmamakla birlikte kısa süreli de olsa hemen her gece önlenemez internet kullanımı isteği ve ertesi güne sarkan yorgunluk hissi ile karakterizedir (Özmenler, 2001). Okul çağındaki çocuklara bakıldığında bilgisayar ve internet’in uygunsuz kullanılışı; şiddet içeren oyunlar, uzun

sürekli kullanım, uygun olmayan sitelerin gezilmesi, uygunsuz ve gereksiz sohbetler ve bunların getirdiği yorgunluk, uykusuzluk, dikkat bozuklukları, çevreye ilgisizlik, gerçek hayattan kopma, ekonomik zorluklar olarak sıralanabilir. Bu sorunların çözümünde ise her zaman olduğu gibi okul-aile işbirliği ile ailelerin ve çocukların bilinçlendirilmesi, okulda bu konuda aile ve öğrenciler için seminerler ve toplantıların yapılması, bilgisayar ve internetten yararlanma yollarının öğretilmesi uygun olacaktır. Bu noktadan hareketle bilgisayar ve internet nedeni ile sorun yaşayan aileler ve öğrenciler ile yapılmış bir çalışma hakkında bilgi vermek ve bu tür çalışmaların devamını getirmek olası bazı sorunların çözümünde önemli rol oynayacaktır.

Horzum, Ayas ve Çakır'ın (2007) çocukların oyun bağımlılığını ölçebilmek için geçerli ve güvenilir bir ölçek geliştirmek amacıyla Trabzonda 460 ilköğretim öğrencisiyle yaptıkları bir araştırma da mevcutlar arasındadır. Bu çalışma sonucunda psikometrik niteliklerinin kabul edilebilir sınırlar içinde olduğu bir ölçek geliştirmişlerdir. Yılmaz da 2008 yılında öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerini farklı değişkenlere göre belirlemek amacıyla ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yürüttüğü bir araştırma gerçekleştirmiştir.

2.8. Yurt Dışında Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar

Yurtdışında oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmalar incelendiğinde bu araştırmalarda sıklıkla ergenlerdeki bağımlılık ve şiddetin artmasının görüldüğü (Colwell, Grady ve Rhaiti, 1995; Griffiths ve Hunt, 1995; Hauge ve Gentile, 2003; Salguero ve Morán, 2002; Wan ve Chiou, 2006) ve internet ortamındaki oyunların kullanıcılarının demografik yapılarının (Griffiths, Davies ve Chappell, 2003; Griffiths, Davies ve Chappell, 2004; Hsu ve Lu, 2007; Wang ve Chang, 2004; Whang, 2005) ortaya konulmaya çalışıldığına sıklıkla rastlanmaktadır. Oyunla ilgili araştırmalarda oyunun en çok oynandığı ve kendi kendine kontrolün az olduğu çocukluk dönemiyle ilgili araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bunun yanında oyun bağımlılığı düzeyini ortaya koyacak ölçme araçlarının geliştirilmesi önem kazanmaktadır. Günümüzde bilgisayar ve bilgisayar oyunları büyük yatırımların yapıldığı ve kullanımının her geçen gün daha da arttığı bir sektör haline gelmiştir. Bu yönüyle oyunla ilgili çalışma ve araştırmalar her geçen gün artmaktadır.

Morahan-Martin ve Schumacher (1997) 277 kolej öğrencisinde patolojik İnternet kullanımı (PİK) olarak adlandırdıkları davranışı incelemişlerdir. Bağımlı olarak değerlendirilen kullanıcılar haftada ortalama 8.48 saat internete bağlı kalmaktadırlar. Ayrıca bu kişiler UCLA Yalnızlık ölçeğine göre daha yalnız kişiler olarak bulunmuşlardır (Griffiths, 1999).

Scherer ve Bost (1997), İnternet kullanımı açısından 531 üniversite öğrencisini incelemişler ve madde istismarı ve bağımlılığı belirtilerine paralel 10 klinik belirtiyi içeren bir kontrol listesi (checklist) geliştirmişlerdir. Üç ya da daha fazla belirtiyi işaretleyenler "İnternet bağımlısı" olarak sınıflandırılmışlardır. Araştırmalarında elde edilen sonuçlara göre, internet'te harcanan süre haftada ortalama 8.1 saat olarak bulunmuştur. Örneklemin % 13'ü İnternet kullanımının akademik çalışmalarını, profesyonel performanslarını ya da sosyal yaşamlarını etkilediğini, % 2'si ise İnternet'in yaşamlarına olumsuz etkisi olduğunu algıladıklarını belirtmişlerdir (Griffiths, 1999).

Kathleen Scherer (1997), Austin'deki Texas üniversitesinde 531 öğrenci üzerinde yaptığı araştırmayı haftada en az bir kez bilgisayar oyunu oynayan 381 öğrenci ile devam ettirmiştir. Deneklere sorulan on sorudan en az üçünü olumlu yanıtlayan 49 kişi (%13) bağımlı olarak kabul edilmiş, günde ortalama 8 saat oynadıkları, diğerlerinin ise haftada ortalama 8 saat internet'e bağlandıkları ve bilgisayar oyunu oynadıkları belirlenmiştir (Holmes, 1997).

Chien Chou, Ming-Chun Hsiao (2000) Tayvan'da 12 üniversite ve kolejdeki 910 geçerli sonuç veren öğrenci üzerinde yaptıkları araştırmada Brenner'ın ("Internet-Related Addictive Behavior Inventory") (IRABI) doğru yanlış tipindeki ölçeğini 4 lü likerte çevirerek adapte etmişler, Young'ın 9 adet internet bağımlılık sorusunu da D/Y şeklinde ikinci bölümde kullanmışlardır. Ölçekten en yüksek puanı alan %10'luk (110 ve üstü) dilimdekiler ve soru listesinde beş ve daha fazla evet yanıtı verenler seçilerek toplam 54 kişi (%6) bağımlı olarak belirlenmiştir. Bu grubun internet kullanım oranı haftada 20–25 saat iken, diğerleri 5–10 saat kullandıklarını belirtmişlerdir.

Psikolojik Bilim dergisinin 2009 yılı Mayıs ayında yayınladığı çalışmada (Gentile, 2009), araştırmacılar video oyunu oynayan 8–18 yaş arası gençliğin yüzde 8,5'inin kolektif bağımlılık belirtileri gösterdiğini bulmuşlardır. Iowa State Üniversitesi'nden Doç. Dr. Douglas Gentile, "Video oyunlarının kumar oynamaya

benzediğini sanıyorum. Ancak tam anlamıyla kumarın aynısı değil. Çocukların video oyunu oynama şekline bakarsak, oyunlar kumardan farklı görünüyor" şeklinde açıklamalarda bulunmuştur. 1178 kişinin katılımıyla yapılan çalışmada, video bağımlılığı, okulda dikkat sorunlarına ve şiddete yol açarken, bu kişilerde oyun oynamayanlara göre 2 kat daha fazla dikkat eksikliği bozukluğu görüldüğü belirtilmektedir. Online anket ile gerçekleştirilen bu çalışma, gençler arasındaki video oyunu bağımlılığına yönelik bu şekilde derlenmiş ilk belge niteliğini de taşımaktadır. Gentile, en yaygın rapor edilen patolojik belirtiler arasında, problemlerden ve kötü duygulardan kaçma, oyun planlama ya da oyun hakkında düşünürken daha çok zaman harcama, video oyunları oynamak için ev ödevlerini aksatma ve oyun oynamadan dolayı düşük not almanın bulunduğunu belirtmiştir. Çalışmada, erkeklerin kızlardan daha çok ve daha uzun süre bilgisayar oyunu oynadıkları sonucuna da ulaşılmıştır. (Baki, 2009)

Chiu, Lee ve Huang (2004) araştırmalarında çocuk ve gençlerdeki oyun bağımlılığının ölçülmesini sağlayan dokuz maddeden oluşan oyun bağımlılığı ölçeği geliştirmiştir. Bu ölçekte DSM sürümlerinden farklı maddeler kullanılmıştır. Bu dokuz maddenin oyun bağımlılığı ve oyun ilgisi adlı iki faktörlü bir yapıda toplam varyansın %60'ını açıkladığı ve 0.86 güvenirliği olan bir ölçek geliştirilmiştir. Bunun yanında Wood, Griffiths ve Eatough (2004) çalışmalarında internet üzerinden oyun bağımlılığıyla ilgili veri toplama yöntemleri ve bunların güvenirlikleri ve etik konuları ile ilgili bilgi sunmaktadırlar.

Sonuç olarak yurt içinde ve yurt dışında bilgisayar oyun bağımlılığı üzerine yapılan çalışmalara genel olarak göz attığımızda, daha çok orta öğretim ve yüksek öğretim seviyesindeki öğrencilerle yapılmış araştırmalar olduklarını görmekteyiz. İlköğretim düzeyinde yapılan çalışmaların ise çok sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Ve yine, yapılan ilgili araştırmalarda bilgisayar oyun bağımlılığı üzerinde etkili olan değişkenlere odaklanılmadığı, çalışmaların sadece bağımlılığın derecesini ve şiddetini belirleme ile bilgisayar oyunlarının, insanlar ve özellikle de öğrenciler üzerinde ne gibi etkileri olduğunu ortaya koyma amaçlı yapıldıkları anlaşılmaktadır. Bu çalışma ise ilköğretim öğrencileriyle yapılacak bir araştırma olmakla birlikte, bilgisayar oyun bağımlılığının derecesinin belirlenmesinden çok bilgisayar oyun bağımlılığının yordayıcılarının belirlenmesine odaklanmaktadır.

BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemine, evren ve örnekleme, veri toplama araçlarına ve de verilerin analizine yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Yöntemi

Bu araştırma, ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörlerin belirlenmesi amacıyla yapılmış tarama modelinde betimsel bir çalışmadır.

Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekli ile betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırmaya konu olan birey ya da nesne kendi koşulları içinde olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır. Onları herhangi bir şekilde değiştirme, etkileme çabası göstermez. Bilinmek istenen şey vardır ve oradadır. Önemli olan onu uygun bir biçimde gözleyip belirleyebilmektir (Karasar, 2008). Araştırma yöntemi açısından bakıldığında çalışma “kesitsel araştırma” olarak da tanımlanabilir.

Kesitsel araştırma (cross-sectional research) belli bir zaman diliminde, popülasyondan alınan belli bir örnekleme veri araçlarının uygulanması ile veri toplama sürecini ifade etmektedir (Wiersma, 1985). Bu araştırma da, İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinden bir örneklem alınarak bir kez veri toplama biçiminde desenlendiği için kesitsel bir araştırma olarak nitelendirilebilir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, Aydın ili Merkez ilçesinde öğrenim görmekte olan ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise küme örnekleme yöntemiyle seçilen ve alt, orta ve üst sosyo ekonomik düzeyi temsil edeceği düşünülen altı ilköğretim okulunun, 4. ve 5. sınıflarına devam eden öğrenciler oluşturmaktadır.

Okulların sosyo ekonomik düzeyleri, Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından okullarda yardım yapılan öğrenci sayısı ve okulun bulunmuş olduğu çevredeki ailelerin

sosyo ekonomik özellikleri dikkate alınarak belirlenmeye çalışılmıştır. Üst sosyo ekonomik düzeydeki okullar özel okullardan, alt ve orta sosyo ekonomik düzeydeki okullar ise devlet okullarından seçilmiştir. Bu örneklem grubundan elde edilen veriler üzerinde istatistiksel işlemler gerçekleştirilmiştir.

Veri toplama araçları toplamda 686 öğrenciye uygulanmıştır. Elde ettiğimiz verilerden 27'si eksik bilgi bulunduğu, 21'i ise elde edilen veriler tutarlılık göstermediği için araştırmadan çıkarılmıştır. Bu nedenle araştırma işlemleri toplam 638 öğrenci üzerinden yürütülmüştür. Örnekleme bulunan öğrencilerin 312'si kız, 326'sı ise erkek öğrencidir. Bu rakamları oranladığımızda araştırmaya katılan öğrencilerin % 48.9' unu kızların, % 51.1'ini ise erkeklerin oluşturduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca, öğrencilerin 403'ü ilköğretim 4. Sınıfta (% 63.2), 235'i ise 5. Sınıfta (%36.8) öğrenim görmektedir. Öğrencilerden 214'ü alt, 219'u orta ve 205'i ise üst sosyo ekonomik düzeyi temsil ettiği düşünülen okullarda öğrenim görmektedirler. Bu rakamlar sırasıyla toplamın %33.5'ini, %34.3'ünü ve %32.1'ini oluşturmaktadır. Bulunan bu değerler aşağıda tablolatırılmıştır.

Tablo 1- Örnekleme Alınan Öğrencilerin Cinsiyete, Sınıf Düzeyine ve Buldukları Okulun Sosyo-Ekonomik Düzeyine Göre Dağılımları

Cinsiyet	f	%
Kız	312	48.9
Erkek	326	51.1
Toplam	638	100
Sınıf Düzeyi	f	%
4. Sınıf	403	63.2
5. Sınıf	235	36.8
Toplam	638	100
Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyi	f	%
Alt	214	33.5
Orta	219	34.3
Üst	205	32.1
Toplam	638	100

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada, Öğrenci Yabancılaşma Ölçeği (Uzun, 2006), Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008) ve Kişisel Bilgi Formu veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Bu veri toplama araçları aşağıda tanıtılmaktadır.

3.3.1. Öğrenci Yabancılaşma Ölçeği

Uzun tarafından 2006 yılında geliştirilen “Öğrenci Yabancılaşma Ölçeği”, 9’u olumsuz, 5’i olumlu ifade içeren toplam 14 maddeden oluşmaktadır. İlköğretim öğrencilerinin okula yabancılaşma düzeylerini ölçmeyi amaçlayan “(1) Kesinlikle Katılıyorum” ile “(5) Kesinlikle Katılmıyorum” arasında değişen 5’li likert tipinde kendini değerlendirme ölçeğidir.

Ölçek güçsüzlük, anlamsızlık, sosyal soyutlanma ve kuralsızlık olmak üzere toplam dört alt boyuttan oluşmaktadır. Bu boyutlar güçsüzlük için 2, 4, 6, 9, 11, 13, 14, anlamsızlık için 3, 8, 10, sosyal soyutlanma için 5,7, kuralsızlık için ise 1 ve 12 no’lu maddeleri içermektedir. Faktör analizi sonrasında kalan 14 maddeden alınabilecek en yüksek puan 70, en düşük puan ise 14’tür. Ölçekte toplam puanın yanı sıra her bir alt ölçekten alınan puanlar ayrı ayrı hesaplanabilmektedir. Güçsüzlük alt ölçeğinden alınabilecek puan 7–35 arasındadır. Anlamsızlık alt ölçeğindeki maddeler tersine çevrilerek hesaplanmıştır ve bu durumda alınabilecek puan 3–15 arasındadır. Sosyal soyutlanma alt ölçeğinden 2–10 ve son olarak kuralsızlık alt ölçeğinde tersine çevrilerek hesaplanan maddelerden alınabilecek puan 2–10 arasındadır. Alınan yüksek puanlar öğrencilerin okula yabancılaşma düzeylerinin yoğun olduğunu işaret etmektedir.

3.3.2. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Horzum, Ayas ve Çakır-Balta tarafından 2007 yılında geliştirilen “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” Trabzon ilinde farklı sosyo ekonomik düzeylerdeki ilköğretim okullarına devam eden 460 öğrencinin katılımıyla oluşturulmuştur. Ölçeğin geçerlik çalışmalarında yüz görünüm geçerliliği ve kapsam geçerliliği için uzman görüşüne başvurulmuştur. Yapı geçerliliği için açımlayıcı faktör analizi yapılmıştır. Yapılan faktör analizi sonucunda 21 maddeden oluşan dört faktörlü bir yapı, toplam varyansın %45’ini açıklamaktadır. Ölçeğin güvenilirliği için Cronbach

Alpha iç tutarlık katsayıları hesaplanmıştır. Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı 0.85 olarak bulunmuştur. Bulunan bu değerler ölçeğin psikometrik niteliklerinin kabul edilebilir sınırlar içinde olduğunu göstermektedir.

Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ölçeği toplam dört faktörden oluşmuştur. Bu faktörlerden birincisinde toplam 10 madde yer almaktadır. Bu maddelerin faktördeki yük değerleri 0.48-0.68 arasında değişmektedir. Ölçeğin toplam varyansının %27'sini açıklayan bu faktör "Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma" olarak isimlendirilmiştir. Ölçekte yer alan ikinci faktör toplam dört maddeden oluşmaktadır. Bu maddelerin ikinci faktördeki yük değerleri 0.52-0.68 arasında değişmektedir. Ölçeğin toplam varyansının %6.5'ini açıklayan bu faktör "Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme" olarak isimlendirilmiştir. Ölçekte yer alan üçüncü faktör toplam üç maddeden oluşmaktadır. Bu maddelerin üçüncü faktördeki yük değerleri 0.48-0.67 arasında değişmektedir. Ölçeğin toplam varyansının %6'sını açıklayan bu faktör "Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma" olarak isimlendirilmiştir. Ölçekte yer alan dördüncü ve son faktör toplam 4 maddeden oluşmaktadır. Bu maddelerin üçüncü faktördeki yük değerleri 0.43-0.70 arasında değişmektedir. Ölçeğin toplam varyansının %5.5'ini açıklayan bu faktör "Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme" olarak isimlendirilmiştir. Toplam 21 maddeden oluşan ölçeğin tamamı ele alındığında ölçek dört faktörden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan 21 maddenin faktörlerdeki yük değerleri 0.43-0.70 arasında değişmektedir. Ölçekte yer alan dört faktör toplam varyansın %45'ini açıklamaktadır. Yapı geçerliliği çalışması sonucunda ölçeğin toplam 21 maddeden ve dört alt faktörden oluştuğu bulunmuştur. Yapı geçerliliğine bakıldıktan sonra ölçeğin güvenilirliği için Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı hesaplanmıştır. Bulunan değerler ölçeğin oyun bağımlılığını iyi bir şekilde açıkladığını göstermektedir.

3.3.3. Kişisel Bilgi Formu

Araştırma doğrultusunda geliştirilen kişisel bilgi formu, bilgisayar oyun bağımlılığıyla ilişkili olabileceği öngörülen, anne-baba eğitim düzeyi, anne baba mesleği, evde kişisel bilgisayara sahip olup olmama, okulda bilgisayar laboratuvarının bulunup bulunmaması vb. değişkenlerle ilgili maddeleri içermektedir.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmada analizler için istatistiksel teknikler olarak; sayı, yüzde, frekans, t-testi, korelasyon, regresyon analizi ve faktör analizi tekniklerinden yararlanılmıştır.

3.4.1. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizleri

Horzum, Ayas ve Çakır-Balta (2007) tarafından geliştirilen; geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılan “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nin, bu çalışmanın örnekleminde de geçerlik-güvenirlik çalışmaları yapılmıştır. ‘Temel Bileşenler Analizi’ yöntemi ve varimax dönüşümü kullanılarak yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucunda Horzum, Ayas ve Çakır-Balta (2007) tarafından yapılan çalışmadaki değerlere paralel sonuçlar elde edilmiştir. 21 madde 4 faktör altında toplanmıştır. Ayırt ediciliği düşük 1 madde ölçekten çıkarılmıştır. 1. Faktör 8 maddeden, 2. Faktör 5 maddeden, 3. Faktör 4 maddeden ve 4. Faktör ise 3 maddeden oluşmuştur. Faktörlere göre açıklanan varyans yüzdeleri de sırasıyla 18.44, 14.63, 10.95 ve 7.51’dir. Ölçekte yer alan dört faktör toplam varyansın % 51.55’ini açıklamaktadır. Ölçekte yer alan 20 maddenin faktörlerdeki yük değerleri 0.49–0.77 arasında değişmektedir.

Kaiser-Meyer-Olkin örneklem yeterliği ölçümü testinden elde edilen değer (.91) oldukça yüksek bir uygunluk değeri göstermektedir. Bartlett’s Sphericity testi ile de sınaama büyüklüğü analiz edilmiştir. Bu test sonucunun (3733,636) .000 anlamlılık düzeyinde olduğu görülmektedir. 4 faktörün Cronbach Alpha İç Tutarlık katsayıları sırasıyla 1. Faktör için .83, 2. Faktör için .78, 3. Faktör için .63 ve 4. Faktör için .45’dir. Ölçekteki 20 maddenin toplam iç tutarlık katsayısı ise .88’dir. Bulunan değerler ölçeğin oyun bağımlılığını iyi bir şekilde açıkladığını göstermektedir.

Tablo 2- Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Madde Analizi ve Faktör Analizi Sonuçları

Maddeler	Faktör 1	Faktör 2	Faktör 3	Faktör 4	Ortalama (X)	Standart Sapma (std)	Alt-Üst Gruplar t-değeri	Anti İmaj Korelasyon Katsayısı (r)
M11- Bilgisayar oyunu oynamaya doyamam	.713				2.66	1.46	20.56	.918
M5- Bilgisayar oyunu oynarken biri beni engellediğinde sinirlenirim	.695				2.61	1.44	14.92	.917
M13- Bilgisayarda kaybettiğim bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım	.671				2.93	1.47	19.80	.953
M9- Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oyun oynarım	.628				2.02	1.39	14.15	.929
M21- Bilgisayar oyunu oynarken kendimi, çoğu zaman kendi kendime bir şeyler söylerken bulurum	.564				2.56	1.52	16.18	.918
M8- Çoğu zaman bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam	.553				2.30	1.40	19.04	.930
M17- Bilgisayar oyunu oynadığım zaman kendimi yalnız hissetmem	.542				3.00	1.58	13.65	.911
M6- Bilgisayar oyunu oynama zamanının gelmesini dört gözle beklerim	.489				2.67	1.46	21.39	.930
M14- Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksatırım		.770			1.33	.91	6.92	.918
M15- Bilgisayarda oyun oynadığım için okula geç kalırım		.723			1.24	.79	5.50	.889
M10- Bilgisayar oyunu oynadığım süre hakkında yanlış bilgi veririm		.662			1.50	.98	9.20	.870
M16- Bilgisayarda oyun oynamama izin vermedikleri için aileme kızarım		.653			1.55	1.02	8.89	.896

M19- Okul dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm		.568			1.75	1.18	12.25	.949
M4- Arkadaşlarımın beni kabul etmesi için ben de onların oynadığı bilgisayar oyunlarını oynarım			.644		2.02	1.30	11.30	.902
M20- Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerimin özelliklerini gösteririm			.620		2.22	1.43	15.65	.939
M7- Bilgisayar oyunu oynamadığım zamanlarda bilgisayarda oyun oynayacağım zamanı hayal ederim			.554		2.56	1.47	19.78	.864
M12- Bilgisayar oyunu bittikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm			.513		3.04	1.55	12.20	.930
M1- Bilgisayarda oyun oynamayı dışarda vakit geçirmeye tercih ederim				.746	3.09	1.24	8.43	.803
M18- Bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, TV izleme vb.) tercih ederim				.662	3.02	1.55	9.10	.845
M2- Bilgisayarda oyun oynamak arkadaşlarımla birlikte olmaktan daha eğlencelidir				.549	2.32	1.48	11.41	.737
Faktör özdeğer	6.20	1.66	1.28	1.15				
Varyans açıklama yüzdeleri	18.4	14.6	10.9	7.5				
Alpha güvenirlik katsayısı	.83	.78	.62	.45				
Toplam faktör korelasyon katsayısı	.916	.728	.779	.533				

Bütün t değerleri .05 düzeyinde anlamlıdır.

3.4.2. Öğrenci Yabancılaşma Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirlik Analizleri

Uzun (2006) tarafından geliştirilen; geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılan “Öğrenci Yabancılaşma Ölçeği”nin, bu çalışmanın örnekleminde de geçerlik-güvenirlik çalışmaları yapılmıştır. ‘Temel Bileşenler Analizi’ yöntemi ve varimax dönüşümü kullanılarak yapılan açıklayıcı faktör analizi sonucunda Uzun (2006) tarafından yapılan çalışmadaki değerlere yakın sonuçlar elde edilmiştir. 14 madde 3 faktör altında toplanmıştır. Uzun’un ulaştığı 4 faktörlü yapıdaki ‘kuralsızlık’ alt boyutu ile ‘anlamsızlık’ alt boyutu birbirlerinin içinde görülmektedir ve ‘kuralsızlık-anlamsızlık’ alt boyutu olarak ele alınmıştır. 1. Faktör 7 maddeden, 2. Faktör 5 maddeden, 3. Faktör ise 2 maddeden oluşmuştur. Faktörlere göre açıklanan varyans yüzdeleri de sırasıyla 26.17, 14.72 ve 11.95’dir. Ölçekte yer alan üç faktör toplam varyansın % 52.85’ini açıklamaktadır. Ölçekte yer alan 14 maddenin faktörlerdeki yük değerleri 0.46–0.82 arasında değişmektedir.

Kaiser-Meyer-Olkin örneklem yeterliği ölçümü testinden elde edilen değer (.85) oldukça yüksek bir uygunluk değeri göstermektedir. Bartlett’s Sphericity testi ile de sınama büyüklüğü analiz edilmiştir. Bu test sonucunun (2611,491) .000 anlamlılık düzeyinde olduğu görülmektedir. Üç faktörün Cronbach Alpha İç Tutarlık katsayıları sırasıyla 1. Faktör için .84, 2. Faktör için .59 ve 3. Faktör için .82’dir. Ölçekteki 14 maddenin toplam iç tutarlık katsayısı ise .84’dür. Bulunan bu değerler ölçeğin psikometrik niteliklerinin kabul edilebilir sınırlar içinde olduğunu göstermektedir.

Tablo 3- Öğrenci Yabancılaşma Ölçeğinin Madde Analizi ve Faktör Analizi Sonuçları

Maddeler	Faktör 1	Faktör 2	Faktör 3	Ortalama (X)	Standart Sapma (std)	Alt-Üst Gruplar t-değeri	Anti İmaj Korelasyon Katsayısı (r)
M11- Okulda düşüncelerim pek dinlenmez	.769			1.96	1.19	18.46	.889
M4- Okulda fikirlerim önemsenmez	.755			2.04	1.29	16.10	.878
M9- Okulda benim ne düşündüğümü kimse önemsemez	.740			1.96	1.23	15.59	.920
M6- Okulda yaşadığım sorunlarla kimse ilgilenmez	.709			1.90	1.23	16.54	.861

M14- Okulda bir şeyler yapmak için uğraşmam işe yaramaz	.640			1.70	1.23	12.56	.887
M13- Okuldaki çabalarımın genellikle boşa gittiğini düşünüyorum	.603			1.85	1.26	14.57	.930
M2- Okulda iyi davranışlar göstersem bile davranışlarım beğenilmez	.578			2.28	1.39	20.15	.911
M8- Okulda görev almaktan çok hoşlanırım		.707		1.46	.96	9.22	.830
M10- Okulda kutlanan bayram törenlerinde görev almak isterim		.685		1.61	1.11	9.92	.807
M3- Eğitsel kol seçimlerine katılmaktan hoşlanırım		.652		1.84	1.24	10.70	.772
M1- Okul kurallarına uymaya çalışırım		.488		1.22	.53	7.08	.774
M12- Okul kuralları herkese eşit olarak uygulanmalıdır		.469		1.43	1.01	7.93	.815
M7- Okuldan Kurtulmak istiyorum			.821	1.54	1.07	10.50	.792
M5- Okula gelmekten bıktım			.753	1.71	1.23	13.42	.755
Faktör özdeğer	4.65	1.64	1.10				
Varyans açıklama yüzdeleri	26.1	14.7	11.9				
Alpha güvenirlik katsayısı	.84	.59	.82				
Toplam Faktör Korelasyon katsayısı	.913	.657	.696				

Bütün t değerleri .05 düzeyinde anlamlıdır.

BÖLÜM 4

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde, araştırmada ele alınan amaç ve alt amaçların çözümü için toplanan verilerin istatistiksel analizleri sonucunda elde edilen bulgulara ve bunlara ilişkin yorumlara yer verilmiştir.

4.1. Cinsiyetin Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Alt Boyutlarına ve Ölçekten Alınan Toplam Puna Olan Etkisi

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıklarının alt boyutlarının ve ölçekten alınan toplam puanların cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan t-testi sonuçları aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 4- Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Cinsiyete Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik T-Testi Sonuçları

BOB	Cinsiyet	N	X	S	Sd	t	p
BILFAK1	Kız	312	19.00	7.40	636	5.71	.000
	Erkek	326	22.50	8.03			
BILFAK2	Kız	312	6.56	2.71	636	5.80	.000
	Erkek	326	8.18	4.16			
BILFAK3	Kız	312	8.93	3.60	636	5.90	.000
	Erkek	326	10.73	4.05			
BILFAK4	Kız	312	8.20	3.18	636	1.96	.050
	Erkek	326	8.66	2.69			
BILTOP	Kız	312	42.70	13.32	636	6.62	.000
	Erkek	326	50.08	14.74			

Tabloda görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin ilk faktörü olan ve “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” şeklinde isimlendirilen değişken, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 5.71, p < .05$). Anlamlı farklılık erkek öğrenciler lehine çıkmıştır ($X_{\text{erkek}} = 22.50$; $X_{\text{kız}} = 19.00$).

Bu bulgu, “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” ile cinsiyet arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Tabloda görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin ikinci faktörü olan ve “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” olarak isimlendirilen değişken, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 5.80$, $p < .05$). Anlamlı farklılık erkek öğrenciler lehine çıkmıştır ($X_{\text{erkek}} = 8.18$; $X_{\text{kız}} = 6.56$).

Tabloda görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin üçüncü faktörü olan ve “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” şeklinde isimlendirilen değişken, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 5.90$, $p < .05$). Anlamlı farklılık erkek öğrenciler lehine çıkmıştır ($X_{\text{erkek}} = 10.73$; $X_{\text{kız}} = 8.93$).

Bu bulgu, “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” davranışının, örnekleme yer alan erkek öğrencilerde, kız öğrencilere göre daha sık görüldüğünü ortaya koymaktadır.

Tabloda görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin dördüncü faktörü olan ve “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” olarak isimlendirilen değişken, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir ($t_{(636)} = 1.96$, $p = .05$).

Tabloda görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puan, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 6.62$, $p < .05$). Anlamlı farklılık erkek öğrenciler lehine çıkmıştır ($X_{\text{erkek}} = 50.08$; $X_{\text{kız}} = 42.70$).

Bu bulguya göre, örnekleme oluşturan erkek öğrencilerin, kız öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi daha yüksektir.

Elde edilen tüm bulgular değerlendirildiğinde genel olarak, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin, cinsiyete göre farklılaştığı görülmektedir. Erkek öğrencilerin bilgisayar oyunlarına kız öğrencilerden daha fazla zaman ayırdıkları da söylenebilir. Bu durum bize, bilgisayar oyun bağımlılığının önüne geçebilmek için, ailelerin ve öğretmenlerin özellikle erkek öğrencilere yönelik ek önlemler almaları gerektiğini düşündürmektedir.

Gentile da 2009 yılında yaptığı çalışmada erkeklerin kızlardan daha çok ve daha uzun süre bilgisayar oyunu oynadıkları sonucuna ulaşmıştır. Yine Onay, Tüfekçi ve Çağiltay’ın 2005 yılında üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama

alışkanlıkları ve oyun tercihlerini belirlemek için yaptıkları çalışmada, üniversite öğrencileri arasında kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre oyun oynama seviyelerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Tüfekçi 2007 yılında bilgisayar öğretmeni adayları üzerinde yaptığı çalışmada erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla oyun oynadıkları ve bilgisayar oyunlarına daha fazla düşkün oldukları sonucuna ulaşmıştır.

Yine Funk (1996), Sherry (2001) ve Fromme (2003) gibi araştırmacılar da erkeklerin kızlardan daha çok bilgisayar oyunu oynadıkları, bilgisayar oyunlarına daha fazla bağımlılık gösterdikleri sonucuna ulaşmışlardır (akt. Tüfekçi, 2007). Ayrıca Yılmaz da 2008 yılında öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerini farklı değişkenlere göre belirlemek amacıyla ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yürüttüğü çalışmada erkek öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin kız öğrencilerden daha yüksek olduğunu tespit etmiştir.

Tüm bu sonuçlar, çalışmamızdan elde ettiğimiz sonuçlarla da paralellik göstermektedir. Erkek öğrenciler kız öğrencilere göre bilgisayar oyunları ile daha fazla vakit geçirmekte ve bilgisayar oyunlarına daha fazla ilgi göstermektedirler.

4.2. Kişisel Bilgisayara Sahip Olup Olmama Durumunun Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Alt Boyutlarına ve Ölçekten Alınan Toplam Puna Olan Etkisi

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıklarının alt boyutlarının ve ölçekten alınan toplam puanların kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan t-testi sonuçları aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 5- Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Kişisel Bilgisayara Sahip Olup Olmama Durumuna Göre Farklılaşp Farklılaşmadığına Yönelik T-Testi Sonuçları

BOB	Bilgisayar Sahiplik Durumu	N	X	S	Sd	t	p
BILFAK1	Var	410	20.86	7.98	636	0.33	.738
	Yok	228	20.64	7.82			
BILFAK2	Var	410	7.13	3.23	636	2.46	.014
	Yok	228	7.86	4.19			
BILFAK3	Var	410	9.10	3.74	636	6.68	.000
	Yok	228	11.21	3.93			
BILFAK4	Var	410	8.14	2.99	636	3.38	.001
	Yok	228	8.96	2.79			
BILTOP	Var	410	45.25	14.27	636	2.87	.004
	Yok	228	48.68	14.76			

Tabloda görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin ilk faktörü olan ve “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” şeklinde isimlendirilen değişken, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir ($t_{(636)} = 0.33$, $p > .05$).

Bu bulgu, “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” ile kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumu arasında anlamlı bir farklılaşmanın olmadığı şeklinde yorumlanabilir.

Tabloda görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin ikinci faktörü olan ve “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” olarak isimlendirilen değişken, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre anlamlı bir fark göstermektedir ($t_{(636)} = 2.46$, $p < .05$). Anlamlı farklılık kişisel bilgisayara sahip olmayanlar lehine çıkmıştır ($X_{yok} = 7.86$; $X_{var} = 7.13$).

Bu bulgu, “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” ile kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumu arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu şeklinde de yorumlanabilir.

Tabloda görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin üçüncü faktörü olan ve “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” şeklinde isimlendirilen değişken, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 6.68$, $p < .05$). Anlamlı farklılık kişisel bilgisayara sahip olmayanlar lehine çıkmıştır ($X_{yok} = 11.21$; $X_{var} = 9.10$).

Bu bulgu, “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” ile kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumu arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu şeklinde de yorumlanabilir.

Tabloda görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin dördüncü faktörü olan ve “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” olarak isimlendirilen değişken, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 3.38$, $p < .05$). Anlamlı farklılık kişisel bilgisayara sahip olmayanlar lehine çıkmıştır ($X_{yok} = 8.96$; $X_{var} = 8.14$).

Bu bulgu, “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” ile kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumu arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Tabloda görüldüğü gibi bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puan, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermektedir ($t_{(636)} = 2.87$, $p < .05$). Anlamlı farklılık kişisel bilgisayara sahip olmayanlar lehine çıkmıştır ($X_{yok} = 48.68$; $X_{var} = 45.25$).

Bu bulgu, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puan ile kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumu arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Elde edilen tüm bulgular değerlendirildiğinde genel olarak, bilgisayar oyun bağımlılığı ile kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumu arasında anlamlı bir fark olduğunu görmekteyiz. Buradan, kişisel bilgisayar sahibi olmayan öğrencilerin bilgisayar oyunlarına evlerinde bilgisayara sahip olan öğrencilerden daha fazla eğilim gösterdikleri sonucuna ulaşmaktayız. Bu sonuca ulaşmamızdaki temel sebep olarak, insanların sahip olmadıkları şeylere karşı güçlü bir merak ve ilgi duymalarından dolayı

daha kolay bağımlı hale gelebildikleri gerçeği düşünülmektedir. Ayrıca elde ettiğimiz bu bulguyla ilgili olarak ilköğretim düzeyindeki öğrenciler için evlerinde bilgisayar kullanımına yönelik kural ve engellemelerin olma olasılığı da düşünülebilir.

Öğrencilerin, bilgisayar oyunlarına ulaşmada, gerek internet kafelerin çokluğu, gerek her mahallede belediyeler tarafından kontrolü zor olan geniş bilgisayar laboratuvarı olanaklarına sahip gençlik merkezlerinin açılması, gerekse her okulda bilgisayar laboratuvarının bulunması gibi nedenlerden dolayı zorluk çekmemeleri sebebiyle de evlerinde bilgisayara sahip olmayan öğrencilerin bilgisayar oyunlarına daha fazla bağımlılık belirtisi gösterdikleri anlaşılmaktadır. Diğer taraftan bu bulgu, evinde bilgisayar olanağına sahip olmayan öğrencilerin, sosyo ekonomik düzeyinin diğerlerine göre görece olarak daha düşük olması ile de açıklanabilir.

Tüfekçi 2007 yılında bilgisayar öğretmeni adayları üzerinde yaptığı araştırmada bilgisayar oyunu oynamaları açısından kişisel bilgisayara sahip olan öğrenciler ile olmayanlar arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşmış ve buradan hareketle bilgisayar oyunlarına düşkünlüğün kişisel bilgisayara sahip olup olmamakla doğrudan bir ilişkisinin olmadığı yargısına varmıştır. Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay da 2005 yılında yaptıkları çalışmada kişisel bilgisayara sahip olan bireylerin bilgisayar oyunlarına düşkün olma olasılıklarının, bilgisayara sahip olmayan kişilerin bilgisayarlara erişiminin diğerlerine göre çok daha az olduğu varsayımından hareketle, kişisel bilgisayara sahip olmayan bireylere göre daha fazla olduğunu söylemektedirler. Üniversite öğrencileri üzerinde yürüttükleri bu çalışma sonucunda da kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilerin sahip olmayanlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları sonucuna ulaşmışlardır.

Yılmaz ise 2008 yılında ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yürüttüğü araştırmada öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimleri açısından kişisel bilgisayara sahip olan öğrenciler ile olmayanlar arasında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Buradan hareketle kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumunun, bilgisayar bağımlılığı eğilimi konusunda bir gösterge olarak kullanılamayacağını belirtmiştir.

4.3. Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Birinci Faktörüne Olan Ortak Etkileri

Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin birinci faktörünün önemli yordayıcılarını belirlemek amacıyla yapılan çoklu regresyon analizi sonuçları tabloda verilmiştir.

Tablo 6- Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Birinci Faktörünün Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

Tahminleyici Değişken	B	Standart Hata	Beta β	t	p
Sabit	14.633	1.004		14.572	.000
Sosyal Soyutlanma	1.111	.140	.299	7.962	.000
Sınıf Düzeyi	1.853	.617	.113	3.003	.003

$$R = 0.320 \quad R^2 = 0.102$$

$$F(2,635) = 36.214 \quad p = .000$$

Standardize edilmiş regresyon katsayıları (β) incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin birinci faktörü olan ve “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” şeklinde isimlendirilen değişkeni yordamada sırasıyla “sosyal soyutlanma”nın ve “sınıf düzeyi”nin yer aldığı görülmektedir.

Yordayıcı değişkenlerle, “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” arasındaki ilişkiyi tanımlayan regresyon katsayılarının işaretlerine bakıldığında “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” ile “sosyal soyutlanma” ve sınıf düzeyi arasındaki ilişkinin pozitif olduğu görülmektedir. Regresyon eşitliğine önemli yordayıcıları olarak giren iki değişken birlikte, “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve

engellendiğinde rahatsız olma” ya ilişkin varyansın %10’ unu açıklamaktadır. Bu değer anlamlıdır.

“Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” değişkeninin yordayıcıları ile arasındaki ilişkinin pozitif olmasından dolayı “sosyal soyutlanma” düzeyi arttıkça bu değişkenden alınan puanın da arttığını söyleyebiliriz. Buradan hareketle, sosyal açıdan soyutlandıklarını hisseden öğrencilerin, bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmekte zorlandıkları ve başkaları tarafından bilgisayar oyunu oynamaları engellendiğinde daha fazla rahatsız oldukları sonucuna ulaşılabilir.

Ayrıca 5. sınıf öğrencilerinin 4. sınıfa devam eden öğrencilere göre bu değişkenden aldıkları puanın daha yüksek olduğunu da söyleyebiliriz. Dolayısıyla 5. sınıf öğrencilerinin 4. sınıfa devam eden öğrencilere göre bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmekte daha fazla zorlandıkları ve başkaları tarafından bilgisayar oyunu oynamaları engellendiğinde daha fazla rahatsız oldukları söylenebilir. Yılmaz 2008 yılında öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerini farklı değişkenlere göre belirlemek amacıyla ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yaptığı araştırmada, öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin sınıf düzeyine göre anlamlı bir fark göstermediği sonucuna ulaşmıştır. Buradan hareketle sınıf düzeyinin, bilgisayar bağımlılığı eğilimi konusunda bir gösterge olarak kullanılamayacağı yönünde değerlendirmelerde bulunmuştur.

$$\text{Adj } R^2 = 0.100; F(2,635) = 36.214, p < 0.001 \text{ (Stepwise Metodu).}$$

4.4. Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin İkinci Faktörüne Olan Ortak Etkileri

Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin ikinci faktörünün önemli yordayıcılarını belirlemek amacıyla yapılan çoklu regresyon analizi sonuçları tabloda verilmiştir.

Tablo 7- Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin İkinci Faktörünün Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

Tahminleyici Değişken	B	Standart Hata	Beta β	t	p
Sabit	4.301	.486		8.845	.000
Sosyal Soyutlanma	.470	.070	.277	6.709	.000
Güçsüzlük	.119	.024	.206	4.973	.000
Anne Eğitim Düzeyi	-.253	.071	-.126	-3.588	.000
Kuralsızlık-Anlamsızlık	.120	.044	.102	2.689	.007

$$R = 0.498 \quad R^2 = 0.248$$

$$F(4,633) = 52.101 \quad p = .000$$

Standardize edilmiş regresyon katsayıları (β) incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin ikinci faktörü olan ve “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” şeklinde isimlendirilen değişkeni yordamada sırasıyla “sosyal soyutlanma”nın, “güçsüzlük”ün, anne eğitim düzeyinin ve “kuralsızlık-anlamsızlık”ın yer aldığı görülmektedir.

Yordayıcı değişkenlerle, “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” arasındaki ilişkiyi tanımlayan regresyon katsayılarının işaretlerine bakıldığında “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” ile “sosyal soyutlanma”, “güçsüzlük” ve “kuralsızlık-anlamsızlık” arasındaki ilişkinin pozitif, anne eğitim düzeyi arasındaki ilişkinin ise negatif olduğu görülmektedir. Regresyon eşitliğine önemli yordayıcıları olarak giren dört değişken

birlikte, “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” ye ilişkin varyansın % 24.3’ ünü açıklamaktadır. Bu değer oldukça yüksek ve anlamlıdır.

“Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” değişkeninin arasındaki ilişkinin pozitif olduğu yordayıcıları olan “sosyal soyutlanma”, “güçsüzlük” ve “kuralsızlık-anlamsızlık” düzeyleri arttıkça bu değişkenden alınan puanın da arttığını söyleyebiliriz. Yani genel olarak okula yabancılaşma düzeyi arttıkça bu değişkenden alınan puanın arttığı, dolayısıyla okula yabancılaşma düzeyleri yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyunlarını hayallerinde yaşattıkları ve gerçek hayatlarıyla daha fazla ilişkilendirdikleri sonucuna ulaşabiliriz. Öz (2001) “Bilişim Teknolojisinin Çocuklar Üzerindeki Psikolojik Etkileri” başlıklı çalışmasında sosyal yabancılaşmanın bilgisayar oyun bağımlılığına, bilgisayar oyun bağımlılığının da gerçek hayattan uzaklaştırarak yabancılaşmaya neden olduğu sonucuna ulaşmıştır. Kuloğlu da 2001’de yaptığı araştırmada, sosyolojik bağlamda sanal dünyanın toplumsal açıdan bir yabancılaşmaya ve gerçek dünyadan kopuk bir hayat anlayışının doğmasına ve yaygınlaşmasına yol açtığını tespit etmiştir. Yine Kuloğlu’na göre gerçek dünyadan uzaklaşan bireyler, sanal dünyadaki gerçek olmayan faaliyetler içerisine girerek toplumdan soyutlanmakta, bilgisayar oyunu ve internet bağımlısı haline gelmektedirler ve bu tıpkı alkol, sigara ve uyuşturucu bağımlılığı gibi kişileri esir alabilmektedir.

Bu bulgu, Öz (2001) ve Kuloğlu’nun (2001) çalışmasından elde edilen sonuçlar ile paralellik göstermektedir. Her üç çalışmanın da bilgisayar oyun bağımlılığı yükseldikçe yabancılaşmanın arttığını ortaya koyması düşündürücüdür.

Ayrıca literatürü incelediğimizde şöyle bir olgu da gözümüze çarpmaktadır. Yabancılaşmanın mı bilgisayar oyun bağımlılığına yoksa bilgisayar oyun bağımlılığının mı yabancılaşmaya sebep olduğu henüz tam olarak ortaya konamamıştır. Fakat bu araştırmada ulaşılan sonuca da paralel olarak yabancılaşma düzeyi yüksek olan bireylerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin de yüksek olduğu bilinmektedir. Benim düşünceme göre ise yabancılaşma ile bilgisayar oyun bağımlılığı birbirlerini karşılıklı olarak ve doğru orantılı şekilde etkileyen bir kısır döngü teşkil etmektedirler.

“Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” değişkeni ile yordayıcısı olan anne eğitim düzeyi arasındaki ilişkinin negatif olması dolayısıyla da anne eğitim düzeyi azaldıkça öğrencilerin bu değişkenden aldıkları puanın yükseldiğini göstermektedir. Bu bulgu, ilköğretim döneminde öğrencinin

bakımı, gelişimi ve eğitimi ile yakından ilgilenen annelerin, farkındalık düzeylerinin ve eğitim seviyelerinin önemine dikkat çekmektedir.

$$\text{Adj } R^2 = 0.243; F(4,633) = 52.101, p < 0.001 \text{ (Stepwise Metodu).}$$

4.5. Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Üçüncü Faktörüne Olan Ortak Etkileri

Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin üçüncü faktörünün önemli yordayıcılarını belirlemek amacıyla yapılan çoklu regresyon analizi sonuçları tabloda verilmiştir.

Tablo 8- Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Üçüncü Faktörünün Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

Tahminleyici Değişken	B	Standart Hata	Beta β	t	p
Sabit	10.954	.598		18.307	.000
Okul Sosyo Ekonomik Düzeyi	-.903	.268	-.186	-3.375	.001
Güçsüzlük	.101	.027	.162	3.731	.000
Sosyal Soyutlanma	.237	.079	.129	3.022	.003
Baba Eğitim Düzeyi	-.346	.148	-.128	-2.347	.019

$$R = 0.409 \quad R^2 = 0.167$$

$$F(4,633) = 31.783 \quad p = .000$$

Standardize edilmiş regresyon katsayıları (β) incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin üçüncü faktörü olan ve “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” olarak isimlendirilen değişkeni yordamada sırasıyla “okul sosyo ekonomik düzeyi”nin, “güçsüzlük”ün, “sosyal soyutlanma”nın ve baba eğitim düzeyinin yer aldığı görülmektedir.

Yordayıcı değişkenlerle, “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” arasındaki ilişkiyi tanımlayan regresyon katsayılarının işaretlerine bakıldığında “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” ile “güçsüzlük”

ve “sosyal soyutlanma” arasındaki ilişkinin pozitif, okul sosyo ekonomik düzeyi ve baba eğitim düzeyi arasındaki ilişkinin ise negatif olduğu görülmektedir. Regresyon eşitliğine önemli yordayıcıları olarak giren dört değişken birlikte, “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma”ya ilişkin varyansın %16.2’sini açıklamaktadır. Bu değer anlamlıdır.

“Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” değişkeninin arasındaki ilişkinin pozitif olduğu yordayıcıları olan “sosyal soyutlanma” ve “güçsüzlük” düzeyleri arttıkça bu değişkenden alınan puanın da arttığını söyleyebiliriz. Dolayısıyla “sosyal soyutlanma” ve “güçsüzlük” düzeyleri yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini daha fazla aksattıkları sonucuna ulaşılabilir.

“Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” değişkeninin arasındaki ilişkinin negatif olduğu yordayıcıları olan okul sosyo ekonomik düzeyi ve baba eğitim düzeyi ise azaldıkça bu değişkenden alınan puanın arttığı görülmektedir. Buradan hareketle baba eğitim düzeyi düşük olan öğrencilerin babalarının eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilere göre bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini daha fazla aksattıkları sonucuna ulaşılabilir. Yine, alt sosyo ekonomik düzeydeki okullarda öğrenim gören öğrencilerin üst sosyo ekonomik düzeydeki okullarda öğrencilere göre bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini daha fazla aksattıkları sonucuna da ulaşmaktayız. Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay 2005 yılında yaptıkları çalışmada düşük sosyo ekonomik düzeydeki kişilerin bilgisayar oyunlarına düşkün olma olasılığının yüksek sosyo ekonomik düzeydeki kişilere göre daha az olduğunu söylemektedirler. Fakat üniversite öğrencileri üzerinde yürüttükleri bu çalışma sonucunda sosyo ekonomik düzey ile bilgisayar oyunu oynama arasında istatistiksel olarak anlamlı bir korelasyon olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Yılmaz ise 2008 yılında ilköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin öğrenim görülen okulun sosyo ekonomik düzeyine göre anlamlı bir farklılık gösterdiği sonucuna ulaşmıştır. Özel okullarda okuyan öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin devlet okullarında okuyan öğrencilerden daha yüksek olduğunu belirtmiştir.

$$\text{Adj } R^2 = 0.162; F(4,633) = 31.783, p < 0.001 \text{ (Stepwise Metodu).}$$

4.6. Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Dördüncü Faktörüne Olan Ortak Etkileri

Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin dördüncü faktörünün önemli yordayıcılarını belirlemek amacıyla yapılan çoklu regresyon analizi sonuçları tabloda verilmiştir.

Tablo 9- Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Dördüncü Faktörünün Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

Tahminleyici Değişken	B	Standart Hata	Beta β	t	p
Sabit	8.860	.425		20.845	.000
Okul Sosyo Ekonomik Düzeyi	-.768	.143	-.211	-5.372	.000
Sosyal Soyutlanma	.153	.062	.111	2.486	.013
Güçsüzlük	.044	.021	.094	2.067	.039

$$R = 0.287 \quad R^2 = 0.082$$

$$F(3,634) = 18.907 \quad p = .000$$

Standardize edilmiş regresyon katsayıları (β) incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin dördüncü faktörü olan ve “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” olarak isimlendirilen değişkeni yordamada sırasıyla “okul sosyo ekonomik düzeyinin”, “sosyal soyutlanma”nın ve “güçsüzlük”ün yer aldığı görülmektedir.

Yordayıcı değişkenlerle, “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” arasındaki ilişkiyi tanımlayan regresyon katsayılarının işaretlerine bakıldığında “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” ile “sosyal soyutlanma” ve “güçsüzlük” arasındaki ilişkinin pozitif, “okul sosyo-ekonomik düzeyi” arasındaki ilişkinin ise negatif olduğu görülmektedir. Regresyon eşitliğine önemli yordayıcıları olarak giren üç değişken birlikte, “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme”ye ilişkin varyansın %7.8’ini açıklamaktadır. Bu değer anlamlıdır.

“Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” deęişkeninin arasındaki ilişkinin pozitif olduęu yordayıcıları olan “sosyal soyutlanma” ve “güçsüzlük” düzeyleri arttıkça bu deęişkenden alınan puanın da arttığını söyleyebiliriz. Buradan hareketle “sosyal soyutlanma” ve “güçsüzlük” düzeyleri yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere daha fazla tercih ettikleri sonucuna ulaşılabilir.

Ayrıca “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” deęişkeni ile yordayıcısı olan okulun sosyo ekonomik düzeyi arasındaki ilişkinin negatif olması dolayısıyla da öğrenim görülen okulun sosyo ekonomik düzeyi azaldıkça öğrencilerin bu deęişkenden aldıkları puanın yükseldiğini söyleyebiliriz. Buradan hareketle sosyo ekonomik düzeyi alt seviyelerde olan okullarda öğrenim gören öğrencilerin üst sosyo ekonomik düzey okullarda öğrenim gören öğrencilere göre bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere daha fazla tercih ettikleri sonucuna ulaşılabilir.

Adj $R^2 = 0.078$; $F(3,634) = 18.907$, $p < 0.001$ (Stepwise Metodu).

4.7. Sınıf Düzeyinin, Anne ve Baba Eğitim Düzeyinin, Okula Yabancılaşma Düzeyi Alt Boyutlarının ve Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanı Olan Ortak Etkileri

Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puanın önemli yordayıcılarını belirlemek amacıyla yapılan çoklu regresyon analizi sonuçları tabloda verilmiştir.

Tablo 10- Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Alınan Toplam Puanın Yordanmasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

Tahminleyici Değişken	B	Standart Hata	Beta β	t	p
Sabit	37.238	2.376		15.673	.000
Sosyal Soyutlanma	1.851	.285	.272	6.500	.000
Anne Eğitim Düzeyi	-1.299	.295	-.161	-4.399	.000
Güçsüzlük	.375	.098	.162	3.825	.000
Sınıf Düzeyi	2.241	1.083	.074	2.069	.039

$$R = 0.428 \quad R^2 = 0.183$$

$$F(4,633) = 35.413 \quad p = .000$$

Standardize edilmiş regresyon katsayıları (β) incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puan değişkenini yordamada sırasıyla “sosyal soyutlanma”nın, anne eğitim düzeyinin, “güçsüzlük”ün ve sınıf düzeyinin yer aldığı görülmektedir.

Yordayıcı değişkenlerle, bilgisayar oyun bağımlılığından alınan toplam puan arasındaki ilişkiyi tanımlayan regresyon katsayılarının işaretlerine bakıldığında bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puan ile “sosyal soyutlanma”, “güçsüzlük” ve sınıf düzeyi arasındaki ilişkinin pozitif, anne eğitim düzeyi arasındaki ilişkinin ise negatif olduğu görülmektedir. Regresyon eşitliğine önemli yordayıcıları olarak giren dört değişken birlikte, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puana ilişkin varyansın %17.8’ini açıklamaktadır. Bu değer anlamlıdır.

Bilgisayar oyun bağımlılığında alınan toplam puan değişkeninin arasındaki ilişkinin pozitif olduğu yordayıcıları olan sınıf düzeyi, “sosyal soyutlanma” ve “güçsüzlük” düzeyleri arttıkça bu değişkenden alınan puanın da arttığını söyleyebiliriz. Dolayısıyla “sosyal soyutlanma” ve “güçsüzlük” düzeyleri yüksek olan öğrencilerin düşük olan öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı oldukları sonucuna ulaşılabilir.

Ayrıca 5. sınıf öğrencilerinin 4. sınıfa devam eden öğrencilere göre bu değişkenden aldıkları puanın daha yüksek olduğunu söyleyebilir ve 5. sınıf öğrencilerinin 4. sınıfa devam eden öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu sonucuna da ulaşabiliriz. Bilgisayar oyun bağımlılığında alınan toplam puan değişkeninin arasındaki ilişkinin negatif olduğu yordayıcısı olan anne eğitim düzeyi ise azaldıkça bu değişkenden alınan puanın arttığını söyleyebiliriz. Buradan hareketle anne eğitim düzeyi düşük olan öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılabilir.

$$\text{Adj } R^2 = 0.178; F(4,633) = 35.413, p < 0.001 \text{ (Stepwise Metodu).}$$

BÖLÜM 5

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Bu bölümde, ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörleri belirlemek amacıyla yapılan araştırmanın sonucunda elde edilen bulgulara dayalı sonuçlara ve yine elde edilen bu bulgular doğrultusunda araştırma sonuçlarına dayalı öneriler ile gelecekte yapılacak araştırmalara ilişkin önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuçlar

Yapılan araştırma sonucunda elde edilen bulgulara dayalı olarak ulaşılan sonuçlar şunlardır:

1. Araştırmaya katılan ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığının “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” alt boyutu hariç diğer alt boyutları ve ölçekten alınan toplam puan cinsiyete göre anlamlı bir farklılık göstermiştir. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
2. Araştırmaya katılan ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığının “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma” alt boyutu hariç diğer alt boyutları ve ölçekten alınan toplam puan kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermiştir. Kişisel bilgisayara sahip olmayan öğrencilerin, evlerinde kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
3. Araştırmaya katılan ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerinin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin ve okula yabancılaşma düzeyleri alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin birinci faktörü olan ve “Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma”

şeklinde isimlendirilen alt boyutuna olan ortak etkisine bakıldığında, bu değişkeni “sosyal soyutlanma”nın ve “sınıf düzeyi”nin yordadığı ve aralarındaki ilişkinin doğru orantılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

4. Araştırmaya katılan ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerinin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin ve okula yabancılaşma düzeyleri alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin ikinci faktörü olan ve “Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme” şeklinde isimlendirilen alt boyutuna olan ortak etkisine bakıldığında, bu değişkeni “sosyal soyutlanma”nın, “güçsüzlük”ün, anne eğitim düzeyinin ve “kuralsızlık-anlamsızlık”ın yordadığı ve aralarındaki ilişkinin anne eğitim düzeyiyle ters orantılı, “sosyal soyutlanma”, “güçsüzlük” ve “kuralsızlık-anlamsızlık” ile doğru orantılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

5. Araştırmaya katılan ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerinin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin ve okula yabancılaşma düzeyleri alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin üçüncü faktörü olan ve “Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” olarak isimlendirilen alt boyutuna olan ortak etkisine bakıldığında, bu değişkeni okulun sosyo ekonomik düzeyinin, “güçsüzlük”ün, “sosyal soyutlanma”nın ve baba eğitim düzeyinin yordadığı ve aralarındaki ilişkinin okulun sosyo ekonomik düzeyi ve baba eğitim düzeyiyle ters orantılı, “güçsüzlük” ve “sosyal soyutlanma” ile doğru orantılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

6. Araştırmaya katılan ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerinin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin ve okula yabancılaşma düzeyleri alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin dördüncü faktörü olan ve “Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” olarak isimlendirilen alt boyutuna olan ortak etkisine bakıldığında, bu değişkeni okulun sosyo ekonomik düzeyinin, “sosyal soyutlanma”nın ve “güçsüzlük”ün yordadığı ve aralarındaki ilişkinin okulun sosyo ekonomik düzeyiyle ters orantılı, “güçsüzlük” ve “sosyal soyutlanma” ile doğru orantılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

7. Araştırmaya katılan ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerinin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, okulun sosyo-ekonomik düzeyinin ve okula yabancılaşma düzeyleri alt boyutlarının bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan toplam puana olan ortak etkisine bakıldığında, bu değişkeni “sosyal soyutlanma”nın, anne eğitim düzeyinin, “güçsüzlük”ün ve sınıf düzeyinin yordadığı ve aralarındaki ilişkinin anne eğitim düzeyiyle ters orantılı, sınıf düzeyi, “güçsüzlük” ve “sosyal soyutlanma” ile doğru orantılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

5.2. Öneriler

Bu araştırmadan elde edilen bulgular çerçevesinde araştırma sonuçlarına dayalı öneriler ile ileride yapılacak araştırmalara yönelik öneriler şunlardır:

5.2.1. Araştırma Sonuçlarına Dayalı Öneriler

1. Özellikle öğretmenler tarafından gerçekleştirilen iyi bir kontrol süzgecine sahip olmasından dolayı öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlısı olmalarını önleyici etkileri olduğu düşünülen ilköğretim okullarının bilgisayar laboratuvarlarındaki eksikliklerin giderilerek öğrencilerin bilgisayarlardan tam olarak ve verimli bir şekilde yararlanmaları sağlanmalıdır.
2. Valilikler, Milli Eğitim Müdürlükleri ve yerel yönetimler tarafından eşgüdüm içinde, çocukların okul dışı zamanlarında sosyal ilişkiler kurabilmeleri ve kendilerini gerçekleştirebilmelerine yönelik toplumsal projelerin yapılması önerilebilir.
3. Öğrencilerin bilgisayarı yapıcı bir biçimde kullanabilmeleri için ailelerin, öğrencilerin bilgisayar başında geçirdikleri zamanı denetim altında tutmaları önerilebilir.
4. Evde bilgisayara sahip olmayan, alt ve orta-alt sosyo ekonomik düzeydeki öğrencilerin internet kafelere sıklıkla gittikleri göz önünde tutulduğunda, internet

kafelerin denetimlerinin önemi ortaya çıkmaktadır. İnternet kafelerin denetimlerinin artırılması önerilebilir.

5. Özellikle alt sosyo ekonomik düzeydeki okullarda, öğrencinin okula yabancılaşma düzeyinin yüksek olduğu ve bilgisayar oyunlarına ayrılan zamanın yüksek olduğu göz önünde tutulduğunda, öğretmen, yönetici ve psikolojik danışmanların ortak çabasının “okula yabancılaşma ve bilgisayar oyunları” üzerine odaklanması gerekmektedir. Bu konuda, öğretim programlarının gözden geçirilmesi, ders ve okul dışı aktivitelerin zenginleştirilmesi önerilebilir.

5.2.2. Yapılacak Araştırmalara İlişkin Öneriler

1. Bu çalışma 4. ve 5. sınıf öğrencileri üzerinde yürütülmüştür. Farklı sınıf düzeylerinde de bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler araştırılabilir ve daha sonra ortaya çıkan sonuçlar karşılaştırılabilir.

2. Bu çalışmada cinsiyetin, anne ve baba eğitim düzeylerinin, sınıf düzeyinin, okulun sosyo ekonomik düzeyinin, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumunun ve okula yabancılaşma düzeyinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki edip etmediği araştırılmıştır. Farklı değişkenlerin bilgisayar oyun bağımlılığını ne düzeyde yordadığını belirleyen çalışmalar tasarlanabilir.

3. Bu çalışma Aydın ili ile sınırlıdır. Aynı çalışma farklı iller ve bölgeler için yapıp, bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörlerin her bölge ve il için farklılaşıp farklılaşmadığına bakılabilir.

4. Bilgisayar oyunlarının öğrenciler üzerindeki psikolojik etkileri üzerine kapsamlı bir araştırma yapılabilir.

KAYNAKLAR

And, M. (1974). Oyun ve Būgü. Türk Kūltüründe Oyun Kavramı. *Türk Dili Dergisi*. 30(278), 915–917.

Bade. U.G. Otto: "*Yaratıcılık Eğitimi*", Braunschweig 1979.

Başgöz, D. (2003). *Kardeşliğe Bin Selâm. İlhan Başgöz'le Söyleşi* (yay. haz. G. Pultar ve S.A. Cengiz). İstanbul: Tetragon İletişim Hizmetleri.

Berklin, C. T. : "Çocuk ve Oyun", *Okul Öncesi Eğitimi*, X/15 (1978).

Bloomington, B. (1973). "Okul Öncesi eğitiminde oyun üzerine en son bilimsel araştırmalar", *Okul Öncesi Eğitimi* V/5, 38–53.

Cesarone, B. (1994). *Video Games and Children. ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education*.

http://eric.ed.gov/ERICDocs/data/ericdocs2sql/content_storage_01/0000019b/80/15/2a/8c.pdf adresinden 09.04.2009 tarihinde erişilmiştir.

Chou ,Chien., Hsiao & Ming-Chun.,(2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: the Taiwan college students' case, *Computers & Education* 35, 65–80.

Chiu, S.; Lee, J.Z. & Huang, D.H. (2004). *Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. Cyberpsychology & Behavior*. 7(5), 571–581.

Chumbley, J. & Griffiths, M. (2006). Affect and the Computer Game Player: The Effect of Gender, Personality, and Game Reinforcement Structure on Affective Responses to Computer Game-Play. *Cyberpsychology & Behavior*. 9(3). 308–316.

Colwell, J., Grady, C. & Rhaiti, S. (1995). Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents. *Journal of Community & Applied Social Psychology*. 5. 195–206.

Crawford, C. (1985). “My Definition of Game”, *The Journal of Computer Game Design*, Vol.4, internet adresi:
http://www.erasmatazz.com/library/JCGD_Volume_4/DefinitionGame.html adresinden 06.06.2009 tarihinde erişilmiştir.

Crawford, C. (1987). “Similarities with Other Media”, *The Journal of Computer Game Design*, Vol.1, No.5, December, internet adresi:
http://www.erasmatazz.com/library/JCGD_Volume_1/Other_Media.html adresinden 06.06.2009 tarihinde erişilmiştir.

Crawford, C. (1991). “Spatial Versus Verbal Reasoning”, *The Journal of Computer Game Design*, Vol.6, internet adresi:
http://www.erasmatazz.com/library/JCGD_Volume_6/Spatial_Vs_Verbal.html adresinden 21.05.2009 tarihinde erişilmiştir.

Crawford, C. (1993). “The History of Computer Games: Atari Games”, *The Journal of Computer Game Design*, Vol.5,
http://www.erasmatazz.com/library/JCGD_Volume_5/The_Atari_Years.html adresinden 17.05.2009 tarihinde erişilmiştir.

Cross, G. (1997). *Kid's Stuff. Toys and Changing World of American Childhood*. Cambridge: Harvard University Press.

Çelebi, A. (1999) , *Bağımlı mısınız?*, Hekim Forumu ocak - şubat, <http://www.istabip.org.tr/hf/hf199.asp>, adresinden 03 Mayıs 2009 tarihinde erişilmiştir.

Çelebi A. (1999). *Bilgisayarın Yarattığı Sağlık Sorunları*, Hekim Forumu ocak - şubat 1999, <http://www.istabip.org.tr/hf/hf199.asp>, adresinden 03 Mayıs 2009 tarihinde erişilmiştir.

Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture, Surface Play and Spectacle in New Media Genres*, Routledge, London.

Doğu, B. (2006). *Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı*, Yüksek Lisans Tezi, Danışman: Doç. Dr. Gülgün Erdoğan Tosun, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Anabilim Dalı, İzmir.

Durdu, P. , Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2005), “Türkiye’deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Bir Karşılaştırma”, 22. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*, Ankara.

Ekinci, A. (2002). Aziz Antonius'un Baştan Çıkarılması: Bir Kötü Alışkanlık Olarak İnternet, *COGİTO Dergisi*, Sayısı Kış.

Elkind, D. (1999). *Çocuk ve Toplum*. (çev. D. Öngen). Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

Ergün, M. (1980). Oyun ve Oyuncak Üzerine. *Milli Eğitim Dergisi*. I/1, s.102–119.

Frasca, G. (2001). “The Sims: Grandmothers are Cooler Than Trolls”, Game Studies.org,

The International Journal of Computer Game Research, Vol:1, No:1, 68–91, July, internet adresi: <http://www.gamestudies.org/0101/frasca> adresinden 13.04.2009 tarihinde erişilmiştir.

Göncü, A. (2001). *Çocuk oyunlarının gelişiminde toplumsal ve kültürel bağlamın rolü*. B. Onur (yay.) *Dünyada ve Türkiye’de Değişen Çocukluk İçinde*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

Griffiths, M.D. (1996). *Internet “addiction”*: An Issue for Clinical Psychology?. *Clinical Psychology Forum*. 97. 32–36.

Griffiths, M. (1999). Internet Addiction: Fact or Fiction? *The Psychologist*, 12(5), 246–250. Çeviren: Psk. Kazım Alat, İnternet Bağımlılığı: Gerçek mi? Kurgu mu?, *Türk Psikoloji Bülteni*, ISSN: 1300-7408.

Griffiths, M.D. & Hunt, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*. 5. 189–193.

Griffiths, M.D., & Hunt, N. (1998). *Computer Game “Addiction” in Adolescence?* Abrief Report. *Psychological Reports*. 82. 475–480.

Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. & Chappell, D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*. 6(1). 81–91.

Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. & Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *Cyberpsychology & Behavior*. 7(4). 479–487.

Gündüz, Y. (1976). "Çocuk gelişiminde oyunun yararları". *Okul Öncesi Eğitimi* VIII/11.

Hauge, M.R. & Gentile, D.A. (2003). Video Game Addiction Among Adolescents: Associations with Academic Performance and Aggression. *Presented at Society for Research in Child Development Conference*, April 2003, Tampa, FL.

<http://www.psychology.iastate.edu/FACULTY/dgentile/SRCD20Video20Game20Addition.pdf> adresinden 10.05.2009 tarihinde erişilmiştir.

Hayot, E. & Wesp, E. (2004). "Reading Game/Text: EverQuest, Alienation, and Digital Communities", Project Muse.

Holmes, L. (1997). *What is "Normal" Internet Use?*,
<http://mentalhealth.miningco.com/mentalhealth/library/weekly/aa100697.html>
<http://www.aile.gov.tr/bagimlilik.htm>, 14 Mayıs 2009.

Horzum, M., Ayas, T. & Çakır-Balta, Ö. (2008). *Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği*. Türk Psikolojik Danışma Ve Rehberlik Dergisi, Cilt:3, Sayı:30, 76–85.

Hsu, C.L. & Lu, H.P. (2007). *Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective*. Computers in Human Behavior. 23. 1642–1659.

Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (çev. M.A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yay.

İnal, Y. & Çağıltay, K. (2005). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, *Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu*, 14 Mayıs 2005.

Juul, J. (2003). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Ph. D. Dissertation, IT University of Copenhagen, October.

Lipman-Blumen, J. (1984). (Der.); *Gender Roles and Power, Englewood Cliffs: Prentice*, p.57'den aktaran Leyla Özcivelek (Durlu); Representation and Women: Construction of Gender-Roles in Computer Games, Degree of Doctor of Philosophy in

Art, Design and Architecture, Institute of Economics and Social Sciences, Bilkent University, June, 1996.

Karasar, N. (2008). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, Nobel Yayınevi, 18. Baskı.

Keegan, P. (1999). "Culture Quake", *Mother Jones*, Vol.24, No.6, P.42-9+ N/D.
Phenomdesigns, <http://www.phenomdesigns.com/phenom/moonlight/cyberpet.html>,
18.07.02'den aktaran Darren Tofts; "Avatars of the Tortoise: Life, Longevity and Simulation", *Digital Creativity*, 2003, Vol: 14, No:1.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, University of California Press, LA.

Kirriemuir J. (2002). *Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies*. D-Lib Magazine February 2002. 8(2). <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html> adresinden 10.05.2009 tarihinde erişilmiştir.

Kuloğlu, Ceyda, İnternet Kafeler ve İnternet Bağımlılığı: Ankara Örneği, (Basılmamış Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Ankara, 2001.

McArdle, P. (2001). *Children's play*. *Child: Care, Health and Development*, cilt 27, sayı 6.

Meşe, G. (1999). *Sosyal Kimlik ve Yaşam Stilleri*, Doktora Tezi, Danışman: Prof. Dr. Nuri Bilgin, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı, İzmir.

Napier, N. & Sharkey, A. (2004). Play. D. Wyse (yay.), *Childhood Studies*. An Introduction Oxford: Blackwell Publishing.

Napier, N. (2004). *Toys and games*. D. Wyse (yay.), *Childhood Studies*. An Introduction Oxford: Blackwell Publishing.

NIMF (2005). *Computer and Video Game Addiction*. National Institute on Media and the Family. http://www.mediafamily.org/facts/facts_gameaddiction.shtml adresinden 08.06.2009 tarihinde erişilmiştir.

Onur, B. (2000). *Geleneksel oyunların geleceği*. Çocuk Forumu. 3(2).

Onur, B. & Çelen, N. (2002). *Geleneksel ve modern çocuk oyunları üzerine düşünceler*. Y. Oğuzoğlu ve K. Üstünova (yay. haz.), Bursa Halk Kültürü, cilt 2. Bursa: Uludağ Üniversitesi.

Onur B. & Güney, N. (2002). *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Derlemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

Ooghe, R. (2002). “*Interactive Media, Gaming, and the Authorial Role*”, internet adresi: <http://stage.itp.tsoa.nyu.edu> adresinden 28.04.2009 tarihinde erişilmiştir.

Öz, İ. (2001). Bilişim Teknolojisinin Çocuklar Üzerindeki “Psikolojik Etkileri”. *Çocuk Çocuk*, 9, 29–31.

Özcivelek Durlu, L. (1996). *Representation and Women: Construction of Gender-Roles in ComputerGames, Degree of Doctor of Philosophy in Art, Design and Architecture*, Institute of Economics and Social Sciences, Bilkent University, June.

Pavlik, J. V. (1998). *New Media Technology*, Ally and Bacon Pub., USA.

Piaget, J. (1962). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York: W.W. Norton.

Provenzo, E. F. (1991). *Video Kids -Making Sense of Nintendo*, Harvard University Press.

Salguero, R.A.T. & Moran, R.M.B. (2002). *Measuring Problem Video Game Playing in Adolescents*. *Addiction*, 97. 1601–1606.

Salter, C. (2002). "Playing to Win", *Fast Company*, Vol.65, P.80–4, December.

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, 28 June - 2 July, Brisbane, Australia* <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html> adresinden 10.05.2009 tarihinde erişilmiştir.

Shapiro, L. (1992). Oyuncak tabancalar ve oyuncak bebekler (çev. D. Öngen). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*. Cilt 24, sayı 2, s. 655–667.

Sherry, J. L. & Lucas, K. (2001). *Video Game Uses And Gratifications As Predictors Of Use And Game Preference*. Paper presented at the annual meeting of the International Communication Association, Marriott Hotel, San Diego, CA.
<http://icdweb.cc.purdue.edu/7Esherryj/videogames/VGUG.pdf> adresinden 10.05.2009 tarihinde erişilmiştir.

Smith, P.K. & Cowie, H. (1989). *Understanding Children's Development*. Oxford: Basil Blackwell.

Sutton-Smith, B. (1988). *The domestication of early childhood play*. *Play Rights*, cilt X, no 3.

Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. London: Harvard University Press.

Sutton-Smith, B. (2002). Recapitulation redressed. J.L. Roopnarine (yay.). *Conceptual, Social-Cognitive, and Contextual Issues in the Field of Play*. 4. Cilt. Wesport: Ablex Publishing.

The Structure Of Video Game Narration, <http://www.sonyonline.com> adresinden 14.06.2009 tarihinde erişilmiştir.

Tofts, D. (2003). "Avatars of the Tortoise: Life, Longevity and Simulation", *Digital Creativity*, 2003, Vol.14, No.1.

Turkle, S. (1994). *Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs, Mind, Culture, and Activity*, 1, 3, Summer. (Reprinted in *Electronic Culture*) Visual Representation, Der. Timothy Druckrey, Aperture Foundation, 1996 and *Culture of the Internet*, Der. Sara Kiesler, Hilldale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1997.

Turkle, S. (1998). "Cyborg Babies and Cy-Dough-Plasm: Ideas about Life in the Culture of Simulation", Der. Robbie Davis-Floyd, Joseph Dumit; *Cyborg Babies: From Technosex to Technotots*, New York: Routledge.

Turkle, S. (1997).; "Seeing Through Computers, Education in a Culture of Simulation", *The American Prospect*, Vol.8, No.31, March 1, 1997 -April 1.

Turkle, S. (1999). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, Granada London, p.107'den aktaran McKenzie Wark; "The Video Game as Emergent Media Form", <http://stage.itp.tsoa.nyu.edu>.

Turkle, S. (1984). *Video Games and Computer Holding Power*, Original Publication: *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, New York: Simon & Schuster.

Tüfekçi, Aslıhan, (2007), "Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları", *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı: 21, s. 38-54.

Tüzün, H. (2004). *Motivating Learners In Educational Computer Games. Unpublished Doctoral Dissertation*, Indiana University, Bloomington.

Uzun-Yüksek, Ö. (2006). *İlköğretim 5. Sınıf Öğrencilerinin Okula Yaancılaşıma Düzeylerine Etki Eden Sosyo-Demografik Değişkenlerin Belirlenmesi*, Yüksek Lisans

Tezi, Danışman: Yrd. Doç. Dr. Songül Tümkaya, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı, Adana.

Wan, C.S. & Chiou, W.B. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*. 9(6), 762–766.

Whang, L.S. M. & Chang, G. (2004). Lifestyles of Virtual World Residents: Living in the On-Line Game “Lineage”. *Cyberpsychology & Behavior*. 7(5). 592–600.

Wark, Mc. (2000). “*The Video Game as Emergant Media Form*”, internet adresi: <http://stage.itp.tsoa.nyu.edu> adresinden 01.06.2009 tarihinde erişilmiştir.

Whang, S.M. (2005). *Online Games Dynamics in Korean Society: Experiences and Lifestyles in the Online Game World*. Ed.: Gale, F. ve Fahey, S. Youth in Transition: The Challenges of Generational Change in Asia. The Association of Asian Social Science Research Councils (AASSREC). 206–227.

Wiersma, W. (1985). *Research Methods in Education: An Introduction*, Third edition, Allyn and Bacon Inc.

Wood, R.T.A.; Griffiths, M.D. & Eatough, V. (2004). Online Data Collection From Video Game Players: Methodological Issues. *Cyberpsychology & Behavior*. 7(5). 511–518.

Yıldırım, T. (2003). Bilgisayar Oyunlarını Sınırlandırmak Zorundayız. *Popüler Psikiyatri*, 6, 20–22.

Yılmaz, B. , (2008), “İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi”. *6. International Educational Technology Conference*, 6-9 May 2008, Anadolu University, Eskişehir, Turkey.

T.C.
AYDIN VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

SAYI : B.08.4.MEM.4.09.00.06/

15.02.2010* 05493

AYDIN

KONU : İzin

VALİLİK MAKAMINA

AYDIN

Adnan Menderes Üniversitesi Rektörlüğünün 24/12/2009 gün ve 8524 sayılı yazılarında; Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans programı öğrencisi Engin ERBOY'un "İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler" konulu tez çalışması için ilimiz Merkez İlköğretim okullarında uygulama çalışma yapma isteği belirtilmektedir.

Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans programı öğrencisi Engin ERBOY'un "İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler" konulu tez çalışması için ilimiz Merkez İlköğretim okullarında uygulama çalışma yapması, Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde, Olur'larınıza arz ederim.

Ertuğrul DİNDAR
Milli Eğitim Müdürü

OLUR

15/02/2010

Alp ASLANARGUN

Vali a.

Vali Yardımcısı