Journal of **G**ifted**E**ducation**R**esearch, 2015, 3(2), 11-25
Üstün **Y**etenekliler Eğitimi **A**raştırmaları **D**ergisi, 2015, 3(2), 11-25
ISSN: 2147-7248, http://uyad.beun.edu.tr/

A Survey Study on The 4th – 8th Graders In The Science And Arts Centers Who Play Violent PC Games Comparing To Their School-Only Peer Group

Onur AGAOĞLU[**]
Nilgün METİN[***]

Received: 22 July 2015 **Accepted:** 23 November 2015

Abstract: This study aims to examine the conditions of playing violent PC games for the 4th-8th graders, numbered 502 students in total, who are promoted in the Science and Arts Centers and their school-only peer group. 198 students are attenders of the Science and Arts Center before or after school time. 304 students are school-only peers. The whole participant group is composed of 226 girls and 276 boys. Data, which was collected by way of "Computer Using Survey" which was developed by researchers, represent in the charts with frequency percentage. The results of the study point out that the participants who are also the attenders of the Science and Arts Center play PC games more than their peer group, and their PC game preferences are generally adventure and mental-logic games. Another result is that the participants who are the school-only students play violent PC games more frequently than the others.

Keywords: Gifted, Computer Games, The Science and Arts Center

[**] Bilim Uzmanı., Ankara Bilim ve Sanat Merkezi, Bilişim Teknolojileri Öğretmeni, Ankara, Türkiye, onuraga@yahoo.com
[***] Prof. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Ankara, Türkiye, enmetin@gmail.com

© 2015 by BEUN OZELMER,Journal of GiftedEducationResearch/ Üstün Yetenekliler Eğitimi Araştırmaları Dergisi

Journal of **G**ifted**E**ducation**R**esearch, 2015, 3(2), 11-25
Üstün **Y**etenekliler Eğitimi **A**raştırmaları **D**ergisi, 2015, 3(2), 11-25
ISSN: 2147-7248, http://uyad.beun.edu.tr/

Bilim ve Sanat Merkezi'ne Giden ve Gitmeyen İlkokul 4. Sınıf ve Ortaokul Öğrencilerinin Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarını Oynama Durumlarının İncelenmesi

Onur AGAOĞLU[**]
Nilgün METİN[***]

Alış Tarihi: 22 Temmuz 2015 **Kabul Tarihi:** 23 Kasım 2015

Özet: Bilim ve Sanat Merkezi'ne (BİLSEM) giden ve gitmeyen 4.-8. sınıf öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarını oynama durumlarının incelenmesi amacıyla yapılan çalışma, 198'i BİLSEM'e ve aynı zamanda örgün eğitime devam eden, 304'ü sadece örgün eğitim sınıflarına devam eden toplam 502 öğrenci ile yürütülmüştür. Katılımcıların 226'sı kız, 276'sı ise erkektir. Araştırmacılar tarafından geliştirilen "Bilgisayar Kullanımı Anket Formu" ile toplanan veriler yüzdelik frekanslarla tablolarda sunulmuştur. Araştırmada elde edilen sonuçlar, BİLSEM'e giden katılımcıların gitmeyen katılımcılara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadığını ve en çok macera ve zekâ-mantık oyunlarını tercih ettiğini göstermektedir. Ayrıca, sadece örgün eğitime devam edenlerin şiddet içeren oyunları daha sık oynadıkları görülmektedir.

Anahtar sözcükler: Üstün Yetenek, Bilgisayar Oyunları, Bilim ve Sanat Merkezi

GİRİŞ

Teknolojik gelişmeler, toplumsal yaşamın tüm alanlarını etkilediği gibi çocukların oyun alışkanlıklarını da doğrudan etkilemiştir. 20. yüzyılın ortalarına doğru bilişim teknolojilerindeki gelişmelere paralel olarak ortaya çıkan bilgisayar oyunları, çocukların geleneksel oyun oynama alışkanlıklarından uzaklaşmasına ve oyun oynama ortamlarının elektronik ve sanal platformlara taşınmasına neden olmuştur.

Etkileşimli bilgisayar ve video oyunları son 25-30 yıldır gençler arasında giderek popüler olmaya başlamıştır. Bu oyunlar başlangıçta yalnızca bilgisayarlara merakı ve hevesi olan gençler ve genç yetişkinler arasında oynanırken, 90'lı yılların başında çocuk ve gençlerin günlük yaşamlarında önemli bir yer tutmaya başlamıştır(Fromme, 2003).

Bilgisayar oyunlarının daha çok kişiye hitap etme sebepleri arasında; oynayanı eğlendirirken başarısını ödüllendirmesi, gelişim hissi vermesi ve sosyalleşme ihtiyacını karşılaması, her şeyden önce pasif ve sadece zaman geçirten değil, aktif olarak katılım imkânı ile başarı tatmini veren bir süreç olması, kadınlara, aileye ve çocuklara yönelik

[**] Bilim Uzmanı., Ankara Bilim ve Sanat Merkezi, Bilişim Teknolojileri Öğretmeni, Ankara, Türkiye, onuraga@yahoo.com
[***] Prof. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Ankara, Türkiye, enmetin@gmail.com

© 2015 by BEUN OZELMER, Journal of GiftedEducationResearch/ Üstün Yetenekliler Eğitimi Araştırmaları Dergisi

olarak farklılaşması gösterilmektedir. Bu kapsamda Facebook, MSN gibi sosyal iletişim araçlarından sosyal anlamda daha gelişmiş imkanlar sağlayan, iletişim ihtiyacını gideren internet üzerinden oynanan "online" oyunlar daha çok tercih edilmektedir(Gürcan ve arkadaşları, 2008).

Deveci ve arkadaşları(2007) yaptıkları araştırmada öğrencilerin %56'sının bilgisayarı, oyun oynamak için kullandıklarını vurgulamıştır. Benzer bir çalışmada erkek çocukların %55,7'si, kızların ise %29'unun düzenli olarak bilgisayar oyunu oynadıkları ortaya çıkmıştır(Fromme 2003).

Aktaş(akt. Öz, 2009) çalışmasında 3-6 yaş çocuklarının %16'sının; 7-10 yaş çocuklarının %26'sının; 11-13 yaş çocuklarının %31'inin ve 14-18 yaş çocuklarının %25'inin odasında bilgisayar ve 3-6 yaş çocuklarının %27'sinin; 7-10 yaş çocuklarının %40'ının; 11-13yaş çocuklarının %17'sinin ve 14-18 yaş çocuklarının %14'ünün odasında video oyun aletleri olduğunu tespit etmiştir. Aynı çalışmada çocukların bir günde bilgisayar ve video oyunlarına ayırdıkları zamanın ortalama 24 dakika olduğu sonucuna varılmıştır. Selnow(akt. Kelleci, 2008), çocukların bilgisayar oyunlarını oynadıkları süre içerisinde zamanlarını en iyi şekilde harcadıklarını düşündükleri, sosyal ilişki kurmakta güçlükyaşadıkları, çevrelerinde sınırlı sayıda arkadaşları olduğu ve sınırlı sayıda olan arkadaşları ile paylaştıkları konuların video/bilgisayar oyunlarını içerdiğini belirtmektedir.

Benzer bir çalışmada Gümüşlüoğlu(2005), çocukların "bilgisayar oyunu oynarken neler hissettiklerine" dair soruya verdikleri yanıtların, "madde bağımlılığı olan kişilerin tepkilerini çağrıştırdığını" belirtmektedir.

Çuhadaroğlu(2008) sürekli bilgisayar oyunu oynayan çocukların bilgisayar oyunlarına bağımlı hale geldiğini belirtmiş, saldırganlık içeren bilgisayar oyunları ile ilgili Amerika'da 12 büyük araştırma yapıldığını ve bu araştırmaların dokuzunda çocukluk ve ergenlik döneminde savaş oyunu oynayanların ileriki yaşlarda saldırgan davranışlara yönelme eğiliminin fazla olduğunun tespit edildiğini aktarmıştır(Sabah Gazetesi-28.09.2008).

Benzer bir diğer çalışmada ise Abalı(2007), bilgisayar oyunlarını oynarken aşırıya kaçmanın; psikolojik açıdan her şeyi bir oyun olarak görme, sürekli hayal kurma, oyunda işlenen temalarla oyun sonrasında da zihinsel olarak meşgul olma, aile ile olan ilişkilerde ve geçirilen zamanda azalma, gerçeklikten uzaklaşma, asosyal bir yaşam tarzının yerleşmesi, hayal ile gerçeği karıştırma, yargılamanın olumsuz tesir altına girmesi gibi olumsuz etkileri olabileceğini savunmaktadır.

Gentile ve Anderson (akt: Çakır, 2013) şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynamanın 5 büyük etkisinin; fiziksel tepkileri arttırmak, saldırgan algılayışları arttırmak, saldırgan hisleri arttırmak, saldırgan davranışları arttırmak ve sosyal davranışları azaltmak olduğunu ifade etmişlerdir.Buna paralel olarak pedagoglar, şiddet içeren bilgisayar oyunlarını özümseyen çocuğun gerçek hayatta da bunu devam ettirdiğini, sanal dünyada sorunlarını tek tuşla çözen çocuğun, gerçek hayatta sorunlarını çözemediğini, bunun da çocuğu saldırganlaştırıp, şiddete yönlendirdiğini belirtmişlerdir (http://selinaraz.blogspot.com/2013_03_01_archive.html).

Şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynama sıklığı, literatürde de belirtildiği üzere, gelecekte çocukların yaşamını, şiddete eğilimlerini ve şiddete karşı duyarsızlaşmalarını ciddi derecede etkileyebilecek unsurlardır. Bu çocukların arasında üstün yetenekli çocukların da olduğu düşünülmektedir. Üstün yetenekli çocukların, özellikle toplumsal duyarlılıklarının, yaşıtlarına göre üst düzeyde olması, fakirlik, savaş, çevre kirliliği vb. insanlık ve toplumsal olaylardan normal gelişim gösteren akranlarına göre çok daha fazla etkilenmelerinden hareketle bu çalışmanın yapılmasına karar verilmiştir.

Bu bilgiler ışığında hazırlanan çalışmada, Ankara ilindeki örgün ve özel eğitim kurumlarında eğitim gören, ilkokul 4. sınıf ile ortaokul öğrencilerinden Bilim Sanat merkezlerine devam eden ve etmeyenlerin, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynama durumlarının incelenmesi amaçlanmıştır.

YÖNTEM

Bu çalışmada Ankara ilinde BİLSEM'e ve aynı zamanda örgün eğitim kurumlarına devam eden üstün yetenekli öğrencilerle sadece örgün eğitim sınıflarına devam eden ve normal gelişim gösteren ilkokul 4. sınıf ile ortaokul öğrencilerinin, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynama durumlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada bu amaca yönelik şu sorulara cevaplar aranmıştır:

1. Bilim ve Sanat Merkezlerine(BİLSEM) giden ve gitmeyen ilkokul 4. sınıf ve ortaokul öğrencilerininbilgisayar oyunu oynama durumu arasında fark var mıdır?

2. BİLSEM'e giden ve gitmeyen ilkokul 4. sınıf ve ortaokul öğrencilerininbilgisayar oyunu oynama nedenleri arasında fark var mıdır?

3. BİLSEM'e giden ve gitmeyen ilkokul 4. sınıf ve ortaokul öğrencilerinintercih ettikleri bilgisayar oyunu türleri arasında fark var mıdır?

4. BİLSEM'e giden ve gitmeyen ilkokul 4. sınıf ve ortaokul öğrencilerininşiddet içeriklibilgisayar oyunları hakkındaki görüşleri arasında fark var mıdır?

5. BİLSEM'e giden ve gitmeyen ilkokul 4. sınıf ve ortaokul öğrencilerininşiddet içeriklibilgisayar oyunları oynama sıklığı arasında fark var mıdır?

6. BİLSEM'e giden ve gitmeyen ilkokul 4. sınıf ve ortaokul öğrencilerininşiddet içeriklibilgisayar oyunlarından etkilenmeleri arasında fark var mıdır?

7. Katılımcıların şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynama sıklığı,arkadaşseçimini etkiler mi?

8. Katılımcıların şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynama sıklığı, kişiler arası problem çözme yöntemlerini etkiler mi?

Araştırma Deseni

Araştırma tarama modelinde olup betimsel bir çalışmadır ve üstün yetenekli olan ve olmayan ilkokul 4. sınıf ve ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunlarını oynama durumları ve oyunların öğrenciler üzerinde bıraktığı etkiler, uygulanan tarama modeli ile açıklanmaya çalışılmıştır.

Katılımcılar

Katılımcı grubunu, örgün eğitim kurumlarında ilkokul 4. Sınıf ve ortaokula devam edip aynı zamanda Ankara ve Yasemin Karakaya Bilim ve Sanat Merkezlerinde eğitim alan

198 üstün yetenekli öğrenci ile örgün eğitim kurumlarının ilkokul 4.sınıf ve ortaokul 5-8. sınıflarına devam eden 304 öğrenci olmak üzere toplam 502 öğrenci oluşturmaktadır. Tüm öğrenciler araştırmaya gönüllü olarak katılmıştır.

Veri Toplama İşlemi

Araştırmada elde edilecek verilerin toplanması için araştırmacılar tarafından "Bilgisayar Kullanımı Anket Formu" geliştirilmiştir. "Bilgisayar Kullanımı Anket Formu" Ankara ve Yasemin Karakaya Bilim ve Sanat Merkezlerine devam eden öğrenciler ile Kayaş Sakarya Ortaokulu ve Çankaya Teğmen Kalmaz İlkokulu sınıf öğrencilerine grup olarak uygulanmıştır. Hazırlanan anket formu; öğrencilerin demografik özelliklerine yönelik bilgilerin yanı sıra, bilgisayar kullanımları, oynadıkları oyunlar ve türleri, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynama sıklıkları ile bu oyunlardan ne kadar etkilendikleri, arkadaş seçimi kriterleri vb. toplam 40 soruyu içermektedir.

Verilerin Analizi

Veri toplama işlemi sonucunda elde edilen veriler SPSS paket programı ile çözümlenerek yüzdelik frekanslarla "Bulgular" bölümünde tablolara aktarılmıştır.

BULGULAR

Örgün eğitim kurumları ve BİLSEM'e devam edenler ile sadece örgün eğitim kurumlarına giden çocukların bilgisayar oyunu oynama durumlarını incelemek amacıyla yapılan çalışmadan elde edilen bulgular Tablo1 – 9 arasında sunulmuştur.

Araştırmaya katılan öğrencilerin demografik özellikleri Tablo-1'de belirtilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özelliklere Göre Dağılımı

		Örgün Eğitim + BİLSEM'e Gidenler		**Sadece Örgün Eğitime Gidenler**		**Tüm Öğrenciler**	
		n: 198		**n: 304**		**n: 502**	
		n	%	n	%	n	%
Cinsiyet	Kız	79	39,9	147	48,4	226	45
	Erkek	119	60,1	157	51,6	276	55
Sınıf Düzeyi	İlk. 4. Sınıf	87	43,9	101	17	188	37,5
	Ort. 5. Sınıf	57	28,8	28	4,7	85	16,9
	Ort. 6. Sınıf	30	15,2	100	16,8	130	25,9
	Ort. 7. Sınıf	21	10,6	66	11,1	87	17,3
	Ort. 8. Sınıf	3	1,5	9	1,5	12	2,4

Tablo 1'de belirtildiği üzere araştırmaya katılan toplam 502 öğrenciden 198'i örgün eğitimin yanı sıra BİLSEM'egiden üstün yetenekli öğrenciler iken, 304'ü sadece örgün eğitim sınıflarına devam eden öğrencilerdir. Çalışmanın geneline bakıldığında, çalışmaya katılan öğrencilerden erkek öğrenci oranının %55, kız öğrenci oranın ise %45 düzeyinde olduğu; 4. sınıf düzeyindeki öğrencilerin %37.3, ortaokul öğrencilerinden 5. sınıfta olanların %16.9, 6.sınıfta olanların %25.9, 7.sınıftakilerin %17.3 ve 8. sınıftakilerin ise % 2.4 oranında oldukları görülmektedir.

BİLSEM'e devam eden ve etmeyen öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama durumu ve oynadıkları yerlere ilişkin frekanslar Tablo-2'de gösterilmiştir.

Tablo 2. Katılımcıların Bilgisayar Oyunu Oynama Durumu Ve Bilgisayar Oyunu Oynadıkları Yerlere Göre Dağılımı

		Örgün Eğitim + BİLSEM'e Gidenler		**Sadece Örgün Eğitime Gidenler**		**Tüm Öğrenciler**	
		n	%	n	%	n	%
PC Oyunu Oynama Durumu (n: 502)	Evet	190	95,9	261	85,8	451	90,8
	Hayır	8	4,1	43	14,2	51	9,2
	Toplam	198	100	304	100	502	100
PC Oyunu Oynama Yeri (n: 451)	Evde Oynuyorum	171	90,0	230	88,1	401	88,9
	Okulumda Oynuyorum	0	0,0	12	4,6	12	2,7
	BİLSEM'de Oynuyorum	6	3,2	0	0,0	6	1,4
	İnternet Kafelerde Oynuyorum	4	2,1	7	2,7	11	2,4
	Diğer	9	4,7	12	4,6	21	4,6
	Toplam	190	100,0	261	100,0	451	100,0

Tablo 2'de üstün yetenekli öğrencilerin %95.9'u, sadece örgün eğitime devam eden öğrencilerin ise % 85.8'i bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca bilgisayar oyunu oynadığını belirten 451 öğrencinin, bu oyunları genellikle nerede oynadıklarına bakıldığında; öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun (%88,9) bu oyunları evlerinde oynadıkları görülmektedir. BİLSEM'e devam etmeyen öğrencilerden %4,6'sının bilgisayar oyunlarını okullarında oynadıkları, buna karşın BİLSEM'e devam eden hiçbir öğrencinin okulunda bilgisayar oyunu oynamadığı ancak %3,2'sinin BİLSEM'de oyun oynadığı görülmektedir. *Bu bağlamda;*

bulguların bundan sonraki bölümündeki veri analizleri bilgisayar oyunu oynadığını belirten 451 katılımcı üzerinden yapılmıştır.

Tablo 3'te katılımcıların bilgisayar oyunu oynama nedenlerine Tablo 4'te ise oyun türlerine ilişkin bulgular sunulmuştur.

Tablo 3. Katılımcıların Bilgisayar Oyunu Oynama Nedenlerine Göre Dağılımı

	Örgün Eğitim + BİLSEM'e Gidenler		**Sadece Örgün Eğitime Gidenler**		**Tüm Öğrenciler**	
PC Oyunu Oynama Nedeni	n	%	N	%	n	%
Boş vakitlerimi geçirmek için	94	49,5	144	55,2	238	52,8
Benim için vazgeçilmez bir tutku olduğu için	22	11,5	30	11,5	52	11,5
Kendimi güçlü hissetmemi sağladığı için	2	1,1	4	1,5	6	1,3
Stres ve yorgunluğumu atmak için	63	33,2	71	28,2	134	29,7
Diğer	9	4,7	12	3,6	21	4,7
Toplam	190	100	261	100	451	100

Tablo 3'teki bulgulara göre, her iki gruptaki katılımcılar bilgisayar oyunu oynama nedenini en yüksek oranda "boş vakitlerimi geçirmek için" (BİLSEM'e gidenler: %49,5; BİLSEM'e gitmeyenler: %55,2) olarak belirtmektedir; bunu "stres ve yorgunluğumu atmak için" (BİLSEM'e gidenler: %33,2; BİLSEM'e gitmeyenler: 27,2) gerekçesi izlemektedir.

Tablo 4. Katılımcıların Oynadıkları Bilgisayar Oyunu Türlerine Göre Dağılımı

	Örgün Eğitim + BİLSEM'e Gidenler		**Sadece Örgün Eğitime Gidenler**		**Toplam**	
PC Oyunu Türleri	n	%	n	%	n	%
Spor Oyunları	22	11,6	37	14,2	59	13,1
Strateji Oyunları	34	17,9	22	8,4	56	12,4
Macera Oyunları	40	21,1	70	26,8	110	24,4
Giysi/Makyaj Oyunları	17	8,8	25	9,6	42	9,3
Şiddet İçerikli Oyunlar	31	16,3	60	23,0	91	20,2
Zeka-Mantık Oyunları	40	21,1	43	16,5	83	18,4
Diğer	6	3,2	4	1,5	10	2,2
Toplam	190	100	261	100	451	100

Tablo 4'te katılımcıların oynadıkları oyun türlerine bakıldığında; BİLSEM'e giden öğrencilerin macera oyunları(%21,1) ve zeka ve mantık oyunlarını (%21,1) ilk sıralarda tercih ettikleri görülürken; BİLSEM'e gitmeyen öğrencilerin en fazla tercih ettikleri oyun türünün %26,8 oranıyla macera oyunları olduğu, bunu %23,0 oranıyla şiddet içeren oyunların izlediği görülmektedir.

Konuyla ilgili daha ayrıntılı değerlendirme yapmak için öğrencilere sorulan "Şiddet içeren bilgisayar oyunlarını ne sıklıkla oynarsınız?" sorusuna verilen cevaplar Tablo 5'te belirtilmiştir.

Tablo 5. Katılımcıların Şiddet İçerikliBilgisayar Oyunlarını Oynama Sıklığına Göre Dağılımı

	Örgün Eğitim + BİLSEM'e Gidenler		**Sadece Örgün Eğitime Gidenler**		**Toplam**	
PC Oyunu Oynama Sıklığı	n	%	n	%	n	%
Her gün oynarım	15	7,9	32	12,3	47	10,4
Sıklıkla oynarım	20	10,5	41	15,7	61	13,5
Ara sıra oynarım	54	28,4	55	21,1	109	24,2
Hiç oynamam	76	40,0	128	49,0	204	45,2
Diğer	25	13,2	5	1,9	30	6,7
Toplam	190	100	261	100	451	100

Tablo 5'e göre katılımcıların toplam %45'i şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamadığını (BİLSEM'e gidenlerin %40'ı; sadece örgün eğitime gidenlerin% 49'u) belirtmiştir. Diğer taraftan BİLSEM'e giden öğrencilerden şiddet içeren bilgisayar oyunlarını "her gün" oynayan ve "sıklıkla" oynayan öğrencilerin oranının (topl.%18,4), BİLSEM'e gitmeyen ve şiddet içeren bilgisayar oyunlarını "her gün" ve "sıklıkla" oynayan öğrencilerin toplam oranından (topl. %28) çok daha azolduğu görülmektedir.

Katılımcıların "şiddet içeren bilgisayar oyunu oynadıktan sonra ne hissedersiniz?" sorusuna verdikleri cevapların dağılımı Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Şiddet İçerikliBilgisayar OyunlarıOynayan Katılımcıların "Bu Oyunları Oynadıktan Sonra Ne Hissettiklerine"Sorusuna Verdikleri Cevaplara Göre Dağılımı

	Örgün Eğitim + BİLSEM'e Gidenler		**Sadece Örgün Eğitime Gidenler**		**Toplam**	
Şiddet İçerikli PC Oyunu Oynadıktan Sonra Hissedilenler	N:114	%	N:133	%	N:247	%
Kendimi stresli ve sinirli hissediyorum	10	8,7	10	7.5	20	8.0
Kendimi rahatlamış ve mutlu hissediyorum	17	14,9	35	26.3	52	21.0
Kendimi biraz karamsar ve kaygılı hissediyorum	17	14,9	22	16.5	39	15.9
Hiçbir değişiklik hissetmiyorum	70	61,4	66	49,6	136	55.1

Tablo 6'da, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin, oyunları oynadıktan sonra hissettikleri duyguların benzer oranlarda olduğu görülmüştür. Ankete katılan öğrencilerin %55,1'inin "kendisinde hiçbir değişiklik hissetmediğini" belirten seçeneği tercih ettikleri görülürken, %21'inin ise "kendimi rahatlamış ve mutlu hissediyorum" seçeneğini tercih ettikleri görülmektedir. Buna karşın, "kendimi stresli ve sinirli hissediyorum" ile "kendimi biraz karamsar ve kaygılı hissediyorum" gibi bireyin olumsuz hissettiğini belirten seçenekleri tercih eden toplam öğrenci sayısı da 59'dur (topl. %23,9).

Araştırmada öğrencilere, "gençlerin şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını sevmesinin nedenleri" hakkındaki düşünceleri sorulduğunda verdikleri cevaplar Tablo 7'de gösterilmiştir.

Tablo 7. Katılımcıların Şiddet İçerikliBilgisayar Oyunları Hakkındaki Düşüncelerine Göre Dağılımı

	Örgün Eğitim + BİLSEM'e Gidenler		**Sadece Örgün Eğitime Gidenler**		**Toplam**	
Ş.İ. PC Oyunlarının Tercih Nedenleri	n	%	n	%	n	%
Bu oyunlar diğerlerinden daha heyecan verici	83	43,6	108	41,4	191	42,4
Çok yönlü düşünebilmeyi geliştiriyor	12	6,3	22	8,4	34	7,6
Kendilerini daha güçlü hissetmelerini sağlıyor	61	32,1	69	26,4	130	28,8
Gençler arasında fazla ilgi gördüğünü düşünmüyorum	21	11,2	50	19,2	71	15,7
Diğer	13	6,8	12	4,6	25	5,5
Toplam	190	100.0	261	100.0	451	100.0

Tablodan öğrencilerin, "bu oyunlar diğerlerinden daha heyecan verici" (n=191, %42,4) ve "kendilerini daha güçlü hissetmelerini sağlıyor" (n=130, %28,8) seçeneklerini diğer seçeneklerden daha fazla tercih ettikleri görülmektedir.

Katılımcıların şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı ile arkadaş seçiminde dikkat ettikleri kriterlere birlikte bakıldığında elde edilen bulgular Tablo 8'de verilmiştir.

Tablo 8. KatılımcılarınŞiddet İçerikliBilgisayar Oyunları Oynama Sıklığının Arkadaş Seçimi Kriterlerine Göre Dağılımı

	Her Gün		**Sıklıkla**		**Ara Sıra**		**Hiç Oynamam**		**Diğer**		**Toplam**	
Arkadaş Seçim Kriterleri	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Çalışkan olmasına	5	10,6	12	19,7	21	19,6	68	33,3	4	13,3	110	24,6
Kafa dengi olmasına	28	59,6	29	47,6	58	53,1	87	42,7	19	63,4	221	49,0
Maddi durumuna	2	4,3	1	1,6	1	0,9	0	0,0	0	0,0	4	0,8

Bilgisayarlara olan ilgisine	6	12,8	6	9,8	2	1,8	2	0,9	0	0,0	16	3,5
Çevrede beğenilen bir kişi olmasına	5	10,6	9	14,7	17	15,5	35	17,2	3	10,0	69	15,3
Diğer	1	2,1	4	6,6	10	9,1	12	5,9	4	13,3	31	6,8
Toplam	47	100.0	61	100.0	109	100.0	204	100.0	30	100.0	451	100.0

Tablo 8'de katılımcıların "Arkadaşınızı seçerken en çok neye dikkat edersiniz?" sorusuna, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama sıklığının tüm seçeneklerinde "kafa dengi olmasına" seçeneğini daha çok tercih ettikleri(toplam :% 49,0) dikkat çekicidir.

Ayrıca öğrencilerin soruya verdikleri cevaplar incelendiğinde ikinci olarak en çok "çalışkan olmasına" seçeneğini tercih ettikleri (110 öğrenci - % 24,6), bu tercihi yapan öğrencilerin çoğunluğunu da şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını hiç oynamayan öğrencilerin oluşturduğu (% 33,3) önemli bir ayrıntıdır.

Katılımcıların şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı ile iletişim problemlerini çözme yöntemleri birlikte incelendiğinde elde edilen bulgular Tablo 9'da verilmiştir.

Tablo 9. KatılımcılarınŞiddet İçerikliBilgisayar Oyunları Oynama SıklığınınKişiler Arası İletişim Problemlerini Çözme Yöntemlerine Göre Dağılımı

	Her Gün		**Sıklıkla**		**Ara Sıra**		**Hiç Oynamam**		**Diğer**		**Toplam**	
İletişim Problemi Çözme Yöntemi	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Konuşarak sorunu çözmeye çalışırım	32	68,1	34	55,7	87	79,8	180	88,2	20	66,7	353	78,3
Korkutarak sorunu çözmeye çalışırım	4	8,5	7	11,5	2	1,8	2	0,9	2	6,7	17	3,7
Sorunları güç kullanarak (Kavga ederek)	4	8,5	5	8,2	3	2,8	3	1,5	0	0,0	15	3,3

çözerim												
Başka bir kişiden bana yardımcı olmasını isterim	5	10,6	12	19,7	9	8,3	12	6,0	4	13,3	42	9,3
Diğer	2	4,3	3	4,9	8	7,3	7	3,4	4	13,3	24	5,4
Toplam	47	100.0	61	100.0	109	100.0	204	100.0	30	100.0	451	100.0

Tablo 9'da, "birisiyle yaşadığınız iletişim sorununu nasıl çözersiniz" sorusuna şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynama sıklığının tüm seçeneklerinde öğrencilerin % 78,3'ünün (353 öğrenci) "konuşarak sorunu çözmeye çalışırım" seçeneğini tercih ettikleri anlaşılmaktadır. "Korkutarak sorunu çözmeye çalışırım" (% 3.7) ve "Sorunları güç kullanarak çözerim" (%3.3) seçenekleri en az tercih edilen yöntemlerdir.

SONUÇLAR VE TARTIŞMA

Çalışmadan elde edilen bulgulara göre, İlkokul 4. sınıf ve ortaokul öğrencilerinden BİLSEM'e giden üstün yetenekli çocuklarla, gitmeyenöğrencilerinbilgisayar oyunu oynama sıklıkları arasında bulgularda ulaşılan yüzdelik oranlara göre önemli bir fark bulunmamakla birlikte üstün yetenekli çocukların sadece örgün eğitime devam eden çocuklara göre biraz daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları görülmektedir. Toksöz (akt. Ulusoy, 2008) çalışmasında "çok bilgisayar oyun oynayanların IQ düzeylerinin daha yüksek" olduğunu belirtmiştir. Araştırmada elde edilen sonucu Toksöz'ün çalışmasındaki sonuçla ilişkilendirmek mümkün görünmektedir. Günümüz gelişen teknolojisi içerisinde öğrencilerin ilgilerini çekebilecek farklı oyunların sürekli piyasaya sürülüyor olması, öğrencilerin sınıf, yaş veya zeka düzeyine bakmaksızın bu oyunları sevmeleri için önemli bir sebep oluşturmaktadır.

BİLSEM'e giden veya gitmeyen ilkokul 4. sınıf ve ortaokul öğrencilerininbilgisayar oyunu oynama nedenleri arasında "Boş vakitlerimi geçirmek için" tercihinin ağırlıklı olduğu görülmekle birlikte, "Stresimi atmak için" seçeneğinin BİLSEM'e giden öğrenciler tarafından daha fazla seçildiği görülmektedir. Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay'ın (akt. Tüzün ve Özdinç, 2010) Türkiye'deki üniversite öğrencileri arasında bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile oyun tercihlerini belirlemek amacıyla yaptıkları çalışmaya Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nden 225 öğrenci ile Gazi Üniversitesi'nden 271 öğrenci katılmıştır. Çalışmanın sonucunda öğrenciler, oyun oynama için ana sebep olarak stres atmayı göstermiştir.Bu sonuç, bu çalışmada elde edilen sonuçlar ile benzerlik göstermektedir. Sadece örgün eğitime devam eden öğrencilere göre üstün yetenekli öğrencilerden çevrelerinin başarı beklentisi daha fazladır. Bu durum, öğrencilerde başlı başına bir baskı ve stres yaratmaktadır. Üstün yetenekli öğrencilerin bu soruya cevap olarak tercih ettikleri

"Stresimi atmak için" seçeneğinin sadece örgün eğitime devam edenöğrencilere göre daha fazla olmasının sebeplerinden birisi de bu olabilir.

BİLSEM'e giden ve gitmeyen ilkokul 4.sınıf ve ortaokul öğrencilerinintercih ettikleri bilgisayar oyunu türleri yüzde oranlarıarasında dikkat çeken bazı farklılıklar bulunmaktadır. BİLSEM'e giden öğrencilerden bilgisayar oyunlarını oynayan öğrencilerin sıklıkla tercih ettikleri oyunların zeka-mantık oyunları olduğu görülürken, BİLSEM'e gitmeyen öğrencilerin ağırlıklı olarak macera oyunları oynadıkları fark edilmiştir. Kurt ve arkadaşları(2014), çalışmalarına katılan ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin yarısından fazlasının(%54,9) ilk tercih ettikleri bilgisayar oyunlarının zeka oyunları olduğunu belirtmiştir. Ayrıca Carr'ın (akt. Pala ve Erdem, 2011) 13 yaşındaki 55 öğrenci ile gerçekleştirdiği çalışmasında dijital oyun tercihleri incelendiğinde aksiyon-macera oyunlarının en çok tercih edilen oyunlar olduğu görülmüştür. Her iki çalışmada elde edilen sonuçlar, bu çalışmada elde edilen sonuçlar ile paralellik göstermektedir. Üstün yetenekli öğrencilerin bilgisayar oyunlarında önceliği zeka-mantık oyunlarına vermesi yönündeki bulgu, zihinsel düşünme becerileri dikkate alındığında üst düzey zihinsel becerilerini kullanabilecekleri oyunlara yönelmeleri anlamında değerlendirilebilir.Şiddet içerikli oyunları tercih etme sıklığının ise BİLSEM'e gitmeyen öğrencilerde daha fazla olduğu, toplam öğrenci tercihlerine bakıldığında da bu oyunların dikkat çekici oranda tercih edildiği görülmektedir.

BİLSEM'e giden ve gitmeyen ilkokul 4.sınıf ve ortaokul öğrencilerininşiddet içerikli bilgisayar oyunları hakkındaki görüşleri arasında önemli bir fark bulunmazken, çoğunluğun şiddet içerikli oyunları sevdikleri sonucu dikkat çekicidir. Bu durum araştırma bulgularının genelinde çıkan sonuçlarla paralellik göstermektedir. BİLSEM'e giden ve gitmeyen ilkokul 4.sınıf ve ortaokul öğrencilerininoynadıkları şiddet içerikli bilgisayar oyunlarından etkilenme oranlarıarasında da önemli bir fark bulunmamaktadır. Araştırma grubunun geneli bu tür oyunlardan etkilenmediklerini belirtirken, olumsuz etkilendiğini belirten öğrenciler dikkate alındığında konuyla ilgili zaman kaybetmeden önlemler alınması gerektiği açıktır.

BİLSEM'e giden ve gitmeyen ilkokul 4.sınıf ve ortaokul öğrencilerininoynadıkları şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının, sosyal çevre ile ilişkilerini etkilemeoranlarıarasında önemli bir fark olmadığı görülmektedir. Büker ve arkadaşları(2010) çalışmalarında, "çocuklarda şiddet içeren video/bilgisayar oyunları oynama sonrası tepkileri ölçen deneysel ve deneysel olmayan bilimsel çalışmaların, bu tür oyunları oynayanların, oynamayanlara oranla daha az sosyal olduklarını gösterdiğini" ifade etmişlerdir. Bu sonuç, çalışmadaki sonuca göre farklılık göstermektedir. Ankete katılan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süreleri dikkate alındığında, sosyalleşmelerini olumsuz etkileyecek düzeyde bilgisayar başında vakit geçirmemelerinin, böyle bir sonucun çıkmasına etkisi olabileceği düşünülebilir.

ÖNERİLER

Araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda çocukların bilgisayar oyunlarına olan ilgisinin ve paralel olarak bilgisayar başında geçirilen zamanın oldukça arttığı göz önüne alındığında, başta ailelerin çocuklarına örnek bir davranış gösterip özellikle ev ortamında bilgisayar kullanımını en aza indirmeleri ve çocukları ile daha çok zaman geçirmeleri gerekmektedir.

Üstün yetenekli öğrencilerin, çevrelerinden gördükleri baskı sonucu, kendilerinde oluşan stresi yenmek için bilgisayar oyunlarına ağırlık verdikleri söylenebilir. Bu nedenle

öğrencilere baskı yapmanın öğrencilerde aşırı bir stres kaynağı oluşturduğunun bilinmesi ve buna göre, özellikle başarı potansiyeli yüksek olan üstün yetenekli öğrencilere ailelerinin ve çevresinin yapmakta olduğu baskıyı minimuma indirmeleri önerilebilir. Ayrıca, öğrencilerin "stres atmak için" bilgisayar oynamak dışında sportif aktivitelerde(futbol, basketbol, yüzme, vb.) bulunmaları, hem vücut-kas koordinasyonunun gelişmesine hem de ev dışı ortamlarda sosyalleşmesine katkı sağlayabilir.

Literatürde şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını küçük yaşlarda oynamaya başlayan öğrencilerin zaman içerisinde ciddi problemler yaşadıkları dikkate alınırsa, ailelere bu konuda önemli görevler düşmektedir. Konuyla ilgili velilere; bu tür bilgisayar oyunlarının oynanma süresinin azaltılması, öğrencilerle birlikte bilgisayar oyunları seçilmesi ve birlikte oynanması veya öğrencileri bilgisayar oyunları dışında farklı oyunlara yönlendirmesi önerilebilir.

Teknolojik pazar incelendiğinde, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarına olan ilginin artması dikkate alınarak her geçen gün bu tür yeni oyunların piyasaya sürüldüğü görülmektedir. Konuyla ilgili toplumun bilinçli hareket etmesi son derece önemlidir. Bu sebeple, başta sivil toplum kuruluşları olmak üzere konuyla ilgili tüm kurum ve kuruluşların toplumu bilinçlendirme çalışmaları yapmaları, ileride oluşacak daha büyük problemleri önlemek adına faydalı olacaktır.

KAYNAKÇA

Abalı, O., 2007. *Günümüz Çocuklarına Psikososyal Tesirler,* Ankara: Adeda Yayınları.

Arnas, Y., 2005. 3-18 Yaş Grubu Çocuk ve Gençlerin İnteraktif İletişim Araçlarını Kullanma Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi', *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 4(4), 59-66.

Büker, H., Dolu, O. ve Uludağ, Ş., 2010. Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet Ve Suça Dair Bir Değerlendirme, *Adli Bilimler Dergisi*,9(4), 54-75.

Carr, D., 2005. Contexts, Pleasures and Preferences: Girls playing computer games. In: Changing Views: Worlds in Play. Selected papers of the 2005, *Digital Games Research Assoc. 2nd International Conference*. Digital Games Research Association, pp. 313-322.

Çakır, H., 2013. Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi, *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt:9, Sayı:2, s. 138-150.

Çuhadaroğlu, 2008. *Savaş oyunları çocukları saldırganlaştırıyor*, 28.09.2008 tarihli Sabah Gazetesi, http://arsiv.sabah.com.tr/2008/09/28/haber,FBBBE94ACB9646AD8FC44143D9BBD23A.html İndirilme tarihi 24.05.2014.

Deveci S. E., Açık, Y., Gülbayrak, C., Demir, A. F., Karadağ, M., Koçdemir, E., 2007. İlköğretim Öğrencilerinin Cep Telefonu, Bilgisayar, Televizyon Gibi Manyetik Alan Oluşturan Cihazları Kullanım Sıklığı, *Fırat Tıp Dergisi*, 12(4), s. 279- 283.

Durdu, P.O., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K., 2004. Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihleri: Odtü Ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Bir Karşılaştırma, *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*, Ankara.

Fromme, J., 2003. Computer Games As A Part Of Children's Culture, *The International Journal of Computer Game Research*,3(1), http://www.gamestudies.org/0301/fromme İndirilme tarihi 24.05.2014.

Gentile, D.A., Anderson, C. A., 2006. Video Games. In N.J. Salkind (Ed.), *Encyclopedia of Human Development* (Vol 3, pp. 1303–1307). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Gümüşoğlu, F., 2005. *Bilgisayar Oyunlarında Şiddet: Çocuklar ve Gençler*, Gümüşoğlu, F. (Ed), Terör, Şiddet ve Toplum, İstanbul: Bağlam Yayınları.

Gürcan, A., Özhan, S., Uslu, R., 2008. *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri*, T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara.

http://selinaraz.blogspot.com/2013_03_01_archive.html 13.03.2015 tarihinde indirilmiştir.

Kelleci, M., 2008. İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri, *TAF Prev Med Bull*, 7(3), s. 253-256.

Kurt, A.S., İnce, P. ve Taş Arslan, F., 2014. İlköğretim İkinci Kademede Öğrenim Gören Öğrencilerin Bilgisayara Karşı Tutumları, *The Journal Of Pediatric Research*, 1(1), 22-27.

Öz, M., 2009. *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.

Pala, F. K., Erdem, M., 2011. Dijital Oyun Tercihi Ve Oyun Tercih Nedeni İle Cinsiyet, Oyun Düzeyi Ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma, *Ahi Evran ÜniversitesiEğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 12, Sayı 2, 53-71.

Selnow GW., 1984. Playing Video Games: The Electronic Friends. *Journal of Communication*, V:34, pp. 148-156.

Toksöz, M.R., 1999. *Yeni Bir Medya Türü Olarak Etkileşimli Bilgisayar Oyunları*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Tüzün, H., Özdinç, F., 2010. Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Tercihlerine Yönelik Bir Durum Çalışması, *Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları Ve Sorunları Sempozyumu II*, Hacettepe Üniversitesi, Beytepe, Ankara.

Ulusoy, O., 2008. *Ergenlerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı*, Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Adana.