ONLINE JOURNAL OF TECHNOLOGY ADDICTION & CYBERBULLYING

ISSN: 2148 - 7308

Gönderi Tarihi: 07.04.2015 – Kabul Tarihi: 14.06.2015

Öğretmenlerin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerini Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi

Furkan AYDIN[1], Mehmet Barış HORZUM[2]

Öz: Bu araştırmanın amacı **y**etişkin bireyler olarak öğretmenlerin oyun bağımlılığı düzeylerini yordayan değişkenlerin incelenmesidir. Araştırmanın çalışma grubunu İstanbul ilinde görev yapan ve ölçekleri dolduran 264 öğretmen oluşturmuştur. Araştırmada oyun bağımlılığını ölçmek için Çakır, Ayas ve Horzum (2011) tarafından geliştirilen oyun bağımlılığı ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda öğretmenlerin oyun oynama süreleri arttıkça oyun bağımlılığının da arttığı görülmüştür. Bunun yanında nörotik kişilik yapısına sahip olan ve erkek öğretmenlerin daha fazla oyun bağımlısı olduğu ortaya çıkmıştır.
Anahtar Kelimeler: Bilgisayar oyun bağımlılığı, öğretmen, nörotiklik, cinsiyet.

Investigation Of Predictive Variables Of Computer Game Addiction Level Of Teachers

Abstract: The aim of this research is investigate predictive variables of the computer game addiction level of the teachers as adults person. 264 teachers working and filled out questionnaires in İstanbul, Turkey. Computer game addiction scale, was developed by Ayas, Çakır and Horzum (2011), was used in the study. It is found in the study that computer game usage time was significantly predictor of computer game addiction and two variables were positively related with each other. Neurotic and male teachers had higher computer game addiction scores than others.
Keywords: Computer game addiction, teacher, neuroticism, gender.

[1] *Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi, furkanaydin@live.com*
[2] *Sakarya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, horzum@gmail.coom*

Giriş

Bilimsel gelişmeler uygulamaya elverişli bilgiyi meydana getirerek teknolojinin ilerlemesine yol açarken, teknolojik ilerlemeler de bilimsel araştırmaların daha uygun koşullarda yapılmasını sağlayarak bilimsel gelişmeyi hızlandırmaktadır (Acun, 1998). Hızla ilerleyen teknolojik gelişmeler ile birlikte 1940'lı yıllarda bilgisayar çalışmaları başlamış ve bilgisayarın gelişimi bugün de devam etmektedir (IBM, 2015a). Günümüzde bilgisayar, insan hayatının her alanında etkin biçimde kullanılmaktadır.

Türkiye'de ise bilgisayar ilk kez 1960 yılında Kara Yolları Genel Müdürlüğünde kullanılmışken üniversitelerdeki ilk bilgisayar İstanbul Teknik Üniversitesi Taşkışla kampüsünde, bankacılık sektöründeki ilk bilgisayar Başak Sigorta'nın binasına 1963 yılında kurulmuştur (IBM, 2015b; KGM, 2015). Günden güne Türkiye'deki bilgisayar kullanımı giderek artmıştır. Türkiye İstatistik Kurumu'nun yapmış olduğu araştırmalara göre toplam Türkiye nüfusunun 2005 yılında %17,65'i; 2007 yılında %33,4'ü; 2008 yılında %38'i; 2009 yılında %40,1'i; 2010 yılında %43,2'si; 2011 yılında %46,4'ü; 2012 yılında %48,7'si; 2013 yılında 49,9'u; 2014 yılında 53,5'i bilgisayar kullanmaktadır (TÜİK, 2014).

Bilgisayarın ilk kullanım amacı hesaplama yapmak olsa da zamanla bu anlayışın dışına çıkılmıştır. Bugün bilgisayarlar sadece matematiksel işlem yapmak değil iletişim, bilgi saklama ve düzenleme, oyun oynama, müzik dinleme, video izleme gibi pek çok durumlar için de kullanılmaya başlanmıştır. Bilgisayar kullanımın artması ile birlikte kişilerin sosyal hayatlarında ve eğlence anlayışlarında değişiklikler olmuştur (Rojas ve Hashagen, 2002).

Gerçek hayattaki çoğu oyunların yerini bilgisayar oyunları almış olup, çoğu yaş grubunun oynayacağı oyunlar bilgisayar platformunda oluşturulmuş ve insanların eğlencesine sunulmuştur. Artan teknolojik imkânlar dâhilinde oyunlarda dijital ortamlara aktarılmaya başlanmıştır. Bu yeni eğlence türü olan bilgisayar oyunları çocuklardan yetişkinlere herkes tarafından oynanabilmektedir.

ESA (2014) verilerine göre; Amerika nüfusunun %59 video oyunları oynamaktadır. Video oyunlarını oynamak için kullandığı teknolojik araçlar oyun konsolları, akıllı telefonlar ve kablosuz bağlantı aygıtları olmuştur. Oyun yaş ortalaması 31'dir. Oyun oynayan bireylerin yaşları incelendiğinde katılımcıların %29'u 18 yaşının altında, %32'nin 18-35 yaş arasında, %39'un 36 yaş veya 36 yaşından büyük olduğu görülmüştür. Oyuncuların %52'si

erkek %48'i kadındır. Türkiye'de ise hızla artan bir dijital oyuncu profili görülmektedir. Günlük yaşamda kullanılan teknolojik araçların (bilgisayar, akıllı telefon, oyun konsolları) cebe kadar girmesiyle birlikte ve her an bu araçlara ulaşabilmenin günlük oyun oynama süresini arttıracağı düşünülmektedir.

Dijital ortamdaki oyunlar sadece eğlence amaçlı değil eğitim amaçlı da kullanılabilmektedir. Yapılan araştırmalarda kullanılan dijital oyunların öğrenci motivasyonuna, sürecin etkililiğine ve akademik performansa katkısı araştırılmıştır. Bu durum için çeşitli platformlarda dijital oyunlar programlanmış ve geliştirilmiştir. Alanyazındaki bu çalışmalara bakıldığında; öğretimsel oyunların matematik (Kula ve Erdem, 2005), bilgisayar (Bayırtepe ve Tüzün, 2007), fen teknoloji (Çoşkun, Akarsu ve Kariper, 2012) gibi farklı derslerde etkililiğini inceleyen çalışmalarla karşılaşmak mümkündür.

Öğretim amaçlı kullanılması oyunun öğrenme sürecine olumlu katkı sağlarken oyunların olumsuz etkilerinin olduğunu vurgulayan çalışmalarla karşılaşmak mümkündür (Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008). Özellikle erken yaşlarda başlayan oyun oynama alışkanlığı zaman içinde artarak oyun bağımlılığına dönüşebilmektedir. Günümüzde çocuklar eskisi gibi dışarıda oyun oynamak yerine bilgisayar ile oyun oynamayı, yetişkinler sosyal ortamlarda birbirleriyle sohbet etme ve vakit geçirmek yerine bilgisayarla oyun oynamayı ya da iletişim kurarak vakit geçirmeyi tercih edebilmektedir.

Alanyazın incelendiğinde oyun bağımlılığının okul performansı (Şahin, Gümüş ve Dinçel, 2014) ve saldırgan tutum ve davranışlar ile ilişkisi (Anderson ve Bushman, 2001), çocuklarda ve gençlerde video oyun bağımlılığı (Chiu, Lee ve Huang, 2004), online oyun oynamada aşırıya kaçma ve bağımlılık durum çalışması (Griffiths, 2010), ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri (Horzum, 2011), ergenlerin internete, bilgisayar ve internet oyunlarına bağımlılıkları (Ayas, Çakır ve Horzum, 2011; Ayas ve Horzum, 2013a; Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas, 2014; Wang ve Wen, 2013), orta öğretim öğrencilerin internet ve oyun bağımlılık düzeyleri (Ayas ve Horzum, 2013b; Taş, Eker ve Anlı, 2014), web tabanlı öğretim ortamlarındaki bağımlılık (Çakır Balta ve Horzum, 2008a), üniversite öğrencilerinde internet ve oyun bağımlılığı (Çakır Balta ve Horzum, 2008b; Çakır, Ayas ve Horzum, 2011, 2013; Randler, Horzum ve Vollmer, 2014), online oyun oynayan kişilerde oyun bağımlılığı (Madran ve Çakılcı, 2014) gibi çalışmalar karşımıza çıkmaktadır.

Alan yazında oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmaların ağırlıklı olarak çocuklar, ergenler ve genç yetişkinlerle çalışıldığı görülmektedir. Yetişkin bireyler olarak öğretmenlerin oyun bağımlılığını araştıran çalışma bulunmadığı için bu çalışmada öğretmenlerin oyun bağımlılığı ve kişilik yapıları incelenerek alana katkı sağlanması amaçlanmıştır.

Yöntem

Model

Araştırmada genel tarama modellemelerinden biri olan kesitsel tarama modeli kullanılmıştır. Kesitsel tarama modellerinde araştırmada ele alınacak değişkenler herhangi bir müdahale olmadan, mevcut durumu ortaya koyabilmek amacıyla ve betimlenme biçimlerine uygun olacak şekilde bir seferde ölçümleri yapılır. Araştırmada öğretmenlerin oyun bağımlılığı düzeyleri bir seferde ölçüldüğünden bu model tercih edilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2014-2015 öğretim yılı bahar döneminde İstanbul ilinde görev yapan 264 öğretmen oluşturmuştur. Öğretmenlerin çalışma grubuna seçiminde uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Öğretmenlerden 164'ü (%62.1) kadın, 100'ü (%37.9) erkek öğretmenlerden oluşmaktadır. Araştırmaya katılan öğretmenlere hangi fakülteden mezun oldukları sorulduğunda 220 öğretmenin soruya cevap verdiği görülmüştür. Soruyu cevaplayan öğretmenlerden 145'inin (%54.9) eğitim fakültesi, 46'sının (%17.4) fen edebiyat fakültesi, 19'unun (%7.2) iktisadi ve idari bilimler fakültesi, 4'ünün (%1.5) ilahiyat fakültesi, 2'sinin (%0.4) meslek yüksek okulu, 1'inin (%0.4) güzel sanatlar fakültesi, 1'inin (%0.4) siyasal bilimler fakültesi, 1'inin (%0.4) iletişim fakültesi, 1'inin (%0.4) mühendislik fakültesi mezun olduğu ortaya çıkmıştır. Öğretmenlerden 165'i (%62.5) kadrolu, 99'u (%37.5) ücretli öğretmenlik yapmaktadır.

Öğretmenlerin 232'si (%87.9) kişisel bilgisayara sahip ve günlük internet kullanmakta iken 32'sinin (%12.1) ise bilgisayara sahip olmadığı ve günlük internet kullanmadığı bulunmuştur. Öğretmenlerin oyun oynarken en çok hangi yerde oynamayı tercih ettiği sorulduğunda 145 öğretmenin (%54.9) soruya cevap verdiği görülmüştür. Soruya cevap veren öğretmenlerden 28'inin (%10.6) facebook oyunları, 74'ünün (%28) telefon oyunları,

31'inin (%11.7) bilgisayar oyunları ve 12'sinin (%4.6) diğer internet sitelerinde cevabını verdiği anlaşılmıştır. Öğretmenlere hangi tür oyun oynarsınız sorusu sorulduğunda, 140 öğretmenin (%53) soruya cevap verdiği görülmüştür. Soruya cevap veren öğretmenlerden 8'inin (%3) aksiyon, 16'sının (%6.1) macera, 17'sinin (%6.4) spor, 5'inin (%1.9) platform, 7'sinin (%2.7) simülasyon, 53'ünün (%20.1) strateji, 34'ünün (%12,9) ise yapboz oyunları oynamayı tercih ettiği bulunmuştur.

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada oyun bağımlılığı ölçeği, kişilik yapıları ölçeği ve demografik bilgiler anketi veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Araştırmada oyun bağımlılığı için kullanılan veri toplama aracı Ayas, Balta ve Horzum (2008) tarafından geliştirilen "Ergenler için Bilgisayar Bağımlılığı" ölçeğinin Çakır, Ayas ve Horzum (2011) tarafından üniversite öğrencileri için kullanılabilecek biçimde uyarlanan maddeleri kullanılmıştır. Ölçeğin orijinali üniversite öğrencilerine yönelik geliştirildiğinden, ölçeğin öğretmenlere uygun olması için maddelerde gerekli değişiklikler yapılarak geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılmıştır. Ölçek için yapılan geçerlik ve güvenirlik çalışmalarında araştırma için toplanan veriler kullanılmıştır. Ölçeğin geçerlik çalışmalarında öncelikle ölçeğin maddelerinin öğretmenlere uygun olup olmadığına yönelik iki psikolojik danışma ve rehberlik, iki eğitim teknolojisi ve bir ölçme değerlendirme alanındaki uzmandan görüş alınmıştır. uzman görüşlerine göre yapılan değişikliklerden sonra ölçek pilot uygulama için öğretmenlere sunulmuş ve anlaşılmayan noktalarla ilgili düzeltmeler yapılmıştır. Daha sonra araştırma için toplanan verilerden açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Yapılan açımlayıcı faktör analizi sonucunda orijinal formdan farklı olarak tek faktörlü bir yapı ortaya çıkmıştır. Analiz sonucunda ölçme aracında yer alan maddelerin faktör yük değerleri .455 ile .811 arasında değer aldığı, bu maddelerin oluşturduğu oyun bağımlılığı faktörünün öz değeri 12.73 ve açıklanan toplam varyans ise 45.46 olarak bulunmuştur.

Ölçeği oluşturan 28 madde için açımlayıcı faktör analizinde elde edilen tek faktörlü yapı doğrulayıcı faktör analizi (DFA) ile test edilmiştir. DFA analizi sonucunda, uyum indeksi X^2 / sd= 4.96 RMSEA= 0.079, CFI= 0.94, NFI=0.93 ve NNFI= 0.94 olarak bulunmuştur.

Yapılan DFA'nın modifikasyon önerileri doğrultusunda 5 ile 18. maddeler, 14 ile 21. maddeler ve 9 ile 24. Maddeler arasında modifikasyon yapılmasına karar verilmiştir. Yapılan modifikasyonların ki-kareye anlamlı düzeyde ($p< 0.05$) katkı sağladıkları görülmüştür.

Ölçeğin uyum indeksleri incelendiğinde uyum indekslerinin kabul edilebilir düzeyde olduğu görülmektedir (Anderson ve Gerbing, 1984). Ölçeğin güvenirlik çalışması için iç tutarlılık (Cronbach-alpha) yöntemi kullanılmıştır. Oyun bağımlılığı ölçeğinin iç tutarlık kat sayısı .94 olarak bulunmuştur. Bulunan bu değer oyun bağımlılığı ölçeğinin güvenirlik düzeyi için iyi olduğu görülmektedir. Geçerlik güvenirlik çalışmaları sonucunda elde edilen değerler ölçeğin geçerli ve güvenilir olduğunu göstermektedir.

Kişilik Yapısı Ölçeği

Araştırmada öğretmenlerin kişilikleri kişilik yapısı ölçeği kullanılarak ölçülmüştür. Kişilik yapısı ölçeğinin, beş büyük kişilik yapısında, ikişer madde olarak yer alan ve toplam 10 maddeden oluşan kısa versiyonu kullanılmıştır. Ölçeğin orijinali Gosling, Rentfrow ve Swann (2003) tarafından geliştirilmiş ve Günel (2010) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Ölçekte yer alan 10 madde 5'li Likert yapıdadır ve her bir faktörde (dışadönüklük, yumuşak başlılık, öz denetim, duygusal denge/nörotik ve yeniliğe açıklık) biri ters biri düz olmak üzere iki madde yer almaktadır. Ölçeğin iç tutarlılık katsayıları Cronbach Alfa değerleri .70 ile .89 arasında değişmektedir.

Demografik Bilgiler Anketi

Araştırmada öğretmenlerin demografik bilgilerini almak üzere bir anket oluşturulmuştur. Bu ankette öğretmenlerin cinsiyeti, yaşı, kadrolu olup olmadığı, mezun olduğu fakülte, bilgisayar ve internet bağlantısının olup olmadığı, nerede oyun oynadığı, ve günlük ne kadar süre oyun oynadığına yönelik sorular yer almıştır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Veri toplama araçları elden dağıtılarak doldurulması sağlanmıştır. Veri toplama araçları İstanbul ilinde bulunan 10 farklı okulda görev yapan öğretmenlere farklı günlerde 3 hafta boyunca sürecek biçimde uygulanmıştır. Verilerin analizinde korelasyon ve çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Veri analizinde SPSS 13.0 paket programı kullanılmıştır.

Bulgular

Beş büyük kişilik yapısı ölçeğinin boyutlarının ortalama ve standart sapma değerleri dışadönüklük için 7.38±2.21, yumuşak başlılık için 6.96±1.83, öz denetim için 7.84±1.96, duygusal dengelilik için 6.32±2.14, gelişime açıklık için 7.73±1.98'dir. Katılımcıların yaş aralıkları 20 ile 55 arasındadır; ortalama ve standart sapma puanları 25.23±11.27'dir. Araştırmaya katılan öğretmenlerin oyun bağımlılığı ortalama ve standart sapma puanları 34.60±11.77'dir. Yine öğretmenlerin günlük oyun oynama süreleri 5 dakika ile 360 dakika arasındadır; ortalama ve standart sapma puanları 56.57±49.45'dir. Araştırmada öğretmenlerin beş büyük kişilik yapısı faktörlerinden yumuşak başlılık puan ortalaması en düşük dışadönüklük puanları ortalaması ise en yüksektir.

Araştırmada ikinci olarak Pearson korelasyon analizi ile öğretmenlerin oyun bağımlılığı puanları ile yaş, beş büyük kişilik yapısı boyutları ve günlük oyun oynama süresi arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 1'de yer almaktadır.

Tablo 1. Korelasyon Tablosu

	Oyun Bağımlılığı	Yaş	Dışa Dönüklük	Yumuşak Başlılık	Öz Denetim	Duygusal Dengelilik	Gelişime Açıklık	Oyun Süresi
Oyun Bağımlılığı	1							
Yaş	.087	1						
Dışa Dönüklük	-.047	-.011	1					
Yumuşak Başlılık	-.015	-.032	.373**	1				
Öz Denetim	.063	.040	.470**	.479**	1			
Duygusal Dengelilik	-.011	-.054	.155*	.430**	.320**	1		
Gelişime Açıklık	-.009	.038	.550**	.396**	.581**	.290**	1	
Oyun Süresi	.299**	.237*	-.134	-.031	-.046	-.146	-.015	1

Tablo 1 incelediğinde oyun bağımlılığı ile günlük oyun oynama süresi arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı ilişki (r.=.299) bulunmuştur. Bu durum oyun bağımlılığı arttıkça günlük oyun oynama süresinin de arttığını göstermektedir. Ancak oyun bağımlılığı ile kişilik yapısı faktörleri ve yaş değişkenleri arasında anlamlı ilişki olmadığı ortaya çıkmıştır.

Araştırmada daha sonra öğretmenlerin oyun bağımlılık puanlarının yordanan yaş, cinsiyet, statü, bilgisayar ve internet sahibi olup olmama, kişilik yapısı boyutları ve günlük oyun oynama süresinin yordayan değişkenler olduklarına yönelik standart çoklu regresyon analizi yapılmıştır. Regresyon analizi sonuçları Tablo 2'de yer almaktadır.

Tablo 2. Oyun Bağımlılığının Yordanmasına İlişkin Standart Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları

Değişken	B	Standart Hata[a]	β	T	P
Sabit	44.294	10.300	-	4.300	.000
Cinsiyet	**8.487**	**2.298**	**.338**	**3.692**	**.000**
Yaş	.179	.114	.154	1.576	.118
Statü	-1.656	2.550	-.060	-.649	.518
Bilgisayar sahipliği	-3.326	4.245	-.075	-.784	.435
İnternet	3.647	4.046	.082	.902	.369
Dışa dönük	-.224	.578	-.037	-.388	.699
Yumuşak başlılık	-.390	.842	-.047	-.463	.644
Öz denetim	.490	.713	.066	.687	.493
Duygusal dengelilik	**-1.330**	**.605**	**-.211**	**-2.197**	**.030**
Gelişime açıklık	-.780	.704	-.106	-1.108	.270
Günlük oyun süresi	**.049**	**.023**	**.191**	**2.096**	**.039**
$R=0.517$,	$R^2= 0.268$,	$F_{(128\ 103)} = 3.422$,	$p=.000$		

Tablo 2 incelendiğinde cinsiyet, duygusal denge ve günlük oyun süresinin oyun bağımlılığının anlamlı yordayıcısı olduğu bulunmuştur. Bunun yanında araştırmaya katılan öğretmenlerin yaşları, bilgisayar ve internet sahibi olup olmamaları, kişilik yapısı faktörlerinden dışa dönüklük, yumuşak başlılık, öz denetim ve gelişime açıklık değişkenlerinin oyun bağımlılığı puanlarının anlamlı yordayıcısı olmadığı bulunmuştur.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin oyun bağımlılık puanları ile cinsiyetleri arasında pozitif yönlü orta düzeyde anlamlı ilişki (r= .32) olduğu görülmektedir. Bu bulgu erkek öğretmenlerin daha fazla oyun bağımlısı olduğunu göstermektedir. Oyun bağımlılığı ile günlük oyun süresi değişkeni arasında da pozitif yönlü orta düzeyde anlamlı ilişki (r= .30) olduğu bulunmuştur. Bu durum oyun bağımlısı öğretmenlerin günlük oyun sürelerinin daha fazla olduğunu ortaya çıkarmıştır. Bunun yanında oyun bağımlılığı ile duygusal denge (nörotik) puanları arasında negatif yönlü düşük ve anlamlı düzeyde bir ilişki (r= -.22) olduğu

bulunmuştur. Bu durum öğretmenlerin oyun bağımlılık düzeylerinin artmasının nörotiklik puanlarının artmasına neden olduğunu ortaya koymaktadır.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin cinsiyet, günlük oyun süresi ve duygusal denge değişkenleri birlikte ele alındığında oyun bağımlılığı toplam varyansının %27'sini açıklamaktadır. Standardize edilmiş regresyon katsayısına (β) göre yordayıcı değişkenlerin oyun bağımlılığı üzerindeki göreli önem sırası; cinsiyet, günlük oyun süresi ve duygusal dengedir.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Öğretmenlerin oyun bağımlılık düzeylerini yordayan değişkenlerin incelendiği bu araştırma sonucunda bireylerin günlük oyun oynama sürelerinin oyun bağımlılıklarının anlamlı yordayıcısı olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin oyun oynama süresi arttıkça oyun bağımlılığı düzeylerinin de arttığı görülmüştür. Alanyazın incelendiğinde Woods (2008) ve Xu, Turel ve Yuan'ın (2012) çalışmalarında da oynanan oyun süresinin oyun bağımlılığının anlamlı yordayıcısı olduğu vurgulanmaktadır. Bu durum oyun bağımlılarının oyun oynama sürelerini kontrol edemedikleri, daha fazla zaman geçirme eğilimde oldukları ve oyun oynamaya başladıklarında bitirmek istemelerine rağmen devam ettikleri (Çakır, Ayas ve Horzum, 2011; Griffiths, Davies ve Chappell, 2004; Horzum, 2011) ifadeleri ile açıklanabilir. Ayrıca oyun ya da internet bağımlılığı belirlemede bazı araştırmacılar kullanım sürelerinin yüksek olması bağımlı sınıflamasının ölçütü olarak ele alınmaktadır (Festl, Scharkow ve Quandt, 2012; Kneer ve Clock, 2013; Rehbein, Kleimann ve Mößle, 2010). Araştırmanın bulgusu literatürdeki sürenin bağımlılık ölçütü olması ve bağımlıların daha uzun süre oyun oynaması bulgularını destekler niteliktedir.

Araştırmada ikinci olarak oyun bağımlılığında nörotik kişilik yapısının anlamlı yordayıcı olduğu ortaya çıkmıştır. Bu bulgu nörotik bireylerin oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir ve alanyazındaki diğer araştırmalarla tutarlıdır (Chen, 2008; Huh ve Bowman, 2008; Mehroof ve Griffiths, 2010; Peters ve Malesky, 2008; Shi, Xu, Liu, Li, Sun ve Zhang, 2007; Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas, 2014). Alanyazındaki

çalışmalar öğrencilerle ilgili olmasına rağmen yetişkin bireylerde de benzerlik göstermiştir. Bunun temel nedeni olarak bağımlı bireylerin duygusal dengesizlik eğiliminin yüksek olması olabilir. Bunun yanında nörotik kişilerin davranışları kaygılarıyla şekillenir. Bu nedenle nörotik bireyler kaygılarıyla başa çıkmada oyun oynamayı kullanıyor olabilir. Çünkü oyun bağımlıları çoğu zaman gerçek dünya ile bağlantılarını koparark oradaki yaşadıklarını oyun süresince unutabilmektedir (Ayas ve Horzum, 2013).

Araştırmada ayrıca oyun bağımlılığının diğer kişilik yapıları olan dışa dönüklük, yumuşak başlılık, öz denetimlilik ve deneyime açıklık tarafından yordanmadığı bulunmuştur. Bu bulgular Collins, Freeman ve Chamarro-Premuzic (2012) dışa dönüklük, öz denetimlilik ve deneyime açıklıkla ilişkili olmadığı ve Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas'ın (2014) oyun bağımlılığının öz denetimlilik ve deneyime açıklık tarafından yordanmadığı bulguları ile tutarlıdır.

Araştırmada üçüncü olarak oyun bağımlılığının cinsiyet değişkeni tarafından yordandığı yaş tarafından ise yordanmadığı bulunmuştur. Araştırmaya katılan erkeklerin oyun bağımlılığının kadınlardan daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bunun yanında yaşın oyun bağımlılığında anlamlı bir yordayıcı olmadığı ortaya çıkmıştır. Yaş ile ilgili bulgu Xu ve diğerlerinin (2012) bulgusu ile tutarlıdır. Cinsiyetle ilgili bulgu ortaokul, lise ve yetişkinlerlede yapılan Erboy ve Akar Vural (2010), Griffiths, Davies ve Chappell, (2004); Horzum (2011), Çakır, Ayas ve Horzum (2011), Akçay ve Özcebe (2012), Quaiser-Pohl, Geiser ve Lehmann, (2006); Şahin ve Tuğrul (2012), Xu Turel ve Yuan (2012); Gökçearaslan ve Durakoğlu (2014) araştırmaları ile tutarlıdır. Bu bulgunun temel nedeninin erkeklerin teknoloji konusunda kadınlardan daha yetkin olması ve ev işlerinden ziyade oyuna daha fazla zaman ayırabilmeleri ile açıklanabilir. Alanyazın incelendiğinde erkeklerin daha uzun süre oyun oynadıkları ifade edilmektedir (Chou ve Tsai, 2007; Festl, Scharkow ve Quandt, 2012; Kennedy, Dalgarno, Bennett, Judd, Gray ve Chang, 2008; Witt, Massman ve Jackson, 2011). Araştırmadaki erkeklerin ve daha uzun süre oyun oynayanlarının bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu bulguları birbiriyle tutarlı sonuçlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Araştırmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Bunların başında araştırmanın katılımcı sayısının öğretmenleri temsil gücünün düşük olmasıdır ve katılımcıların tek bir ilden seçilmiş olmasıdır. Bundan sonraki çalışmalarda öğretmenleri temsil gücü olabilecek biçimde büyük örneklem kitlesine ulaşılması ve çalışmanın ona göre planlanması ve yürütülmesi önerilebilir. Bunun yanında ileriki çalışmalarda tek bir alandan öğretmenlerle çalışma yapılarak alandaki durumun inlenmesi sağlanabilir. Bunun yanında sonraki çalışmalarda farklı illerden öğretmenlerle çalışma yapılması önerilmektedir. Çalışmada öğretmenlerin oyun bağımlılık düzeyleri toplam puan ile hesaplanmıştır. İleriki çalışmalarda oyun bağımlılıkları sınıflanarak çalışmalar yürütülebilir. Bu çalışmada elde edilen bulgular alanyazında yer alan öğrencilerin bulgularıyla karşılaştırılarak tartışılmaya çalışılmıştır. Bu çalışma öğretmenlerle yürütülecek diğer çalışmaların tartışmalarına temel oluşturabilecektir. Bu araştırmada öğretmenlerin oyun bağımlılık düzeyleri ölçülmüştür. Bundan sonraki çalışmalarda öğretmenlerin oyun bağımlısı olup olmamaları ile öğrencilere yaklaşımları, oyun bağımlısı olan öğrencilere yönelik bakış açıları arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmalar gerçekleştirilebilir.

Araştırma sonucunda öğretmenlerin genel anlamda oyun bağımlılıklarının düşük olduğu ortaya çıkmıştır ancak uzun süreli oyun oynayan, erkek ve nörotik kişilik yapısına sahip öğretmenlerin daha çok oyun bağımlılığı eğilimi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Oyun bağımlılığı konusunda öğrencilere, ailelere destek ve rehber rolü üstlenmesi gereken öğretmenlerin oyun bağımlılık düzeyleri ve oyun bağımlılığına yönelik farkındalıklarını inceleyen çalışmalara ihtiyaç olduğu aşikardır.

Kaynakça

Akçay, D. & Özcebe, H. (2012). okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. Çocuk Dergisi, 12(2), 66-71.

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. Psychological science, 12(5), 353-359.

Ayas, T. & Horzum, M. B. (2013). İlköğretim ikinci kademe öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumunun çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi, 39(4), 46-57.

Ayas, T., Çakır, Ö. & Horzum, M.B. (2011). Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. Kastamonu Eğitim Dergisi, 19(2), 439-448.

Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarı ve öz – yeterlilik algıları üzerine etkileri. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 33, 47-54.

Chen, L. S. (2008). Subjective well-being: evidence from the different personality traits of online game teenager players. CyberPsychology & Behavior, 11, 579–581.

Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. CyberPsychology & Behavior, 7(5), 571-581.

Chou, C., & Tsai, M. J. (2007). Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing. Computers in Human Behavior, 23(1), 812–824.

Collins, E., Freeman, J., & Chamarro-Premuzic, T. (2012). Personality traits associated with problematic and non-problematic massively multiplayer online role playing game use. Personality and Individual Differences, 52(2), 133–138.

Çakır Balta, Ö. & Horzum, M. B. (2008). İnternet bağımlılığı testi. Eğitim Bilimleri ve Uygulama Dergisi, 7(13), 99-121.

Çakır Balta, Ö. & Horzum, M.B. (2008). Web tabanlı öğretim ortamındaki öğrencilerin internet bağımlılığını etkileyen faktörler. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 41(1), 185-203.

Çakır, Ö., Ayas, T., & Horzum, B., M. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 44(2), 95-117.

Çankaya, S. & Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. Mersin Eğitim Fakültesi Dergisi, 4(2), 115-127.

Çoşkun H., Akarsu, B., & Kariper, A. İ. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların fen ve teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarısına etkisi. Ahi Evren Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, 13(1), 93-109.

Erboy, E. & Vural Akar, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. Ege Eğitim Fakültesi Dergisi, 11(1), 39-58.

ESA. (2014). Essential facts about the computer and video game industry. Retrieved 05 May 2015 from http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf.

Festl, R., Scharkow, M., & Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. Addiction, 108(3), 592–599.

Gökçearaslan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 23, 419-435.

Griffiths, M. D. (2009). The role of context in online gaming excess and addiction: some case study evidence. International Journal of Mental Health Addiction, 8, 119-125.

Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. Journal of Adolescence, 27, 87–96.

Horzum, M. B., (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim ve Bilim Dergisi, 36(159), 56-68.

Horzum, M. B., Ayas, T. & Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi, 3(30), 76-88.

Huh, S., & Bowman, N. D. (2009). Perception and addiction of online games as a function of personality traits. Journal of Media Psychology, 13, 1-31.

IBM. (2015a). Chronological history of IBM. Retrieved 1 May 2015 from http://www-03.ibm.com/ibm/history/history/history_intro.html.

IBM. (2015b). Tükiye'de IBM. Retrieved 1 May 2015 from http://www-05.ibm.com/tr/tarihimiz/.

İnal, Y., Çağıltay, K. ve Sancar, H. (2005). Elektronik oyunlardaki dönüşümlü oynama özelliğinin öğrenci motivasyonuna etkisi: The incredible machine örneği. TBD Bilişim Kurultayı, Kasım 9-11, Ankara.

Kennedy, G., Dalgarno, B., Bennett, S., Judd, T., Gray, K., & Chang, R. (2008). Immigrants and natives: Investigating differences between staff and students' use of technology. In Hello! Where are you in the landscape of educational technology? Proceedings ASCILITE Melbourne 2008. Retrieved 21 June 2015, from http://www.ascilite.org.au/conferences/melbourne08/procs/kennedy.pdf.

Kneer, J., & Glock, S. (2013). Escaping in digital games: The relationship between playing motives and addictive tendencies in males. Computers in Human Behavior, 29(4), 1415–1420.

KGM. (2015). Türkiyede Kullanılan İlk Bilgisayar Retrieved 1 May 2015 from http://www.kgm.gov.tr/Sayfalar/KGM/SiteTr/Galeri/IlkBilgisayar.aspx.

Kula A., & Erdem, M. (2005). Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişime etkisi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 29, 127-136.

Madran Demirtaş, A., H. & Çakılcı Ferligül, E. (20140). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. Anadolu Psikiyatri Dergisi, 15(2), 99-107. http://dx.doi.org/10.5455/apd.39828.

Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. CyberPsychology, Behavior & Social Networking, 13(3), 313–316.

Peker, A. (2010). Lise öğrencilerinin bilgisayar ve internet oyun bağımlılık düzeyleri. In World Conference on Educational Sciences. Retrieved 21 June 2015 from http://www.pegem.net/akademi/kongrebildiri_detay. aspx.

Peters, C. S., & Malesky, L. A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. CyberPsychology & Behavior, 11, 481–484.

Quaiser-Pohl, C., Geiser, C., & Lehmann, W. (2006). The relationship between computer-game preference, gender, and mental-rotation ability. Personality and Individual Differences, 40(3), 609–619.

Randler, C., Horzum, M. B., & Vollmer, C. (2014). Internet addiction and its relationship to chronotype and personality in a Turkish university student sample. Social Science Computer Review, 32(4), 484-495.

Rehbein, F., Kleimann, M., & Mößle, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey. CyberPsychology, Behavior and Social Networking, 13(3), 269-277.

Rojas, R. & Hashagen, U. (2002). The first computers: History and architectures. MIT press.

Sancar, H., Inal, Y. & Cagiltay, K. (2005). Why educational games are not preferable among the children: Children's game preferences. 5th International Educational Technologies Conference Proceedings, Sakarya, Turkey, 947-951.

Shi, Q., Xu, X., Liu, N., Li, J., Sun, X., & Zhang, K. (2007). Why some people are addicted to computer games: an analysis of psychological aspects of game players and games. In HCI International 2007. (pp. 1279-1283). (Lecture Notes in Computer Science).

Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. Zeitschrift für die Welt der Türken / Journal of World of Turks, 4(3), 115-130.

Şahin, M., Gümüş, Y. Y., & Dinçel, S. (2014). Game addiction and academic achievement. Educational Psychology, (ahead-of-print), 1-11. DOI: 10.1080/01443410.2014.972342

Taş, İ., Eker, H., & Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying, 1(2), 37-57.

TÜİK. (2014). Hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. Retrieved 5 May 2015 from http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=16198.

Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. SAGE Open, 4(1), 1-9.

Witt, E. A., Massman, A. J., & Jackson, L. A. (2011). Trends in youth's videogame playing, overall computer use, and communication technology use: The impact of self-esteem and the Big Five personality factors. Computers in Human Behavior, 27, 763–769.

Wood, R. T. A. (2008). Problems with the concept of video game "addiction": Some Case study examples. International Journal Mental Health Addiction, 6, 169–178

Wan, C-S., & Wen-Bin Chiou, W-B. (2013). Ergenler internet oyunlarına neden bağımlılar: tayvan'da bir mülakat çalışması. (Çev. Fatma Kenevir). Toplum Bilimleri, 7(14), 411-418.

Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. European Journal of Information Systems, 21(3), 321-340.