

T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ
ANABİLİM DALI



ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA
ALİŞKANLIKLARININ ÖĞRENCİ VE VELİ BAKIŞ AÇISINDAN
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ERAY TAŞTEKİN

BALIKESİR, HAZİRAN - 2019

T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ
ANABİLİM DALI



ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA
ALİŞKANLIKLARININ ÖĞRENCİ VE VELİ BAKIŞ AÇISINDAN
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ERAY TAŞTEKİN

Jüri Üyeleri: Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Emin KORKUSUZ (Tez
Danışmanı)

Doç. Dr. Nuray PARLAK YILMAZ

Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin GÜNEŞ

BALIKESİR, HAZİRAN - 2019

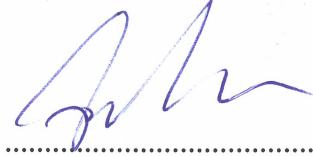
KABUL VE ONAY SAYFASI

Eray TAŞTEKİN tarafından hazırlanan “ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA ALIŞKANLILARININ ÖĞRENCİ VE VELİ BAKIŞI AÇISINDAN İNCELENMESİ” adlı tez çalışmasının savunma sınavı 17.06.2019 tarihinde yapılmış olup aşağıda verilen jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

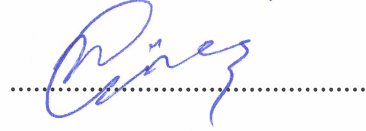
Danışman
Dr.Öğr. Üy. Mehmet Emin KORKUSUZ



Üye
Dr.Öğr.Üy. Nuray PARLAK YILMAZ



Üye
Dr.Öğr.Üy.Hüseyin GÜNEŞ



Jüri üyeleri tarafından kabul edilmiş olan bu tez Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulunca onanmıştır.

Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

Prof. Dr. Necati ÖZDEMİR

.....

ÖZET

**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN OYNAMA
ALİŞKANLIKLARININ ÖĞRENCİ VE VELİ BAKIŞ AÇISINDAN
İNCELENMESİ
YÜKSEK LİSANS TEZİ
ERAY TAŞTEKİN
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ ANABİLİM
DALI
(TEZ DANIŞMANI: DR. ÖĞR. ÜYESİ MEHMET EMİN KORKUSUZ)
BALIKESİR, HAZİRAN - 2019**

Bu çalışmanın amacı ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarını öğrenciler ve velilerinin bakış açısından değerlendirmektir. Bu değerlendirme sürecinde öğrenciler ve velileriyle öğrencilerin oyun oynarken kullandıkları platformlar, oyunlarla tanışma şekilleri, oynadıkları oyun türleri, oyunlara ayırdıkları zaman ve ödedikleri ücretler, oyunların ders durumlarına, aile ve arkadaşlık ilişkilerine etkileri yapılandırılmış görüşme formu ile tespit edilmeye çalışılmıştır. Yapılan görüşmelerden sonra öğrenci ve velilerin verdiği yanıtlar hem kendi içlerinde hem de birbirleri arasında değerlendirilmiştir.

Araştırma Anadolu'da farklı sosyo-ekonomik düzeye sahip öğrencilerin bulunduğu bir ortaokuldaki 30 öğrenci ve bu öğrencilerin velileri ile yapılmıştır. Araştırma modeli olarak durum çalışması yöntemi kullanılmıştır. Okul seçiminde kazara örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Örneklem seçiminde ise ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Araştırmada oyun oynama alışkanlıkları hakkında öğrenci ve velilere sormak üzere yapılandırılmış görüşme formları oluşturulmuş ve elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle analiz edilmiştir.

Yapılan çalışma sonucunda öğrencilerin görüşlerine göre oyun platformu olarak en çok bilgisayar ve telefon tercih edilirken, ortalama oyun oynama süresi günlük 3,23 saat haftalık ise 11,60 saat, en çok oyun oynadıkları mekânın ev ve internet kafe olduğu tespit edilmiştir. Velilerin görüşlerine göre öğrencilerin ortalama oyun oynama süresi günlük 2 saat haftalık ise 16,73 saattir. En çok oyun oynadıkları mekânın ise ev ve internet kafe olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

ANAHTAR KELİMELELER: Dijital oyun alışkanlıkları, dijital oyunların etkileri, bilgisayar oyunları, dijital oyunlar, öğrenci görüşleri, veli görüşleri.

ABSTRACT

**REVIEW OF THE SECONDARY SCHOOL STUDENTS' DIGITAL
GAME PLAYING HABITS FROM BOTH STUDENTS AND PARENTS
PERSPECTIVES
MSC THESIS
ERAY TAŞTEKİN
BALIKESİR UNIVERSITY INSTITUTE OF SCIENCE
COMPUTER EDUCATION AND INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY
(SUPERVISOR: ASSIST. PROF. DR. MEHMET EMİN KORKUSUZ)
BALIKESİR, JUNE 2019**

The purpose of this study is to evaluate the secondary school students' digital game playing habits from both students and parents' perspectives. The students and their parents were interviewed in the evaluation process, with a structured interview, to determine what platforms the students play games on, what factors lead them to play those games, what kind of games they play, how often they play games, how much money they spend on those games, what impact the games have on their education as well as the relationship between their friends and families. After the interview, the answers, which were obtained from students and parents were evaluated between students, parents, as well as across students and parents.

The study was performed with 30 students, who have different socio-economic status in a secondary school and their parents in Anatolia. As researching method, case study method was used in this study. The convenience sampling method was used for choosing the school where the research takes place. In terms of choosing the sample, the criterion method is used. In the research, structured interview forms were created to ask questions to the students and their parents about the habit of playing games, and the data that is obtained from the interview was analyzed with descriptive analysis method.

The study indicates that, according to the students, majority of students prefer computers and cell phones as gaming platforms. Moreover, the students play those games for 3.23 hours in average daily, and 11.60 hours in average weekly. Furthermore, most of them play those games in internet cafes and their houses. According to the parents, on the other hand, the students play games for 2 hours in average daily and 16.73 hours in average weekly. According to the parents' view, students often play games in internet cafes and their houses.

KEYWORDS: Digital game playing habits, effects of dijital games, computer games, digital games, students' opinions, parents' opinions.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

| | |
|--|-------------|
| ÖZET | i |
| ABSTRACT | ii |
| İÇİNDEKİLER | iii |
| ŞEKİL LİSTESİ | v |
| TABLO LİSTESİ | vi |
| KISALTMA LİSTESİ | vii |
| ÖNSÖZ | viii |
| 1. GİRİŞ | 1 |
| 1.1 Problem Durumu | 2 |
| 1.2 Araştırma Soruları | 4 |
| 1.3 Araştırmanın Amacı | 5 |
| 1.4 Araştırmanın Önemi | 5 |
| 1.5 Araştırmanın Sayıtları | 6 |
| 1.6 Araştırmanın Sınırlılıkları | 6 |
| 2. LİTERATÜR TARAMASI | 7 |
| 2.1 Oyun Nedir? | 7 |
| 2.2 Bilgisayar Oyunlarının Tanımı ve Gelişimi | 9 |
| 2.3 Bilgisayar Oyun Türleri..... | 12 |
| 2.4 Bilgisayar Oyunlarının Öğeleri | 15 |
| 2.5 Bilgisayar Oyun Türlerinin Yaşlara Göre Derecelendirilmesi..... | 20 |
| 2.6 Dijital Oyunlar: Dünyada ve Türkiye’de Durum | 24 |
| 2.6.1 Amerika’da Dijital Oyunlar | 24 |
| 2.6.2 Avrupa’da Dijital Oyunlar | 33 |
| 2.6.3 Türkiye’de Dijital Oyunlar | 43 |
| 2.7 Bilgisayar Oyunları Hakkında Yapılan Çalışmalar..... | 45 |
| 2.7.1 Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları ile Akademik Başarıları Arasındaki İlişkiyi İnceleyen Çalışmalar | 45 |
| 2.7.2 Bilgisayar Oyunlarının Öğrenciler Üzerindeki Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimlerinin Etkilerini İnceleyen Çalışmalar..... | 46 |
| 2.7.3 Çocukların Bilgisayar Oyunu Kullanımları İnceleyen Çalışmalar | 47 |
| 2.7.4 Duygusal Zekâ ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkiyi İnceleyen Çalışmalar | 48 |
| 3. YÖNTEM | 49 |
| 3.1 Araştırma Modeli | 49 |
| 3.2 Örneklem | 50 |
| 3.3 Verilerin Toplanması..... | 53 |
| 3.4 Verilerin Analizi..... | 54 |
| 4. BULGULAR | 56 |
| 4.1 Öğrenci Görüşmelerinden Elde Edilen Bulgular..... | 56 |
| 4.1.1 Oyun Platformları ve Bu Platformların Tercih Edilme Nedenleri..... | 56 |
| 4.1.2 Tercih Edilen Oyun Türleri..... | 58 |
| 4.1.3 Oyun Türü Tercih Nedenleri..... | 59 |
| 4.1.4 Oyun Oynanma Süreleri | 60 |
| 4.1.5 Oyun İçin Tercih Edilen Mekânlar | 62 |
| 4.1.6 Mekânların Tercih Nedeni | 63 |

| | | |
|-----------|--|------------|
| 4.1.7 | Tercih Edilen Oyunlar | 64 |
| 4.1.8 | Oyunda Önemli Görülen Özellikler..... | 66 |
| 4.1.9 | Oyunlara Yapılan Para Ödemesi..... | 67 |
| 4.1.10 | Para Ödemesi Yapılma Nedenleri..... | 68 |
| 4.1.11 | Oyunların Etkileri | 69 |
| 4.1.12 | Oyunlarla Tanışma Biçimleri..... | 72 |
| 4.2 | Veli Görüşmelerinden Elde Edilen Bulgular..... | 73 |
| 4.2.1 | Oyun Platformları ve Bu Platformların Tercih Edilme Nedenleri.... | 73 |
| 4.2.2 | Tercih Edilen Oyun Türleri..... | 75 |
| 4.2.3 | Oyun Türü Tercih Nedenleri..... | 76 |
| 4.2.4 | Oyun Oynanma Süreleri | 77 |
| 4.2.5 | Oyun İçin Tercih Edilen Mekânlar | 79 |
| 4.2.6 | Mekânların Tercih Nedeni | 80 |
| 4.2.7 | Tercih Edilen Oyunlar | 81 |
| 4.2.8 | Oyunda Önemli Görülen Özellikler..... | 83 |
| 4.2.9 | Oyunlara Yapılan Para Ödemesi..... | 84 |
| 4.2.10 | Para Ödemesi Yapılma Nedenleri..... | 84 |
| 4.2.11 | Oyunların Etkileri | 85 |
| 4.2.12 | Oyunlarla Tanışma Biçimleri..... | 89 |
| 4.2.13 | Oyunlarda Kontrol | 90 |
| 4.2.14 | Oyun İç İletişim Kontrol..... | 91 |
| 4.2.15 | Derecelendirme İşaretleri Hakkında Bilgi | 92 |
| 4.2.16 | Çocuğa Oyunda Eşlik | 93 |
| 4.3 | Öğrenci ve Veli Görüşmelerinden Elde Edilen Verilerin Karşılaştırılması..... | 93 |
| 5. | SONUÇ VE TARTIŞMA..... | 100 |
| 6. | ÖNERİLER..... | 107 |
| 6.1 | Araştırmacılar İçin Öneriler | 107 |
| 6.2 | Öğrenci ve Veliler İçin Öneriler..... | 108 |
| 7. | KAYNAKLAR..... | 109 |
| 8. | EKLER..... | 119 |
| EK A: | Çalışma Yapılan Okuldaki Sınıf – Şube Öğrenci Sayıları | 119 |
| EK B: | Tez Çalışması İzin Dilekçesi | 120 |
| EK C: | Tez Çalışması İzin Yazısı..... | 121 |
| EK D: | Öğrenci Görüşme Formu | 122 |
| EK E: | Veli Görüşme Formu | 124 |

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

| | |
|---|----|
| Şekil 2.1: Cyan's Myst oyunundan bir iç mekân görüntüsü. | 19 |
| Şekil 2.2: Cyan's Myst oyunundan bir dış mekân görüntüsü. | 19 |
| Şekil 2.3: ESRB Everyone simgesi. | 20 |
| Şekil 2.4: ESRB Everyone 10+ simgesi. | 20 |
| Şekil 2.5: ESRB Teen simgesi. | 20 |
| Şekil 2.6: ESRB Mature simgesi. | 21 |
| Şekil 2.7: ESRB Adults Only simgesi. | 21 |
| Şekil 2.8: ESRB Rating Pending simgesi. | 21 |
| Şekil 2.9: PEGI 3 simgesi. | 22 |
| Şekil 2.10: PEGI 7 simgesi. | 22 |
| Şekil 2.11: PEGI 12 simgesi. | 22 |
| Şekil 2.12: PEGI 16 simgesi. | 23 |
| Şekil 2.13: PEGI 18 simgesi. | 23 |
| Şekil 2.14: Yıllara göre evinde bir cihazı olan ve dijital oyun oynayan Amerikan halkı. | 25 |
| Şekil 2.15: Yıllara göre dijital oyun oyuncularının yaş ortalamaları. | 26 |
| Şekil 2.16: Yıllara göre dijital oyun oyuncularının cinsiyet dağılımı. | 26 |
| Şekil 2.17: Dijital oyun oynayanların ortalama oyun oynama yılı. | 27 |
| Şekil 2.18: Amerikan evlerinde oyun oynanan cihazlar. | 28 |
| Şekil 2.19: Yıllık dijital oyun içeriği satın almaya harcanan miktar. | 29 |
| Şekil 2.20: 2017'de dijital oyun endüstrisinde oyunlara harcanan toplam bütçe. | 30 |
| Şekil 2.21: Son yıllardaki dijital ve fiziksel satış bilgisi. | 31 |
| Şekil 2.22: 2017 yılının en çok satan dijital oyunların türleri. | 32 |
| Şekil 2.23: 2017 yılında ESRB tarafından derecelendirilen 1948 adet fiziksel ve indirilebilir dijital oyunun kategorilere dağılımı. | 33 |
| Şekil 2.24: Avrupa'da dijital oyun oynama oranları. | 34 |
| Şekil 2.25: Dijital oyun oynayanların cinsiyete göre dağılımı. | 35 |
| Şekil 2.26: İngiltere'de dijital oyun oynayanların yaşlara göre dağılımı. | 36 |
| Şekil 2.27: Fransa'da dijital oyun oynayanların yaşlara göre dağılımı. | 37 |
| Şekil 2.28: Almanya'daki oyun oynayanların yaşlara göre dağılımı. | 37 |
| Şekil 2.29: İspanya'daki oyun oynayanların yaşlara göre dağılımı. | 38 |
| Şekil 2.30: Her oyuncunun haftalık ortalama oyun oynama süreleri (saat). | 39 |
| Şekil 2.31: İngiltere'de dijital oyunları oynamada kullanılan cihazlar. | 40 |
| Şekil 2.32: Fransa'da dijital oyunları oynamada kullanılan cihazlar. | 41 |
| Şekil 2.33: Almanya'da dijital oyunları oynamada kullanılan cihazlar. | 42 |
| Şekil 2.34: İspanya'da dijital oyunları oynamada kullanılan cihazlar. | 43 |
| Şekil 3.1: Öğrencilerin cinsiyetlerine göre sınıf dağılımı. | 50 |
| Şekil 3.2: Öğrencilerin cinsiyetlerine göre yaş dağılımı. | 51 |
| Şekil 3.3: Velilerin cinsiyet dağılımı. | 51 |
| Şekil 3.4: Velilerin öğrenim durumları. | 52 |
| Şekil 3.5: Velilerin meslek grupları. | 52 |

TABLO LİSTESİ

Sayfa

| | |
|---|----|
| Tablo 2.1: Crawford'un (1984) oyun sınıflandırması..... | 12 |
| Tablo 2.2: Platform ve tanımları. | 29 |
| Tablo 2.3: 2017 dijital oyunlarından en iyi satan Top 20. | 31 |
| Tablo 2.4: Oyun satış gelirlerine göre ülke sıralaması..... | 44 |
| Tablo 4.1: Öğrenci cevaplarına göre oyun oynanan platformlar. | 56 |
| Tablo 4.2: Öğrencilerin cevaplarına göre platform tercih nedeni. | 57 |
| Tablo 4.3: Öğrenci cevaplarına göre tercih edilen oyun türleri. | 58 |
| Tablo 4.4: Öğrenci cevaplarına göre oyun türü tercih nedeni..... | 59 |
| Tablo 4.5: Öğrenci cevaplarına göre günlük oyun oynama süreleri. | 61 |
| Tablo 4.6: Öğrenci cevaplarına göre haftalık oyun oynama süreleri. | 61 |
| Tablo 4.7: Öğrenci cevaplarına göre oyun için tercih edilen mekânlar. | 62 |
| Tablo 4.8: Öğrenci cevaplarına göre mekânların tercih nedeni. | 63 |
| Tablo 4.9: Öğrenci cevaplarına göre tercih edilen oyunlar. | 65 |
| Tablo 4.10: Öğrenci cevaplarına göre oyunda önemli görülen özellikler..... | 66 |
| Tablo 4.11: Öğrenci cevaplarına göre para ödemesi yapılma durumu. | 68 |
| Tablo 4.12: Öğrenci cevaplarına göre para ödemesi yapılma nedenleri. | 69 |
| Tablo 4.13: Öğrenci cevaplarına göre oyunların etkisi. | 70 |
| Tablo 4.14: Öğrenci cevaplarına göre oyunlarla tanışma. | 73 |
| Tablo 4.15: Veli cevaplarına göre oyun oynanan platformlar. | 74 |
| Tablo 4.16: Veli cevaplarına göre platform tercih nedeni. | 74 |
| Tablo 4.17: Veli cevaplarına göre tercih edilen oyun türleri. | 76 |
| Tablo 4.18: Veli cevaplarına göre oyun türü tercih nedeni..... | 77 |
| Tablo 4.19: Veli cevaplarına göre günlük oyun oynama süreleri. | 78 |
| Tablo 4.20: Veli cevaplarına göre haftalık oyun oynama süreleri. | 79 |
| Tablo 4.21: Veli cevaplarına göre oyun için tercih edilen mekânlar. | 80 |
| Tablo 4.22: Veli cevaplarına göre mekânların tercih nedeni. | 81 |
| Tablo 4.23: Veli cevaplarına göre tercih edilen oyunlar. | 82 |
| Tablo 4.24: Veli cevaplarına göre oyunda önemli görülen özellikler..... | 83 |
| Tablo 4.25: Veli cevaplarına göre para ödemesi yapılma durumu. | 84 |
| Tablo 4.26: Veli cevaplarına göre para ödemesi yapılma nedenleri. | 85 |
| Tablo 4.27: Veli cevaplarına göre oyunların etkisi. | 86 |
| Tablo 4.28: Veli cevaplarına göre oyunlarla tanışma. | 90 |
| Tablo 4.29: Oyunlarda kontrol. | 91 |
| Tablo 4.30: Oyun içi iletişim kontrolü..... | 92 |
| Tablo 4.31: Derecelendirme işaretleri hakkında bilgi..... | 92 |
| Tablo 4.32: Çocuğa oyunda eşlik..... | 93 |

KISALTMA LİSTESİ

| | |
|---|--|
| 3D (Three-Dimensional) | : 3 Boyutlu |
| CERO (Computer Entertainment Rating Organization) | : Bilgisayar Eğlencesi Derecelendirme Kuruluşu |
| CoD | : Call of Duty |
| CS:GO | : Counter-Strike: Global Offensive |
| D&D (Dungeons & Dragons) | : Ejderha ve Zindan Oyunları |
| DS/3DS | : Nintendo DS/Nintendo 3DS |
| EDSAC | : Electronic Delay Storage Automatic Calculator |
| ESA (Entertainment Software Association) | : Eğlence Yazılımı Derneği |
| ESRB (The Entertainment Software Rating Board) | : Eğlence Yazılımları Değerlendirme Kurulu |
| e-Spor | : Elektronik Spor |
| FPS (First Person Shooter) | : Birinci Şahıs Nişancı |
| GTA 5 | : Grand Theft Auto 5 |
| IARC (International Age Rating Coalition) | : Uluslararası Yaş Derecelendirme Koalisyonu |
| ISFE (The Interactive Software Federation of Europe) | : Avrupa İnteraktif Yazılım Federasyonu |
| LoL | : League of Legends |
| MIT (Massachusetts Institute of Technology) | : Massachusetts Teknoloji Enstitüsü |
| MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter) | : Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Birinci Şahıs Nişancı Oyunları |
| MMOG (Massively Multiplayer Online Game) | : Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyun |
| MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) | : Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları |
| MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) | : Çok Oyunculu Çevrimiçi Savaş Arenası |
| TBS (Turn-Based Strategy) | : Sıra Tabanlı Strateji |
| PC (Personal Computer) | : Kişisel bilgisayar |
| PDP-1 | : Programmed Data Processor-1 |
| PEGI (Pan European Game Information) | : Pan Avrupa Oyun Bilgisi |
| PES | : Pro Evolution Soccer |
| PS | : Play Station |
| PSP / Vita | : Play Station Portable / Play Station Portable Vita |
| PUBG | : PlayerUnknown's Battlegrounds |
| RPG (Role-Playing Game) | : Rol Yapma Oyunları |
| RTS (Real Time Strategy) | : Gerçek Zamanlı Strateji |
| VR (Virtual Reality) | : Sanal Gerçeklik |
| XOX | : Tic-Tac-Toe Oyunu |

ÖNSÖZ

Çok uzun ve zorlu bir süreç sonunda ortaya çıkan bu çalışmanın başlangıcından tamamlanmasına kadar emeği ve desteği olan herkesi tek tek anamamış olmanın burukluğunu hissederek çalışmada katkısı olan herkese ayrı ayrı teşekkürlerimi sunuyorum.

Çalışma sürecinde değerli görüşlerini ve desteğini esirgemeyen, yorulduğumu hissettiğim anlardan adım atmam için beni cesaretlendiren, lisans ve yüksek lisans eğitimim sırasında rehberliğiyle ve bilgi birikimiyle benim için bir danışmandan hep daha fazlası olan değerli hocam Dr.Öğr.Üyesi Mehmet Emin KORKUSUZ'a teşekkürü bir borç bilirim.

Çalışma sürecinde değerli zamanını, fikirlerini ve katkılarını benden esirgemeyen dostum Özkan ÖZMEN'e ayrıca teşekkür ederim.

Her şeyden ve herkesten çok beni büyütüp yetiştirerek bu günlere gelebilmemi sağlayan, desteğini hiçbir zaman esirgemeyen aileme; dualarıyla hep yanımda olan, benim için kendi rahatından ve zamanından feragat eden annem Ayşe TAŞTEKİN ve hayatı boyunca bana hep iyiyi ve doğruyu göstererek rol model olan babam Necati TAŞTEKİN'e sonsuz şükranlarımı sunuyorum ve bu çalışmayı anneme ve babama ithaf ediyorum.

Sevgi ve saygılarımla.

Eray TAŞTEKİN

Haziran, 2019

1. GİRİŞ

Oyun, çocukların gelişimi için en olmazsa olmaz unsurlardan olup, çocukların fizyolojik, bilişsel, duyuşsal ve sosyal yönden gelişimini sağlayan önemli enstrümanlardan biridir. Çocukların sağlıklı bir şekilde büyümesi ve gelişmesi için oyun da beslenme ve sevgi kadar önemlidir. Çocuklar, oyun aracılığı ile kaygı ve üzüntülerini, sevgilerini, kıskançlıklarını, hayallerini, iç çatışmalarını, düşüncelerini ortaya koyabilmektedirler. Oyun, çocukların kendini tanımasına ve kendini başkalarından ayıran özelliklerinin farkına varmasına destek olmaktadır (Cirhinlioğlu, 2001).

1962 senesinde genç bir bilgisayar programcısı olan Steve Russell, yoğun uğraşlar neticesinde arkadaşları ile beraber Spacewar'un ilk sürümünü programlamıştır. Oyundaki amaç iki uzay gemisini birbiri ile savaştırmaktır. Bu oyun, bilgisayarların o gün için yaygın olmaması ve çok yüksek maliyetli olması nedeni ile uzun bir müddet evlerde yerini alamamıştır. 70'lerin ortalarına doğru çıkan Arcade makineleri ise bilgisayar oyunlarının yaygınlaşması için en önemli adımlardan biri olmuştur. 70'li yılların sonlarına doğru piyasaya çıkan "Atari 2600", o dönemlerde çok rağbet görmüştür (Yavuz, Güneş, Turhan ve Yaşaroğlu, 2004).

Yirminci yüzyılın teknolojik büyüme hızında etkili olan en önemli araçlardan biri olan bilgisayar, her geçen gün kullanım alanlarının artmasıyla birlikte insanoğlunun vazgeçilmezleri arasına girmiştir (Evcin, 2010).

İletişim ve eğitim amaçlı kullanılan bilgisayar, bununla birlikte önemli bir eğlence kaynağı olmaya başlamıştır (Çelen, Çelik ve Seferoğlu, 2011). Son yıllarda çocuklar ve gençler arasında dijital oyunların türleri olan konsol oyunları, PC (bilgisayar) oyunları ve online (çevrimiçi) oyunların oynanma oranları gün geçtikçe artmaktadır (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008).

1.1 Problem Durumu

Bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmasıyla birlikte bu durumun çocuklar ve gençler üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri tartışılmaya başlanmıştır (Ferguson, 2007). Bu etkiler içerisinde şiddet içeren oyunları oynadıktan sonra bireyin saldırganlık sergilemesi, şiddete eğilimli hale gelmesi, akademik performansının düşmesi, bağımlı olması, okuldan kaçması ilk akla gelenler arasındadır (Çakır, 2013).

Bilgisayarlar çocuklarda gelişimin en hızlı ve kritik olduğu 0-6 yaş aralığında özellikle el-göz koordinasyonu sağlama, dikkat yoğunlaştırma ve problem çözme yeteneği geliştirme gibi konularda çocuk gelişimine katkı sağlayabilmektedir. Çocuklar günlük hayatında ve eğitim sürecinde öğrendiği birçok kavramı bilgisayar oyunları ile daha iyi pekiştirebilmektedirler (Oktay, 2004; Yavuzer, 2005).

Bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan çoğu araştırmada eğitici, öğretici ve geliştirici bilgisayar oyunlarının uygun şartlar altında oynanmasının bireyin gelişimine katkıda bulunduğu görülmüştür (Uluçay, 2013). Diğer yandan bakıldığında şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın çocuklarda saldırgan davranışlara neden olduğu bilinmektedir (Anderson, Gentile and Buckley, 2007; Evcin, 2010; Kars, 2010). Aynı zamanda, bilgisayarın uzun süre kullanılmasıyla görme, obezite, kas sistemi ile ilgili fizyolojik rahatsızlıkların ve sosyal gelişimde problemlerin, internet bağımlılığı gibi psiko-sosyal sorunların ortaya çıktığı bildirilmektedir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008).

Bilgisayar oyunlarına iyi veya kötü yorum yapabilmek için; oyunların içeriğini ne zaman ve ne kadar oynandığını bilmek gerekmektedir. Oyun oynanması için gerekli kriterler sosyal çevrede, davranışlarında pasif olan birey ve yetişkin bireylere bağımlı olan çocuk tarafından değil, çocuğun ebeveyni tarafından kararlaştırılmalıdır. Bu bağlamda ebeveynlerin çocukların ekran (bilgisayar, televizyon, video oyunu) önünde harcadıkları zamanı sınırlandırmaları, doğru medya seçiminde onlara yardımcı olmaları ve çocuklarını kontrol etmeleri önerilmektedir (American Academy of Pediatrics, 2001). Burak ve Ahmetoğlu (2015) ebeveynlerin şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocuklarını saldırganlık davranışına yönettiklerini bilerek gerekli önlemleri alması gerektiğine, çocukların oynayacakları

oyunu ebeveynleri ile birlikte seçmesi ve oyun içeriğinde şiddet olmaması ile oyunun çocuğun yaşına uygun olup olmadığının kontrolüne vurgu yapmaktadır. Samancı (2006) tarafından yapılan çalışmada bilgisayar oyunları ile ilgili ailelerin çok az bir kısmının sınırlama getirdiğinden söz edilmektedir. Akçay ve Özcebe'nin (2012) araştırmasına göre çocukların şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamalarını engellemede, ebeveynlerin yetersiz kaldıkları bulgular arasındadır. İşçibaşı (2011) ise çoğu ailenin oyun oynama konusunda, çocuklarına uyguladıkları her türlü yaptırıma karşın bir sonuç alamadıklarını ve bundan dolayı yakındıklarından söz etmektedir. Skoric, Teo ve Neo (2009) yaptıkları çalışmada, öğrencilerin dijital oyun oynamalarının okul başarısını olumsuz etkilemekle beraber oyun bağımlılığının oyun oynama süreleri ile herhangi bir ilişkisinin bulunmadığı sonucuna ulaşmışlardır.

Literatür incelendiğinde dijital oyunların; akademik başarıya etkisi, ergenlerin sosyalleşme düzeylerine etkisi, çocuklar üzerindeki şiddet ve saldırganlık eğilimine etkisi, duygusal zekâ ile bağımlılık ilişkisi hakkında çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin; Özmenler (2001), Skoric, Teo ve Neo (2009), Hastings vd. (2009), Çakır (2013) bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki akademik başarıyla olan ilişkisi hakkında, Sağlam (2011) ve Köse (2013) bilgisayar oyunlarının ergenlerin sosyalleşme düzeyleri üzerine, Solak (2012) bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki şiddet, saldırganlık eğilimleri hakkında, Topşar (2015) ise duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişki üzerine çalışma yürütmüştür. Oyunların diğer bir etkisi de oyuncuya akış deneyimi ile oyunda sürekliliği sağlamasıdır (Csikszentmihalyi, 1990). Bu yüzden oyunda geçen gerçek süre oyuncu tarafından algılanamayabilir. Bu çalışma da bu noktada ortaokul öğrencilerinin kendileri hakkındaki görüşleri ve onları yakından gözleyen velileri tarafından gözlemlerinin sonuçları aktarılmaya çalışılmıştır. Öğrencilerden elde edilen verilerin bir başka gözlemci tarafından değerlendirilmesi sınanmasını sağlayacaktır. Bu bakımdan çalışma velilerin teyidi açısından önemlidir. Ayrıca öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıklarının (oyun oynarken kullandıkları platformlar, oyunlarla tanışma sebepleri, oynadıkları oyun türleri, oyunlara ayırdıkları zamanlar ve oyunlara ödedikleri ücretler ile oyunların ders durumlarına, aile ve arkadaşlık ilişkilerine etkileri) hem öğrencilerin kendisi hem de dışarıdan bir gözlemci olan velileri tarafından ele alındığı bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu yönüyle çalışma ortaokul

öğrencilerinin öz değerlendirmeleri ile velilerin öğrencilerin oyun oynama alışkanlıkları hakkındaki görüşlerini karşılaştırması açısından önem arz etmektedir.

1.2 Araştırma Soruları

Bu çalışmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Öğrenciler oyun oynama alışkanlıklarını nasıl değerlendirmektedir?
 - a. Öğrencilerin oyun oynadıkları platformlar nelerdir?
 - b. Öğrencilerin kullandıkları oyun platformlarını tercih nedenleri nelerdir?
 - c. Öğrencilerin tercih ettikleri oyun türleri nelerdir?
 - d. Öğrencilerin oyun türlerini tercih etme nedenleri nelerdir?
 - e. Öğrencilerin oyun oynama süreleri ne kadardır?
 - f. Öğrenciler hangi mekânlarda oyun oynamaktadırlar?
 - g. Öğrencilerin bu mekânları tercih etme nedenleri nelerdir?
 - h. Öğrencilerin tercih ettikleri oyunlar nelerdir?
 - i. Öğrencilerin oynadıkları oyunlarda önemli gördükleri özellikler nelerdir?
 - j. Öğrenciler oyunlara ne kadar ödeme yapmışlardır?
 - k. Öğrencilerin oyunlar için ödeme yapma nedenleri nelerdir?
 - l. Öğrenciler oyunların üzerlerindeki etkilerini nasıl değerlendirmektedir?
2. Veliler çocuklarının oyun oynama alışkanlıklarını nasıl değerlendirmektedir?
 - a. Çocuklarının oyun oynadıkları platformlar nelerdir?
 - b. Çocuklarının kullandıkları oyun platformlarını tercih nedenleri nelerdir?
 - c. Çocuklarının tercih ettikleri oyun türleri nelerdir?
 - d. Çocuklarının oyun türlerini tercih etme nedenleri nelerdir?
 - e. Çocuklarının oyun oynama süreleri ne kadardır?
 - f. Çocukları hangi mekânlarda oyun oynamaktadırlar?
 - g. Çocuklarının bu mekânları tercih etme nedenleri nelerdir?

- h. Çocuklarının tercih ettikleri oyunlar nelerdir?
 - i. Çocuklarının oynadıkları oyunlarda önemli gördükleri özellikler nelerdir?
 - j. Çocukları oyunlara ne kadar ödeme yapmışlardır?
 - k. Çocuklarının oyunlar için ödeme yapma nedenleri nelerdir?
 - l. Oyunların çocukları üzerindeki etkileri konusunda görüşleri nelerdir?
 - m. Çocukları oyun oynarken kullandıkları kontrol yöntemleri nelerdir?
 - n. Çocukları ile birlikte oyun oynamaya bakış açıları nasıldır?
3. Öğrencilerin ve velilerinin belirtmiş oldukları görüşler aynı doğrultuda mıdır?

1.3 Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı; ortaokul düzeyinde öğrenim gören öğrencilerin oyun oynama alışkanlıklarını, öğrenci ve veli bakış açısından ortaya koyarak değerlendirmektir. Bu değerlendirme sürecinde öğrenciler ve velileriyle öğrencilerin oyun oynarken kullandıkları platformlar, oyunlarla tanışma sebepleri, oynadıkları oyun türleri, oyunlara ayırdıkları zamanlar ve oyunlara ödedikleri ücretler ile oyunların ders durumlarına, aile ve arkadaşlık ilişkilerine etkileri yapılandırılmış görüşme yoluyla tespit edilmeye çalışılmıştır. Yapılan görüşmelerden sonra öğrenci ve velilerin verdiği yanıtlar hem öğrenci ve veliler kendi aralarında hem de öğrenci ve veli yanıtları birbirleri ile karşılaştırılarak değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

1.4 Araştırmanın Önemi

İlgili literatür incelendiğinde öğrencilerin öz değerlendirmeleri ile öğrenci velilerin öğrencilerin oyun oynama alışkanlıkları hakkındaki görüşlerini karşılaştıran bir çalışmaya rastlanamamıştır. Çalışmanın bu alanda literatüre katkı sağlaması umulmaktadır. Ayrıca öğrencilerin dijital platformlarda olan oyun alışkanlıklarının yeni gelişmeler bağlamında değerlendirilmesi öğrencilerin sosyal, psikolojik durumlarının tanımlanmasına katkı sağlaması bakımından önemlidir. Bununla birlikte bu çalışma öğrencilerin öz değerlendirmeleriyle dışarıdan gözlemlerin farklılıklarını ortaya koyması açısından da önem taşımaktadır.

1.5 Arařtırmanın Sayıtları

Bu alıřmada ğrencilerin ve velilerinin grüşme sorularını doęru ve itenlikle cevapladıkları varsayılmıřtır.

1.6 Arařtırmanın Sınırlılıkları

Bu alıřma Kütahya ili Simav ilçesinde bulunan farklı sosyo-ekonomik düzeye sahip ğrencilerin bulunduęu bir ortaokuldaki 30 ğrenci ve velisi ile sınırlıdır. Ayrıca elde edilen veriler yapılan ğrenci ve veli grüşmeleriyle sınırlıdır.

2. LİTERATÜR TARAMASI

Bu bölümde oyunun tanımı, bilgisayar oyununun tanımı ve gelişimi, bilgisayar oyun türleri, bilgisayar oyunlarının öğeleri, bilgisayar oyun türlerinin yaşlara göre derecelendirilmesi, Türkiye ve dünyada bilgisayar oyunlarının durumu hakkındaki bilgilere yer verilmiştir.

2.1 Oyun Nedir?

Türk Dil Kurumu'nun (2015) Güncel Türkçe Sözlüğü'ne göre oyun, "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" olarak tanımlanmış ve bir eğlence unsuru olduğu belirtilmiştir. Ural'a (2009) göre ise oyun kişide doyum oluşturan bir olgudur. Fakat insanı eğlendiren, doyum sağlayan her şey oyun olarak ele alınamaz. Hangi eylemlerin oyun olarak ele alınabileceği hakkında birçok çalışma yapılmış ve farklı formüller ortaya konmuştur. (Lepper, 1985; Crookall, Oxford and Saunders, 1987; Thornton and Cleveland, 1990; Felix and Johnston, 1993; Baranauskas, Neto and Borges, 1999 akt. Garris, Ahlers ve Driskell, 2002; Kramer, 2000; Maroney, 2001; Prensky, 2001).

Oyun konusunda yapılan ilk çalışma 1938 yılında yayımlanan "Homo Ludens" ile Hollandalı filozof ve tarihçi Johannes Huizinga'ya aittir (Huizinga, 1995). Huizinga biyolojik olarak "Homo Sapiens" ve "Homo Faber" olarak tanımlanan insanın tanımına "Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan)" tanımını da eklemiştir. Huizinga'ya göre oyun kavramı insan var olmadan önce hayvanlarda var olan bir olgudur, bu yüzden geçmişi kültür kavramından çok daha eskiye dayanır. Oyunu hayvanlardan olduğu gibi kendine aktaran insan, hayvanların oynadığı basit oyunları geliştirerek müsabakalar ve tiyatro sahneleri gibi gelişmiş örnekler ortaya koymuşlardır. Oyun insanlığın ilk büyük faaliyetlerinden bu yana insan davranışlarında gözlemlenmektedir. Oyunun yapısı biyolojik, mantıksal ve estetik yönden belirlenmeye müsait değildir.

Huizinga'nın oyunun özellikleri hakkındaki görüşleri şu şekilde özetlenebilir:

1. Rutin hayatın dışında faaliyete geçer ama gerçek hayattan bağımsız değildir.
2. Bilinçsizce yapılan bir eylem gibi görünse de kendi yapısı içinde bir bilince sahiptir.
3. Özgür bir faaliyet olarak görünmese de oyuna katılanı yoğun şekilde katılmaya teşvik eden ve zorlayan özgür bir faaliyettir.
4. Maddi çıkarıya dayalı bir eylem değildir ve kendisinden bir kazanç elde edilemez.
5. Kendi yapısına uygun kuralları ve bir işleme düzeni vardır.
6. Kendine uygun zaman ve mekân sınırları içerisindedir.
7. Gizemli durumlarla uğraşmayı seven ve kılık değiştirme gibi yöntemlerle farklılıklarını ortaya koyan sosyal gruplaşmaların oluşumunu destekler.

Roger Caillois (1958) çalışmasında Huizinga'nın oyun yaklaşımını çeşitli yönlerden eleştirmiştir. Caillois'e göre Huizinga çalışmasını yaparken sadece rekabetçi oyunların varlığından bahsetmiş ve en az rekabetçi oyunlar kadar kültürle iç içe olan şans oyunlarını göz ardı etmiştir. Huizinga'nın oyun ve gizem ilişkisi konusundaki cümlesini önemli bulan Caillois, oyunun gizemi ortadan kaldırmaya çalışan bir eylem olduğunu söyleyerek içinde gizem barındıran her şeyin oyun olmayacağını, aynı şekilde gizem unsuru bulundurmayan bir eylemin de oyun olabileceğini belirtmiştir. Eleştirdiği bir diğer konu ise şans oyunları oynanırken kazanan ve kaybeden taraflar arasında bir kâr amacı güdülmekte ve kazanç (yeni bir mal üretme şeklinde değil, mülkiyetin el değiştirmesi şeklinde) elde edilmektedir. Ayrıca boksörle, bisikletçiler, jockeyler vb. ise rekabetçi oyun gibi görünen faaliyetler yapmalarına rağmen oyuncu değil işçidirler ve geçimlerini bu şekilde sağlamaktadırlar (Caillois, 2001).

Ayrıca oyunların belirli bir zamana ve mekâna bağlı olup gerçek hayattan kopuk olduğunu ve kurallarının değişmez olup uyulmamasının cezai yaptırım gerektirdiğini de belirtmiştir (Futbol, satranç vb.) Bu yüzden oyunların farklı özelliklerini göz önüne alınarak bir sınıflamanın yapılması gerektiğini vurgulamıştır. Caillois'e (2001) göre oyunun özellikleri şu şekilde sıralanmıştır:

1. Oyun özgür bir eylemdir. Özgür şekilde yapılmayan bir eylem çekiciliğini ve eğlenceli olma özelliğini kaybettiğinden dolayı oyun olarak nitelendirilemez.
2. Oyun günlük yaşamdan ayrıdır. Kendine özgü tanımlı ve sabit bir zamanı ve mekânı vardır.
3. Oyunun sonuçları öngörülemez, önceden belirlenemez. Oyuncunun oyun içinde yaptığı eylemlere bağlıdır.
4. Oyuncular arasında kazanca ve kayba bağlı mülkiyet değişimi dışında bir şey üretmez, bittiği an başladığı konuma geri döner.
5. Oyun kurallarla yönetilir. Her oyuncu bu kurallara uymak zorundadır.
6. Oyuncular “yap-inan” olarak adlandırılan, yaşanılan dünya haricinde ikinci bir gerçekliğin özel bir farkındalığı veya özgür bir belirsizliği içerisinde oyunlarını oynarlarken gerçek hayattaki gerçekliği göz ardı edebilir.

Zimmerman (2004) ise oyunu bir veya daha fazla oyuncunun katıldığı, oyuncuların davranışlarını sınırlayan kurallara sahip, sonunda ölçülebilir çıktıları bulunan yapay çatışmalardan oluşan bir olgu olarak tanımlamıştır. Dempsey, Haynes, Lucassen ve Casey’e (2002) göre oyun; amaçları, kuralları, sınırları, sonuçları olan bir veya daha fazla oyuncunun katıldığı etkinliktir. Bu oyun bazı açılardan belli kuralların rehberliğinde ve sanaldır. Sonuç olarak, oyun tek kişi ile olsa bile rekabetin bir yansımasıdır.

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte insanlar geleneksel oyunların yerine dijital platform oyunlarını tercih etmeye başlamıştır.

2.2 Bilgisayar Oyunlarının Tanımı ve Gelişimi

Kirriemuir’a (2002) göre bir ekran vasıtasıyla görüntülenen, joystick, klavye, tuş takımı gibi araçlarla verilerin alındığı oyunlara bilgisayar oyunları denmektedir. Ortak özellikleri nedeniyle “video oyunları” terimi ve “bilgisayar oyunları” terimi eş anlamlı olarak kullanılmaktadır.

Bilgisayarların gelişim göstermeye başladığı 1940’lı yılların sonu ve 1950’li yılların başındaki oyunları incelendiğinde, grafiklerin bilgisayar özelliklerine bağlı olarak çok düşük seviyeli ve oyun yapılarının çok basit olduğu görülmektedir. İlk

oyun olarak kabul edilen ve 1952 yılında Alexander Shafto Douglas tarafından EDSAC bilgisayarlarda oynamak için yazılan XOX (Tic-Tac-Toe) (Winter, 2013) ile 1958 yılında William Higinbotham tarafından Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda osiloskop ekranını kullanarak oynanan ilk oyun olarak yazılan Tennis for Two bilgisayar oyunlarının ilk örnekleridir (Higinbotham, 1958). İlk dijital oyun olarak kabul edilen ve 1962 yılında MIT (Massachusetts Institute of Technology) öğrencileri Martin Graetz, Steve Russell ve Wayne Wiitanen tarafından PDP-1 bilgisayarlar için yazılmış olan "Spacewar!" adlı oyun, yeni nesil oyunlar için öncü olmuştur. 1962 yılında Namco firması tarafından piyasaya sürülen Periscope adlı oyun ilk elektro-mekanik arcade oyun olarak karşımıza çıkmaktadır (Wikipedia, History of Video Games, 2018).

Bilgisayarlar oyunlarının kullanıcılar tarafından sevilmesi 1970'lerin başında oyun şirketlerinin kurulmasını sağlamış ve özellikle grafik teknolojisindeki gelişmelerle birlikte bilgisayar oyunları gelişerek daha gerçekçi hale gelmiştir (Setzer and Duckett, 1994). Buna bağlı olarak oyun pazarı büyüdükçe oyunların kullanım ve satışları ile ilgili yapılan incelemeler de gittikçe artmaktadır (Durdu, Hotomaroğlu ve Çağiltay, 2004). 1972'de ATARI firmasının kurulması ve aynı yıl "Pong" adlı masa tenisi oyununun piyasaya sürülmesi bu gelişimin ilk örneği olmuştur (Tavakoli, Chiaberge and Romito, 2017). 1974 yılında piyasaya sürülen Maze Wars adlı oyun ilk FPS oyun olma özelliğini taşımaktadır. ATARI firmasından Gran Trak (1974), Tank (1974) ve Wheels (1979) Midway firmasından Gun Fight (1975) ve Sea Wolf (1976) o dönemde oyun piyasasında yerini almıştır (Wikipedia, History of Video Games, 2018).

1978-1983 yılları arası oyun şirketleri için altın çağ niteliği taşımaktadır. Space Invaders (1978), Galaxian (1979) gibi oyunların arkasından 1980'de Namco tarafından piyasaya sürülen Pac-Man ve Nintendo firması tarafından piyasaya sürülen Donkey Kong adlı oyunlar sayesinde oyun sektöründe milyarlarca dolar para akışı sağlanmıştır. 1983 yılında oyun sektöründe mali kriz baş göstermiş ve hemen arkasından toparlanma sürecine girilmiştir. Ayrıca 1980 yılında tasarlanan Battlezone adlı oyun ilk 3D oyun olarak literatüre girmiştir. BurgerTime (1982), Microsoft Flight Simulator (1982), Dragon's Lair (1983), Tetris (1984), Super Mario Bros. (1985), The Legend of Zelda (1986), Metal Gear (1987), Street Fighter (1987),

Prince of Persia (1989), SimCity (1989) gibi birçok oyun bu tarihlerde piyasaya sürülmüştür. Bu tarihlerde arcade makinelerinin yerini yavaş yavaş bilgisayarlar ve ev konsolları almaya başlamıştır. 1983 yılında tasarlanan Snipes ilk online oyun olma özelliği taşımaktadır (Wikipedia, History of Video Games, 2018).

1980'li yılların sonunda bilgisayar ağ teknolojisinin gelişmesiyle beraber bilgisayar oyunlarının bireysellikten kurtulmasının önü açılmış, bir oyunun birçok kişi tarafından eşzamanlı olarak oynanabilmesi sağlamış ve böylece çok oyunculu oyunların piyasaya çıkmasının zemini hazırlanmıştır. 1993 yılında çıkan Doom ve 1994 yılında piyasaya sürülen Warcraft: Orcs & Humans adlı oyunlar kendi türlerindeki ilk multiplayer (çok oyunculu) oyunlar olarak karşımıza çıkmıştır. Ayrıca oyunlar grafiksel olarak da gelişimlerini hızlandırmışlardır. 1992 yılında piyasaya sürülen Wolfenstein 3D grafikleriyle oyuncuların beğenisini kazanmıştır. FPS, RTS, MMORPG gibi oyun türleri bu yıllarda ortaya çıkmıştır. Civilization (1991), Need for Speed (1994), Diablo (1996), Quake (1996), Grand Theft Auto (1997), Age of Empires (1997), Half-Life (1998) gibi oyunlar bu yıllarda ortaya çıkmıştır. 2004 yılında piyasaya sürülen Half-Life 2 ise ilk defa modern fizik motoru kullanan oyun olmuştur (Pajares Tosca, Egenfeldt-Nielson, Heide Smith, 2008).

Günümüzde gelişen bilgisayar özellikleri ve bulunan yeni teknolojiler sayesinde bilgisayar oyunları oyunculara daha gerçekçi bir oyun deneyimi yaşatmaktadır. Harekete duyarlı sensörler, sanal gerçeklik teknolojileri, üç boyutlu grafik kullanımı ve yüksek çözünürlüklü sesler sayesinde oyuncular kendilerini o oyunun bir parçası olarak görebilmektedirler. Hatta bir bilgisayarın performansı oyunları çalıştırıp çalıştıramaması ile ilişkilendirilir hale gelmiştir. Ayrıca oyunlara spor gözüyle bakılmaya başlanmış ve e-Spor adlı bir spor dalı gelişmiştir. (Wikipedia, History of Video Games, 2018, Museum of Game, 2018)

Zaman içerisinde teknolojinin gelişmesi oyunların yapısında da çeşitli değişimlere yol açarak çeşitli oyun türlerinin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu türler kendine has özelliklere sahip olmakla birlikte türler arası geçişkenlik de söz konusudur.

2.3 Bilgisayar Oyun Türleri

Geleneksel oyunlarda olduğu gibi bilgisayar oyunları da belirli özelliklere göre (yaş, cinsiyet, oyuncu sayısı, kültür, çevrimiçi olup olmama, oyuncunun bakış açısı vb.) sınıflandırılabilir. Her oyun kendi içinde barındırdığı özellikler nedeniyle bir veya aynı andan birden fazla sınıfa dâhil olabilir (Crawford, 1984). Bu nedenle bilgisayar oyunları çeşitli kaynaklarda çeşitli özelliklerine göre sınıflandırılmıştır (Herz, 1997; Poole, 2000; akt. Kerr, 2000; Crawford, 1984, Prensky, 2001). Crawford'un (1984) oyun sınıflandırması Tablo 2.1'deki gibidir:

Tablo 2.1: Crawford'un (1984) oyun sınıflandırması.

| Yetenek ve Aksiyon Oyunları | Strateji Oyunları |
|-----------------------------|---------------------------|
| Mücadele oyunları | Macera oyunları |
| Labirent oyunları | D&D oyunları |
| Spor oyunları | Savaş oyunları |
| Kırma oyunları | Şans oyunları |
| Yarış oyunları | Eğitsel ve çocuk oyunları |
| Karışık oyunlar | Kişilerarası oyunlar |

Prensky (2001), oyunları sekiz başlık altında gruplandırmıştır. Bunlar:

Aksiyon Oyunları: Oyun türleride en geniş ve en temel özellikleri barındıran gruptur. Oyuncu gerektiğinde oyuna her an müdahale edebilir ve sonuna kadar aktif şekilde oyunun içindedir. Labirentin içinde karakterin hareketi ile oynanan oyunlar (Pac-Man), engelleri üzerinden atlanarak oynanan oyunlar, araba yarışları, platformdaki hedefleri vurarak oynanan oyunlar (Galaxian) ve takip oyunlarını da ihtiva eden aksiyon oyunlarının en çok tanınan üyeleri Birinci Şahıs Nişancı (First-person shooter - FPS) oyunlarıdır (Counter-Strike, Half-Life, Call of Duty vb.).

Macera Oyunları: Bu tür oyunlarda oyuncu, oyundaki daha önceden bilinmeyen kurmaca bir dünyada ilerler. Oyunun amacı bu bilinmezlik içerisinde gerekli nesnelere toplamak ve çeşitli problemleri çözmektir. Bu tür oyunlar genellikle içerisinde hikaye unsurları ihtiva eder. Resident Evil, Max Payne ve Mafia oyunları bu tür oyunlara örnektir.

Dövüş Oyunları: Bu tür oyunlarda oyuncu seçtiği bir veya birkaç karakteri kullanarak karşısındaki bilgisayar veya gerçek oyuncu tarafından kullanılan karakter veya karakterler ile dövüşür. Dövüşün kazanılması, karşı taraftaki karakterin veya karakterlerin oyun başında belirlenen sağlık miktarlarının sıfıra indirilmesine bağlıdır. Mortal Kombat, Street Fighter, The King of Fighters, Tekken gibi oyunlar dövüş oyunlarına örnektir.

Bulmaca Oyunları: Bu tür oyunlarda oyuncu, oyunda kendisine sunulan genellikle görsel öğelerden oluşan bulmacaları çözmek zorundadır. Tetris, Dr. Mario gibi oyunlar bu türe örnektir.

Simülasyon Oyunları: Bu tür oyunlarda oyuncu, gerçek dünyadan bir kesitin bilgisayar ortamına simüle edilmesiyle oluşan sanal dünyada oyununu oynamaktadır. Oyuncu bu sana dünyada bir TIR şoförü, bir uçak pilotu, bir mühendis, bir doktor vb. olabilir. Bu şekilde bir TIR'ı veya uçağı kullanabilir, bir şehir inşa edebilir veya bir ameliyat gerçekleştirebilir. Bu tür oyunlarda oyunun bitişinden çok oyun sürecindeki performans önemlidir. 18 Wheels of Steel serisi, Microsoft Flight Simulator serisi, Hospital Tycoon ve SimCity oyunları simülasyon oyunlarına örnektir.

Spor Oyunları: Bu tür oyunlarda oyuncu, gerçek hayattaki spor aktivitelerini bilgisayar ortamında oynayabilmektedir. Bu tür oyunlarda oyuncular bir veya birden fazla oyuncuyu kontrol edebildiği gibi bir takımı da yönetebilir. Oyundaki grafik kalitesi oyuncuya gerçek hayatta televizyondan o maçı seyrediyormuş hissi uyandırır. Günümüzde bu oyunlar için geliştirilmiş ekipmanlar sayesinde oyunlar daha gerçekçi şekilde oynanabilmektedir. Bu oyunlar genelde tek bir disiplin için olduğu gibi salon oyunları, kış oyunları ve olimpiyatlar gibi birçok disiplini içinde barındıran şekilde de olabilir. FIFA serisi, Pro Evolution Soccer serisi, EA NBA Live serisi, EA London 2012, SEGA Vancouver 2010 gibi oyunlar bu türe örnektir.

Strateji Oyunları: Bu tür oyunlarda oyuncu bir ordu veya bir ülkeyi yöneterek karşıdaki düşmana karşı üstünlük sağlamaya çalışır. Bu oyunların bir türü olan sıra tabanlı (Turn-Based Strategy - TBS) olan türde oyuncular sıra ile hamlelerini gerçekleştirirken, gerçek zamanlı (Real Time Strategy) olan türünde ise tüm oyuncular aynı anda hamle yapabilme şansına sahiptir. Sıra tabanlı oyunlara

Chessmaster, Worms serisi oyunları, Gerçek zamanlı oyunlara ise Total War serisi, Age of Empires serisi, Stronghold Crusader oyunları örnek verilebilir.

Rol Yapma Oyunları (RPG): Bu tür oyunlarda oyuncu “karakter (char), avatar vb.” isimlerle belirtilen ve bazen “insan, ork, büyücü, elf, cüce vb.” ırklara mensup oyun karakterlerini seçerek bazen tek başına bazen de takım halinde diğer karakter ve nesnelere dövüşür. Bu dövüşlerde başarılı olduğu oranda deneyime ve genellikle “item” adı verilen eşya ve donanıma sahip olur. Dragon Age, Diablo gibi oyunlar bu türe örnektir.

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle beraber çevrimiçi oyunların sayısı artmış ve buna bağlı olarak Prensky’nin (2001) sınıflandırmasında yer alan türlere ek olarak karma türler de meydana gelmiştir. MMOG (Massively Multiplayer Online Games - Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar) olarak adlandırılan bu oyun türü alt basamaklara ayrılmaktadır:

Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (MMORPG): Rol yapma oyunlarının birden fazla oyuncuyla çevrimiçi olarak gerçek zamanlı olan türüne MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) denmektedir (Feng, Brandt ve Saha, 2007). World of Warcraft, Guild Wars 2 gibi oyunlar bu türe örnektir.

Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Birinci Şahıs Nişancı Oyunları (MMOFPS): Birinci şahıs gözünden oynanan oyun (FPS) türünün birden fazla oyuncuyla çevrimiçi olarak gerçek zamanlı oynan türüne verilen addır. Planetside 2, World of Tanks gibi oyunlar bu türe örnektir.

Çevrimiçi Çok Oyunculu Savaş Arenası (MOBA): Genellikle 5 kişiden oluşan iki takımın birbirleriyle savaşarak rakip takımın enerji kaynağını yok etmeye çalıştığı oyun türüdür. League of Legends, Dota 2 gibi oyunlar bu türe örnektir (Wikipedia, Video Game Genre, 2018).

Oyun firmaları daha geniş oyuncu kitlelerine hitap edebilmek için farklı oyun türlerinden özellikler barındıran karma diyebileceğimiz oyun türleri de piyasaya sürmektedirler. Bu durum oyunların belli bir türe girmekten çok özelliklerini taşıdığı oyun türlerine yakınlığı olarak değerlendirilebilir.

2.4 Bilgisayar Oyunlarının Ögeleri

Maroney'e (2001) göre oyun içinde amaç ve yapı ögelerini barındıran eğlence çeşididir. Kramer'e (2000) göre oyun, birbirinden bağımsız fakat tek başlarına oyun kabul edilemeyen kurallardan ve yapılardan meydana gelir. Kramer, oyunlardaki yapıları donanıma, kuralları da yazılıma benzetmiş ve bir araya gelen bu yapıların birleşerek oyunu oluşturduğunu bu benzetmeyle açıklamaya çalışmıştır. Yapılar ve kurallar değiştirilerek farklı oyunlar yapmak mümkündür. Kramer'e göre bir oyun şu 4 ögeyi bünyesinde bulundurmalıdır. Bunlar:

1. Oyun kuralları (Game Rules)
2. Amaç (Goal)
3. Şans (Chance)
4. Rekabet (Competition)

Garris, Ahlers ve Driskell'e (2002) göre bir oyun 6 ögeden meydana gelmektedir. Bunlar:

1. Kurgu (Fantasy)
2. Kurallar/Amaçlar (Rules/Goals)
3. Algısal uyarıcılar (Sensory stimuli)
4. Rekabet (Challenge)
5. Bilinmezlik (Muamma) (Mystery)
6. Denetim (Control)

Prensky (2001) ise bir bilgisayar oyunlarının 12 ögenin bir araya gelmesiyle oluştuğunu belirtmiş ve bu 12 ögeyi şu şekilde sıralamıştır:

1. Oyunlar oyuncuyu eğlendiren ve haz veren bir **eğlence** çeşididir (**Fun**).
2. Oyunlar oyuncuyla arasında yoğun ve sürükleyici ilişki bulduran bir **uğraştır** (**Play**).
3. Oyunlar, bünyesinde kendi yapısını oluşturacak **kuralları** barındırır (**Rules**).
4. Oyunların oyuncuyu motive eden **amaçları** vardır (**Goals**).

5. Oyun oyuncunun bir şeyler yapabilmesine olanak tanıyacak **etkileşimli** bir yapıya sahiptir (**Interactive**).
6. Oyunlar oyuncunun seviyesine göre **uyarlanabilen** bir özelliğe sahiptir (**Adaptive**).
7. Oyunlar oyuncuların öğrenmesini sağlayan **çıkıtı ve geribildirim (dönüt)**lere sahiptir (**Outcomes & Feedback**).
8. Oyunlar, bünyesinde oyuncunun egosunu tatmin edebileceği **kazanma durumlarını** barındırır (**Win States**).
9. Oyunlar, bünyesinde oyuncunun adrenalin salgılamasını sağlayan **çatışma/yarışma/rekabet/direnç** özelliklerini barındırır (**conflict/competition/challenge/opposition**).
10. Oyunlar, bünyesinde oyuncuların yaratıcılığını geliştirmek amacıyla **problem çözme** özelliğini barındırır (**Problem Solving**).
11. Oyunlar oyuncular arasında sosyal grupların oluşmasını sağlayan **etkileşimli** bir yapıya sahiptir (**Interaction**).
12. Oyunlar, oyunlara bünyesindeki duyguları aktarmak amacıyla **senaryo ve hikâyeleri** kullanır (**Representation & Story**).

Prensky (2001), açıkladığı 12 öğeden 6 tanesini yapısal ögeler olarak isimlendirmiş, bunların bir oyunun olmazsa olmaz öğeleri olduğunu vurgulamıştır:

1. **Kurallar:** Oyunları diğer eğlenceli uğraşlardan ayıran en temel fark, oyunun kurallar üzerine inşa edilmiş olmasıdır. Eğlenmeyi sağlayan bir uğraş kurallar üzerine inşa edilmediği müddetçe oyun olarak kabul edilemez. Bu kurallar, oyunu oynayan kişilerin oyundaki amaçlara ulaşmasına yardımcı olmak için özel bir yol haritası çizer ve oyunu oynayan herkesin adil şekilde amaçlara ulaşmasını sağlar. Oyun kurallarını kabul ettiği halde uymayan kişiler hileci, oyun kurallarını kabul etmeyen kişi oyunbozan olarak nitelendirilir. Kurallar oyunun adilane ve heyecan verici şekilde oynanmasının temelidir.
2. **Hedefler ve Amaçlar:** Hedef ve amaçlar, bir oyunda motivasyonu sağlayan en büyük etkidir. Hedef ve amaçlar oyuncunun durumu hakkında bilgi sahibi olmasını sağlayan tek kıyaslama ölçütüdür. Yüksek puan almak, sona varmak, en iyi eli oynamak, bayrak elde etmek gibi şekillere karşımıza çıkan hedefler, oyun kurallarının oluşturulmasıyla doğrudan ilişkilidir. Kurallar

oyuncuyu zorlayıp sıkılmasına neden olsa da amaçlar oyuncunun kazanması ve başarması için teşvik edici unsurdur.

- 3. Çıktılar ve Geribildirimler:** Oyuncu oyundaki hedef ve amaçlarına ne kadar yaklaştığını, kazandığını veya kaybettiğini çıktılar ve dönütler sayesinde öğrenir. Dönütlerin birçok farklı çeşidi (sayısal, grafiksel vb.) olsa da hepsinin ortak özellikleri oyuncuya anında bildirim sağlamalarıdır. Bu özellikleri bünyesinde geri bildirim sayesinde oyuncu doğru veya yanlış yolda öğrenebilir, stratejisini bu bilgiler ışığında geliştirebilir veya değiştirebilir.
- 4. Çatışma/Yarışma/Rekabet/Direnç:** Oyuncunun oyundaki çözmesi gereken problemleri ifade eder. Bazı oyuncular için aksi düşünülse de çoğu oyuncu insan doğası gereği mücadele etmeyi, rakiplerine üstünlük sağlamayı ve başarılı olmayı eğlenceli bulmakta ve bunları yapma eğilimi göstermektedir. Oyunda iş birliği ve dayanışma da olsa asıl amaç rekabet etmektir. Bu mücadele problemin durumuna göre bazen oyuna bazen de diğer oyunculara karşı verilmektedir.
- 5. Etkileşim:** Oyunlarda etkileşimin iki boyutundan söz etmek gerekir. Bunlardan birincisi geribildirim aracılığıyla sağlanan oyuncu ve oyun arasındaki etkileşim; ikincisi ise oyuncunun oyundaki diğer bireylerle arasındaki sosyal etkileşimdir. Başlardaki tek kişilik veya makineye karşı oynanan oyunlar, günümüzde yerini çok oyunculu oyunlara bırakma eğilimindedir. Bu eğilim sosyal etkileşim boyutunun gelişmesine büyük katkı sağlamaktadır. Ayrıca gelişen algoritmalar sayesinde insan beyninin düşünce yapısına yakın işlemleri yapabilir hale gelen yapay zekâ da oyuncular ile oyunların arasındaki etkileşimi arttırmaktadır.
- 6. Senaryo:** Bir oyun hakkında soyut veya somut, doğrudan veya dolaylı şekilde sunulan bazı özelliklerdir. Örneğin; satrancın rekabet, Tetris'in inşa, Age of Empires'in savaş sanatının tarihi özellikleri göstermesi gibi... Oyundaki senaryo, hikayesel özellikler de içerebilir. Bazı oyunlarda hayali öğeler kullanılabilir. Fakat bu senaryo oyunun başında oyuncuya sunulmalıdır.

Oyunları oyun yapan, oyunların içinde saklamış oldukları motivasyon ögeleridir. Motivasyon ögesinin daha iyi anlaşılabilmesi için bu bölümde Akış Kuramı ele alınmıştır.

Akış Kuramı

Csikszentmihalyi'ye (1990) göre akış durumu sekiz şart gerektirir:

- Tamamlanması olanaklı görevler
- Odaklanabilme becerisi
- Açık hedefler
- Hızlı geribildirim
- Olay örgüsü yoğun olmasına rağmen kolay bağlanma
- Aksiyonlar üzerinde kontrol sahibi olma
- Benlik duygusunun kaybı sonrası daha güçlü bir benlik oluşturma
- Zaman uyarıları için gerekli algının oluşumu

Eğitim amaçlı oyunlar, akış durumu için gerekli olan bütün bileşenleri içermektedir Prensky (2003). Oyun ortamlarında Csikszentmihalyi'nin (1990) belirtmiş olduğu akış durumu için ihtiyaç duyulan bileşenlerinin tümünün yer alabileceği görülmektedir. Oyunlarda bulunan kolay ve zor görevler arasında belirli bir denge sağlandığı zaman, görevlerin zorlayıcı olmasıyla birlikte çözülebilir olmaktadır. Bir oyun sayesinde birey, bulunduğu ortamdaki diğer dikkati dağıtan faktörleri göz ardı ederek sadece oyuna odaklanabilmektedir. Normalde zaman her zamanki devrinde ilerlerken oyun içindeki zaman yavaşlayabilmektedir. Oyunlar yapısal anlamda belirli açık hedefler bulundurmaktadır (hazineyi kazanmak, prensesi kurtarmak, kısıtlı kalınan bir yerden kurtulmaya çalışmak vb.). Aynı zamanda birçok oyun hızlı bir şekilde anlık dönüt sağlamaktadır. Olay örgüsü yoğun olması ise oyuncunun kolay bir seviyeden oyuna başlaması, oyunla ilgili becerileri artıka seviyeyi bitirdiği zaman daha zor bir seviyeye geçiş yapmasıyla açıklanabilir. Oyun esnasında oyuncu, oyunun içinde bulunan karaktere bürünmekte ve göreve odaklanmaktadır. Bu sebeple, benlik duygusundan uzaklaşmaktadır. Fakat oyunu bitirdiği zaman ise başarıyı sahiplenerek kendi çabası ile bunu başardığını düşünmektedir. Bununla birlikte oyuncu daha güçlü bir benlik duygusu geliştirmektedir (Csikszentmihalyi, 1990).

Oyunların satın alınması ve kullanılması ile ilgili arařtırmalara gre, getiđimiz yıllarda oyunun, film ve mzik sektr ile karřılařtırıldıđı zaman en byk eđlence ortamı haline geldiđi belirtilmektedir. ESA 2018 raporunda, 2015-2017 yılları arasında Amerika'daki oyun endstrisinin dijital oyunlardan ortalama 25,6 milyar dolar kazanç elde ettiđine deđinilmektedir (Entertainment Software Association, 2018). Cyan's Myst adlı oyunun sadece Amerika'da 10 milyondan fazla satılması bu duruma iyi bir rnek teřkil etmektedir. Cyan's Myst oyununa ait i ve dıř mekn grselleri Őekil 2.1 ve Őekil 2.2'de grlmektedir (Cyan, Gallery, 2019).



Őekil 2.1: Cyan's Myst oyunundan bir i mekn grnts.



Őekil 2.2: Cyan's Myst oyunundan bir dıř mekn grnts.

2.5 Bilgisayar Oyun Türlerinin Yaşlara Göre Derecelendirilmesi

Dünya üzerinde bilgisayar oyunlarının içeriğini derecelendiren çeşitli sistemler bulunmaktadır. Örneğin Japonya'da CERO (Computer Entertainment Rating Organization), Kuzey Amerika'da ESRB (The Entertainment Software Rating Board), Avrupa'da PEGI (Pan European Game Information) kullanılan sistemlerden bazılarıdır (Wikipedia, Video game content rating system, 2018).

Amerika'da kullanılmakta olan ESRB derecelendirmeleri, video oyunları ve uygulamalardaki içerik hakkında kısa ve objektif bilgiler sağlamaktadır. Böylece tüketiciler özellikle de ebeveynler bilinçli seçim yapabilmektedirler. ESRB derecelendirme kategorileri aşağıdaki gibidir.



Şekil 2.3: ESRB Everyone simgesi.

EVERYONE: İçerik genel olarak tüm yaş gruplarına uygundur. Çok az olarak çizgi film, fantezi ya da hafif bir şekilde şiddet ya da kötü dil kullanımı içerebilir.



Şekil 2.4: ESRB Everyone 10+ simgesi.

EVERYONE 10+: İçerik genel olarak 10 yaş ve üstü için uygundur. Daha fazla miktarda çizgi film, fantezi veya hafif şiddet bulunabilir. Çok olmamakla birlikte kötü dil kullanımı ve müstehcen temalar görülebilir.



Şekil 2.5: ESRB Teen simgesi.

TEEN: İçerik genel olarak 13 yaş ve üstü için uygundur. Bu tür uygulamalarda şiddet, müstehcen temalar, kabataslak espri anlayışı, az olarak kan, küfürlü konuşma veya simüle edilmiş kumar bulunabilir.



Şekil 2.6: ESRB Mature simgesi.

MATURE: İçerik genel olarak 17 yaş ve üstü için uygundur. Yoğun olarak şiddet, kan, cinsel içerik ve küfürlü konuşma bulunabilir.



Şekil 2.7: ESRB Adults Only simgesi.

ADULTS ONLY: İçerik sadece 18 yaş ve üzeri olan reşit yaşlar için uygundur. Uzun süreli yoğun şiddet sahneleri, grafiksel cinsel içerik veya gerçek para ile kumar oyunu bulunabilir.



Şekil 2.8: ESRB Rating Pending simgesi.

RATING PENDING: Sonuç olarak henüz ESRB derecelendirmesi yapılmamış. Yalnızca fiziksel video oyunları ile ilgili reklam, pazarlama ve promosyon materyalleri gözükmektedir. ESRB derecelendirmesinin gerçekleştirilmesi beklenmektedir (ESRB, ESRB Ratings Guide, 2018).

Avrupa'da kullanılmakta ve tanınmakta olan, PEGI olarak adlandırılan ve oyunların yaşlara göre derecelendirilmesi için kullanılan bir sistem mevcuttur. Bahsi geçen PEGI yaş derecelendirmeleri; oyunlar, filmler, televizyon programları veya mobil uygulamalar gibi eğlence içeriklerinde tavsiye edilen minimum yaş seviyelerini belirlemek için kullanılan sistemlerdir. PEGI, Avrupa Komisyonunun

tam desteğine sahiptir ve ayrıca çocukların korunması alanında bir Avrupa uyum modeli olarak kabul edilmektedir (PEGI, PEGI are ratings, 2018).



Şekil 2.9: PEGI 3 simgesi.

PEGI 3: PEGI 3 ile derecelendirilen oyunların içerikleri her yaş grubuna uygun anlamına gelmektedir. Bu tür oyunlarda küçük çocukları korkutacak herhangi bir ses veya görüntü bulunmamaktadır. Az miktarda şiddet öğeleri (komik içerikler veya çocukça ayarlarda) kabul edilebilir niteliktedir. Kötü bir dil kullanılmaktadır.



Şekil 2.10: PEGI 7 simgesi.

PEGI 7: Bu kategoride oyun sahneleriyle veya seslerle küçük çocukların korkacağı muhtemeldir. PEGI 7 derecelendirilen bir oyun için az miktarda şiddet öğeleri (ima edilen, detaylı olmayan veya gerçek dışı şiddet) kabul edilebilir niteliktedir. İçerik olarak PEGI 3 ile benzer olmakla birlikte bazı içerikler küçükleri korkutabilir.



Şekil 2.11: PEGI 12 simgesi.

PEGI 12: Bu yaş kategorisinde, fantezi karakterlere ya da insana benzer karakterlere karşı gerçekçi olmayan şiddete yönelik grafikler normalden biraz daha fazla doğanın şiddetini göstermekte ve bu şekilde meydana gelen video oyunlarına yer

verilmektedir. Bu kategoride herhangi bir kötü dil kullanımının hafif olmasıyla birlikte cinsel inandırıcılık veya cinsel baskı mevcut olabilir. Gerçek hayatta olduğu gibi kumarhaneler ve kumar salonları da gösterilebilir.



Şekil 2.12: PEGI 16 simgesi.

PEGI 16: Bu derecelendirme türü şiddet (ya da cinsel aktivite) tasviri alındıktan sonra gerçek hayatta beklendiği gibi benzer şekilde sahneye ulaşmaktadır. PEGI 16 derecelendirmesi ile birlikte oyunlarda kötü dil kullanımı daha aşırı olabilmekte ve aynı zamanda şans oyunları, tütün, alkol ve uyuşturucu kullanımı sergilenebilmektedir.



Şekil 2.13: PEGI 18 simgesi.

PEGI 18: Yetişkin yaş derecelendirmesi olan PEGI 18, bir sahne şiddet seviyesinin belirli bir düzeyine çıktığı zaman, görünüşte motive edici bir şekilde ölümü veya savunmasız karaktere yönelik şiddeti betimlediği bir aşamaya ulaştığında uygulanır. Yasadışı uyuşturucuların ve açık cinsel faaliyetlerin kullanımının cazibesi de bu yaş kategorisine girmektedir (PEGI, The PEGI age labels, 2018).

PEGI yaş derecelendirmeleri aynı zamanda Nintendo eShop, Google Play Store, Apple iTunes Store ve Oculus VR Store'da yaygın olarak kullanılmaktadır (PEGI, Statistics about PEGI, 2018). PEGI'nin Google Play üzerinde kullanılması, Uluslararası Yaş Derecelendirme Koalisyonu (IARC) aracılığıyla dijital platformlara aktarılmasının bir parçası olmaktadır. Bu koalisyon Avrupa, Avustralya, Brezilya, Birleşik Krallık ve Amerika da dâhil olmak üzere geliştiricilere, oyunlarında bir veya

birden fazla yaş derecelendirmesi için istekte bulunmalarına izin vermektedir (MCV, 2015).

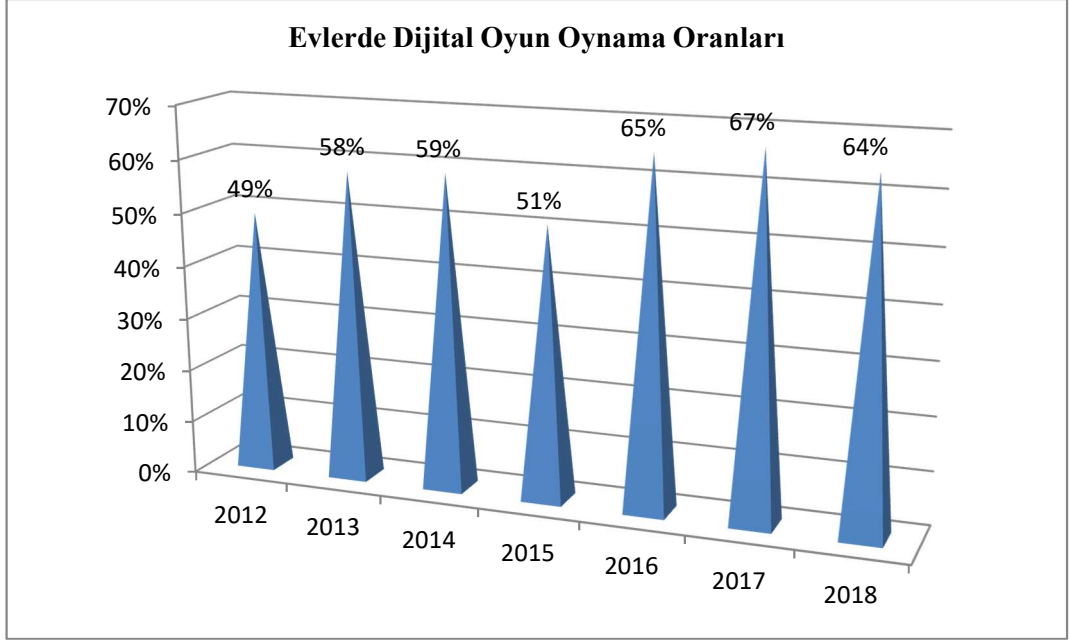
2.6 Dijital Oyunlar: Dünyada ve Türkiye’de Durum

Bilgisayar ve akıllı telefon teknolojilerinin hızlı gelişimi bu aygıtları diğer alanlarda olduğu gibi oyun sektörünün de vazgeçilmez bir parçası haline getirmiştir. Bununla birlikte oyun endüstrisinin önemli merkezleri haline gelmiş olan Amerika başta olmak üzere Avrupa ve Türkiye’de bilgisayar oyunlarını kullanım miktarları bu bölümde incelenecektir.

2.6.1 Amerika’da Dijital Oyunlar

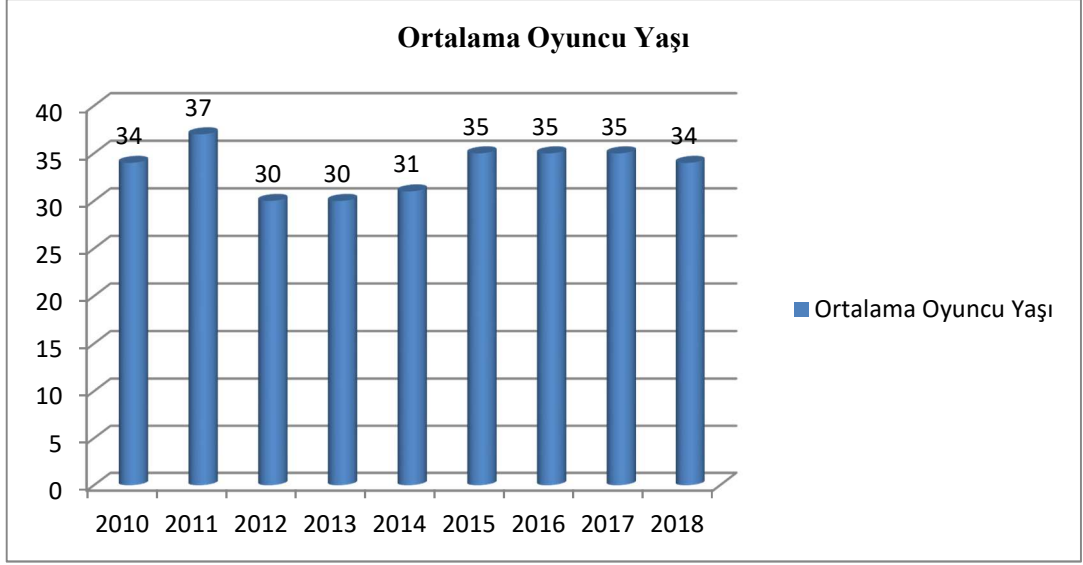
Entertainment Software Association (ESA) tarafından yayımlanan ve her yıl 4000’den fazla Amerikan evine, oyun alışkanlıkları ve tutumları üzerine titizlikle uygulanan anketlerden toplanan verilere göre, Amerikan evlerinde dijital oyun oynama yüzdelerinin yıllara göre dağılım grafiği aşağıdaki gibidir.

Şekil 2.14’te görüldüğü üzere evinde bir cihaz olup da dijital oyun oynayan Amerikan evlerinin yüzdeleri oranlarına bakıldığında; 2012 yılında oyun oynama yüzdesi %49 iken 2013 ve 2014 yıllarında oyun oynama oranında bir artış gözlenmektedir. 2015 yılında yaşanan bir düşüşün ardından genel olarak oynama oranının yükselişe geçtiği görülmektedir. Son yıllarda yaşanan oyun oynama oranındaki artışın nedeni olarak aynı zamanda evlere giren cihaz sayısındaki artışın da etkili olduğu söylenebilir (Entertainment Software Association, 2012; Entertainment Software Association, 2013; Entertainment Software Association, 2014; Entertainment Software Association, 2015; Entertainment Software Association, 2016; Entertainment Software Association, 2017; Entertainment Software Association, 2018).



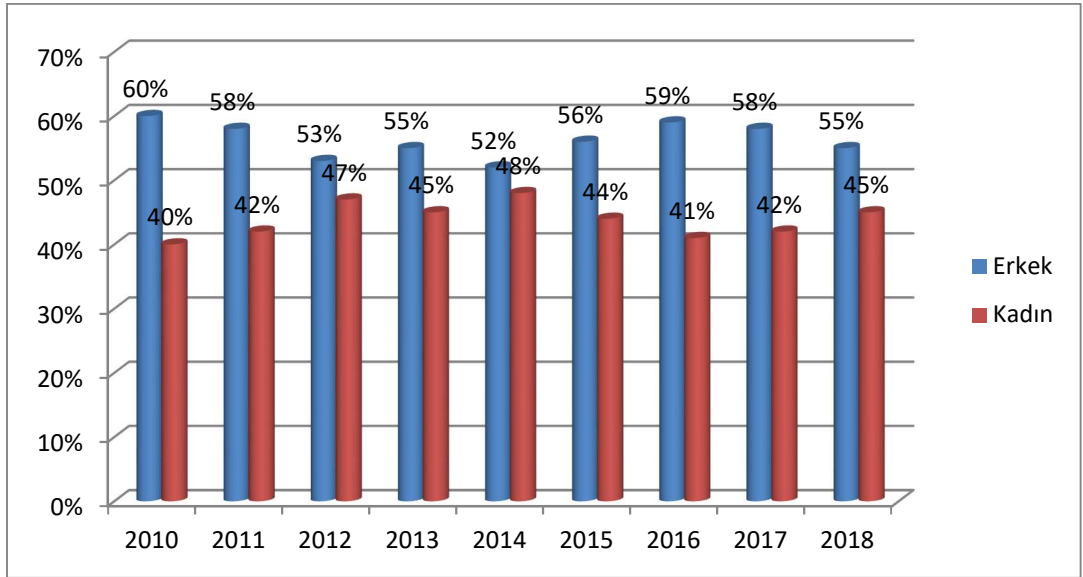
Şekil 2.14: Yıllara göre evinde bir cihazı olan ve dijital oyun oynayan Amerikan halkı.

Şekil 2.15'te 2010 ile 2018 yılları arasında oyuncuların ortalama yaşları verilmiştir. Oyuncuların yıllar arasındaki yaş ortalamalarına bakıldığında; 2012 ile 2014 yılları arasında ortalama yaşın daha küçük bir yaşa geldiği yani genç oyuncuların arttığı görülmektedir. Bunun dışında genel olarak ortalama oyuncu yaşı 34-35 olarak belirlenmiştir. Bununla birlikte 2010 yılında, 50 yaş ve üzeri oyuncuların sayısı %26 iken 2018 yılında bu sayı %23'e düştüğü, 18-50 yaş aralığında olan oyuncuların sayısı 2010 ve 2018 yıllarında %49, 18 yaş altı oyuncu sayısı 2010 yılında %25 iken 2018 yılında bu sayı %28'e yükseldiği belirtilmiştir. Buna göre dijital oyun oynayan kişi sayısı 2010 yılında daha üst yaşlarda iken 2018 yılında 18 yaş altı oyuncuların daha fazla dijital oyunlara yöneldiği söylenebilir. (Entertainment Software Association, 2010; Entertainment Software Association, 2011; Entertainment Software Association, 2012; Entertainment Software Association, 2013; Entertainment Software Association, 2014; Entertainment Software Association, 2015; Entertainment Software Association, 2016; Entertainment Software Association, 2017; Entertainment Software Association, 2018).

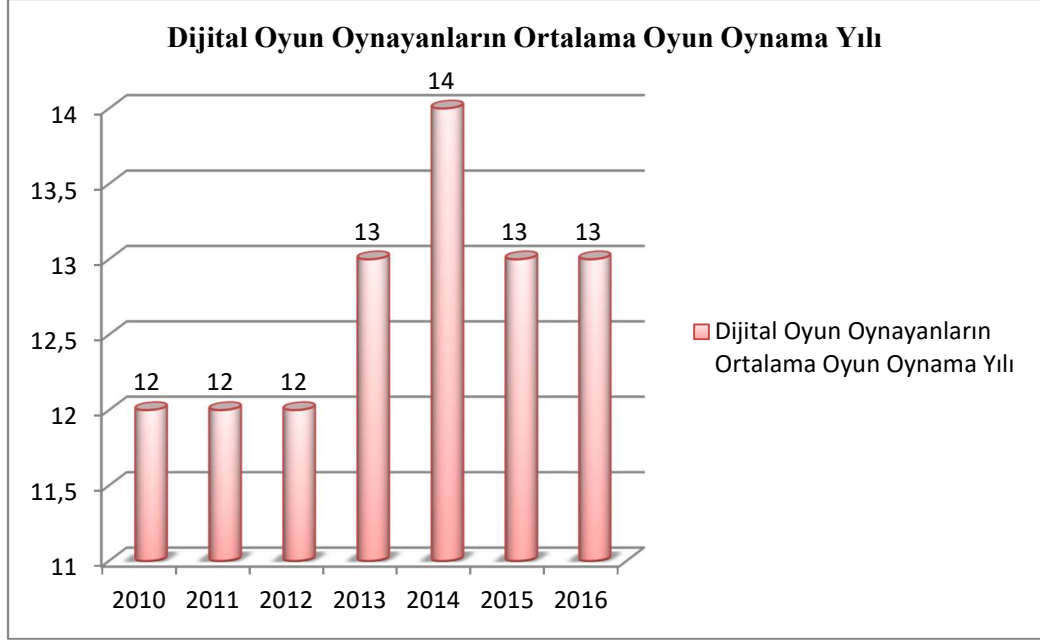


Şekil 2.15: Yıllara göre dijital oyun oyuncularının yaş ortalamaları.

Şekil 2.16'da 2010-2018 yılları arasında dijital oyun oyuncularının cinsiyet dağılımları verilmiştir. Bu grafiğe bakıldığında; dijital oyunlarda genel olarak erkek oyuncuların çoğunlukta olduğu, kadın oyuncuların sayısı 2010'da %40 iken 2018'e gelindiğinde %45'lere çıkarak artış gösterdiği görülmektedir.



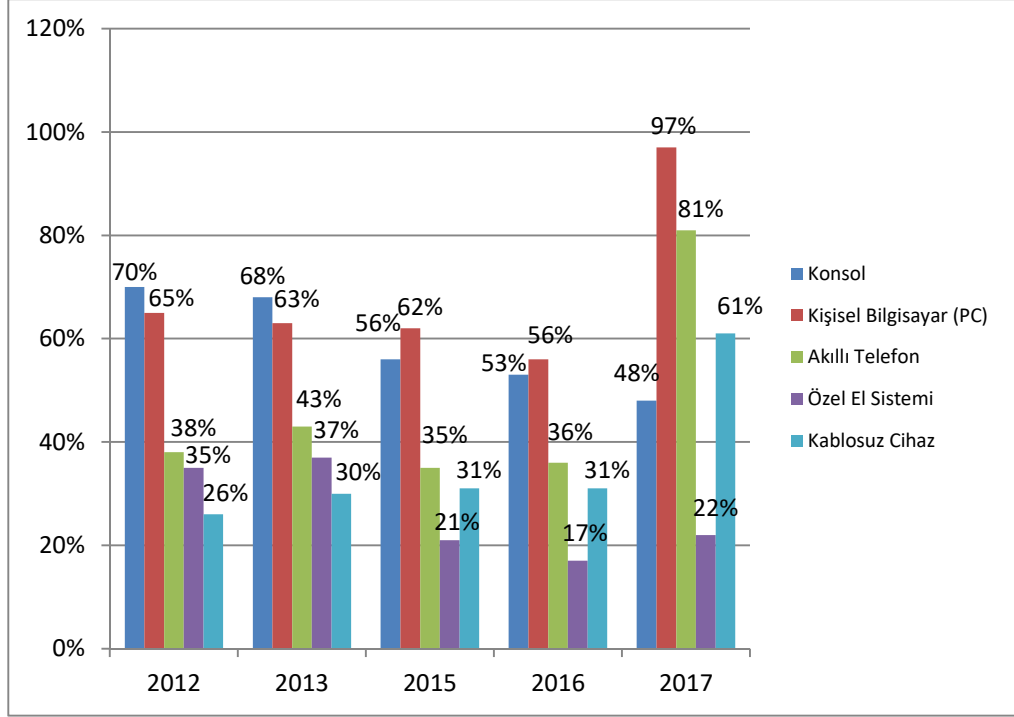
Şekil 2.16: Yıllara göre dijital oyun oyuncularının cinsiyet dağılımı.



Şekil 2.17: Dijital oyun oynayanların ortalama oyun oynama yılı.

Şekil 2.17’de verilen dijital oyun oynayanların ortalama oyun oynama yılına bakıldığında ortalama 12 – 13 yıl olduğu, aynı zamanda 2014 yılında dijital oyun oynayan Amerikalıların oyun oynama yılında bir artış görülmektedir. Bununla birlikte dijital oyun oynayan Amerikalıların 2015 yılında %42’si, 2016 yılında %63’ü, 2017 yılında ise %65’i en az bir kişi olarak haftada düzenli olarak 3 saat veya daha fazla süre oyun oynadığı belirtilmektedir. ESA 2017 raporuna bakıldığında sık dijital oyun oynayan oyuncuların %53’ü haftada en az bir kez olmak üzere, diğerleriyle çevrimiçi olarak ortalama 6 saat, bireysel olarak ise diğer oyuncularla ortalama 5 saat çok oyunculu olarak oyun oynamaya vakit ayırmakta olduğu rapor edilmektedir. ESA 2018 raporunda ise sık oyun oynayan oyuncuların %56’sı diğerleriyle çevrimiçi olarak ortalama 7 saat, bireysel ise ortalama 6 saat çok oyunculu oyun oynamakta olduğundan söz edilmektedir.

Şekil 2.18’de verilen ESA raporlarına göre Amerikan evlerinde oyun oynarken genel olarak oyun konsolu, kişisel bilgisayar (PC), akıllı telefon, özel el sistemi ve kablosuz cihazlar kullanılmaktadır. Bu verilere göre 2012 yılında dijital oyunlar için konsol kullanan ev halkı fazla iken (%70) 2017 yılına gelindiğinde bu oran büyük oranda (%48) düştüğü görülmektedir. Kişisel bilgisayar kullanımı ise 2012 yılından 2017 yılına kadar düşüş gösterdiği, 2017 yılında ise son 5 yılın en yüksek kullanım oranına çıktığı (%97) belirtilmektedir.



Şekil 2.18: Amerikan evlerinde oyun oynanan cihazlar.

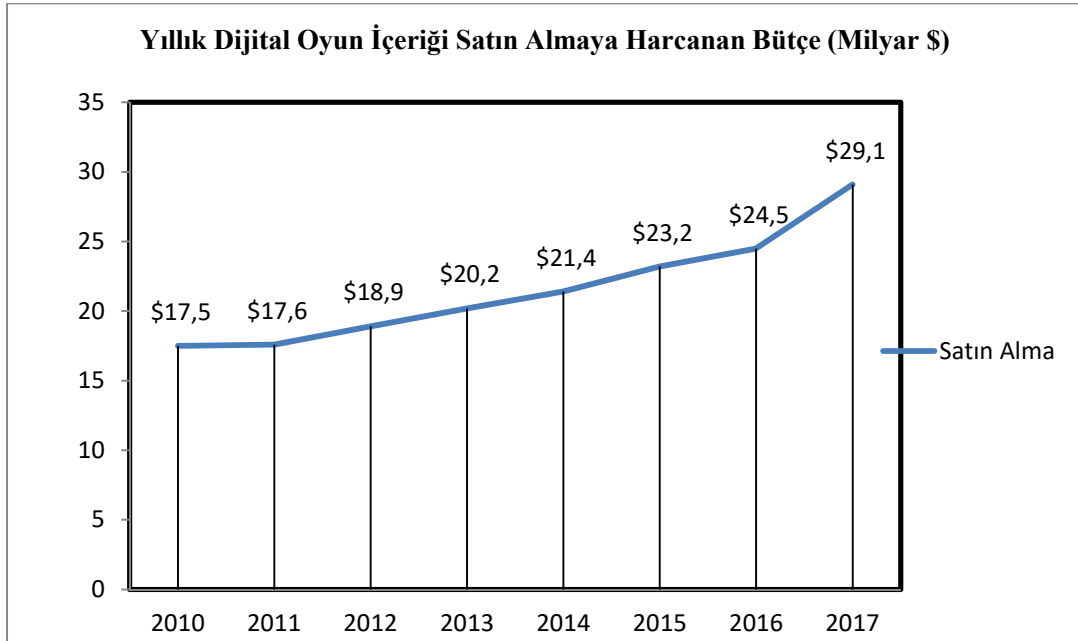
ESA raporlarına göre Amerikan evlerinde dijital oyun oynanmasında kullanılan akıllı telefon ise 2017 yılına kadar yaklaşık %36 ev halkı tarafından kullanılırken 2017 yılında %81 ile ciddi oranda bir artış gösterdiği kaydedilmiştir. Dijital oyunlarda kablosuz cihazların kullanımı 2017 yılına kadar Amerikan ev halkının yaklaşık %30'u tarafından kullanımda iken 2017 yılı raporlarında kullanım oranı ikiye katlanarak %61'lere çıktığı görülmektedir. Bununla birlikte 2017 yılında aynı zamanda dijital oyunlar için Amerikan halkının %11'i tarafından sanal gerçeklik cihazlarının da kullanımından bahsedilmiştir (Entertainment Software Association, 2010; Entertainment Software Association, 2011; Entertainment Software Association, 2012; Entertainment Software Association, 2013; Entertainment Software Association, 2014; Entertainment Software Association, 2015; Entertainment Software Association, 2016; Entertainment Software Association, 2017; Entertainment Software Association, 2018).

Şekil 2.18'de gösterilen dijital oyunlarda kullanılan platformların tanımları Tablo 2.2'deki gibidir:

Tablo 2.2: Platform ve tanımları.

| Platform | Tanım |
|-----------------|--|
| Konsol | PS3/PS4, Xbox 360/Xbox One, Wii/Wii U veya herhangi bir başka konsol (PS2/ Xbox/ GameCube) |
| Özel El Sistemi | DS/3DS, PSP/Vita veya herhangi bir başka handheld (özel el sistemi) (GameBoy). |
| Bilgisayar | PC/Laptop/Netbook/Mac |
| Akıllı Telefon | iPhone/iPod Touch, Android telefon, Windows Phone veya herhangi başka bir akıllı telefon. |
| Tablet | iPad, Android tablet veya herhangi başka bir tablet. |

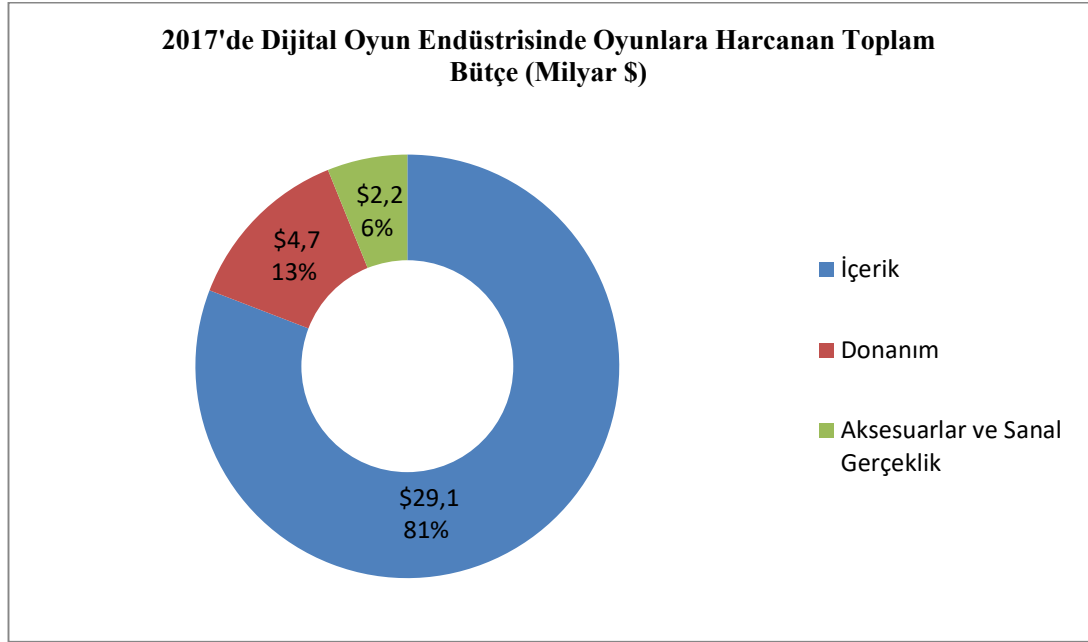
ESA 2018 raporuna göre 2010-2017 yılları arasında oyuncuların, yıllık oyun içeriğini satın almaya harcadığı bütçe Şekil 2.19’da verilmiştir. Buna göre 8 yıl içinde, oyuncuların oyun satın almaya harcadıkları bütçenin yıldan yıla giderek arttığı gözlenmektedir. 2010 yılında dijital oyun müşterilerinin oyunlara harcadığı bütçe toplam 17,5 milyar dolar iken 2018 yılında bu miktar 29,1 milyar doları bulmuştur.



Şekil 2.19: Yıllık dijital oyun içeriği satın almaya harcanan miktar.

ESA 2018 raporuna göre, 2017 yılında dijital oyun endüstrisinde oyunlara harcanan toplam bütçe 36 milyar dolardır. Şekil 2.20’de görüldüğü üzere bu bütçenin 2,2 milyar doları aksesuarlar ve sanal gerçeklik cihazlarına, 4,7 milyar doları

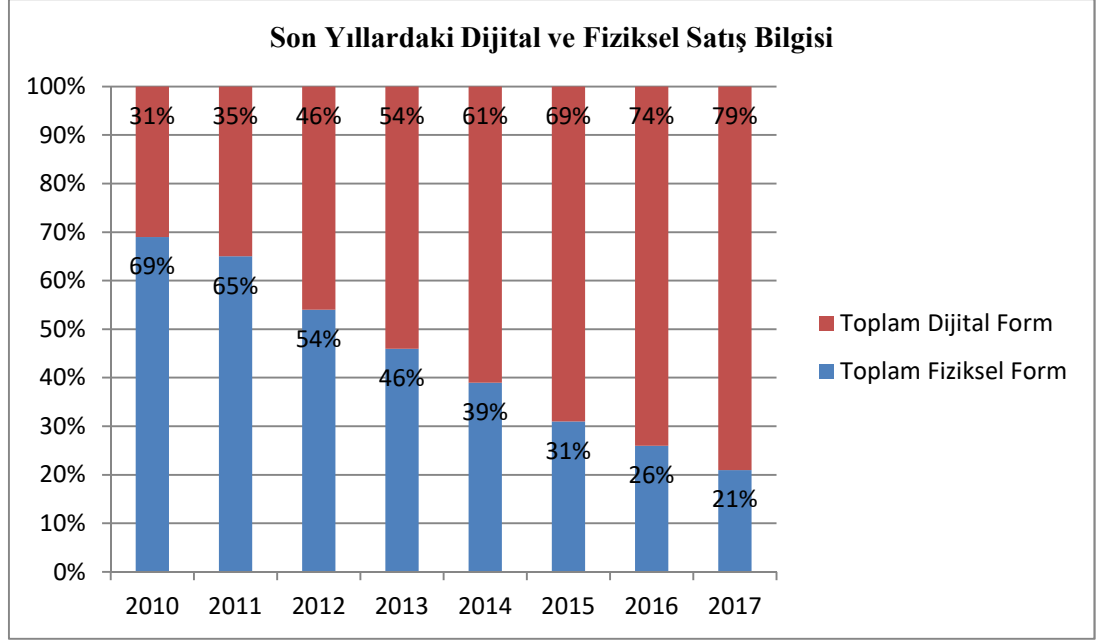
donanım harcamalarına ve 29,1 milyar doları ise oyun içeriklerine harcanan miktardır (Entertainment Software Association, 2018)



Şekil 2.20: 2017'de dijital oyun endüstrisinde oyunlara harcanan toplam bütçe.

ESA 2018 raporuna göre son yıllardaki dijital ve fiziksel satış bilgileri Şekil 2.21'de verilmiştir. Burada bahsedilen dijital format; abonelikler, dijital tam oyunlar, dijital eklenti içerikleri, mobil uygulamalar ve sosyal ağ oyunlarını içermektedir. Bu grafiğe göre 2010 yılından 2018'e doğru gidildiğinde, daha önceleri fiziksel parçalara daha fazla harcama yapılırken yıllar ilerledikçe fiziksel harcamalar azalmış ve yerini dijital harcamalara bırakmış olduğu görülmektedir. Dijital oyunlara yapılan bu harcamalara ise oyuncuların, aşağıdaki faktörlerden etkilenerek karar verdikleri belirtilmektedir:

- %66 – Grafiklerin kalitesi
- %63 – Fiyatı
- %61 – Hikâyenin/öncülün İlgi Çekiciliği
- %51 – Bir favori oyun serisinin devamı niteliğinde olan ürün
- %50 – Çevrimiçi oyun yeteneği
- %47 – Geçmiş deneyimlere benzer olan ürün (örneğin; klasik bir oyun temelli olması, atari oyunu olması vb.)

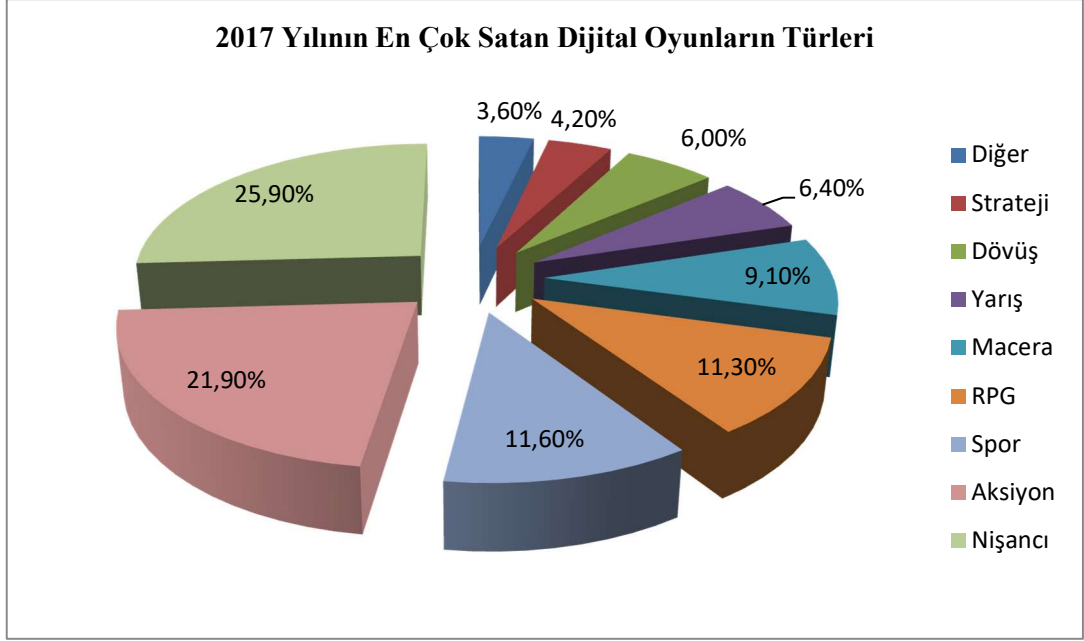


Şekil 2.21: Son yıllardaki dijital ve fiziksel satış bilgisi.

ESA 2018 raporunda sunulan verilere göre 2017 yılında en çok satan dijital oyunlar Tablo 2.3'teki gibi sıralanmıştır. Bununla birlikte Şekil 2.22'de de 2017 yılında en çok satan oyunların türlerinin oranları verilmiştir. Bu verilere bakıldığında en çok satan oyunlar arasında %25,9 ile nişancı oyun türü, %21,9 ile aksiyon oyun türlerinin rağbet gördüğü belirtilmektedir (Entertainment Software Association, 2018).

Tablo 2.3: 2017 dijital oyunlarından en iyi satan Top 20.

| Sıralama | Oyun Adı | Sıralama | Oyun Adı |
|----------|--|----------|-------------------------------------|
| 1 | Call of Duty: WWII (M) | 11 | Tom Clancy's Rainbow Six: Siege (M) |
| 2 | NBA 2K18 (E) | 12 | Mario Kart 8 (E) |
| 3 | Grand Theft Auto V (M) | 13 | Assassin's Creed: Origins (M) |
| 4 | Madden NFL 18 (E) | 14 | FIFA 18 (E) |
| 5 | Destiny 2 (T) | 15 | Rocket League (E) |
| 6 | The Legend of Zelda: Breath of the Wild (E10+) | 16 | Horizon Zero Dawn (T) |
| 7 | Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands (M) | 17 | For Honor (M) |
| 8 | Star Wars: Battlefront II (T) | 18 | Injustice 2 (T) |
| 9 | Super Mario Odyssey (E10+) | 19 | NBA 2K17 (E) |
| 10 | Minecraft (E10+) | 20 | Overwatch (T) |



Şekil 2.22: 2017 yılının en çok satan dijital oyunların türleri.

ESA 2018 raporuna göre ebeveynlerin çocukları ile birlikte oyun oynamalarının en çok rapor edilen nedenleri aşağıdaki gibidir:

- Hepimiz için eğlence.
- Çocuğum birlikte oynamamız için bana soruyor.
- Çocuğum ile sosyalleşmek için iyi bir fırsat.
- Dijital oyun oynarken çocuğum kadar ben de eğleniyorum.
- Onların ne oynadığı hakkında gözlem yapmam için yardımcı oluyor.

Bununla birlikte ESA 2018 raporunda yer alan aileler ve dijital oyunlar başlığı altındaki veriler incelendiğinde, ebeveynlerin %90'ı, çocukları bir dijital oyun elde ettikleri zaman, onlara oyunu oynamaları için fırsat verdikleri rapor edilmektedir. Her 10 ebeveynden 9'u bir dijital oyun satın almadan önce çocuklarına sormak zorunda olduklarını bildirmişlerdir. Aynı zamanda ebeveynlerin %94'ü çocuklarının oynadığı oyunlara dikkat etmektedirler. Ebeveynlerin %70'i ise dijital oyunların çocuklarının hayatları için olumlu etkide bulunduğunu söylemişlerdir. Ayrıca ebeveynlerin %67'si haftada en az bir kez çocukları ile birlikte oyun oynamaktadır.

Düzenli olarak dijital video oyunu oynayan çocukların ebeveynlerinin %82'si ESRB derecelerine aşınadır. Bu ebeveynlerin;

- %95'i ESRB derecelendirmelerinin doğruluğundan emindir.
- %94'ü video oyun konsolları üzerindeki ebeveyn kontrol ayarlarını faydalı bulmaktadır.
- %72'si çocuklarının oyun zamanını sınırlandırmaktadır.

ESA 2018 raporuna göre, 2017 yılında ESRB tarafından derecelendirmesi onaylanan 1948 adet fiziksel ve indirilebilir dijital oyunun ESRB kategorilerine dağılımı Şekil 2.23'teki gibidir.



Şekil 2.23: 2017 yılında ESRB tarafından derecelendirilen 1948 adet fiziksel ve indirilebilir dijital oyunun kategorilere dağılımı.

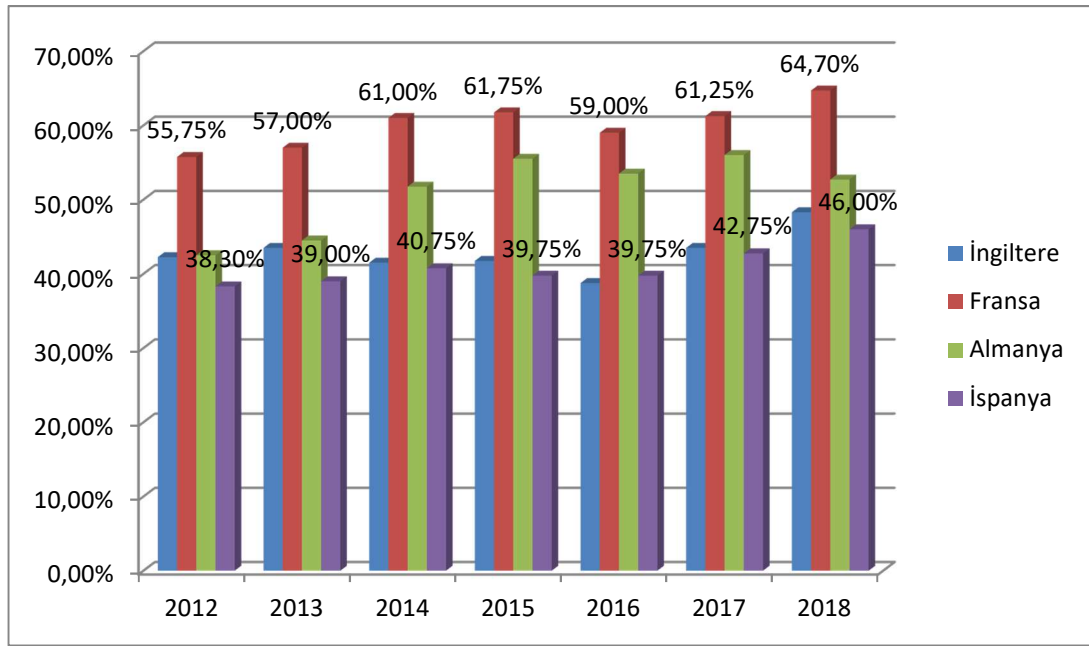
Buna göre 2017 yılında ESRB tarafından derecelendirilen 1948 dijital oyunun %34'ü Everyone (herkes), %22'si Everyone 10+ (10 yaş ve üstü), %31'i Teen (13 yaş ve üstü) ve %13'ü Mature (17 yaş ve üstü) kategorilerine dağılmıştır (Entertainment Software Association, 2018).

2.6.2 Avrupa'da Dijital Oyunlar

Bu bölümde Avrupa'da oynanan dijital oyunların ülkeler bazında oynanma oranları, cinsiyetlere göre oynanma oranları, yaş aralıklarına göre oynanma oranları, oyun oynanan platformların kullanım oranları ile haftalık oynanan oyun süreleri hakkında istatistikî bilgilere yer verilecektir.

ISFE (The Interactive Software Federation of Europe), Avrupa Birliği ve uluslararası enstitülere dijital oyun yayıncılarının çıkarlarını sunan kuruluştur. Yani Avrupa dijital oyun endüstrisini sunan kuruluştur (ISFE, About ISFE, 2018). ISFE kuruluşu GameTrack yöntemiyle dijital oyun dünyası kullanıcılarından veri

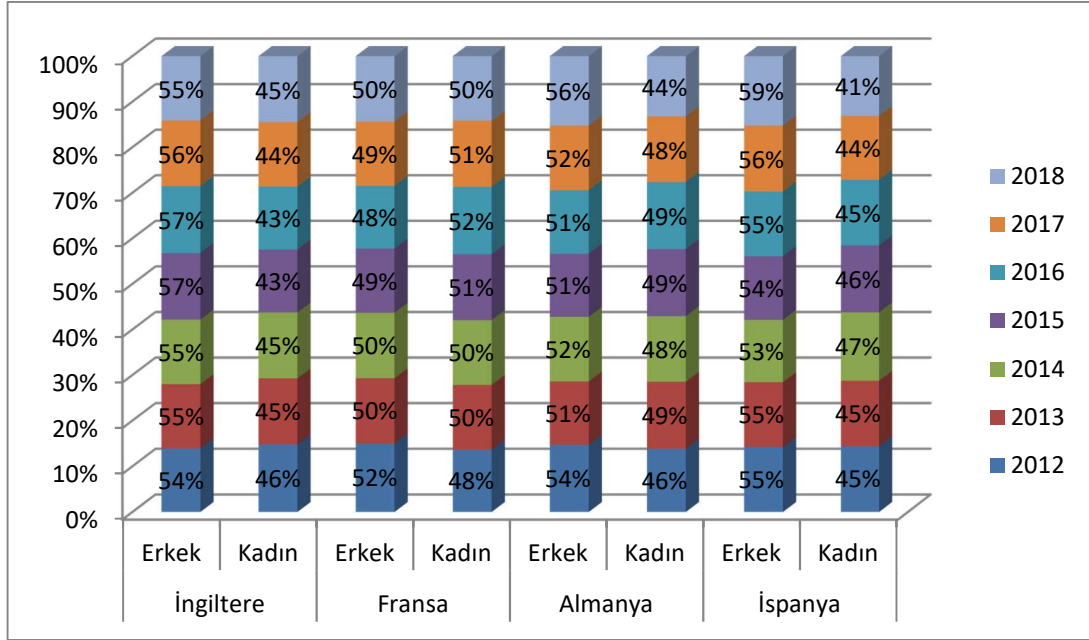
toplamaktadır. Bu yöntemle uygulanan çok ülkeli izleme anketleri, dijital oyun pazarının bir fotoğrafını çekmek için tasarlanmıştır ve İngiltere, Fransa, Almanya, İspanya'da kullanılmaktadır. ISFE bu GameTrack yöntemiyle tasarlanan anketleri uygulama ve veri toplama işini Ipsos Connect Kurumu aracılığı ile gerçekleştirmektedir. GameTrack veriler her çeyrekte bir defa olmak üzere yılda 4 defa toplanmaktadır. Bu veri toplama işleminde yılda bir kez, araştırma yapılacak her ülkeden 18 yaşından büyük 1000 yetişkin kişi ile çevrimdışı anket aracılığıyla, detaylı bilgi almak gerektiğinde ise çevrimiçi anket uygulanarak veriler toplanmaktadır. 18 yaşından büyükler seçilse bile anket sorularında 6-17 yaş arasındaki dijital oyun kullanıcılarıyla ilgili sorular da bulunmaktadır. Çevrimiçi anketler 6-64 yaşlarındaki her ülkeden seçilen en az 3000 internet kullanıcısı ile yürütülmektedir. 6-64 yaş aralığı tüm dijital oyun oynayanların büyük çoğunluğunu kapsamaktadır. Aşağıda verilen grafiklerde kullanılan veriler, ISFE tarafından yayınlanan istatistikî bilgilerdir (ISFE, Statistics, 2018).



Şekil 2.24: Avrupa'da dijital oyun oynama oranları.

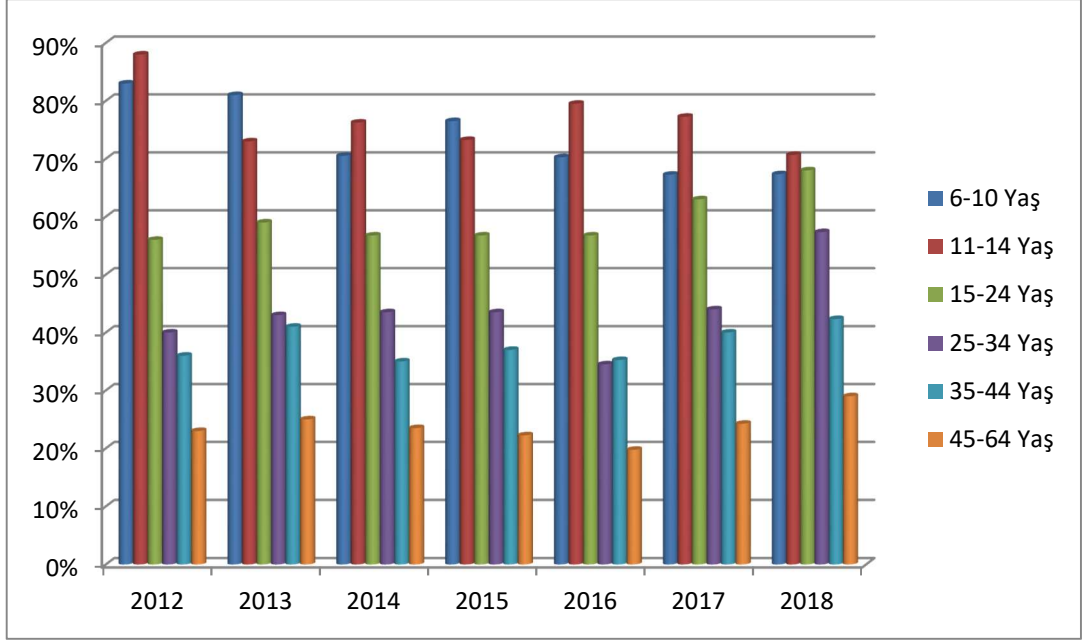
Şekil 2.24'te ISFE tarafından yayınlanan, istatistikî bilgilerin toplanması için uygun anketlerin gerçekleştirildiği ülkelerde yaşayan halkın dijital oyun oynama oranlarına yer verilmiştir. 2012 ile 2018 yılları arasında verilen bu veriler incelendiğinde tüm yıllarda Fransa halkının diğer ülkelere göre dijital oyun oynamada önde olduğu görülmektedir. 2012 yılında %55 ile en fazla oynama oranına sahip olan Fransa, 2018 yılında da yine %64 ile en fazla oynama oranına sahiptir.

Ayrıca Almanya halkının dijital oyun oynama oranına bakıldığında 2014 yılından sonra yaklaşık %10'luk bir artış göstererek %40'tan %50 oranlarına gelmiştir ve ilgili ülkeler arasında, son yıllarda da Fransa'dan sonra en çok dijital oyun oynanan ülke konumunda gözükmemektedir (ISFE, Industry Facts, 2018).



Şekil 2.25: Dijital oyun oynayanların cinsiyete göre dağılımı.

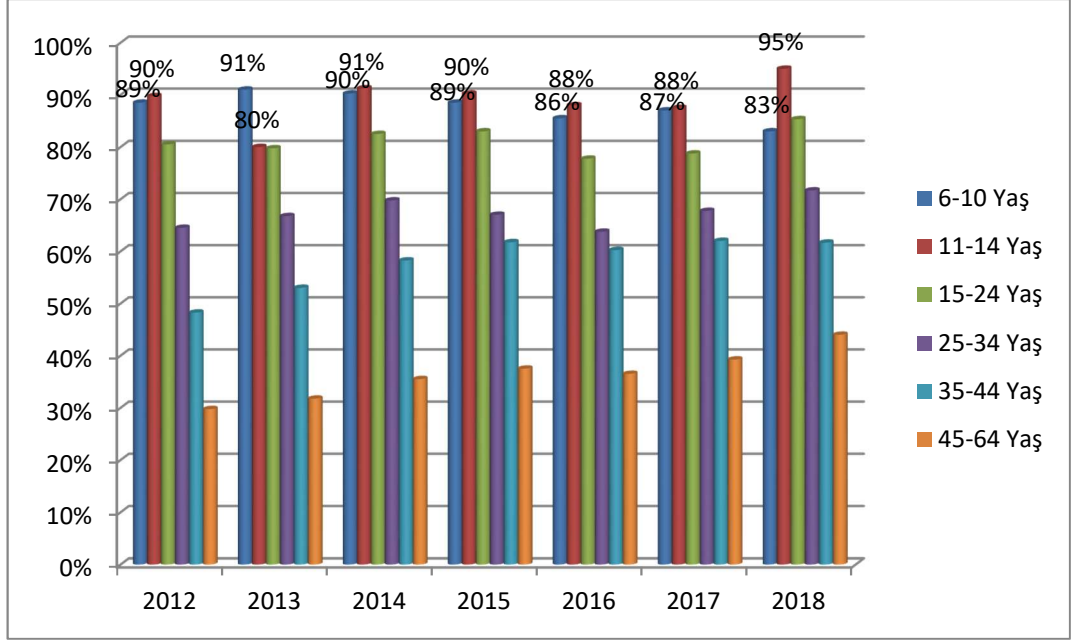
ISFE kuruluşunun yayınlamış olduğu 2012 ile 2018 yılları arasını kapsayan, İngiltere, Fransa, Almanya ve İspanya ülkelerinde dijital oyun oynayan halkın cinsiyete göre dağılım grafiği Şekil 2.25'te verilmiştir. Bu verilere göre ilgili yıllar boyunca büyük bir değişim olmamakla birlikte, İngiltere halkının dijital oyun oynayanlarından erkek oyuncular yaklaşık %55 ve kadın oyuncular yaklaşık %45 oranındadır. Fransa verilerine bakıldığında; 2012 yılında %52 olan erkek oyuncu oranının 2018 yılına gelindiğinde %50'ye gerilediğini ve 2012 yılında %48 olan kadın oyuncu oranının 2018 yılında %50'ye çıkarak cinsiyet düzeyinde eşitlendiği görülmektedir. Almanya'da ise erkek oyuncu oranı 2012 yılında %54 iken 2018 yılında %56 oranına çıkarken, kadın oyuncu oranı ise %46'dan %44 oranına geldiği belirtilmektedir. İspanya ise erkek ile kadın oyuncu oranı arasındaki fark en fazla ülke konumunda olmasıyla birlikte 2012 yılında %55 olan erkek oyuncu oranı %59'a çıkarken, kadın oyuncu oranı %45'ten %41'e gerilemiştir. Ayrıca en yüksek erkek oyuncu oranı %59 ile İspanya'da, en yüksek kadın oyuncu oranı ise %50 ile Fransa halkında olduğu görülmektedir (ISFE, Industry Facts, 2018).



Şekil 2.26: İngiltere’de dijital oyun oynayanların yaşlara göre dağılımı.

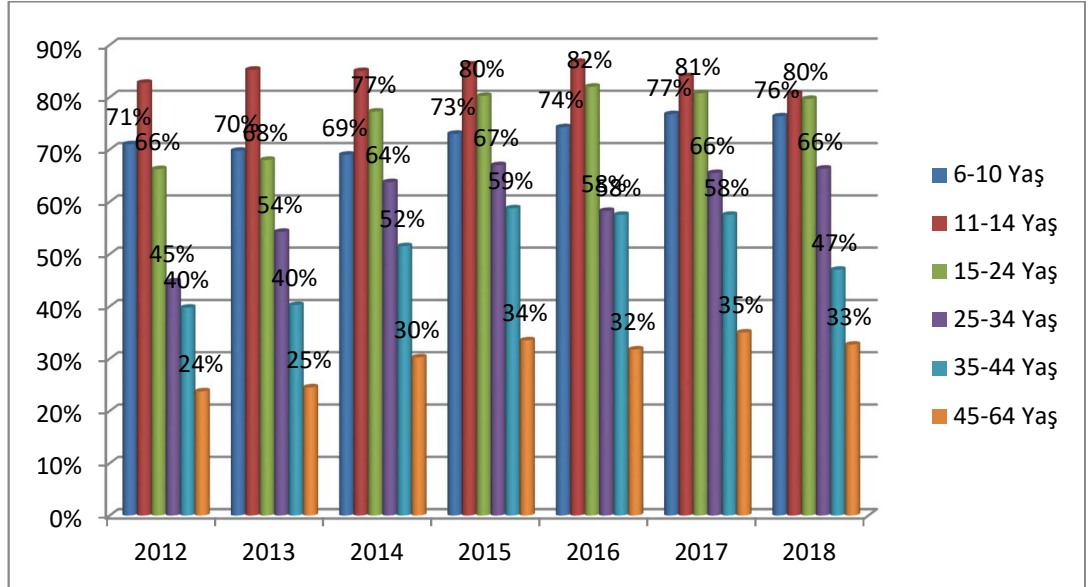
ISFE’in 2012 yılları ile 2018 yılları arasında paylaşmış olduğu verilere göre dijital oyun oynayanların yaşlara göre dağılımı Şekil 2.26’da İngiltere için verilmiştir. 2012 yılı verilerine göre İngiltere halkından dijital oyun oynayanlar, en fazla %88 ile 11-14 ve %83 ile 6-10 yaşlarında olmakla birlikte 15-24 yaş aralığındaki oyuncular %55, 25-34 yaş aralığı %40, 35-44 yaş aralığı %36 ile 45-64 yaş aralığında ise %23 oranındadır. 2012 yılından 2018 yılına doğru gidildiğinde 6-10 ile 11-14 yaş aralığındaki dijital oyuncu sayısı azalmış ve diğer yaş gruplarında artış gözlenmektedir. 2018 yılına gelindiğinde en fazla oyuncu olan yaş grubu %71 ile 11-14 yaş aralığıdır (ISFE, Industry Facts, 2018).

Şekil 2.27’de ise Fransa halkından dijital oyun oynayanlarının yaşlara göre dağılım grafiği verilmiştir. Bu veriler incelendiğinde 2012 yılında en fazla dijital oyun oynayan Fransa halkının yaş grubu %90 ile 11-14 yaş arası iken 2018 yılına gelindiğinde %95 ile yine 11-14 yaş grubudur. Şekil 2.26’ya göre 2018 yılında İngiltere halkından dijital oyun oynayanların oynama yüzdeleri birbirine yakınlaşmış iken aynı yılda Fransa halkına bakıldığında genç nüfusun diğer yaş gruplarıyla aralarında daha fazla bir fark olduğu, 6-10, 11-14 ve 15-24 yaş gruplarının daha fazla dijital oyun oynadıkları görülmektedir (ISFE, Industry Facts, 2018).



Şekil 2.27: Fransa'da dijital oyun oynayanların yaşlara göre dağılımı.

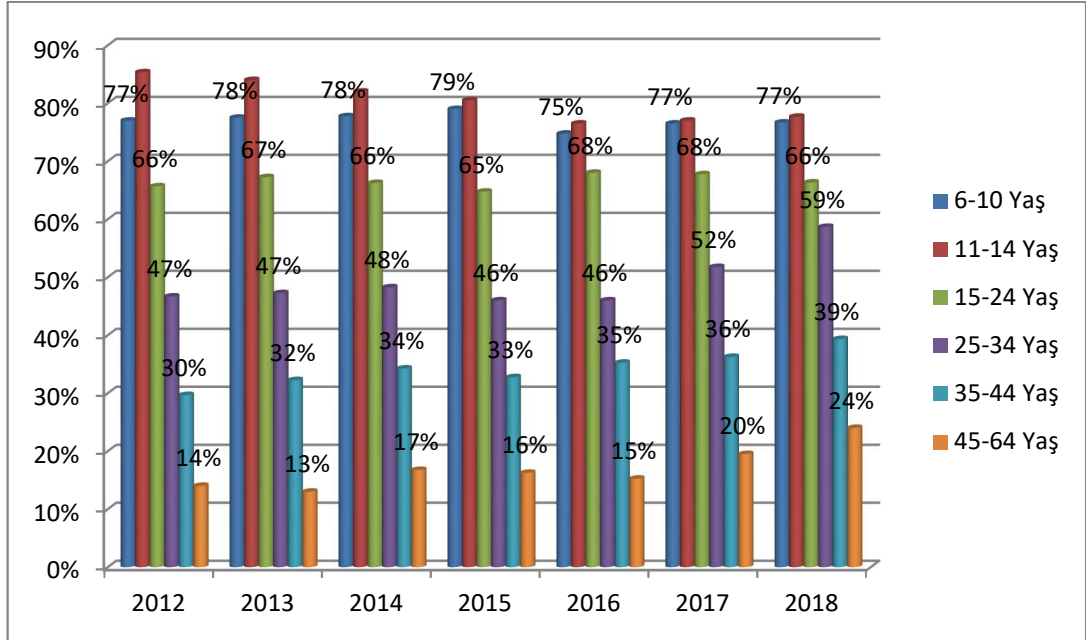
ISFE 2012-2018 verilerine göre, Şekil 2.28'te Almanya halkının dijital oyun oynayanlarının yaş gruplarına dağılımı verilmiştir.



Şekil 2.28: Almanya'daki oyun oynayanların yaşlara göre dağılımı.

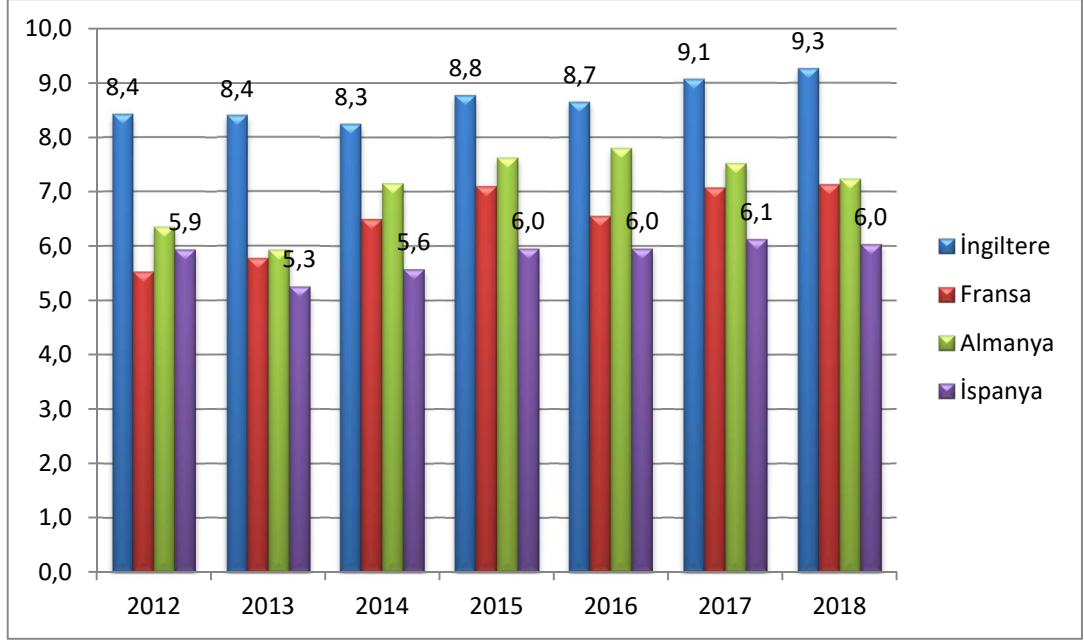
Bu grafik verileri incelendiğinde 2012 yılında; 6-10 yaş grubunun %71'i, 11-14 yaş grubunun %83'ü, 15-24 yaş grubunun %66'sı, 25-34 yaş grubunun %45'i, 35-44 yaş grubunun %40'ı ve 45-64 yaş grubunun %24'ü dijital oyun oynamaktadır. 2012 yılında %83 ile en fazla oyun oynayan yaş grubu olan 11-14 yaş grubu, diğer yıllarda da yine en fazla oynayan grup olmakla birlikte en yüksek oranını %87 ile 2016 yılında almıştır. 2018 yılına gelindiğinde; 6-10 yaş grubunda genel olarak artış

görülerek %76, 11-14 yaş grubunda %81, 15-24 yaş grubunda %80, 25-34 yaş grubunda %66, 35-44 yaş grubunda ve 45-64 yaş grubunda da genel bir artış ile %33 olmaktadır. Genel olarak bakıldığında dijital oyun oynayanların 6-34 yaş aralığında yoğunlaştığı görülmektedir (ISFE, Industry Facts, 2018).5247666



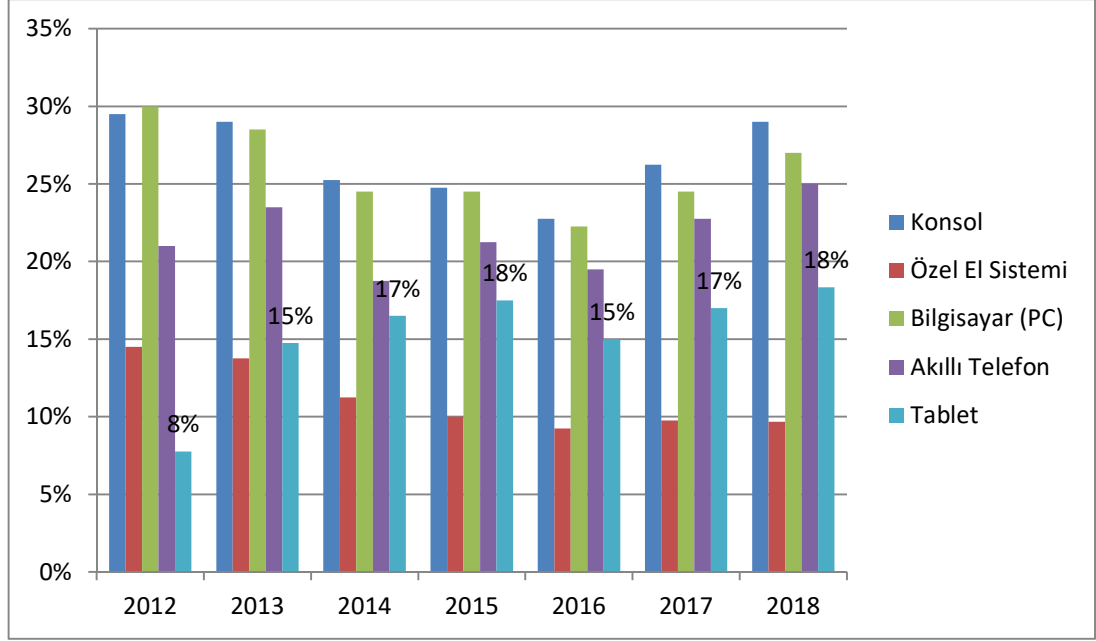
Şekil 2.29: İspanya'daki oyun oynayanların yaşlara göre dağılımı.

Şekil 2.29'da verilen İspanya halkından dijital oyun oynayanların yaşlara göre dağılımı incelendiğinde oyun oynayanların genel olarak 6-34 yaş aralığında yoğunlaştığı görülmektedir. 2012 yılına bakıldığında; 6-10 yaş grubunun %77'si, 11-14 yaş grubunun %85'i, 15-24 yaş grubunun %66'sı, 25-34 yaş grubunun %47'si, 35-44 yaş grubunun %30'u, 45-64 yaş grubunun ise %14'ü dijital oyun oynamaktadır. 2012 ile 2018 yılları arasında en az oyun oynayan yaş grubu olan 45-64 yaş grubu, %13 ile 2013 yılında en düşük dijital oyun oynayan yaş grubu yüzdesine sahiptir. 2018 yılına gelindiğinde ise 6-10 yaş grubunun %77'si, 11-14 yaş grubunun 2012 yılına göre bir miktar düşerek %78'i, 15-24 yaş grubunun %66'sı, 25-34 yaş grubunun 2012 yılına göre bir miktar artışla %59'u, 35-44 yaş grubunun %39'u, 45-64 yaş grubunun ise 2012 yılına göre artışla %24'ü dijital oyun oynamaktadır. Genel olarak İngiltere, Fransa, Almanya ve İspanya ülke halkına bakıldığında dijital oyun oynayanların fazla olduğu yaş aralığının 6-34 yaş aralığı olduğu görülmektedir (ISFE, Industry Facts, 2018).



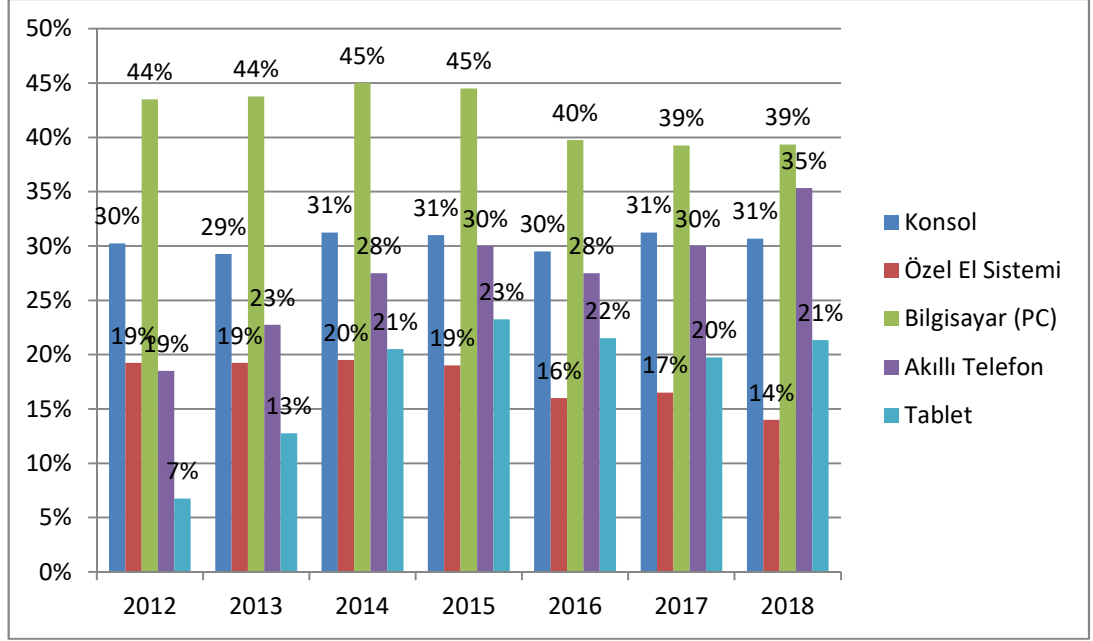
Şekil 2.30: Her oyuncunun haftalık ortalama oyun oynama süreleri (saat).

Şekil 2.30’da ISFE tarafından yayınlanan 2012 ile 2018 yılları arasında, her dijital oyun oyuncusunun haftalık ortalama oyun oynama sürelerinin grafiği saat olarak verilmiştir. Bu verilere göre İngiltere halkından her bir oyuncu 2012 yılında, haftada ortalama 8,4 saat oyun oynarken bununla birlikte, oyuncuların haftalık ortalama oyun süreleri giderek artmış ve 2018 yılına gelindiğinde en fazla haftalık ortalama oyun süresi olan 9,3 saat oyun oynadıkları görülmektedir. İngiltere halkı için en az haftalık ortalama oyun oynama saati ise 8,3 ile 2014 yılındadır. Fransa halkının haftalık ortalama oyun oynama sürelerine bakıldığında ise İngiltere halkı kadar bir oynama süresi görülmemekle birlikte, en az oyun oynama süresi 2012 yılında 5,5 saat ve en fazla oyun oynama süresi ise 2015,2017 ve 2018 yıllarında aynı olmak üzere 7,1 saattir. Almanya halkının dijital oyun oynama süreleri ise en az 2013 yılında 5,9 saat, en fazla oyun oynama süresi ise 2016 yılında 7,8 saat ve 2018 yılına gelindiğinde ise 7,2 saat olarak görülmektedir. Son olarak İspanya halkının haftalık ortalama dijital oyun oynama sürelerine bakıldığında; en az 5,3 saat ile 2013 yılında, en fazla 6,1 saat ile 2017 yılında ve 2018 yılına gelindiğinde 6 saat olarak belirtilmektedir. Genel olarak dört ülkeye bakıldığında haftalık oyun oynama ortalama süresi en fazla olan ülke İngiltere ve İngiltere’yi takip eden sıra ile Almanya, Fransa olmakla birlikte en az haftalık ortalama süresine sahip olan İspanya’dır (ISFE, Industry Facts, 2018).



Şekil 2.31: İngiltere’de dijital oyunları oynamada kullanılan cihazlar.

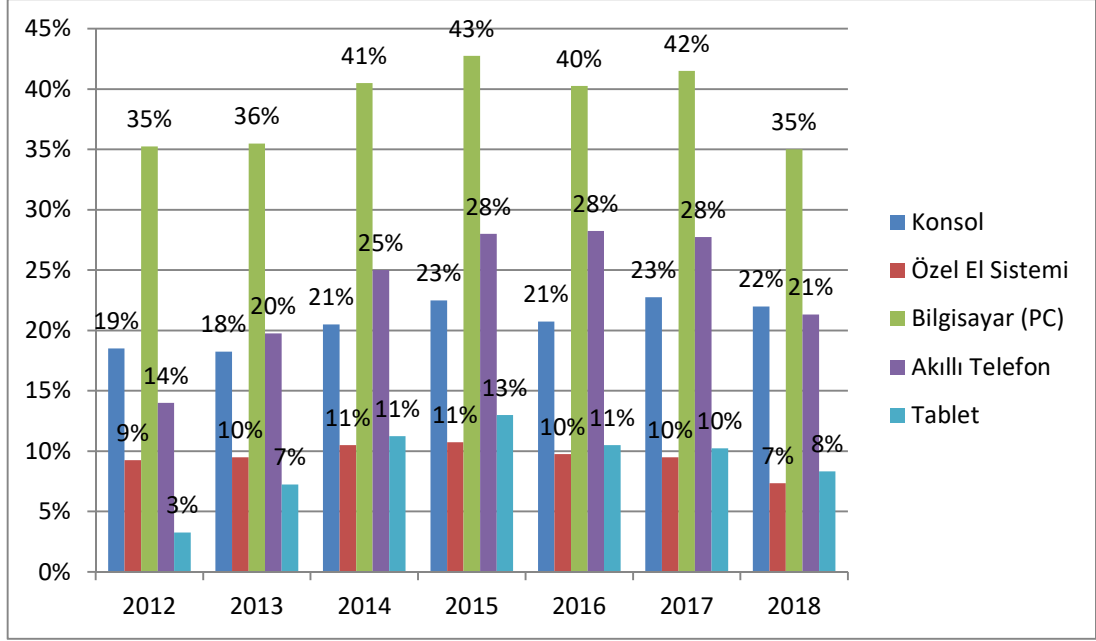
ISFE’in 2012 ile 2018 yılları arasında yayınlamış olduğu verilere göre; Şekil 2.31’de İngiltere’de, Şekil 2.32’de Fransa’da, Şekil 2.33’te Almanya’da ve Şekil 2.34’te ise İspanya’da dijital oyunlar için kullanılan cihazların (konsol, özel el sistemi, bilgisayar, akıllı telefon ve tablet) kullanım oranları verilmiştir. İngiltere için Şekil 2.31’e bakıldığında; dijital oyun oynamada cihaz kullanım oranları en fazla 2012 yılında, %30 ile konsol ve bilgisayardır. Yine 2012 yılına bakıldığında %15 özel el sistemi, %21 akıllı telefon ve %8 tablet kullanımı söz konusudur. 2012 ile 2018 yılları arasında İngiltere’de konsol kullanımını incelendiğinde; 2012 ve 2013 yıllarında %30’larda iken 2014 yılına gelindiğinde %25’e, 2016 yılında %23’e düşmekle birlikte son yıllarda konsol kullanımında artış görülmekte ve 2018 yılında ise %29’a çıktığı görülmektedir. Özel el sistemi kullanımı 2012 ile 2013 yıllarında %15 - %14 iken daha sonraki yıllarda kullanım giderek azalarak son yıllarda %10 seviyesinde olduğu belirtilmektedir. Bilgisayar kullanımı ise 2016 yılında en düşük kullanım oranı olan %22 olmasına rağmen genel olarak %25 ve üstü olup 2018 yılında %27’dir. Akıllı telefon kullanımı genel olarak %20 - %23 seviyelerinde olup 2018 yılında %25 kullanım oranına sahiptir. Tablet kullanımı ise 2012 yılında en düşük seviyesi %8 ile başlayıp giderek artmış ve 2018 yılına gelindiğinde %18 kullanım oranına sahip olmuştur. İngiltere’de dijital oyun kullanımında konsol ve bilgisayarın en fazla kullanılan cihaz olduğu ve özel el sisteminin ise en az kullanıldığı söylenebilir.



Şekil 2.32: Fransa'da dijital oyunları oynamada kullanılan cihazlar.

Fransa'da 2012 ile 2018 yılları arasında, dijital oyun oynamada kullanılan cihazların kullanım oranları verilen Şekil 2.32 incelendiğinde; bilgisayar kullanımının 2012-2014 yılları arasında %45'lerde olduğu ve diğer yıllarda bir miktar düşüş ile 2018 yılında %35 kullanım oranına sahip olmasına rağmen Fransa halkının dijital oyunlarda en çok kullandığı cihazın bilgisayar olduğu görülmektedir. Özel el sisteminin kullanımı Şekil 2.32'ye göre ilk yıllarda %19 seviyelerinde iken son yıllarda %14 seviyelerine kadar gerileyerek kullanımı azalmıştır. Fransa'da dijital oyunlarda konsol kullanımı ise %30 oranındadır. 2012 yılında akıllı telefon kullanımı %19 seviyesinde olmasına rağmen kullanım giderek artmış ve 2018 yılına gelindiğinde %35'e çıkmıştır. Ayrıca akıllı telefon, bilgisayar kullanımından sonra dijital oyunlarda en fazla kullanılan ikinci cihaz olmaktadır. Son olarak tablet kullanımına bakıldığında 2012 yılında %7 olmasına rağmen sonraki yıllarda kullanım giderek artmış ve 2018 yılına gelindiğinde %21 seviyesine çıktığı görülmektedir.

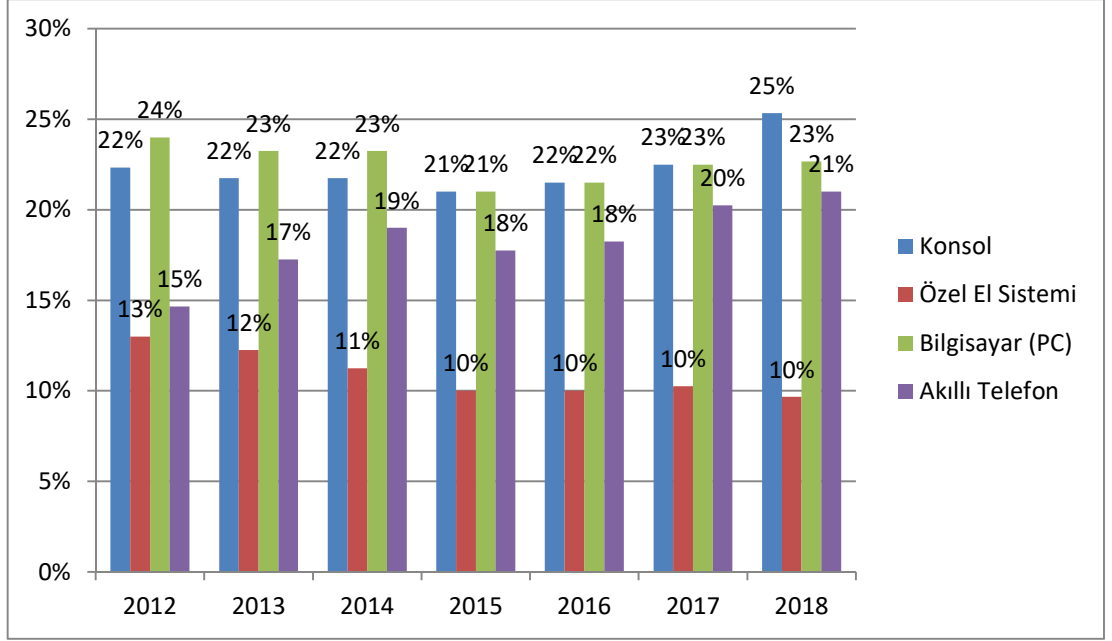
Şekil 2.33'e göre 2012 ile 2018 yılları arasında, Almanya'da dijital oyun oynamada kullanılan cihaz oranlarına bakıldığında; en çok kullanılan cihazın diğer cihazlar ile arasında büyük bir fark olmakla birlikte bilgisayar olduğu görülmektedir. Almanya'da dijital oyunlarda kullanılan cihazlardan biri olan bilgisayar kullanımı; Şekil 2.33'e göre ilk yıllarda %35 oranında, 2015 yılında en yüksek seviyesi olan %43 oranında ve son yıllarda bir miktar düşüş ile 2018 yılında %35 oranındadır.



Şekil 2.33: Almanya'da dijital oyunları oynamada kullanılan cihazlar.

Özel el sistemi ile tablet kullanımı en az kullanılan cihaz olarak görülmektedir. Özel el sistemi genel olarak %10 oranında olmakla birlikte 2018 yılında %7 oranında olup düşüş görülmektedir. Tablet kullanımı ise 2012 yılında %3 oranında, diğer yıllarda artış göstererek genelde %10 oranlarında ve 2018 yılına gelindiğinde %8 oranında olduğu belirtilmektedir. Akıllı telefon kullanımı ise 2012 yılında %14 iken diğer yıllarda giderek artış göstererek 2015-2017 yılları arasında %28 oranında seyretmesiyle birlikte 2018 yılına gelindiğinde %21'e düştüğü görülmektedir.

Şekil 2.34'te verilen İspanya halkının 2012 ile 2018 yılları arasında, dijital oyun oynamada kullanmış olduğu cihazların oranlarına bakıldığında; en çok kullanılan cihazların sırasıyla bilgisayar, konsol ve akıllı telefon olduğu görülmektedir. İspanya'da dijital oyunlarda kullanılan cihazlardan biri olan konsol kullanımı genel olarak %22 oranında olup 2018 yılında artış göstererek %25 olduğu belirtilmektedir. Bilgisayar kullanımı ise 2012 yılında %24, diğer yıllarda ise ortalama %23 oranında olduğu görülmektedir. Dijital oyunlarda bilgisayar ve konsol kullanımından sonra en yaygın kullanılan cihaz olan akıllı telefonun kullanımı; 2012 yılında %15 ile başladığı ve giderek arttığı görülmekle birlikte 2018 yılında %21 oranındadır. Özel el sistemi kullanımı 2012 yılında %13 olmasına rağmen giderek azalmış ve son yıllarda %10'a gerilediği görülmektedir.



Şekil 2.34: İspanya'da dijital oyunları oynamada kullanılan cihazlar.

İspanya'da dijital oyunlarda tablet kullanımı incelendiğinde; Şekil 2.34'e göre ilk yılda (2012) %4 ile başlamasına rağmen diğer yıllarda artış göstermiş ve 2018 yılına gelindiğinde %12 oranına ulaştığı belirtilmektedir. Yine bu verilere bakıldığında en az kullanılan cihazların ise tablet ve özel el sistemi olduğu söylenebilir (ISFE, Industry Facts, 2018).

2.6.3 Türkiye'de Dijital Oyunlar

Küresel bazda oyun sektörünün pazar büyüklüğü 2016 yılı itibariyle 99,6 milyar dolardır. Tablo 2.4'te 2016 yılı verilerine göre ülke düzeyindeki oyun gelirleri incelendiğinde; Çin'in 24,2 milyar dolar ile ilk sırada yer aldığı, ikinci sırada 23,4 milyar dolar ile ABD'nin ve onu da 12,4 milyar dolarla Japonya'nın takip ettiği görülmektedir. Batı Avrupa (Almanya, Fransa, İngiltere, İspanya, İtalya)'nın oyun gelirleri toplamı ise 17,3 milyar dolardır. Oyun sektöründeki en büyük pazara sahip 5 ülke toplam oyun gelirlerinin %70'ine tekabül etmektedir. Türkiye'nin ise 685 milyon dolarlık yıllık gelirle 16. sırada yer aldığı görülmektedir (Newzoo, 2016).

Tablo 2.4: Oyun satış gelirlerine göre ülke sıralaması.

| Ülke | Nüfus | İnternet Kullanan Nüfus | Toplam Gelir (ABD Doları) |
|------------------|---------------|-------------------------|---------------------------|
| Çin | 1.382.324.000 | 746.937.000 | 24.271.294.000 |
| Amerika | 324.119.000 | 250.818.000 | 23.459.093.000 |
| Japonya | 126.324.000 | 119.073.000 | 12.432.287.000 |
| Almanya | 80.683.000 | 71.980.000 | 4.094.415.000 |
| Güney Kore | 50.504.000 | 46.087.000 | 4.052.258.000 |
| Birleşik Krallık | 65.112.000 | 60.619.000 | 3.941.529.000 |
| Fransa | 64.669.000 | 56.023.000 | 2.771.367.000 |
| Kanada | 36.287.000 | 32.656.000 | 1.841.550.000 |
| İspanya | 46.065.000 | 37.403.000 | 1.779.277.000 |
| İtalya | 59.802.000 | 41.230.000 | 1.720.898.000 |
| Brezilya | 209.568.000 | 131.381.000 | 1.439.364.000 |
| Rusya | 143.440.000 | 109.483.000 | 1.330.310.000 |
| Meksika | 128.633.000 | 78.573.000 | 1.217.967.000 |
| Avustralya | 24.310.000 | 21.031.000 | 1.206.861.000 |
| Tayvan | 23.509.000 | 21.055.000 | 968.805.000 |
| Türkiye | 79.623.000 | 45.751.000 | 685.002.000 |

Son yıllarda dünyada olduğu gibi Türkiye’de de hızlı bir dijitalleşme söz konusudur. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişmesi ile oyun, mobil uygulamalar gibi alanlar da gelişme göstermektedir. Akıllı telefonların ve mobil uygulamaların sayısının artması, oyun sektörünün de büyümesine yardımcı olmaktadır. Türkiye dijital oyun sektöründe önemli bir iç piyasa potansiyeline sahip olmakla birlikte Türkiye’deki dijital oyuncu sayısı 21,8 milyondur. Türkiye’deki genç nüfusun çevrimiçi konsol oyunlarına, mobil ve sosyal oyunlara isteği gitgide artmaktadır. Bu gelişmelerle aynı zamanda, Türk oyun geliştiricileri ve yerli oyun sayısı da artmaktadır. Türkiye’de dijital oyun pazarının büyüklüğü 2012 yılında 300 milyon doları aşmıştır. 2016 yılında ise bu sayının 685 milyon dolara ulaştığı tahmin edilmektedir. Geliştirilen oyunların da büyük bir bölümü ihraç edilmektedir (T.C. Kalkınma Bakanlığı, Bilgi Toplumu Dairesi, 2015).

Gartner Oyun Sektörü Araştırması Raporuna göre Türkiye'deki oyuncuların 11,4 milyonu dijital oyunlara harcama yapmaktadır. Genç nüfus ile birlikte bakıldığında günde 39 milyon saat oyun oynandığı tahmin edilmektedir. Bunların yanında, Türkiye oyuncu başına düşen 38,4 oyun oturumu süresiyle sosyal oyun kategorisinde dünyada birinci pozisyonundadır. Newzoo Global Games Market raporuna göre ise Türkiye 755 milyon dolar ile oyun kazancı bakımından 16. Sırada yer almaktadır. Aynı zamanda küresel oyun pazarında Türk oyun geliştiricilerinin payının yüzde 5 seviyesinde olduğu belirtilmektedir (Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

2.7 Bilgisayar Oyunları Hakkında Yapılan Çalışmalar

Bilgisayar oyunları konusunda yapılmış pek çok çalışma bulunmaktadır. Fakat literatür taraması yapıldığında, dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmaların genellikle eğitsel oyun tasarımı, dijital oyun bağımlılığı ile çocuk ve gençlerin saldırganlık düzeyleri konularına yoğunlaştığı görülmektedir.

2.7.1 Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları ile Akademik Başarıları Arasındaki İlişkiyi İnceleyen Çalışmalar

Özmenler (2001) tarafından yürütülen çalışmada internet ve bilgisayar kullanım arttıkça, çocuğun akademik başarısının düşüş gösterdiğine değinmektedir (akt. Cengizhan, 2005). Bu çalışmada bilgisayar oyunu oynayan çocukların, saldırgan davranışları ile pozitif yönde bir ilişki gözlenirken akademik başarılarıyla ise negatif yönde bir ilişki olduğu ortaya konulmuştur.

Skoric, Teo ve Neo (2009) Singapur'da iki ilkokuldan 8 ile 12 yaş arasındaki toplam 333 öğrenciden oluşan bir grupta, öğrencilerin dijital oyun oynama alışkanlıkları ile akademik başarıları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Skoric, Teo ve Neo (2009) bu çalışmasında, öğrencilerin dijital oyun oynamalarının okul başarısını olumsuz etkilediğini fakat oyun bağımlılığının oyun oynama süreleri ile herhangi bir ilişkisinin bulunmadığını belirtmektedir. Hastings vd. (2009), 6-10 yaş aralığında 70 çocuk ile bilgisayar ve video oyunu kullanımlarının, akademik başarısı ve

davranışlarına etkisi üzerine bir çalışma gerçekleştirmişlerdir. Bu çalışmanın sonucunda erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla oyun oynadığı ortaya çıkmıştır. Akın (2012), bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla, Lefkoşa'daki 6 okuldan toplam 242 4. sınıf öğrencisi ve 6 okul idarecisinden oluşan grup üzerinde araştırma yapmıştır. Akın yaptığı bu çalışmada 242 öğrencinin 44 tanesinin (%18,18) oyun oynamak için internet kafeye gittiğini tespit etmiştir. Çakır (2013) ise bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi amacıyla 215 veliye anket soruları yöneltilmiştir. Bu çalışma sonucunda ailelerin çocuklarını bilgisayar oyunlarından gelebilecek zararlardan korumak için bazı kurallar belirledikleri ve ayrıca ailelerin çoğu bilgisayar oyunlarının, çocuklarının akademik başarısını olumsuz yönde etkilediği belirtmektedirler. Aynı zamanda Torun, Akçay ve Çoklar (2015), bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamları ve sosyal yaşamlarının bir parçası olan akademik davranışları üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla 444 ortaokul öğrencisine anket uygulamışlardır. Yapılan bu çalışma sonucunda öğrencilerin en çok aksiyon, spor ve zekâ türündeki oyunları, en az ise rol yapma, eğitsel oyunlar ve platform oyunlarını tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

2.7.2 Bilgisayar Oyunlarının Öğrenciler Üzerindeki Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimlerinin Etkilerini İnceleyen Çalışmalar

Sağlam (2011) İstanbul ili Ümraniye ilçesinde özel bir dershanede eğitim gören 12-14 yaş aralığındaki 250 öğrenci ile bilgisayar oyunlarının öğrenciler üzerindeki sosyalleşme süreci ve şiddet eğilimlerinin etkilerini araştırmıştır. Ergenlerin bilgisayar oyunlarını çok fazla oynamadıkları ve bunun sosyalleşme sürecine olumsuz etki yapmadığı çalışma sonucunda ortaya çıkmıştır. Ayrıca şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ergenlerin şiddet eğilimlerini artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Solak (2012), ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkileri incelemek amacıyla, Siirt'te bir ortaöğretim okulunda öğrenim gören 592 öğrenciden oluşan örneklem ile çalışmasını gerçekleştirmiştir. Bu çalışma sonucunda öğrencilerin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık eğilimleri arasında anlamlı pozitif bir ilişki söz konusu

olmakla birlikte bilgisayar oyunu oynamaları ile yalnızlık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmadığı görülmüştür.

Köse (2013), Kütahya ilinde, 7. ve 8. sınıflardan oluşan 365 öğrenciye anket uygulayarak bilgisayar oyunları oynayan ergenlerin sosyalleşme düzeylerini incelemiştir. Çalışmanın sonucunda katılımcıların %36,4'ünün aksiyon-macera, %20'sinin savaş, %7,1'inin strateji, %7,7'sinin futbol, %4,4'ünün otomobil yarışı, %1,9'unun dövüş, %5,5'inin eğitici, %11'inin ise zekâ türünde oyunlar oynadıkları belirlenmiştir. Ayrıca bu durumun bilgisayar oyunu oynayan ergenleri bireyselleştirdiği ifade edilmiştir.

2.7.3 Çocukların Bilgisayar Oyunu Kullanımları İnceleyen Çalışmalar

Christakis, Ebel, Rivara ve Zimmerman (2004) tarafından telefon anketi aracılığıyla 1454 veli ile görüşülmüş ve bu araştırmada 11 yaşından küçük çocukların televizyon, video ve bilgisayar oyunu kullanımları incelenmiştir. Bu çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyunlarına televizyon izleme aktivitesinden daha çok vakit ayırdıkları görülmektedir. Arnas (2005), 3-18 yaş aralığındaki çocukların televizyon, bilgisayar ve internet kullanımı ile ilgili alışkanlıklarını incelediği araştırmasında 933 çocuğa ulaşarak, bu çocukların %22,6'sının bilgisayarı oyun oynamak amacıyla kullandığını saptamıştır. Kıran (2011), Samsun ilinde şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim öğrencileri üzerindeki etkilerini tespit etmek amacıyla yürüttüğü çalışmasına göre öğrencilerin bilgisayar oyunlarını en çok evlerinde (%62,1) oynadıklarını belirtmektedir.

Üçgül (2013), ilköğretim 5. sınıfta öğrenim gören 71 öğrenciden oluşan bir gruba Fen ve Teknoloji dersindeki fotosentez, yağlar, karbonhidratlar ve proteinler konusunu Tomb Rider 4 oyun motoru ile geliştirdiği bir oyunu kullanarak işlemiş ve bu oyunun öğrencinin güdülenmesine etkisini incelemiştir. Bu çalışma sonucunda cinsiyetin, haftalık bilgisayar kullanım ve bilgisayar oyunu oynama süresinin eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik öğrenci güdülenmesine olan etkisini değiştirmediği tespit edilmiştir.

2.7.4 Duygusal Zekâ ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkiyi İnceleyen Çalışmalar

Topşar (2015) ortaokul 7. sınıfta öğrenim gören 425 kişilik çalışma grubunda duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışma sonucunda duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı ve olumlu ilişki bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, araştırmaya katılan kişiler (örneklem), veri toplama araçları ile verilerin toplanma süreci ve elde edilen verilerin analiz süreci hakkında bilgiler verilmiştir.

3.1 Araştırma Modeli

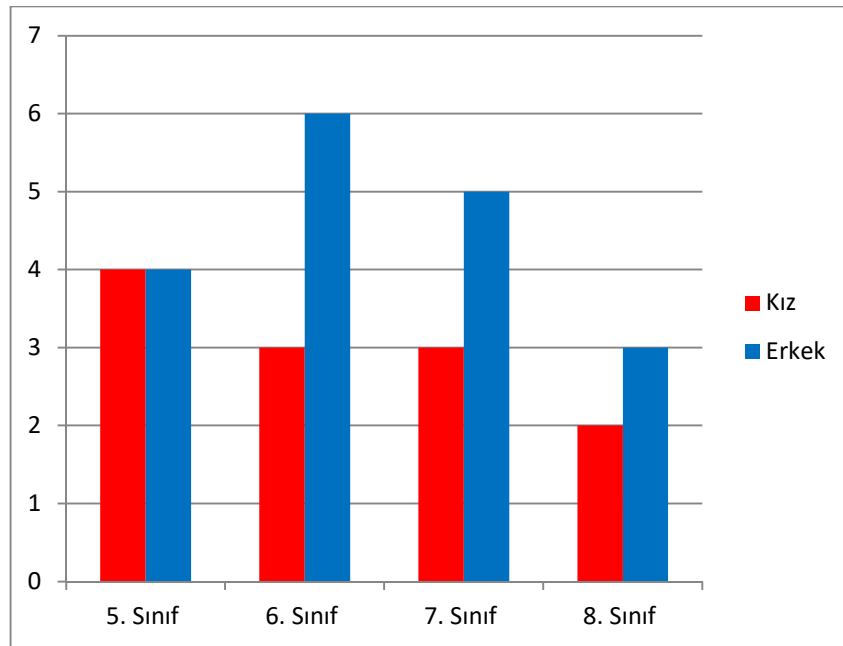
Bu çalışmanın amacı; ortaokul düzeyinde öğrenim gören öğrencilerin oyun oynama alışkanlıklarını, öğrenci ve veli bakış açısından ortaya koyarak değerlendirmektir. Bu değerlendirme sürecinde öğrenciler ve velileriyle öğrencilerin oyun oynarken kullandıkları platformlar, oyunlarla tanışma sebepleri, oynadıkları oyun türleri, oyunlara ayırdıkları zamanlar ve oyunlara ödedikleri ücretler ile oyunların ders durumlarına, aile ve arkadaşlık ilişkilerine etkileri yapılandırılmış görüşme yoluyla tespit edilmeye çalışılmıştır. Yapılan görüşmelerden sonra öğrenci ve velilerin verdiği yanıtlar hem öğrenci ve veliler kendi aralarında hem de öğrenci ve veli yanıtları birbirleri ile karşılaştırılarak değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

Durum çalışmaları (case studies), bilimsel sorulara yanıt aramak için kullanılan ayırt edici bir yaklaşım olarak görülmektedir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2016). Durum çalışması sınırlı bir sistemin derinlemesine betimlenmesi ve incelenmesidir (Merriam, 2013). Creswell (2017) durum çalışmasının teori ortaya koymak, basit olarak olayları açıklamak, durum içi veya durumlar arası karşılaştırmaları göstermek amacıyla kullanıldığını belirtmektedir. Durum çalışması psikoloji, sosyoloji, ekonomi, antropoloji, eğitim ve sağlık gibi sosyal bilimlerin birçok alanında kullanılan ve gerçek yaşam olgu ve durumlarını anlamamıza yardımcı olan bir araştırma stratejisidir (Yin, 2018). Aynı zamanda durum çalışmaları belirli bir olay kapsamında yer alan insanlar arasındaki etkileşimi bilgi kaynağı olarak doğal bir şekilde ortaya koymaktadır (Hyett, Kenny and Dickson-Swift, 2014). Durum çalışması örnek olay çalışması olarak da bilinmektedir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2016). Bu araştırmada da çalışmanın amacına ulaşabilmesi için nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması yöntemi

kullanılmıştır. Bununla birlikte görüşmelerden elde edilen bulgular bir bütünlük içerisinde yorumlanabilmesi ve açıklanabilmesi amacıyla sayısal verilere dönüştürülerek sunulmuştur.

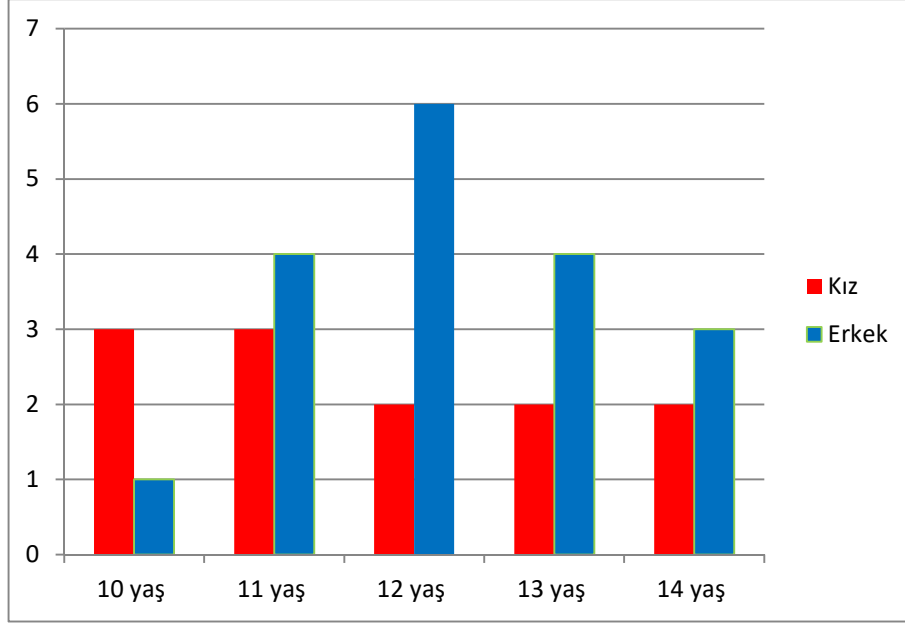
3.2 Örneklem

Araştırmaya Kütahya İli Simav İlçesi'ndeki bir ortaokulda 5, 6, 7 ve 8. sınıfta öğrenim görmekte olan toplam 30 öğrenci ($N_{\text{Toplam}}=30$) ve velisi katılmıştır (Ek A). Şekil 3.1'de görüldüğü üzere katılan öğrencilerin 8'i 5. sınıf (%26,67), 9'u 6. sınıf (%30,00), 8'i 7. sınıf (%26,67), 5'i 8. sınıf (%16,66) düzeyinde öğrenim görmektedir. Ayrıca bu 30 öğrencinin 18'i erkek (%60,00), 12'si ise kız (%40,00) öğrencilerden oluşmaktadır.



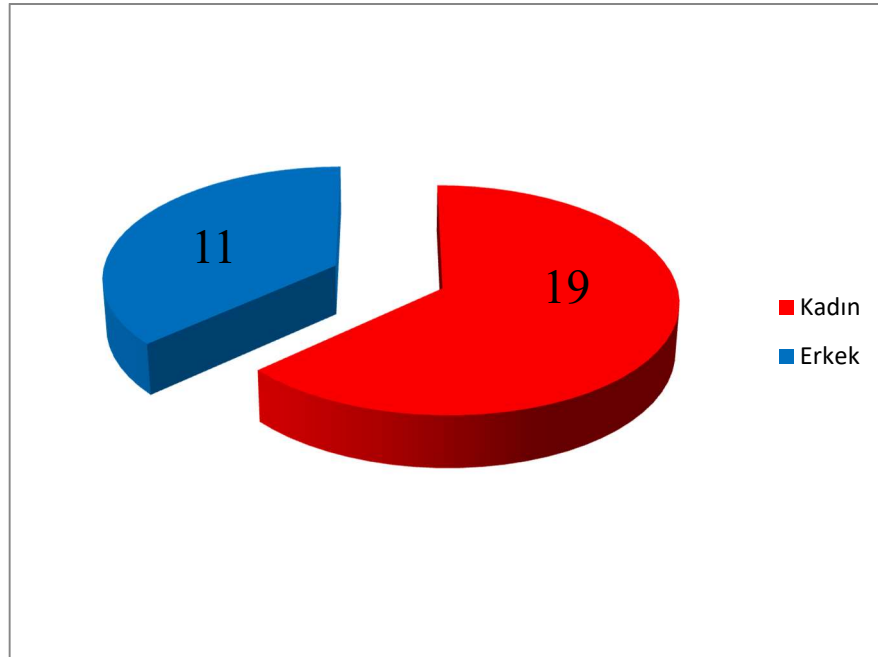
Şekil 3.1: Öğrencilerin cinsiyetlerine göre sınıf dağılımı.

Şekil 3.2 incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerden 10 yaşında olan 4 öğrenciden 3'ü kız 1'i erkek, 11 yaşında olan 7 öğrenciden 3'ü kız 4'ü erkek, 12 yaşında olan 8 öğrenciden 2'si kız 6'sı erkek, 13 yaşında olan 6 öğrenciden 2'si kız 4'ü erkek, 14 yaşında olan 5 öğrenciden 2'si kız 3'ü erkek olduğu görülmektedir.



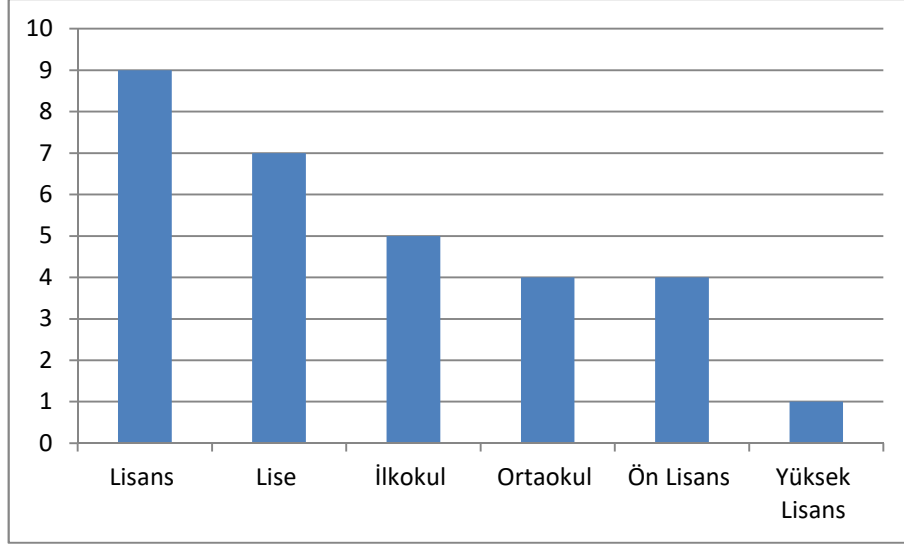
Şekil 3.2: Öğrencilerin cinsiyetlerine göre yaş dağılımı.

Şekil 3.3’de görüldüğü üzere, öğrencilerin görüşmeye katılan velilerinden 19’u kadın (%63,37), 11 veli de erkektir (%36,66).



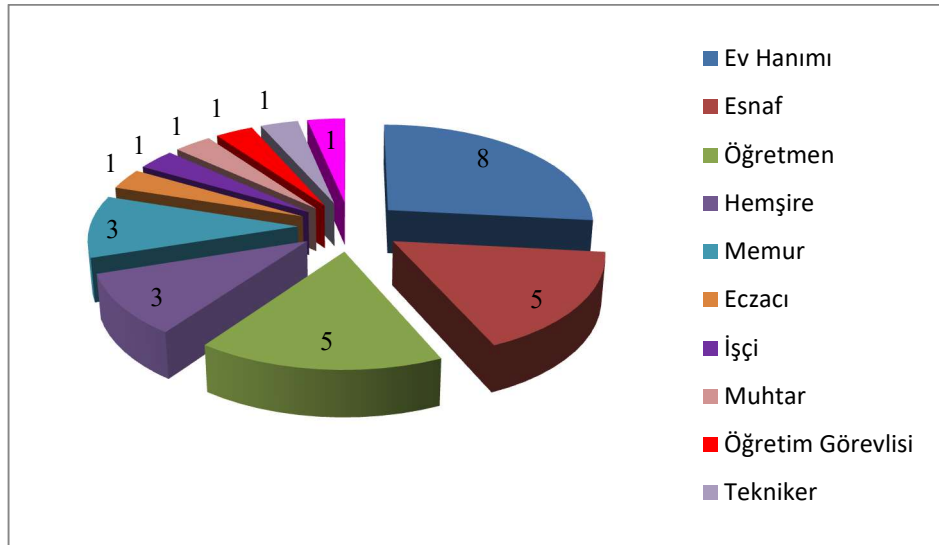
Şekil 3.3: Velilerin cinsiyet dağılımı.

Görüşmeye katılan velilerin öğrenim durumları Şekil 3.4 incelendiğinde, 5’inin ilkokul (%16,67), 4’ünün ortaokul (%13,33), 7’sinin lise (%23,34), 4’ünün ön lisans (%13,33), 9’unun lisans (%30,00) ve 1 velinin ise yüksek lisans (%3,33) mezunu olduğu belirtilmektedir.



Şekil 3.4: Velilerin öğrenim durumları.

Görüşmeye katılan velilerin meslek gruplarına bakıldığında, Şekil 3.5'te görüldüğü üzere, 8 ev hanımı (%26,68), 5 esnaf (%16,67), 5 öğretmen (%16,67), 3 hemşire (%10,00), 3 memur (%10,00), 1 eczacı (%3,33), 1 işçi (%3,33), 1 muhtar (%3,33), 1 öğretim görevlisi (%3,33), 1 tekniker (%3,33) olarak belirlenmiştir.



Şekil 3.5: Velilerin meslek grupları.

Okul seçimi yapılırken Simav İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünde çalışan şube müdürleri ile görüşülmüş ve okulun seçiminde öğrencilerin sosyo-ekonomik düzeyinin çeşitliliği dikkate alınmıştır (Ek B, Ek C). Okulun seçiminde seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden kazara (uygun/elverişli) örnekleme yöntemine başvurulmuştur. Örnekleme belirleme aşamasında oyun oynamayı sevdiklerini

söyleyen öğrencilerden, okuldaki cinsiyet ve sınıf mevcudu dağılımları göz önüne alınarak yapılan seçim ise seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden amaçsal örneklemenin bir alt üyesi olan ölçüt örnekleme türüdür. Kazara (uygun/elverişli) örnekleme yöntemi seçkisiz olmayan bir örnekleme türü olmakla beraber zaman, para ve iş gücü kaybını önlemeyi temel amaç olarak benimsemektedir. Ölçüt örnekleme yöntemi ise seçkisiz olmayan örnekleme türlerinden olan amaçsal örneklemenin bir alt üyesidir. Ölçüt örneklemede gözlem birimi belli niteliklere sahip kişiler, olaylar, nesnelere veya durumlardan seçilebilir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2016).

3.3 Verilerin Toplanması

Araştırmadaki verilerin toplanmasında nitel araştırma yöntemlerinden biri olan görüşmeden yararlanılmıştır. Görüşme yüz yüze veya anlık ses ve görüntü iletiler vasıtasıyla (telefon, bilgisayar vb.) sözlü iletişime geçerek veri toplama tekniğidir (Karasar, 2012). Kullanılan soruların katılık derecesine göre yapılandırılmamış görüşme, yarı yapılandırılmış görüşme ve yapılandırılmış görüşme olmak üzere üç tür görüşme vardır. Bu çalışmada yapılandırılmış görüşmeden yararlanılmıştır.

Yapılandırılmış görüşmede; görüşme yapılmadan önce hangi soruların ne şekilde sorulacağı, sorular sonunda hangi verilerin toplanacağı en ayrıntılı biçimde planlanmaktadır. Görüşülen kişiye bırakılan inisiyatif en düşük seviyededir. Verilerin sayısallaştırılması ve analizi kolay olmakla beraber önceden hazırlanmış katı soruların kişinin vereceği cevapları sınırlaması dezavantaj olarak sayılmaktadır.

Araştırmada öğrenciler ve veliler için hazırlanmış toplam iki adet yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Öğrencilerin oyun oynama alışkanlıklarını ve bu konudaki görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanan yapılandırılmış görüşme formu 12 ana ve 8 alt soru ile birlikte toplamda 20 sorudan oluşmaktadır (Ek D). Velilerin çocuklarının oyun oynama alışkanlıklarını ve bu konudaki görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanan yapılandırılmış görüşme formu ise 14 ana ve 12 alt soru ile birlikte toplamda 26 sorudan oluşmaktadır (Ek E).

3.4 Verilerin Analizi

Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı bu çalışmada görüşme verileri bireysel görüşme esnasında ses kaydı alınarak elde edilmiştir. Daha sonra ses kayıtları bilgisayara aktarılarak veriler kodlanmıştır.

Öğrencilerin oyun oynama alışkanlıklarını düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde ortaya konması amaçlandığından görüşmeden elde edilen veriler nitel veri analizinden betimsel analiz yaklaşımı kullanılarak çözümlenmiştir.

Betimsel analizden elde edilen veriler önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Bu yaklaşımda veriler gözlem veya görüşmede kullanılan sorular veya boyutlar baz alınarak sunulabilir. Betimsel analizde, elde edilen bulguların düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunulması amaçlandığından, veriler öncelikle sistematik ve açık bir şekilde betimlenir. Daha sonra bu betimlemeler açıklanır ve yorumlanır, neden-sonuç ilişkileri incelenerek birtakım sonuçlara ulaşılır (Yıldırım ve Şimşek, 2011).

Araştırmada verileri toplamak ve analiz etmek amacıyla kodların belirli başlıklar altında toplanarak sınıflandırılabilmesi için kapsayıcı nitelikte on dört tema tez danışmanı ile üzerinde tartışılarak belirlenmiştir. Bununla birlikte temalar belirlenirken araştırma sorularında aranan cevaplara ulaşabilme hedefi de göz önüne alınmıştır. Bu çalışmada temalar; oyun oynanan platformlar, platform tercih nedenleri, tercih edilen oyun türleri, oyun türü tercih nedeni, günlük oyun oynama süreleri, haftalık oyun oynama süreleri, oyun için tercih edilen mekânlar, mekânların tercih nedeni, tercih edilen oyunlar, oyunda önemli görülen özellikler, para ödemesi, para ödemesi yapılma nedenleri, oyunların etkisi, oyunlarla tanışma şeklinde belirlenmiştir. Daha sonra üç uzmandan görüş alınarak araştırma sorularının temalar ile tutarlı olduğu görülmüştür.

Analiz sürecinde görüşmelerden elde edilen verilerin aslına bağlı kalınmıştır. Elde edilen veriler Nvivo 11 nitel veri analizi programının deneme sürümü ile analiz edilmiştir. Bulgular ve yorum kısmında ise araştırmaya katılan öğrenci ve velilerin görüşlerinden doğrudan alıntılar yapılmıştır. Ayrıca elde edilen bulgular birlikte verilerek yorumlanmıştır. Görüşmelerden elde edilen veriler birlikte kodlanarak ilgili temalar altında açıklanmıştır. Böylece, bulgular arasında sebep-sonuç ilişkilerinin

ortaya konulması sađlanmıřtır. Temalara iliřkin đrenci ve veli grřleri hibir deđiřikliđe uđratılmaksızın rneklendirilmiřtir.

4. BULGULAR

4.1 Öğrenci Görüşmelerinden Elde Edilen Bulgular

Bu bölümde öğrenci görüşmelerinden elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

4.1.1 Oyun Platformları ve Bu Platformların Tercih Edilme Nedenleri

Öğrenciler günümüzde teknolojinin ilerlemesi sonucunda pek çok platformda oyun oynayabilme şansına sahip olabilmektedirler. Bilgisayarlar güçlü donanımsal özellikleri ve zengin oyun çeşitliliğine sahip olması nedeniyle öğrencilerin oyun oynaması için gerekli özellikleri barındırmaktadır. Aynı zamanda oyunlar telefon ve tabletler aracılığıyla daha pratik bir şekilde ulaşılabilir hale geldiğinden dolayı öğrenciler bu platformlarda oyun oynamaya yönelmektedirler. Ayrıca oyun konsollarındaki teknolojik gelişmeler sonucunda oyun deneyimi üst seviyelere çıkmaktadır. Bu araştırmada ise Tablo 4.1’de belirtildiği üzere öğrencilerin oyun oynarken tercih ettikleri platform türleri arasında bilgisayar, telefon, tablet ve konsol olduğu görülmektedir.

Tablo 4.1: Öğrenci cevaplarına göre oyun oynanan platformlar.

| Oyun Oynanan Platformlar | Öğrenci Sayısı | | | Toplam (%) |
|--------------------------|------------------|--------------------|---------------------|------------|
| | N _{Kız} | N _{Erkek} | N _{Toplam} | |
| Bilgisayar | 9 | 18 | 27 | 90,00 |
| Telefon | 11 | 14 | 25 | 83,33 |
| Tablet | 7 | 7 | 14 | 46,66 |
| Konsol | 0 | 5 | 5 | 16,66 |

Öğrencilerin oyun oynamak için en çok tercih ettiği platformun bilgisayar olduğu görülmektedir. Tablo 4.1’de görüldüğü gibi 27 öğrenci (%90,00) oyun oynamak için bilgisayarı tercih etmektedir. Bunlardan 9’u kız 18’i erkektir.

Bilgisayardan sonra oyun oynamak için en çok tercih edilen platform telefon olarak karşımıza çıkmaktadır. 25 öğrenci (%83,33) oyun oynarken telefonu tercih etmektedir. 12 kız öğrencinin 11 tanesi (%91,66), 18 erkek öğrencinin ise 14 tanesi (%77,77) telefonda oyun oynamaktadır. 14 öğrenci (%46,66) cevabı ile tablet en çok tercih edilen üçüncü platform olmuştur. 12 kız öğrenciden 7'si (%58,33) tablet cevabını verirken 18 erkek öğrenciden 7'si (38,88) tablet cevabını vermiştir. Konsol cevabını veren beş öğrencinin tamamı erkek olup kızların oyun oynamak için konsolu tercih etmedikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrencilerin oyun platformlarını tercih nedenleri; oyunların maliyeti, platforma sahip olma, kullanım pratikliği-rahatlık, oyunların çekici gelmesi ve donanımsal özellikler olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tablo 4.2: Öğrencilerin cevaplarına göre platform tercih nedeni.

| Platform Tercih Nedeni | Öğrenci Sayısı | | | Toplam (%) |
|------------------------------|------------------|--------------------|---------------------|------------|
| | N _{Kız} | N _{Erkek} | N _{Toplam} | |
| Oyunların Çekici Gelmesi | 3 | 12 | 15 | 50,00 |
| Kullanım Pratikliği-Rahatlık | 7 | 6 | 13 | 43,33 |
| Platforma Sahip Olma | 4 | 2 | 6 | 20,00 |
| Donanımsal Özellikler | 1 | 2 | 3 | 10,00 |
| Oyunların Maliyeti | 0 | 1 | 1 | 3,33 |

Öğrencilerin kullandıkları oyun platformlarını neden tercih ettikleri sorusuna cevap olarak Tablo 4.2'de belirtildiği üzere; 15 öğrenci (%50,00) o platformlardaki oyunların çekici olduğunu belirtmiştir. 12 kız öğrencinin 3'ü (%25,00) oyunların çekici geldiğini söylerken 18 erkeğin 12'si (%66,66) oyunların çekici olduğunu belirtmiştir. Bu cevabı 13 (%43,33) kişiyle kullanım pratikliği ve rahatlık cevabı takip etmiştir. Bu cevabı 12 kız öğrenciden 7'si (%58,33), 18 erkek öğrenciden ise 6'sı (%33,33) vermiştir. 30 öğrencinin 6 tanesi (%20,00) o platforma sahip olmayı gerekçe göstermiştir. Platformun oyun oynamak için daha uygun olduğunu 2 erkek ve 1 kız olmak üzere toplam 3 kişi belirtmiştir.

Öğrenci06 “*Oyunları daha ucuz olabiliyor.*” diyerek oyun fiyatlarının daha makul olmasının da platform tercih nedeni olabileceğini belirtmiştir. Öğrenci20 “*Bilgisayardaki oyunlar daha gelişmiş.*” diyerek bilgisayarı tercih ettiğini

belirtmiştir. Öğrenci22 ise “*Bilgisayardaki oyun çeşitliliği daha fazla.*” diyerek bilgisayar oyunu oynamak için kullandığı yanıtını vermiştir.

4.1.2 Tercih Edilen Oyun Türleri

Öğrenciler oyun tercihlerinde birçok oyun türünün arasından Tablo 4.3’te de görüldüğü üzere; FPS, macera, MOBA, aksiyon, strateji, spor, simülasyon ve bulmaca türündeki oyunları tercih etmişlerdir. Tablo 4.3’teki veriler incelendiğinde; öğrenciler tarafından en çok tercih edilen oyun türünün aksiyon oyunlarının bir alt üyesi olan FPS türü oyunlar olduğu görülmektedir. 30 öğrencinin 18 tanesi (%60,00) FPS türü oyun oynadığını belirtmiştir. Kız öğrencilerin çok tercih etmediği bu oyun türünü 12 kız öğrenciden öğrenci02 ve öğrenci04 (%16,6) oynadığını ifade etmiştir.

Tablo 4.3: Öğrenci cevaplarına göre tercih edilen oyun türleri.

| Tercih Edilen Oyun Türleri | Öğrenci Sayısı | | | Toplam (%) |
|----------------------------|------------------|--------------------|---------------------|------------|
| | N _{Kız} | N _{Erkek} | N _{Toplam} | |
| FPS | 2 | 16 | 18 | 60,00 |
| Macera | 4 | 12 | 16 | 53,33 |
| MOBA | 0 | 9 | 9 | 30,00 |
| Aksiyon | 7 | 0 | 7 | 23,33 |
| Strateji | 2 | 4 | 6 | 20,00 |
| Spor Oyunları | 2 | 4 | 6 | 20,00 |
| Simülasyon | 5 | 0 | 5 | 16,66 |
| Bulmaca | 5 | 0 | 5 | 16,66 |

Erkek öğrencilerin en çok rağbet ettiği tür olan FPS türünü öğrenci13 ve öğrenci28 hariç 18 erkek öğrencinin tamamının (%88,88) tercih ettiği görülmektedir. FPS türünü, 30 öğrenciden 16’sının (%53,00) oynadığını beyan ettiği macera oyunları takip etmektedir. 12 kız öğrenciden 4’ü (%33,3) macera oyunlarını tercih ederken, 18 erkek öğrencinin 12 tanesi (%66,66) macera oyunu oynadığını ifade etmiştir. Macera türü oyunlardan sonra gelen MOBA türü oyunları hiçbir kız öğrenci tercih etmemiş, 18 erkek öğrencinin yarısı (%50,00) MOBA türü oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. MOBA türünden sonra en çok oynanan tür olan aksiyon oyunlarını ise 12 kızdan 7 tanesi (%58,33) oynamaktadır. Spor ve strateji oyunlarını (%20,00)

oynayan kız öğrenci sayısı 12’de 2 (%16,66), erkek öğrenci sayısı ise 18’de 4’tür (%22,22). En az rağbet gören simülasyon ve bulmaca oyunlarını (%16,66) ise sadece kız öğrenciler oynamaktadır. Bu tür oyunları oynayan 5 kız öğrenci (%41,66) vardır.

4.1.3 Oyun Türü Tercih Nedenleri

Elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin oyun türlerini tercih ederken oyunların eğlenceli olup olmadığına, arkadaşlarıyla beraber iletişim ve paylaşım içinde olmalarına, zihinsel ve yabancı dil gelişimlerine katkıda bulunup bulunmadığına göre karar verdikleri söylenebilir. Aynı zamanda Tablo 4.4’te görüldüğü üzere, öğrencilerin tamamı oyunları eğlenceli kabul etmekte ve eğlenceli olduğunu söylemektedir.

Tablo 4.4: Öğrenci cevaplarına göre oyun türü tercih nedeni.

| Oyun Türü Tercih Nedeni | Öğrenci Sayısı | | | Toplam (%) |
|------------------------------|------------------|--------------------|---------------------|------------|
| | N _{Kız} | N _{Erkek} | N _{Toplam} | |
| Eğlenceli Olması | 12 | 18 | 30 | 100,00 |
| Paylaşım ve İletişim | 0 | 4 | 4 | 13,33 |
| Zihinsel Gelişime Katkı | 3 | 1 | 4 | 13,33 |
| Yabancı Dil Gelişimine Katkı | 2 | 1 | 3 | 10,00 |

Paylaşım ve iletişim ile zihinsel gelişim cevabını veren öğrenci sayısı 4’tür (13,33). Paylaşım ve iletişim cevabını sadece erkek öğrenciler vermiştir. Bu cevabı 18 erkek öğrencinin 4’ü (%22,22) vermiştir. Zihinsel gelişimi 12 kız öğrenciden 3’ü (%25,00) 18 erkek öğrenciden ise sadece öğrenci13 (%5,55) vermiştir. En az verilen cevap oranına sahip olan yabancı dil gelişimi cevabını ise kız öğrencilerden öğrenci02 ve öğrenci04 (%16,66) erkek öğrencilerden ise sadece öğrenci13 (%5,55) vermiştir. Bununla birlikte öğrenci cevaplarına ek olarak erkek öğrencilerden öğrenci13 “*Açık dünya türü oyunları aşırı derecede seviyorum, sadece bu oyunları eğlenceli buluyorum ve oynuyorum.*” diyerek oyun türü seçiminde açık dünya (open world) öğesinin çok önemli olduğunu vurgulamıştır. Öğrenci15 “*Oyunda en çok korku öğesini seviyorum.*” derken, öğrenci21 “*Savaş oyunlarını seviyorum. Takımındaki arkadaşlarla konuşurken savaşıyormuşum gibi geliyor. Bu yüzden*

sadece bu tür oyunları oynuyorum.” cevabını vermiştir. Öğrenci27 “Diğer türleri sevmiyorum. Mesela araba yarışı filan oynarken kazanamıyorum. Böyle olunca kızıyorum.” diyerek FPS, macera ve spor oyunlarını tercih ettiğini belirtmiştir. Öğrenci17 ise *“Eğlenceli gelen oyunlar artık hobim oldu.”* cevabını vermiştir. Kız öğrencilerden ise öğrenci04 oyun türü tercih nedenini *“Bilgisayarda oynadıklarım eğlenmek ve İngilizce seviyemi yükseltmek amacıyla. Telefonda oynadığım ise matematik ve beyin gelişimi için.”* cevabı ile ifade etmiştir. Öğrenci18 şiddet ve tehlike öğelerini barındırmayan türleri seçtiğini *“Tehlikeli geliyor diğer oyunlar. Araştırıp içinde tehlike ve şiddet olmayanlarını oynuyorum.”* diyerek açıklamıştır. Öğrenci24’e oynadığı oyun türlerinin tercih sebebi sorusu yöneltildiğinde, *“Bu oyunlar daha güvenli olduğu için.”* cevabını vermiştir.

4.1.4 Oyun Oynanma Süreleri

Öğrencilerin oyun oynama süreleri, günlük ve haftalık olarak Tablo 4.5 ve Tablo 4.6’da belirtilmektedir. Öğrencilerin oyun oynama süreleri günlük olarak Tablo 4.5’de verilmiştir. Buna göre öğrencilerin günlük oyun oynama süresi ortalama 3,23 saattir. Kız öğrencilerin günlük oyun oynama süresi ortalama 2,58 saat iken erkek öğrencilerin ise 3,66 saat olduğu belirtilmektedir. Günlük en az oyun oynayan öğrenciler, yarım saat oyun süresi ile iki kız öğrenci olan öğrenci04 ve öğrenci09’dur. En çok oyun oynayan öğrenci ise günde 12 saat yanıtını veren erkek öğrenci30 olmuştur. Kız öğrencilerden günde en çok oyun oynayan günde 5 saat ile öğrenci26’dır. Aynı zamanda 18 erkek öğrenciden 3 kişi (%16,66) günde 1 saat oyun oynadıklarını belirterek oyun oynamaya vaktini en az ayıran erkek öğrenciler olmuşlardır.

Tablo 4.5: Öğrenci cevaplarına göre günlük oyun oynama süreleri.

| Günlük Oyun Oynama Süreleri | Öğrenci Sayısı | | | Toplam (%) |
|-----------------------------|------------------|--------------------|---------------------|------------|
| | N _{Kız} | N _{Erkek} | N _{Toplam} | |
| 30 Dakika | 2 | 0 | 2 | 6,66 |
| 1 Saat | 1 | 3 | 4 | 13,33 |
| 1,5 Saat | 0 | 1 | 1 | 3,33 |
| 2 Saat | 1 | 5 | 6 | 20,00 |
| 2,5 Saat | 1 | 0 | 1 | 3,33 |
| 3 Saat | 4 | 1 | 5 | 16,66 |
| 3,5 Saat | 1 | 1 | 2 | 6,66 |
| 4 Saat | 1 | 1 | 2 | 6,66 |
| 5 Saat | 1 | 2 | 3 | 10,00 |
| 6 Saat ve Üzeri | 0 | 4 | 4 | 13,33 |

Öğrencilerin haftalık oyun oynama süreleri ise Tablo 4.6’da görülmektedir. Öğrencilerin haftalık oyun oynama süresi ortalama 16,73 saattir. Kız öğrencilerin haftalık oyun oynama süreleri ortalama 10,5 saat iken, erkek öğrenciler için bu sürenin 20,88 saat olduğu görülmektedir. Kız öğrencilerde haftalık oyun oynama süresi en az olan 2 saatle öğrenci09, en fazla olan ise 28 saat ile öğrenci23 olmuştur. Erkeklerde ise haftalık oyun oynama süresi en az olan 5 saat ile öğrenci28 iken, oyun oynama süresi haftada en fazla süre olan 77 saat ile öğrenci30’dur.

Tablo 4.6: Öğrenci cevaplarına göre haftalık oyun oynama süreleri.

| Haftalık Oyun Oynama Süreleri | Öğrenci Sayısı | | | Toplam (%) |
|-------------------------------|------------------|--------------------|---------------------|------------|
| | N _{Kız} | N _{Erkek} | N _{Toplam} | |
| 0-5 Saat | 3 | 1 | 4 | 13,33 |
| 6-10 Saat | 6 | 5 | 11 | 36,66 |
| 11-20 Saat | 2 | 4 | 6 | 20,00 |
| 21-30 Saat | 1 | 6 | 7 | 23,33 |
| 30 Saat Üzeri | 0 | 2 | 2 | 6,66 |

Günlük ve haftalık oyun oynama süreleri ortalamalarına bakıldığında her ikisinde de erkek öğrencilerin oyuna daha fazla süre ayırdıkları görülmektedir. Bununla birlikte öğrencilerden alınan günlük ve haftalık oyun oynama sürelerinin uyumadığı görülmektedir. Bazı öğrenciler hafta içinde oyun oynayamadıklarını,

velilerinin bunu kısıtladıklarını söylemişlerdir. Örneğin öğrenci13 bu konu hakkında “Hafta içi günde en fazla 1 saat oynama iznim var. Hafta sonu ise 2 saat oynayabiliyorum.” demiştir. Bu durumda öğrenciler hafta sonunda velilerinin oyun oynamaya izin verdikleri günde normal bir günden çok daha fazla oyun oynayarak haftalık oyun ortalamalarını artırmaktadırlar. Öğrencilere günlük oynama süresi sorulduğunda verdikleri cevabın hafta içi oynama süresi olduğu görülmektedir. Bu sebeple oynama süreleri dengeli dağılmadığından günlük ile haftalık oyun oynama sürelerinde farklılık ortaya çıkmaktadır.

4.1.5 Oyun İçin Tercih Edilen Mekânlar

Öğrenci görüşmelerinden elde edilen verilere göre; öğrenciler kendilerini güvenli hissedebilecekleri, oyun oynarken rahat olabilecekleri, arkadaşlarıyla iletişim ve iş birliği içinde olabilecekleri ve oyun için oyun deneyimini daha üst seviyelere çıkarabilecek donanım ve altyapıya sahip olan mekânlarda oyun oynama eğilimi göstermektedirler. Bununla birlikte oyun oynarken tercih ettikleri mekânların; ev, internet kafe, arkadaş-komşu evi, iş yeri ve okul olarak karşımıza çıktığı görülmektedir.

Tablo 4.7: Öğrenci cevaplarına göre oyun için tercih edilen mekânlar.

| Oyun İçin Tercih Edilen Mekânlar | Öğrenci Sayısı | | | Toplam (%) |
|----------------------------------|------------------|--------------------|---------------------|------------|
| | N _{Kız} | N _{Erkek} | N _{Toplam} | |
| Ev | 12 | 18 | 30 | 100,00 |
| İnternet Kafe | 0 | 13 | 13 | 43,33 |
| Arkadaş-Komşu Evi | 4 | 4 | 8 | 26,66 |
| İş Yeri | 1 | 2 | 3 | 10,00 |
| Okul | 1 | 0 | 1 | 3,33 |

Oyun için tercih edilen mekânları seçen öğrenci verilerinin bulunduğu Tablo 4.7 incelendiğinde; öğrencilerin tamamının oyun oynamak için ev ortamını (%100,00) tercih ettikleri görülmektedir. Evden sonra oyun oynamak için en çok tercih edilen mekân internet kafe (%43,33) olmuştur. Kız öğrencilerden hiçbiri kendisinin ve ailelerinin güvenlik endişeleri nedeniyle internet kafeye gitmezken 18

erkek öğrenciden 13'ü (%72,22) oyun oynamak için internet kafeye gittiklerini beyan etmişlerdir. 12 kız öğrencinin 4'ü (%33,33), 18 erkek öğrencinin 4'ü (%22,22) arkadaşlarıyla beraber oyun oynamak için arkadaşlarının/komşularının evlerine gittiklerini belirtmişlerdir. İş yerinde oyun oynadığını 12 kız öğrenciden sadece öğrenci10 (%8,33), 18 erkek öğrencilerden ise öğrenci07 ve öğrenci15 (%11,11) ifade etmiştir. Bütün öğrenciler için bakıldığında okulda oyun oynadığını sadece kız öğrencilerden öğrenci25 söylemektedir.

4.1.6 Mekânların Tercih Nedeni

Oyun oynanan mekânların seçimindeki nedenler Tablo 4.8'de görüldüğü gibi ortaya çıkmıştır.

Tablo 4.8: Öğrenci cevaplarına göre mekânların tercih nedeni.

| Mekânların Tercih Nedeni | Öğrenci Sayısı | | | Toplam (%) |
|--------------------------|------------------|--------------------|---------------------|------------|
| | N _{Kız} | N _{Erkek} | N _{Toplam} | |
| Güvenlik | 11 | 8 | 19 | 63,33 |
| Rahatlık | 3 | 10 | 13 | 43,33 |
| Donanım ve Altyapı | 1 | 11 | 12 | 40,00 |
| İş Birliği ve İletişim | 3 | 7 | 10 | 33,33 |

12 kız öğrenciden öğrenci02 hariç hepsi (%91,66), 18 erkek öğrenciden ise 8 tanesi (%44,44), toplamda 30 öğrenciden 19'u (%63,33) mekân tercihinde güvenlik ögesine değinmişlerdir. Buna göre en önemli etkenin güvenlik (%63,33) olduğu görülmektedir. Güvenlik ögesini 30 öğrenciden 13'ünün (%43,33) rahatlık tercihi takip etmektedir. 12 kız öğrencinin 3 tanesi (%25,00) oyun oynarken kendini rahat hissettiği mekânları tercih ettiklerini belirtirken bu rakam 18 erkekte 10 (%55,55) olarak belirlenmiştir. Öğrenci21 evde oyun oynamasını “*Evde oynamamın sebebi üşengeçlik.*” diyerek açıklamıştır. Bir sonraki tercih nedeni olarak 12 kişinin cevabıyla göze çarpan donanım ve altyapı cevabı (%40,00) kız öğrencilerden sadece öğrenci10 (%8,33) tarafından beyan edilmiş; 18 erkek öğrenciden 11'i ise donanım ve altyapının önemli olduğunu belirtmiştir. Öğrenci10 “*Dükkânda internet daha iyi olduğu için orada oyun oynuyorum.*” diyerek iş yerini tercih ettiğini ifade etmiştir.

Erkek öğrencilerden öğrenci05 “*Evdeki bilgisayar her oyunu kaldırmadığından internet kafeye gitmek zorunda kalıyorum.*” demiştir. Öğrenci06 ise “*Evdeki bilgisayarının donanım özellikleri yetersiz olduğundan internet kafeye gidiyorum.*” cevabını vermiştir. Öğrenci12, öğrenci17 ve öğrenci29 internet kafeye gitme nedenlerinin ise internet kafedeki bilgisayarların donanımsal olarak oyun oynamaya daha elverişli ve internet hızının daha yüksek olmasından dolayı tercih ettiklerini belirtmektedirler. Öğrenci 12 bu konuda “*Çünkü kafedeki bilgisayarlar daha kaliteli, ekranları büyük.*”, öğrenci17 “*Bilgisayarı daha gelişmiş, RAM filan daha yüksek olduğu için gidiyorum.*”, öğrenci29 ise “*İnternet kafelerdeki ekranlar büyük oluyor bir de kasmadan oynatıyor.*” şeklinde cevap vermişlerdir.

4.1.7 Tercih Edilen Oyunlar

Tercih edilen oyunların ve oyunları seçen öğrenci sayılarının verildiği Tablo 4.9’a bakıldığında 30 öğrencinin toplam 39 farklı oyunu oynadığı görülmektedir. Öğrenciler tarafından en çok oynanan oyun 14 kişi (%46,66) ile Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO) adlı FPS türü oyun olmuştur. Onun arkasından en çok oynanan oyun 12 kişi (%40,00) ile Minecraft adlı oyun olmuştur. Bir MOBA türü olan ve 8 kişinin (%26,66) tercih ettiği League of Legends (LoL) adlı oyun FPS türü olan ve 9 kişinin (%30,00) oynadığını söylediği PlayerUnknown’s BattleGrounds (PUBG) adlı oyunun ardından 4. sırada yerini almıştır. Öğrencilerin tercih ettikleri oyun türü yanıtları ile tercih ettikleri oyunlara verdikleri yanıtlar tutarlılık göstermektedir. Kız öğrencilerden öğrenci26, TÜBİTAK destekli MentalUP adlı zekâ oyununu oynadığını belirtmiştir.

Tablo 4.9: Öğrenci cevaplarına göre tercih edilen oyunlar.

| Tercih Edilen Oyunlar | Öğrenci Sayısı | Toplam (%) |
|-----------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| CS: GO | 14 | 46,66 |
| Minecraft | 12 | 40,00 |
| PUBG | 9 | 30,00 |
| LoL | 8 | 26,66 |
| CoD | 4 | 13,33 |
| GTA 5 | 4 | 13,33 |
| PES | 3 | 10,00 |
| Clash Royale | 3 | 10,00 |
| Kafa Topu | 3 | 10,00 |
| Zula | 3 | 10,00 |
| Half-Life | 2 | 6,66 |
| Clash of Clans | 2 | 6,66 |
| Roblox | 2 | 6,66 |
| Far Cry | 2 | 6,66 |
| Fortnite | 2 | 6,66 |
| Assassin's Creed | 2 | 6,66 |
| Subway Surfers | 2 | 6,66 |
| Wolfteam | 2 | 6,66 |
| Love Nikki | 1 | 3,33 |
| Piano Tiles 2 | 1 | 3,33 |
| Age of Wonders | 1 | 3,33 |
| Sims 4 | 1 | 3,33 |
| Kakuro | 1 | 3,33 |
| Tomb Rider | 1 | 3,33 |
| Farm Town | 1 | 3,33 |
| Criminal Case | 1 | 3,33 |
| Haunted | 1 | 3,33 |
| Battlefield 1 | 1 | 3,33 |
| Growtopia | 1 | 3,33 |
| Pixel Worlds | 1 | 3,33 |
| Overwatch | 1 | 3,33 |
| 3D Bowling | 1 | 3,33 |
| Agar.io | 1 | 3,33 |
| Wormax.io | 1 | 3,33 |
| Slither.io | 1 | 3,33 |
| BlitzRoyale.io | 1 | 3,33 |
| Bomb It 5 | 1 | 3,33 |
| Gold Miner | 1 | 3,33 |
| MentalUP | 1 | 3,33 |

4.1.8 Oyunda Önemli Görülen Özellikler

Öğrenciler oyun tercihinde bulunurken oyunların belirli özelliklerine dikkat etmektedirler. Öğrencilerin oyunda önemli gördükleri özellikler beş öge çevresinde toplanmıştır. Bunlar: grafik kalitesi, oynayış, iş birliği-iletişim, ses kalitesi ve hikâyedir. Bu özelliklerin tercih edilme oranları Tablo 4.10’da verilmiş olmakla birlikte bu tabloya bakıldığında öğrencilerin oynadıkları oyunlarda en çok dikkat ettikleri özellik grafik kalitesi olduğu görülmektedir. 12 kız öğrencinin 10 tanesi (%83,33), 18 erkek öğrencinin ise 15 tanesi (%83,33) toplamda 25 öğrenci (%83,33), oyunlarda grafik kalitesinin çok önemli olduğunu vurgulamıştır.

Tablo 4.10: Öğrenci cevaplarına göre oyunda önemli görülen özellikler.

| Oyunda Önemli Görülen Özellikler | Öğrenci Sayısı | | | Toplam (%) |
|----------------------------------|------------------|--------------------|---------------------|------------|
| | N _{Kız} | N _{Erkek} | N _{Toplam} | |
| Grafik Kalitesi | 10 | 15 | 25 | 83,33 |
| Oynayış | 10 | 11 | 21 | 70,00 |
| İş Birliği ve İletişim | 6 | 14 | 20 | 66,66 |
| Ses Kalitesi | 4 | 13 | 17 | 56,66 |
| Hikâye | 4 | 13 | 17 | 56,66 |

Grafik kalitesinden sonra öğrencilerin oyunlarda en önem verdikleri unsur oynayış olmuştur. 12 kız öğrencinin 10’u (%83,33), 18 erkek öğrencinin ise 11’i (%61,11) toplamda 21 öğrenci (%70,00) oyun mekaniklerinin ve oyun içi dinamiklerin oynadıkları oyunları seçmede büyük bir kriter olduğunu vurgulamışlardır. Oynayıştan sonra oyun seçiminde en çok etkiye sahip olan bir diğer özellik ise iş birliği ve iletişim özelliği olmuştur. Kız öğrencilerin sadece 4’ü (%33,33) bu özelliği oynadığı oyunlarda ararken erkek öğrencilerin 14’ü (%77,77) oyun içinde arkadaşlarıyla iletişim halinde olmanın çok önemli olduğunu vurgulamıştır. Aynı zamanda öğrenci11 “*Arkadaşlarımla birlikte oyun oynamak için online oyun satın aldım.*” diyerek arkadaşlarıyla iş birliği ve iletişim halinde olmasının çok önemli olduğunu belirtmiştir.

Öğrenci21 “*CS:GO’da arkadaşlarımla oyun içinde konuşamazsam oyunu silerim.*” diyerek oyun içi iletişim özelliğinin önemini vurgulamıştır. Ses ve hikâye

özelliklerine verilen cevaplar benzer olmuştur. Kız öğrencilerden 8 tanesi oyunda ses kalitesinin önemli olmadığını belirtmişlerdir. 12 kız öğrencinin sadece 4'ü (%33,33) ses kalitesinin oynadıkları oyunların seçiminde etkili olduğunu belirtmişlerdir. Erkeklerde ise bu durum tam tersi durumdadır. 18 erkek öğrencinin 14'ü (%77,77) oyunda ses kalitesinin çok önemli olduğunu belirtmiştir. Aktardıklarına göre erkek öğrenciler “ses kasma” olarak adlandırılan ve FPS türü oyunlarda düşmanın ayak seslerini duyarak yerini belirme yöntemini kullandıklarını ve bu yüzden sesin kaliteli olması durumunda ses kasmanın daha sağlıklı olduğunu belirtmişlerdir. Örneğin öğrenci05 “*CS:GO oynarken ses kasıyoruz o yüzden ses önemli.*” diyerek bu konuda fikir beyan etmiştir. Ayrıca erkek öğrencilere göre sesin kalitesi oyunu sanki yaşıyormuşçasına oynuyor hissini verdiğini belirtmişlerdir.

Oyunda hikâye ögesi de kız öğrenciler tarafından çok tercih edilmemiş olmasına rağmen erkek öğrenciler hikâye özelliğinin önemli olduğunu vurgulamıştır. Kız öğrencilerin 4'ü (%33,33) hikâyenin oynadığı oyunları seçmede önemli olduğunu vurgulamış, erkek öğrencilerin ise 14'ü (%77,77) hikâyenin oyunda çok önemli olduğunu vurgulamıştır. Bu konu hakkında öğrenci05 “*LoL'deki her karakterin bir hikâyesi var bu yüzden çok seviyorum.*” ifadesini kullanmıştır. Öğrenci17 ise “*Far Cry 5'i surf hikâyesi yüzünden oynuyorum.*” demiştir. Hikâyenin oyunda çok önemli olduğunu vurgulayan öğrenciler hikâyenin oyunu yapaylıktan kurtardığını ve oyuncuyu oyunun içine daha fazla çektiğini söylemişlerdir. Öğrenci27 ve öğrenci29 oyun oynarken çok seçici olduğunu yukarıda sayılan özelliklerin bir tanesindeki kusurdan dolayı o oyunu anında sileceğini belirtmişlerdir. Bununla birlikte öğrenci13 kendisi için oyun seçiminde en önemli etken olarak “*Amaçsızlık ve serbestlik.*” cevabını vermiş ve open world ögesine vurgu yapmıştır.

4.1.9 Oyunlara Yapılan Para Ödemesi

Öğrenciler oyun satın almak, oyun deneyimini artırmak için, oyun içindeki görselleri değiştirme ya da oyundaki karakteri veya eşyaları daha güçlü hale getirmek amacıyla oyunlara para ödemesi yapabilmektedir. Öğrencilere oynadıkları oyunlara para ödemesi yapıp yapmadıkları sorulduğunda veriler Tablo 4.11'deki gibi karşımıza çıkmaktadır.

Tablo 4.11: Öğrenci cevaplarına göre para ödemesi yapılma durumu.

| Para Ödemesi Yapılma Durumu | Öğrenci Sayısı | | | Toplam (%) |
|-----------------------------|------------------|--------------------|---------------------|------------|
| | N _{Kız} | N _{Erkek} | N _{Toplam} | |
| Evet | 1 | 14 | 15 | 50,00 |
| Hayır | 11 | 4 | 15 | 50,00 |

Bu tablodaki veriler incelendiğinde öğrencilerin yarısının (%50,00) oyunlara para ödemesi yaptığı görülmektedir. Kız öğrencilerden sadece öğrenci26 (%8,33) para ödemesi yaptığını, 18 erkek öğrenciden ise 14'ü (%77,77) para ödemesi yaptığını teyit etmektedir. 15 kişinin oyuna yatırmış olduğu para miktarı toplamda 2348 TL'dir. Oyunlara para ödemesi yapan 15 kişi ortalama 156,53 TL ödemiştir. Oyuna en çok ödemeyi 650 TL ile öğrenci27 yapmıştır. En az ödemeyi ise 20 TL ile öğrenci11 ve öğrenci22 yapmıştır. Aynı zamanda öğrenci06 "*Oyunlara ödeme yaptım ama ne kadar yaptığım aklıma gelmiyor.*" demiştir.

4.1.10 Para Ödemesi Yapılma Nedenleri

Öğrencilerin oyunlar için yapmış oldukları para ödemelerinin nedenleri Tablo 4.12'de verilmektedir. Bu verilere göre oyun için ödeme yapan 15 öğrencinin en çok yaptığı ödeme, 11 öğrenci (%73,33) ile oyun satın alma işlemi için olduğu görülmektedir. Onun ardından en fazla ödeme 9 kişi (%60,00) ile oyun içi satın alma işlemi için olmuştur. Öğrenci27 ve öğrenci29 hem görsel öğeleri özelleştirme hem de oyun içi eşya güçlendirmesi için oyun içi satın alma işlemi gerçekleştirmişlerdir. 6 öğrenci oyun içi satın alma işlemini sadece görsel öğeleri özelleştirmek için yaparken, öğrenci30 sadece karakter-eşya güçlendirmesi için 250 TL ödeme yapmıştır. Oyunlara ücret ödemesi yapan tek kız öğrenci olan öğrenci26 "*Bilmeden MentalUP'da 49 TL ödeme oldu.*" diyerek bu ödemenin oyun oynarken yanlışlıkla olduğunu ve bu ödemenin 49 TL olduğunu söylemiştir.

Tablo 4.12: Öğrenci cevaplarına göre para ödemesi yapılma nedenleri.

| Para Ödemesi Yapılma Nedenleri | | Öğrenci Sayısı | | Toplam (%) |
|--------------------------------|-----------------------------|---------------------|---|------------|
| | | N _{Toplam} | | |
| Oyun Satın Alma | | 11 | | 73,33 |
| Oyun İçi Satın Alma | Görsel Öğeleri Özelleştirme | 8 | 9 | 60,00 |
| | Karakter-Eşya Güçlendirme | 3 | | |
| Yanlışlıkla | | 1 | | 6,66 |

4.1.11 Oyunların Etkileri

Öğrenci görüşmelerinden elde edilen verilere göre; öğrenciler oyun oynama etkinliklerinin sonucunda fiziksel, sosyal, psikolojik, akademik başarı gibi pek çok alanda olumlu veya olumsuz etkilerinin olduğunu belirtmektedir. Tablo 4.13'te verilen çocukların verdiği cevaplara göre ortaya çıkan oyunların olumlu ve olumsuz etkileri incelendiğinde; öğrencilerin oyunların kendilerindeki olumlu etkilerinden en önemlisinin yabancı dil gelişimi olduğunu belirtmişlerdir. Erkek öğrencilerin 6 tanesi (%33,33) ve kız öğrencilerin 1 tanesi olmak üzere toplamda 7 öğrenci (%23,33) oyun oynadıkları oyunların yabancı dil gelişimlerine yardım ettiğini belirtmiştir. Yabancı dil gelişiminden sonra en çok cevap alınan olumlu etki zekâ gelişimi cevabı olmuştur. 12 kız öğrenciden 4 (%33,33)'ü ve erkek öğrencilerden 2 (%11,11)'si olmak üzere toplamda 6 öğrenci (%20,00) oynadıkları oyunların zekâ gelişimlerine katkısı olduğundan bahsetmiştir.

Tablo 4.13: Öğrenci cevaplarına göre oyunların etkisi.

| Oyunların Etkisi | | Öğrenci Sayısı | | | Toplam (%) |
|------------------|--|------------------|--------------------|---------------------|------------|
| | | N _{Kız} | N _{Erkek} | N _{Toplam} | |
| OLUMLU | Yabancı Dil Gelişimi | 1 | 6 | 7 | 23,33 |
| | Zekâ Gelişimi | 4 | 2 | 6 | 20,00 |
| | Arkadaşlar Arası İletişim ve Paylaşım | 0 | 5 | 5 | 16,66 |
| | Bilgi ve Genel Kültür Artışı | 3 | 1 | 4 | 13,33 |
| | Aile İçi İletişim ve Paylaşım | 0 | 3 | 3 | 10,00 |
| | Dikkat ve Odaklanma Gelişimi | 1 | 2 | 3 | 10,00 |
| | Eğlenceli Zaman Geçirme | 0 | 3 | 3 | 10,00 |
| | Refleks Gelişimi | 1 | 1 | 2 | 6,66 |
| | Hayal gücü Gelişimi | 0 | 1 | 1 | 3,33 |
| | Korkuları yenmeye Yardımcı Olma | 0 | 1 | 1 | 3,33 |
| OLUMSUZ | Notlarda Düşüş | 2 | 4 | 6 | 20,00 |
| | Baş Ağrısı | 2 | 3 | 5 | 16,66 |
| | Aile İçi İletişim Problemleri | 4 | 1 | 5 | 16,66 |
| | Göz Ağrısı | 3 | 2 | 5 | 16,66 |
| | Vakit Kaybı | 2 | 2 | 4 | 13,33 |
| | Arkadaşlar Arası İletişim Problemi | 0 | 4 | 4 | 13,33 |
| | El ve Bileklerde Ağrı | 0 | 3 | 3 | 10,00 |
| | Boyun Ağrısı | 1 | 1 | 2 | 6,66 |
| | Kulak Ağrısı | 0 | 1 | 1 | 3,33 |
| | Odaklanma Sorunu ve Dikkat Dağınıklığı | 0 | 1 | 1 | 3,33 |
| | Omuz Ağrısı | 0 | 1 | 1 | 3,33 |
| | Ayak Ağrısı | 0 | 1 | 1 | 3,33 |
| | Mide Bulanması | 1 | 0 | 1 | 3,33 |

Erkek öğrencilerden öğrenci06 “*LoL oynarken stratejik düşünmemi sağlıyor.*” diyerek oynadığı oyunların stratejik düşünme becerisini önemli ölçüde geliştirdiğini belirtmiştir. Zekâ gelişiminden sonraki en yüksek oranlı olumlu cevap arkadaşlar arası iletişim ve paylaşım cevabı olmuştur. Fakat bu cevabı hiçbir kız öğrenci vermemiş olup 18 erkek öğrenciden 5 tanesi tarafından verilmiştir. Bir sonraki

olumlu cevap 4 öğrencinin (%13,33) belirtmiş olduğu bilgi ve genel kültür artışı cevabıdır ve kız öğrencilerden 3'ü (%25,00) ile bir erkek öğrenci bu cevabı vermiştir. Kız öğrencilerden öğrenci04 oyunların katkısına “*Telefonda oynadığım oyunların matematiğime ve bilgi artışına katkısı var, bilgisayardakilerin de var.*” cevabını vermiştir. Bir sonraki en popüler olumlu cevap olan aile içi iletişim ve paylaşımı arttırdığı cevabını sadece 3 erkek öğrenci vermiştir. Aynı zamanda eğlenceli zaman geçirme cevabı sadece 3 erkek öğrenci tarafından verilmiştir. Kız öğrencilerden bir ve erkek öğrencilerden 2 tanesi dikkat ve odaklanma gelişimi cevabını vermiştir. Bununla birlikte erkek öğrencilerden öğrenci06 ve kız öğrencilerden öğrenci19 oyunların refleks gelişimine katkı sağladığını belirtmiştir. Erkek öğrencilerden öğrenci13 oynadığı oyunların hayal gücünü geliştirdiğini “*Hayal gücüm gelişti.*” diyerek belirtirken, öğrenci15 oyunların katkısını “*Oyunlar sayesinde korkularını yendim.*” şeklinde ifade etmiştir.

Oyunların olumsuz özelliklerinde en çok verilen cevap ise notlarda düşüştür. 2 kız (%16,66) ve 4 erkek (%22,22) öğrenci olmak üzere toplamda 6 öğrenci oyun oynamanın notlarında düşüşe neden olduğunu belirtmiştir. 2 kız (%16,66) ve 3 erkek (%16,66) olmak üzere 5 öğrenci (%16,66) oyun oynamanın baş ağrısına neden olduğunu belirtmişlerdir. Aile içi iletişim problemi cevabını 4 kız (%33,33) ve 1 erkek öğrenci vermiştir. Erkek öğrencilerden öğrenci11 ailesinin sürekli oyun başında olduğunu öne sürerek ona kızdığını ve evde bu yüzden ailesi ile arasında tartışmalar çıktığını belirtmiştir. 3 kız (%25,00) ve 2 erkek (%11,11) öğrenci oynadıkları oyunların göz ağrılarına neden olduğunu belirtmişlerdir. 2 kız (%16,66) ve 2 erkek (%11,11) olmak üzere toplam 4 öğrenci (%13,33) oyun oynamanın vakit kaybına neden olduğunu diğer işlere vakit kalmadığını beyan etmişlerdir. 4 erkek öğrenci oynadıkları oyunların arkadaşlar arasında iletişim problemlerine yol açtığını belirtirken bu cevabı veren hiç kız öğrenci bulunmamaktadır. Ayrıca, öğrenci30 “*Oyun oynarken sıkıntı çıkıyor. Mesela oyunda bir arkadaşım kötü oynarsa diğerleri küfrediyor.*” diyerek olumsuz davranışların kendilerinde ortaya çıktığını, öğrenci11 ise “*Oyun oynadıktan sonra kavgalar olabiliyor.*” diyerek fiziksel şiddetin yaşandığını dile getirmiştir. Kız öğrencilerde eller ve bileklerde ağrı şikâyeti gözlenmezken, 3 erkek öğrenci oyun oynarken ellerinde ve bileklerinde ağrıların olduğunu belirtmişlerdir. Öğrenci07 oyun oynarken bileklerinde şiddetli ağrılar

olduğundan bahsetmiş, öğrenci29 ise bu konuda “Çok oyun oynarsam ellerim ve bileklerim çok ağrıyor.” demiştir.

Erkek öğrencilerden öğrenci01 ve kız öğrencilerden öğrenci20 oyun oynarken boynunun ağrıdığını belirtmiştir. Diğer taraftan, erkek öğrencilerden öğrenci06 oyun oynarken kulaklık taktığını belirtmekte ve oyun oynarken bazen kulaklarının ağrıdığından bahsetmektedir. Öğrenci13 ise oynadığı oyunların kendisinde dikkat dağınıklığına neden olduğunu belirtmiştir. Öğrenci21 oyun oynarken istem dışı oturma pozisyonunun değiştiğini bu yüzden omzunda ve ayaklarında ağrılar olduğunu söylemiştir. Kız öğrencilerden öğrenci25 oyun oynarken ortaya çıkan mide bulantısı şikâyetini ”Oyun oynarken uzun süre ekrana bakarsam mide bulantısı yapıyor.” şeklinde ifade etmiştir. Bununla birlikte, kız öğrencilerden öğrenci26 ve erkek öğrencilerden öğrenci28 oyunların etkisi hakkında olumlu veya olumsuz hiçbir beyanda bulunmamıştır.

4.1.12 Oyunlarla Tanışma Biçimleri

Öğrenci görüşmelerinden elde edilen verilere göre; öğrenciler oyunlarla internetteki reklamlardan, oyun marketlerinin önerilerinden, arkadaşlarının tavsiyelerinden ya da ailesinde oyun oynayan kişilerden etkilenecek tanışmaktadırlar. Tablo 4.14’te verilen oyunları ilk nerede duydukları ile ilgili verilere göre; öğrencilerin oynadığı oyunlarla tanışması en çok reklamlar aracılığıyla olmuştur. Kız öğrencilerin 10 tanesi (%83,33), erkek öğrencilerin 11 tanesi (%61,11) toplam 21 öğrenci (%70,00) oynadığı oyunlarla reklamlar aracılığı ile tanışmıştır. Kız öğrencilerde öğrenci04 ve erkek öğrencilerden öğrenci12 oynadığı oyunlarla Youtube aracılığı ile tanıştığını belirtirken kız öğrencilerden öğrenci18 web sitelerine verilen oyun reklamları aracılığıyla oyunlarla tanıştığını belirtmiştir. Diğer yandan, öğrenci08 ve öğrenci09 oynadıkları oyunları ilk olarak Google Play Store’dan gördüklerini belirtmişlerdir.

Tablo 4.14: Öğrenci cevaplarına göre oyunlarla tanışma.

| Oyunlarla Tanışma | Öğrenci Sayısı | Toplam (%) |
|-------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Reklamlar | 21 | 70,00 |
| Arkadaşlar | 19 | 63,33 |
| Aile | 10 | 33,33 |

Reklamları 19 öğrenci (%63,33) ile arkadaşlar cevabı takip etmiştir. Kız öğrencilerden 7 (%58,33), erkek öğrencilerden ise 12 kişi (%66,66) arkadaşlar aracılığıyla oyunlarla tanıştığını belirtmiştir. Ayrıca, oyunlarla tanışma konusunda en az verilen ise aile cevabı olmuştur. 3 kız (%25,00), 7 erkek (%38,88) öğrenci olmak üzere toplam 10 öğrenci (%33,33) aile cevabını vermiştir. Bununla birlikte, erkek öğrencilerden öğrenci03 babasının oynaması ile bazı oyunlarla tanıştığını dile getirirken, kız öğrencilerden öğrenci02 abisi aracılığıyla tanıştığı oyunların olduğunu belirtmiştir. Aynı zamanda öğrenci19 de oyunlarla tanışmasının kuzeni aracılığıyla olduğunu belirtmiştir.

4.2 Veli Görüşmelerinden Elde Edilen Bulgular

Bu bölümde veli görüşmelerinden elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

4.2.1 Oyun Platformları ve Bu Platformların Tercih Edilme Nedenleri

Tablo 4.15'e bakıldığında veliler tarafından çocuklarının en çok oynamayı tercih ettiği platform 27 kişi (%90,00) ile telefon olmuştur. Veli03, veli11 ve veli25 hariç tüm veliler çocuklarının oyun oynamak için telefonu seçtiğini beyan etmişlerdir. Aynı zamanda veli09, veli10, veli20 kızlarının sadece telefonda oyun oynadığını ifade etmiştir. Diğer yandan, bilgisayar cevabı telefondan sonra en çok verilen cevap olmuştur. 18 veli (%60,00) çocuklarının bilgisayarda oyun oynadığından bahsederken velilerden 8 tanesi (%26,66) ise çocuklarının tablette oyun oynadığını belirtmişlerdir. Ayrıca evlerinde konsol bulunduğunu veli06 "*Evde Xbox var onunla oynuyor.*" şeklinde, veli11 ise "*Evimizde Play Station 4 var.*"

şeklinde ifade etmiştir. Bununla birlikte veli11 oğlunun platform seçimini “*Sadece Play Station 4’te oyun oynuyor.*” diyerek belirtmiştir.

Tablo 4.15: Veli cevaplarına göre oyun oynanan platformlar.

| Oyun Oynanan Platformlar | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|--------------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Telefon | 27 | 90,00 |
| Bilgisayar | 18 | 60,00 |
| Tablet | 8 | 26,66 |
| Konsol | 2 | 6,66 |

Velilerin öğrencilerinin oyun için yapmış oldukları platform tercihlerin en önemlisi Tablo 4.16 incelendiğinde; platformun kullanım pratikliği-rahatlığı cevabı olduğu görülmektedir. Bununla birlikte velilerin yarısı (%50,00) kullanım pratikliği-rahatlık cevabını vermişlerdir. Veli06 oğlunun telefon seçimini “*Her yere taşıyor istediği ortamda oynayabiliyor.*” şeklinde belirtmesinin yanında veli15 ve veli26 öğrencisinin sadece telefonda oyun oynadığını bildirmiş ve bunun nedenini ise her an eline alıp oynayabilecek pratiklikte olmasına bağlamıştır. Veli26 bu konuda “*Telefon daha kolay. Hemen elinde pratik olduğu için.*” derken Veli15 ise “*Bilgisayarı da var ama sadece telefonla oynuyor. Daha rahat geliyor. Daha pratik.*” cevabını vermiştir.

Tablo 4.16: Veli cevaplarına göre platform tercih nedeni.

| Platform Tercih Nedeni | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|------------------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Kullanım Pratikliği-Rahatlık | 15 | 50,00 |
| Oyunların Çekici Gelmesi | 13 | 43,33 |
| Platforma Sahip Olma | 8 | 26,66 |
| Donanımsal Özellikler | 6 | 20,00 |
| Oyunların Maliyeti | 0 | 0,00 |

Kullanım pratikliği-rahatlık cevabından sonra velilerin en çok vermiş olduğu yanıt oyunlarının çekici gelmesi yanıtı olmuştur. 13 veli (%43,33) çocuklarının daha çok sevdiği, onları daha çok oyuna çeken oyunların oynandığı platformlarda oynadıklarını beyan etmişlerdir. Aynı zamanda veli14 “*Bilmiyorum. Bilgisayar*

oyarken çok eğleniyor. Diğerlerinde öyle değil. Demek ki oyunları daha çekici geliyor.” diyerek çocuğunun bilgisayarda oyun oynamasını, diğer platformlardaki oyunlara göre bilgisayarın çok daha çekici olduğuna bağlamaktadır. Veli11 evlerinde tek oyun oynama platformu olan Play Station 4’ü satın almalarını “*Bazı oyunlar Play Station’da var ama bazıları yok. Çocuğum bu Play Station’daki oyunları daha çok seviyor.*” cümlesiyle açıklamıştır. 8 veli (%26,66) çocuklarının sadece o platformlara sahip olduğu için o platformlarla ilgili oyunları oynadıklarını beyan etmişlerdir.

Veli09 çocuklarının sadece telefonda oyun oynama sebebini “*Sadece telefonda oynuyor. Benim ve babasının telefonundan. Kısıtlamak için almadık. Yasak çünkü.*” şeklinde ifade etmiştir. Veli10 bu konuda “*Sadece telefonla oyun oynuyor. Başka oyun oynayacak bir cihazı yok.*” demiştir. Bunun yanında, 6 veli (%20,00) çocukların platform tercihlerinde donanımsal özelliklerin etkili olduğunu belirtmişlerdir. Diğer yandan veli01 çocuğunun bilgisayarda oyun oynamasını bilgisayar donanımının oyun oynamaya daha uygun olmasına bağlamış ve bu konuda “*Çünkü tabletle telefon kasiyormuş. O yüzden bilgisayarda daha çok oynuyor.*” şeklinde açıklamıştır. Veli05 çocuğunun sadece bilgisayarda oyun oynamasının nedenini “*Bilgisayar oyun oynarken daha uygun ve hızlı olduğu için.*” şeklinde ifade etmiştir. Ayrıca veli28 ise çocuğunun platform seçiminde arkadaşlarının etkisinin olduğunu “*Arkadaşlarının yönlendirmesi çoğunlukta. Çünkü arkadaşlarının birkaç tanesi haftanın birkaç günü internet kafeye gidiyor. Oradaki yeni bilgisayar oyunlarını öğrenip onlara anlatıyor. Sınıftaki arkadaşlarıyla beraber çocuğum da onlardan etkileniyor.*” diyerek vurgulamıştır.

4.2.2 Tercih Edilen Oyun Türleri

Tablo 4.17’de verilen velilerin beyan ettikleri oyun türlerine bakıldığında; öğrenciler tarafından en çok tercih edilen oyun türü aksiyon oyunlarının bir alt üyesi olan FPS türü oyunlar olmuştur. 30 velinin 16 tanesi (%53,33) çocuklarının FPS türü oyunlar oynadıklarını belirtmişlerdir. FPS türünü 30 velinin 10’unun (%33,33) çocuklarının oynadıklarını ifade ettiği aksiyon ve bulmaca oyunları takip etmektedir. Bir sonraki tür olan macera oyunları 9 veliyle (%30,00) en çok tercih edilen dördüncü oyun türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Aynı zamanda simülasyon türünü 8 (%26,66), strateji türünü ise 7 veli (%23,33) çocuklarının oynadıklarını ifade

etmiştir. Sıralamada en az verilen cevap 4 veli (%13,33) cevabıyla MOBA ve Strateji oyunları olmuştur. Bununla birlikte veli20 çocuğunun hangi tür oyunları oynadığını bilmediğini belirtmektedir.

Tablo 4.17: Veli cevaplarına göre tercih edilen oyun türleri.

| Tercih Edilen Oyun Türleri | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|----------------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| FPS | 16 | 53,33 |
| Aksiyon | 10 | 33,33 |
| Bulmaca | 10 | 33,33 |
| Macera | 9 | 30,00 |
| Simülasyon | 8 | 26,66 |
| Strateji | 7 | 23,33 |
| MOBA | 4 | 13,33 |
| Spor Oyunları | 4 | 13,33 |
| Bilmiyor | 1 | 3,33 |

4.2.3 Oyun Türü Tercih Nedenleri

Oyun tercih nedenine verilen yanıtlara Tablo 4.18’de görüldüğü üzere bakıldığında; 27 veli (%90,00) çocuklarının oyun oynama tercih nedeni olarak oyunların eğlenceli olması cevabını verdikleri görülmektedir. Veli11, veli21 ve veli28 hariç tüm veliler çocuklarının oyunları eğlenceli kabul ettiğini ve eğlenceli olması yüzünden oynadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca, kızlarının oynadığı oyunların seçiminde cinsiyetin de önemli olduğunu veli19 “*Diğer oyunlar erkek oyunu ondan tercih etmiyor.*” şeklinde, veli26 ise “*Cinsiyet olarak belki de. Hani kız olduğu için bu tür oyunları oynuyor.*” şeklinde belirtmiştir.

Tablo 4.18: Veli cevaplarına göre oyun türü tercih nedeni.

| Oyun Türü Tercih Nedeni | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|------------------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Eğlenceli Olması | 27 | 90,00 |
| Paylaşım ve İletişim | 3 | 10,00 |
| Arkadaş Etkisi | 2 | 6,66 |
| Zihinsel Gelişime Katkı | 2 | 6,66 |
| Oyun Türünün Popülerliği | 1 | 3,33 |
| Yabancı Dil Gelişimine Katkı | 0 | 0,00 |

Paylaşım ve iletişim cevabını veren veli sayısı 3'tür (%10,00). Veli11 paylaşım ve iletişimin çocuğu için oyunlarda önemli bir özellik olduğunu “*Diğer türlerde konuşma yok. Grup halinde plan yapamıyorlar. Ama Fortnite, God of War ya da benzeri oyunlarda konuşup ‘Şurada buluşalım. Şuraya gidelim.’ gibi iletişim de kuruyorlar. İşbirliği var.*” diyerek ifade etmiştir. Bunun yanında, 2 veli (%6,66) tarafından arkadaş etkisi ve zihinsel gelişim cevapları verilmiştir. Veli17 oğlunun oyun türü seçiminde arkadaşlarının etkisi olduğunu “*Genelde arkadaş gruplarıyla oynadığı için bu türleri seçiyor.*” cümlesiyle ortaya koyarken, veli28 “*Arkadaş yönlendirmesi daha fazla. Çünkü arkadaşlarıyla iletişime geçmek için ortak paydalardan biri bilgisayar oyunu. Bu nedenle arkadaşlarının tercih ettiği oyunları tercih etmek zorunda kalıyor.*” şeklinde vurgulamıştır. Veli15 oğlunun bulmaca oyunlarını zekâ geliştirici olduğu için oynadığını “*Bulmaca oyunlarını zekâ geliştiriyor diye oynuyor.*” şeklinde belirtirken veli30 oğlunun zekâsını zorlayan oyun türlerini daha çok sevdiğini “*Öteki türler ona kolay geliyor. Zekâsını zorlayan oyunları seviyor.*” cümlesiyle ifade etmiştir. En az verilen cevap oranına sahip, oyun türünün popülerliği cevabını veren öğrenci sayısı 1'dir (%3,33). Veli21 bu konuda “*Piyasada o oyunlar popüler olduğundan.*” demiştir.

4.2.4 Oyun Oynanma Süreleri

Velilerin çocukları için belirttikleri oyun oynama süreleri günlük ve haftalık olarak Tablo 4.19 ve Tablo 4.20’de görülmektedir. Buna göre öğrencilerin günlük oyun oynama ortalaması 2 saattir.

Tablo 4.19: Veli cevaplarına göre günlük oyun oynama süreleri.

| Günlük Oyun Oynama Süreleri | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|-----------------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| 10 Dakika | 2 | 6,66 |
| 30 Dakika | 4 | 13,33 |
| 40 Dakika | 1 | 3,33 |
| 1 Saat | 8 | 26,66 |
| 1,5 Saat | 0 | 0,00 |
| 2 Saat | 5 | 16,66 |
| 2,5 Saat | 0 | 0,00 |
| 3 Saat | 4 | 13,33 |
| 3,5 Saat | 0 | 0,00 |
| 4 Saat | 4 | 13,33 |
| 5 Saat | 1 | 3,33 |
| 6 Saat ve Üzeri | 1 | 3,33 |

Günlük en az oyun oynayan öğrenciler, 10 dakika cevabı ile veli17 ve veli18'in çocuklarıdır. Bununla birlikte veli17 "*Fazla da izin vermiyoruz. Belirli bir süre koyuyoruz. Hafta içi yasak zaten de. Telefonla yine 10 dakika oynuyor günde.*" demiştir. Veli18 kızının günde sadece 10 dakika, veli24 ise kızının günde 40 dakika oyun oynadığını belirtmiştir. Çocuğunun günde 6 saat oyun oynadığını belirten veli12'nin cevabı günlük en yüksek oyun oynama süresidir. Günlük oyun oynama süresi olarak verilmiş en yüksek ikinci cevap, oğlunun günde 5 saat oyun oynadığını söyleyen veli29'a aittir. Ayrıca, veli02 "*Benim evde olmadığım saatlerde kesin oyun oynuyorlar eminim.*" diyerek şüphesinden bahsetmiştir.

Velilerin çocukları için belirttikleri haftalık oyun oynama süresi ortalama 11,6 saattir. Bununla birlikte veli17 "*Haftada toplam 2 saat bilgisayar veya telefonda oyun oynama hakkı veriyoruz.*" derken, veli18 ise kızının haftada 1 saat oyun oynadığını, veli11 oğlunun haftada 3 saat oyun oynadığını belirtmiştir. Ayrıca veli29 oğlunun haftada 35 saat, veli 12 ise oğlunun haftada 42 saat oyun oynadığından bahsetmiştir.

Tablo 4.20: Veli cevaplarına göre haftalık oyun oynama süreleri.

| Haftalık Oyun Oynama Süreleri | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|-------------------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| 0-5 Saat | 11 | 36,66 |
| 6-10 Saat | 9 | 30,00 |
| 11-20 Saat | 3 | 10 |
| 21-30 Saat | 5 | 16,66 |
| 30 Saat Üzeri | 2 | 6,66 |

Bununla birlikte velilerden alınan günlük ile haftalık oyun oynama sürelerinin uyuşmadığı görülmektedir. Bunun sebebi ise velilerden günlük ve haftalık oyun oynama sürelerinin ayrı ayrı toplanarak hesaplanmasıdır. Aynı zamanda velilerin günlük oyun oynama süresi için öğrencilerin yanıtlarına benzer olarak hafta içini baz aldıkları görülmüş ve velilerin hafta sonu daha fazla oyun oynamaya izin verdikleri tespit edilmiştir. Veli02 bu konuda “*Ben bıraksam başından hiç kalkmayacak. O yüzden hafta içi mümkün olduğunca sınırlıyorum. Hafta içi bir saat izin veriyorum ama bazen 4 saate kadar çıktığı da oluyor. Hafta sonu biraz daha izin veriyorum. Hafta sonuyla beraber haftalık 25 saati geçemez ama.*” demiştir.

4.2.5 Oyun İçin Tercih Edilen Mekânlar

Tablo 4.21’de verilen velilerin çocuklarının oyun için tercih ettikleri mekânlar incelendiğinde; velilerin tamamı (%100,00) çocuklarının evde oyun oynadığını beyan etmektedir. Veli26, veli21, veli20, veli19, veli18, veli11, veli09, veli08 ve veli03 çocuğunun sadece evde oyun oynadığını belirtirken 13 veli (%43,33) de çocuklarının internet kafede oynadıklarını bildirmişlerdir. 10 veli (%33,33) çocuklarının oyun oynamak için arkadaşlarına gittiklerini ifade etmiştir. İş yerinde çocuklarının oynadığını 4 veli (%13,33) belirtmekle birlikte bu veliler; veli05, veli07, veli10, veli14’dür. Ayrıca veli14 (%3,33) oğlunun okulda da oyun oynadığını söylediğini belirtmiştir. Diğer yandan, kız öğrenci velilerinin tamamı kızlarının internet kafeye gitmediğini belirtmiştir.

Tablo 4.21: Veli cevaplarına göre oyun için tercih edilen mekânlar.

| Oyun İçin Tercih Edilen Mekânlar | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|----------------------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Ev | 30 | 100,00 |
| İnternet Kafe | 13 | 43,33 |
| Arkadaş-Komşu Evi | 10 | 33,33 |
| İş Yeri | 4 | 13,33 |
| Okul | 1 | 3,33 |

4.2.6 Mekânların Tercih Nedeni

Veliler çocuklarının oyun oynadıkları mekânların seçimindeki en önemli etkeni Tablo 4.22’de görüldüğü üzere, güvenlik ve rahatlık olarak belirlemişlerdir. Toplamda 30 velinin 19’u (%63,33) mekân tercihinde güvenlik ve rahatlık ögesine değinmiştir. Veli23 kızını güvenlik kaygılarından dolayı oyun oynamak için ev ve arkadaş evi haricinde başka bir mekâna göndermediğini “*Malum. Biz ‘Yapma! Etme! Gitme!’ diye müdahale ettiğimiz için. Güvenlikten dolayı kenarda köşede arkadaşlarıyla başka yerlerde oyun oynamasına müsaade etmiyoruz.*” şeklinde ifade etmiştir. Veli11 oğlunun evde oyun oynamasını “*Ev ortamında rahat. Yeme-içme olayı da oluyor. Onun dışında rahat rahat ayaklarını uzatabilir. Yatağa uzanabiliyor. Bir de mesela ‘Arkadaşlarıyla internet kafeye gitmek ister misin?’ dediğimde ‘Gerek yok. Çünkü ben ev ortamında daha rahat oynuyorum. Arkadaşlarıyla da zaten oyun içinde konuşuyorum’ diyor. Bundan dolayı evi tercih ediyor.*” diyerek açıklamıştır. Veli07 “*Okuldan sonra gelir. İşlere yardım ederken telefonla oyun da oynar.*” ve veli14 “*Babasının bazen işi olduğu zaman yardım etmeye gidiyor. Orada takılırken oyun oynuyor.*” diyerek oğlunun, Veli10 ise “*Hocam biz esnafız. Ev-okul-iş yeri harici bir yere gitmez. Yardım ederken vakit olduğu zaman telefonla oyun oynuyor.*” diyerek kızının okul çıkışlarında iş yerine gelip ona yardım ederken arada oyun oynadığını belirtmiştir. Güvenlik ve rahatlık ögesini 30 veliden 13’ünün (%43,33) beyan ettiği iletişim ve iş birliği tercihi takip etmektedir. Bununla birlikte çocuklarının internet kafeye gitmesini veli01 “*Arkadaşlarıyla birlikte oynamak için gidiyor.*” şeklinde ve veli06 “*Arkadaşlarıyla*

iletişim halinde olmak için.” şeklinde ifade ederken veli24 kızının ve veli28 ise oğlunun beraber oyun oynamak için arkadaşının evine gittiğini söylemiştir. Veli14 ise oğlunun internet kafeye gitmesini “Arkadaşlarıyla beraber oyun oynamak için gidiyor. Hem de oradaki bilgisayarlar daha iyi. Kendi bilgisayarımız arada çöküyor çünkü.” diyerek açıklamıştır.

Tablo 4.22: Veli cevaplarına göre mekânların tercih nedeni.

| Mekânların Tercih Nedeni | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|--------------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Güvenlik | 19 | 63,33 |
| Rahatlık | 19 | 63,33 |
| İş Birliği ve İletişim | 13 | 43,33 |
| Donanım ve Altyapı | 3 | 10,00 |
| Ders Saati Olması | 1 | 3,33 |

Donanım ve altyapı cevabını 3 veli (%10,00); veli05, veli14 ve veli29 vermiştir. Veli29 çocuğunun internet kafeye gitme sebebini “*Ben aslında evde oynaması taraftarıyım. Babası internette çok vakit harcadığı için interneti kapattırdı. O yüzden internet kafeye gidiyor. Ama dışarıda olması benim için hiç iyi olmuyor.*” şeklinde açıklamış ve endişesini dile getirmiştir. Aynı zamanda veli05 çocuğunun iş yerinde oyun oynamasını iş yerindeki bilgisayarın donanımsal özelliklerine ve internet altyapısına bağlamış ve konuda “*İş yerindeki bilgisayar oyun için daha güçlü. İnterneti de evdekinden daha iyi.*” demiştir. Veli14 ise oğlunun okulda Bilişim Teknolojileri dersinde oyun oynadığını belirtmiştir.

4.2.7 Tercih Edilen Oyunlar

Veliler tarafından, çocuklarının tercih ettiğini belirttikleri oyunların verildiği Tablo 4.23’e bakıldığında; 30 velinin çocuklarının oynadıklarını ifade ettikleri toplam 23 farklı oyun bulunmaktadır. Ayrıca velilerin söylemiş olduğu 12 oyunun hiçbir öğrenci tarafından oynanmadığı görülmektedir.

Tablo 4.23: Veli cevaplarına göre tercih edilen oyunlar.

| Tercih Edilen Oyunlar | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|-----------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Bilmiyor | 12 | 40,00 |
| Minecraft | 9 | 30,00 |
| CS: GO | 5 | 16,66 |
| PUBG | 4 | 13,33 |
| Subway Surfers | 3 | 10,00 |
| LoL | 2 | 6,66 |
| Fortnite | 2 | 6,66 |
| Kelime Oyunu | 2 | 6,66 |
| CoD | 1 | 3,33 |
| Zula | 1 | 3,33 |
| Clash of Clans | 1 | 3,33 |
| Wolfteam | 1 | 3,33 |
| Age of Wonders | 1 | 3,33 |
| Age of Empires | 1 | 3,33 |
| Rise of Nations | 1 | 3,33 |
| Euro Truck | 1 | 3,33 |
| God of War | 1 | 3,33 |
| Sudoku | 1 | 3,33 |
| FreeFire | 1 | 3,33 |
| Hay Day | 1 | 3,33 |
| FireBalls | 1 | 3,33 |
| SlimeRoad | 1 | 3,33 |
| Paper.io | 1 | 3,33 |
| Game of Sultans | 1 | 3,33 |

Veliler tarafından, çocuklarının en çok oynadığı oyun olarak ifade edilen oyun, 9 kişi (%30,00) tarafından söylenen Minecraft adlı oyundur. Counter-Strike: Global Offensive adlı FPS türü oyun, 5 veli (%16,66) ifadesiyle Minecraft'tan sonra en çok oynanan oyun olmuştur. Aksiyon türü olan ve 3 velinin (%10,00) söylemiş olduğu Subway Surfer adlı oyun, FPS türü olan ve 4 veli (%13,33) tarafından söylenen PlayerUnknown's BattleGrounds adlı oyunun ardından 4. sırada yerini almıştır. Velilere göre çocuklarının oynadıklarını belirttikleri oyunlar ve oyun türleri cevapları incelendiğinde ilgili oyun ve oyun türlerinin uyuşmadığı görülmektedir. Veliler çocuklarının en çok oynadığı oyunun macera türündeki Minecraft olduğunu belirtmelerine rağmen, oyun türü olarak veliler aynı zamanda macera türünü (bkz. Şekil 4.17) çocuklarının en çok tercih ettiği 4. oyun türü olarak belirtmişlerdir.

Buradan da anlaşıldığı üzere veliler oyunların türleri hakkında yeterli bilgiye sahip olmadıkları ortaya çıkmaktadır.

4.2.8 Oyunda Önemli Görülen Özellikler

Velilere göre çocukları için oyunda önemli görülen özellikler Tablo 4.24'te verilmiştir. Buna göre çocuklarının oyunda en çok grafik kalitesine önem verdiklerini ifade etmişlerdir. 25 veli (%83,33) grafik kalitesi cevabını verirken veli29'un oğlunun grafik kalitesi düşük oyunları kesinlikle oynamadığını ifade etmiştir. Grafik kalitesinden sonra veliler çocuklarının oyunlarda en önem verdikleri öğe olarak ses kalitesi cevabını vermişlerdir. 22 veli (%73,33) çocuklarının oyun tercihinde ses kalitesinin önemli olduğunu düşünmektedirler. Veli01 “*Özellikle oyun oynarken kulaklık takıyor.*” ve veli05 “*Kulaklık takıyor. Sesi daha net alabilmek istiyor.*” diyerek çocuğunun oyunları özellikle kulaklık takarak oynadığını belirtirken veli14 ses kalitesi hakkında “*Ses kalitesi önemli. Seste sıkıntı olması en sinir olduğu şey.*” demiştir. Hikâye cevabı ise 16 veli (%53,33) cevabı ile velilerin en çok verdikleri 3. cevap olmuştur. Veli11 hikâye cevabını “*Özellikle God of War oyununu hikâyesi için oynamak istedi.*” diyerek belirtmiştir. 14 veli (%46,66) oyun mekaniklerinin ve oyun içi dinamiklerin çocuklarının oynadıkları oyunları seçmede büyük bir kriter olduğunu vurgulamıştır. Veli14 oğlunun oyun oynarken oyun içi mekaniklerin çok önemli gördüğünü belirtmiş ve bu konuda “*Yeni aldığı klavyesini bile oyunu daha iyi oynamak için ona göre seçti.*” demiştir.

Tablo 4.24: Veli cevaplarına göre oyunda önemli görülen özellikler.

| Oyunda Önemli Görülen Özellikler | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|----------------------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Grafik Kalitesi | 25 | 83,33 |
| Ses Kalitesi | 22 | 73,33 |
| Hikâye | 16 | 53,33 |
| Oynanış | 14 | 46,66 |
| İş Birliği ve İletişim | 6 | 20,00 |

6 veli (%20,00) ise çocuklarının oyunlarda iş birliği ve iletişim ögesinin çocuklarının oyun seçiminde çok önemli olduğunu beyan etmiştir. Çocukları için oyun içi paylaşım ve iletişimin çok önemli olduğunu Veli01 “*İçinde iletişim imkânı olmayan bir oyunu oynamaz. Olan bir oyuna geçer.*” ve Veli11 “*Oynadığı oyunlar zaten online. Arkadaşlarıyla iletişim kuramadığı hiçbir oyunu oynamaz.*” diyerek belirtmiştir.

4.2.9 Oyunlara Yapılan Para Ödemesi

Tablo 4.25’te belirtildiği üzere 30 veliden 10’u (%33,33) öğrencilerinin oyunlara para ödemesi yaptığını belirtmiştir. Bununla birlikte veli01, veli14, veli17 ve veli29 öğrencilerinin oyunda ödeme yapabilmesi için PTT tarafından temin edilebilen, satın almak için yaş sınırlamasının olmadığı alışveriş kartı aldığını belirtmişlerdir. Ayrıca velilerin tamamı (%100,00) oyuna ödenen paraların gereksiz olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 4.25: Veli cevaplarına göre para ödemesi yapılma durumu.

| Para Ödemesi Yapılma Durumu | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|-----------------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Evet | 10 | 33,33 |
| Hayır | 20 | 66,67 |

4.2.10 Para Ödemesi Yapılma Nedenleri

Velilere göre çocuklarının oynadıklarını oyunlara para ödemesi yapılma nedenleri Tablo 4.26’da belirtilmiştir. Buna göre 10 veliden 7 tanesi (%70,00) çocuklarının oyun satın almak için para ödemesi yaptığını belirtmiştir. 2 veli (%20,00) ki bu veliler veli12 ve veli29 olmak üzere, oyun içi satın alma cevabını vermişlerdir. Veli12 çocuğunun “*Karakterin kostümünü değiştirmek için.*” kostüm almaya, veli29 ise “*‘Oyunda daha iyi vurmak için tabanca aldım.’ dedi.*” diyerek

çocuğunun oyun içinde daha etkili atış yapabilmek için silah almaya para harcadığını söylemiştir.

Tablo 4.26: Veli cevaplarına göre para ödemesi yapılma nedenleri.

| Para Ödemesi Yapılma Nedenleri | | Veli Sayısı | | Toplam (%) |
|--------------------------------|-----------------------------|---------------------|---|------------|
| | | N _{Toplam} | | |
| Oyun Satın Alma | | 7 | | 70,00 |
| Oyun İçi Satın Alma | Görsel Öğeleri Özelleştirme | 1 | 2 | 20,00 |
| | Karakter-Eşya Güçlendirme | 1 | | |
| Yanlışlıkla | | 2 | | 20,00 |

Veli26 oyunlara yanlışlıkla yapılan ödemeyi “*MentalUP’da 40TL ödeme yaptım. Ama yanlışlıkla oldu.*” diyerek, veli28 ise “*Kazara yapmıştı cep telefonundan. Bir keresinde 11 TL. Yine yanlışlıkla bir daha 8 TL yaptım. Sonra ben Play Store’den kredi kartı bilgimi kaldırdım.*” diyerek ifade etmiştir. Ayrıca veli11 yatırılan paranın gereksiz olduğunu “*Oyunlara ödenen paralar gereksiz. O yüzden kendi harçlığından ödemek zorunda kalıyor.*” diyerek izah etmiştir.

4.2.11 Oyunların Etkileri

Tablo 4.27’de verilen, velilere göre oyunların çocukları üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerine bakıldığında; olumlu etkilerinden en önemlisinin arkadaşlar arası iletişim ve paylaşım olduğu görülmektedir. 7 veli (%23,33) çocuklarının oynadıkları oyunların arkadaşları arasında paylaşım ve iletişimi geliştirmeye katkıda bulunduğunu belirtmiştir. Veli11 bu konuda “*Oyun sayesinde yurt içinde ve yurt dışında iletişim kurduğu insanlar var. Sonrasında yurt içindeki o insanlarla gerçek hayatta da görüşmeye başladı. Buluştular.*” demiştir.

Tablo 4.27: Veli cevaplarına göre oyunların etkisi.

| Oyunların Etkisi | | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|------------------|---------------------------------------|---------------------|------------|
| | | N _{Toplam} | |
| OLUMLU | Arkadaşlar Arası İletişim ve Paylaşım | 7 | 23,33 |
| | Bilgi ve Genel Kültür Artışı | 5 | 16,66 |
| | Aile İçi İletişim ve Paylaşım | 3 | 10,00 |
| | Zekâ Gelişimi | 3 | 10,00 |
| | Dini Konulara İlgi Artışı | 1 | 3,33 |
| | Refleks Gelişimi | 2 | 6,66 |
| | Yabancı Dil Gelişimi | 1 | 3,33 |
| | Dikkat ve Odaklanma Gelişimi | 0 | 0,00 |
| | Eğlenceli Zaman Geçirme | 0 | 0,00 |
| | Hayal Gücü Gelişimi | 0 | 0,00 |
| | Korkuları yenmeye Yardımcı Olma | 0 | 0,00 |
| OLUMSUZ | Notlarda Düşüş | 15 | 50,00 |
| | Aile İçi İletişim Problemleri | 11 | 36,66 |
| | Asabiyet | 8 | 26,66 |
| | Baş Ağrısı | 7 | 23,33 |
| | Vakit Kaybı | 7 | 23,33 |
| | Göz Ağrısı | 6 | 20,00 |
| | Arkadaşlar Arası İletişim Problemi | 5 | 16,66 |
| | Odaklanma Sorunu ve Dikkat Dağımlığı | 3 | 10,00 |
| | Mide Bulanması | 2 | 6,66 |
| | Baş Dönmesi | 2 | 6,66 |
| | Kişilikte Bozulma | 1 | 3,33 |
| | El ve Bileklerde Ağrı | 0 | 0,00 |
| | Boyun Ağrısı | 0 | 0,00 |
| | Kulak Ağrısı | 0 | 0,00 |
| | Omuz Ağrısı | 0 | 0,00 |
| Ayak Ağrısı | 0 | 0,00 | |

5 veli (%16,66) bilgi ve genel kültür artışına katkısı olduğunu beyan etmekle birlikte veli01 bu durumu “*Bir faydası okuma yazmayı öğrendi 5 yaşında. Okula gitmeden bilgisayar oyunları sayesinde. Bilgisayarda yazacağım diye klavyedeki harfleri öğrendi.*” diyerek belirtmiştir. Aynı zamanda veli10 kızının oyun oynarken

bilgi edindiğini, veli26 ise kızının oynadığı oyunlar sayesinde kelime dağarcığını geliştirdiğini ifade etmektedir. Veli24, veli16 ve veli30 (%10,00) aile içi iletişim ve paylaşımı ve Veli15, veli16 ve veli30 (%10,00) zekâ gelişimi konularının çocuklarına olumlu yönde katkısı olduğunu beyan etmişlerdir. Veli03 “*Oyunlar sayesinde refleksleri gelişti. Parmakları hızlandı.*” ve veli10 “*Telefonu veya tableti daha hızlı kullanabiliyor.*” diyerek (%6,66) çocuklarının oynadıkları oyunlar sayesinde reflekslerinin geliştiğini belirtmiştir. Veli14 (%3,33) oğlunun oyun oynamasıyla birlikte dini konulara ilgi ve merakının başladığını “*Dini konulara ilgisi merakı arttı. Din Kültürü dersinden hep 100 aldık.*” diyerek açıklamıştır. Veli22 (%3,33) oyunlar sayesinde yabancı dilinin geliştiğini “*İngilizcesini geliştirdiğini söyledi bana. Hatta dün telefonda oyun oynarken İngilizce bir şeyler yazıyordu.*” diyerek ifade etmiştir. Ayrıca veli13 oğlunun oyunlara olan ilgisini “*Zaten ileride kendim yapacağım oynayacağım oyunları.’ dedi.*” diyerek belirtmiştir.

Velilerin verdiği olumlu oyun etkileri cevaplarının yanında olumsuz etkiler de bulunmaktadır. Oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerine değinecek olursak; velilerin yarısı (%50,00) oyunların çocuklarının notlarında düşüşe neden olduğunu ifade etmektedir. Oyunların öğrenci notlarında düşüşe neden olduğunu söyleyen velilerin 3’ü ilkokul, 1’i ortaokul, 5’i lise, 1’i ön lisans, 4’ü lisans ve 1’i yüksek lisans mezunudur. Ayrıca notlarda düşüş yanıtını veren velilerin 1’i teknisyen, 3’ü esnaf, 2’si memur, 1’i öğretim görevlisi ve 4’ü ev hanımı, 1’i eczacı, 1’i muhtar, 1’i tıbbi sekreter ve 1’i öğretmendir. Veli02 “*Oyunlar yüzünden anında notlarda düşme oluyor. Geçen dönemki notlarla bu dönemki notlar arasında fark var. Bu düşüş hep oyundan.*” diyerek kızının, veli15 ise “*Telefonu elinden almak zorunda kalıyorum. Yoksa derslerde anında düşme oluyor.*” diyerek oğlunun oyun oynamaya başladığı zamanlarda derslerdeki başarılarının anında etkilendiğini belirtmiştir. Bunun yanında, 11 veli (36,66) oyunların aile içi iletişim problemine neden olduğunu belirtmekle beraber, veli05 bu konuda “*Oyun yüzünden annesiyle hiç iyi anlaşamıyor.*” demiştir. Aynı zamanda veli14 “*Benle annemin yanına gelmiyor. Bir yere gideceğimiz zaman bilgisayarda oyun oynamak için ‘Evde kalacağım!’ diyor. Olumsuz etkiliyor yani.*” diyerek evde tartışma çıktığını beyan etmiştir. Veli20 ise kızında oyunlar nedeniyle ortaya çıkan olumsuzluğu “*Anneme babama sert davranıyor. Sert, agresif davranışları var. Babaannesine, anneannesine*

karşı çok ters yani. Oyun oynamaya başladıktan sonra oldu bu.” şeklinde ifade etmiştir.

8 veli (26,66) oyunun çocuğunu olumsuz etkileyen etken olarak asabiyet cevabını verirken veli01, çocuğunun oyun oynarken rahatsız edildiğinde saldırgan davranışlar sergilediğini *“Çok kızar ‘Oyun oynarken beni rahatsız etmeyin!’ diye. Zamanlı giriyorlarmış çünkü onlar oyuna. Oyundan çıkarsa bir hafta girememe cezası alıyormuş bazı oyunlarda. Ondan kızar.”* diyerek belirtmiştir. Veli14 ise bu konuda *“Bilgisayarımızda sorun var. Bilgisayar kapanıyor ya kızıyor sinirleniyor artık. Bilgisayara bile vurduğu oluyor.”* demiştir. 7’şer veli (23,33) vakit kaybı ve baş ağrısının oyunların çocukları üzerindeki olumsuz etkilerinden olduğunu vurgulamıştır. Veli05 oğlunun baş ağrısı şikâyetini *“Uzun süre bilgisayar başında kalırsa baş ağrısı oluyor.”* şeklinde ifade etmiştir. Veli01 oyunların zaman kaybı olduğu hakkındaki görüşünü *“‘Oynadığım oyun zekâ geliştiriyor anne.’ diyor. Bana sorarsanız vakit kaybı ama.”* diyerek ifade ederken veli18 bu durumu *“Zaman kaybı. Onda bir saat oyun oynayacağına kitap okusa daha iyi.”* diyerek belirtmiştir. 6 veli (20,00) çocuklarının uzun süre oyun oynadıklarında göz ağrısı şikâyetleri olduğunu belirtmiştir. Veli14 çocuğunun göz şikâyetlerini *“Onu ben bu sene özellikle yarıyıl tatilinde çok oynadığı için, hiç bırakmadığı için fark ettim. Gözünün altında morarıklık oldu. Ben yorgunluk hissettim yüzünde.”* diyerek ifade etmiştir. Aynı zamanda veli20 kızının veli21 de oğlunun gözlük kullandığını ve gözlerinin oyun oynarken çok ağrıdığını ifade etmiştir. 5 veli (%16,66) çocuklarının oynadığı oyunların arkadaşları arasında iletişim problemine yol açtığını belirtmekle birlikte veli09 oyunların kızlarının arkadaşlar arası iletişimine olumsuz etkisi olduğunu belirtmiştir. Veli17 *“Online oyun oynarken birbirlerine argo küfür kullanabiliyorlar.”* ve veli28 ise *“Oyunda iletişim halinde çok argo kelime kullanıyor.”* diyerek çocuklarının arkadaşlarıyla çevrimiçi oyun oynadığı esnada karşılıklı küfürleşebildiğini ifade etmiştir. Aynı zamanda veli30 çocuğunun oyun oynadıktan sonra karşısındakini dinlemeden yargılama eğilimi gösterdiğini *“Bir kişiyi yargılıyor. Anlamadan dinlemeden onu yargılıyor. Zaman geçince de hatasını anlıyor.”* diyerek belirtmiştir. Ayrıca veli01 *“Mahalle serserileriyle dışarı çıkıp takılmaktansa evde bilgisayar başında oturup vaktini geçirmesi daha iyi.”* diyerek çocuğunun oyun oynamasına rıza gösterdiğini vurgulamaktadır. 3 veli (%10,00) çocuklarının oyun oynarken odaklanma sorunu ve dikkat dağınıklığı problemi ile

karşılaştığını belirtmiştir. Veli06 oğlundaki dikkat dağınıklığının tek sebebi olarak bilgisayar oyunlarını görmektedir. 2'şer veli (%6,66) çocuklarının oyun oynarken mide bulanması ve baş dönmesi problemi yaşadığını ve bununla birlikte veli02 ve veli04 kızlarının uzun süre oyun oynamasına bağlı olarak mide bulantısı problemi yaşadıklarını belirtmiştir. Aynı zamanda veli15 oğlunun ve veli23 ise kızının uzun süre ekrana bakmasından dolayı baş dönmesi şikâyetinin olduğunu belirtmiştir. Veli22 (%3,33) ise çocuğunun oyun karakterlerinin olumsuz davranışlarından dolayı kişiliğinde bozulmalar olduğunu “*Oyunlardaki karakterlerin argo konuşmaları olsun uygunsuz davranışları olsun kişiliğinde bozulmalara neden oluyor.*” diyerek belirtmiştir. Veli03 ve veli07 ise olumlu veya olumsuz bir fikir beyan etmemiştir.

30 veliden 22'sinin (%73,33) çocukları oynarken kendilerinden geçmektedir. Bununla ilgili olarak veli01 “*Zaman kavramını bilmiyor çocuk. Bilgisayarın başından saatlerce kaldırma kalkmaz. Bilmiyor. Vaktin nasıl geçtiğinin farkında değil.*” derken veli02 çocuğunun oyun oynarken kendini çok kaptırdığını saatlerce oynayıp zamanın nasıl geçtiğini fark etmediğini belirtmiştir.

4.2.12 Oyunlarla Tanışma Biçimleri

Tablo 4.28'e bakıldığında; veliler öğrencilerin oynadığı oyunlarla tanışmasının en çok arkadaşları aracılığıyla olduğunu belirtmişlerdir. Veli01 ve veli24 hariç tüm veliler (%93,33) çocuklarının oyunlarla tanışmasını arkadaş tavsiyesi üzerine olduğundan bahsetmektedirler. Veli11 ve veli21 oğlunun oynadığı oyunlarla sadece arkadaş tavsiyesiyle tanıştığını belirtmiştir. Arkadaş tavsiyesinden sonra oyunlarla tanışmaya en çok etki eden reklam faktörü, 18 veli (%60,00) tarafından beyan edilmiştir. Bununla birlikte veli19 kızının oyunlarla tanışmasının bir nedeninin de reklamlar aracılığıyla olduğunu belirtmiştir. Veli01 “*2 yaşında bilgisayarın başına bir oturdu bir daha da kalkmadı. Kendi kendine keşfetti çocuk. Basit oyunlarla başladı oynamaya. İlerledi gitti. Hâlâ da yeni oyunları araştırır durur.*” diyerek oğlunun internetten yeni oyunları ve oyunların oynanışını araştırdığını belirtmiştir.

Tablo 4.28: Veli cevaplarına göre oyunlarla tanışma.

| Oyunlarla Tanışma | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|-------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Arkadaşlar | 28 | 93,33 |
| Reklamlar | 18 | 60,00 |
| Aile | 12 | 40,00 |

Oyunlarla tanışma konusunda en az verilen cevap ise 12 velinin (%40,00) beyan ettiği aileden görerek oyunlarla tanışma cevabı olmuştur. Aynı zamanda veli09, kızının oyunlarla tanışmasının arkadaşları ve babası vasıtasıyla olduğunu, veli15 ise çocuğunun oynadığı oyunları abisinden öğrendiğinden bahsetmiştir. Veli26 kızının kuzeni ve komşunun kızı aracılığıyla oyunlarla tanıştığını söylemiştir.

4.2.13 Oyunlarda Kontrol

Çocuklar oyun oynadıkları sırada, oyundan gelecek zararları önceden kestiremeyebilmektedirler. Bu durum velilerin çocukları oyun oynarken, onları kontrol altına almalarını zorunlu kılmaktadır. Bundan dolayı veliler çeşitli yöntemlerle çocuklarını kontrol altında tutmaya çalışmaktadırlar. Yapılan bu çalışmada veliler tarafından çocuğunun yanında oynamasına izin verme, ara sıra çocuğunun yanına gitme ve çocuğuna fark ettirmeden onu gözlem altında tutma yanıtları verilmiştir. Tablo 4.29 incelendiğinde; velilerin 16'sının (%53,33) çocukları oyun oynarken onların yanında oynamalarına izin verdikleri görülmektedir. Veli02 “*Yanımda oynayabilir sadece. Yoksa izin vermem.*” diyerek kızının yanında olmadığı sürece oyun oynamasına izin vermediğini belirtmiştir. Ayrıca veli24 kızıyla beraber oyun oynayarak kontrolü bu şekilde sağlamaya çalıştığını ifade etmektedir. Aynı zamanda veli11 bu konuda “*Tabi ki kontrol ediyorum. Yanında oturuyorum. Mikrofonla konuşuyorlar ben de dinliyorum.*” demiştir.

Tablo 4.29: Oyunlarda kontrol.

| Oyunlarda Kontrol | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|-------------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Yanında Oynamasına İzin | 16 | 53,33 |
| Ara Sıra Yanına Gitme | 11 | 36,66 |
| Hissettirmeden Kontrol | 2 | 6,66 |
| Kontrol Yok | 2 | 6,66 |

Ara sıra yanına gitme cevabı 11 veli (%36,66) tarafından verilmiştir. Veli17 “*Ara sıra yanına gidip bakıyoruz ne yaptığını görmek için.*” diyerek çocuğunun kontrolünü sürekli yapamadığını fakat odasına ara sıra giderek ne yaptığını kontrol ettiğini belirtmiştir. Hissettirmeden kontrol cevabı ise 2 veli (%6,66) tarafından verilmiştir. Veli01 bu konuda “*Odada oyun oynadığı sırada kitap okuma bahanesiyle veya arkadaşlarımla telefonla görüşme bahanesiyle oturup bir yandan da çaktırmadan ‘Ne yapıyor?’ diye bakıyorum.*” derken Veli30 ise “*Mesela evde oyun oynarken evi toplama bahanesiyle onun odasının yanından geçiyorum. O zaman bilgisayarda ne yapıyor görüyorum. Mikrofondaki ne konuşuyor duyuyorum.*” demiştir. Buna ek olarak, veli18 ve veli20 çocukları oyun oynarken onları kontrol etmemektedir.

4.2.14 Oyun İçi İletişim Kontrol

Oyunların gelişmesiyle beraber oyun içi iletişim mümkün hale gelmiş ve bu iletişim metinsel ve sesli olabilmektedir. Oyun içi iletişim, oyun deneyimini artırmakla birlikte çocuğun başka insanlarla konuşmasından kaynaklı güvenlik zafiyetlerine de neden olabilmektedir. Bu nedenle veliler çocuklarının oyun içi iletişimlerini kontrol etmek durumunda kalabilmektedirler. Tablo 4.30’a bakıldığında; 30 veliden 24’ünün (%80,00) çocukları oyun oynarken oyun içinde yazışarak veya mikrofon vasıtasıyla konuşarak kurmuş oldukları iletişimi kontrol ettikleri görülmektedir. Veli14 bu konuda “*Mikrofonla konuştuklarını takip ediyoruz. Hatta bazen biz de konuşuyoruz arkadaşlarıyla.*” demiştir. Bunun yanında, veli06 ve veli15 oğlunun oyun oynadığı esnada arkadaşlarıyla konuşmalarını hissettirmeden takip ettiğini belirtmiştir. Veli05 ise “*Oğlum bilgisayarla oynarken arkadaşlarıyla*

konuşmuyor. Ama konuşsaydı da bilmek istemezdim. Çünkü bana ters geliyor. O da bir birey.” diyerek çocuğunun oyun içi iletişimini kontrol etmek istemeyeceğini belirtmiştir.

Tablo 4.30: Oyun içi iletişim kontrolü.

| Oyun İçi İletişim Kontrol | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|---------------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Kontrol Var | 24 | 80,00 |
| Kontrol Yok | 6 | 20,00 |

4.2.15 Derecelendirme İşaretleri Hakkında Bilgi

Tablo 4.31'e bakıldığında; 30 veliden sadece 5 tanesinin (%16,66) derecelendirme işaretleri hakkında bilgi sahibi oldukları görülmektedir. Veli07 Google Play Store'dan indirdiği oyunlardan dolayı PEGI işaretlerini bildiğini belirtmektedir. Veli11 çocuğu konsol oyunlarını satın alırken, veli28 ise çocuğu bilgisayar oyunları oynadığından dolayı ESRB işaretleri ile tanışmış olduğunu beyan etmektedirler. Veli14 ve veli15 ise derecelendirme işaretlerinin farkında olduklarını fakat bu konuda ayrıntılı bilgilerinin olmadığını söylemişlerdir.

Tablo 4.31: Derecelendirme işaretleri hakkında bilgi.

| Derecelendirme İşaretleri Hakkında Bilgi | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|--|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Bilgi Var | 5 | 16,66 |
| Bilgi Yok | 25 | 83,34 |

4.2.16 Çocuğa Oyunda Eşlik

Veliler eğlenceli zaman geçirmek, çocuklarının oyun içinde yaptığı eylemleri kontrol etmek gibi birçok nedenden dolayı çocuklarıyla birlikte oyun oynayabilmektedirler.

Tablo 4.32: Çocuğa oyunda eşlik.

| Çocuğa Oyunda Eşlik | Veli Sayısı | Toplam (%) |
|---------------------|---------------------|------------|
| | N _{Toplam} | |
| Evet | 13 | 43,33 |
| Hayır | 17 | 56,67 |

Tablo 4.32 incelendiğinde; 30 veliden 13’ü (%43,33) çocukları oyun oynarken onlara eşlik ettiği, beraber oyun oynadıkları görülmektedir. Veli11 bu konuda “*God of War oyununu beraber oynuyoruz.*” derken, veli03 oğluya beraber “*Age of Wonder ve PUBG’yi beraber keyifle oynuyoruz.*” demiştir. Veli06 ise hayır cevabını “*Hayır oynamıyorum. Bir de onunla beraber oyun oynarsam iyice salar kendini.*” şeklinde açıklamıştır.

4.3 Öğrenci ve Veli Görüşmelerinden Elde Edilen Verilerin Karşılaştırılması

Öğrencilerin ve velilerin oyun platformu cevaplarına bakıldığında; öğrencilerin %90’ının en çok tercih ettiği platform bilgisayar iken velilerin %90’ının ifadesiyle çocuklarının en çok tercih ettiği platformun telefon olduğu görülmektedir. Buna karşın öğrencilerin %83,33’ünün telefonda oyun oynadığını belirtmesi ise velilerin telefon cevabıyla tutarlılık gösterdiği görülmektedir. Velilerin bilgisayar cevabının telefon cevabından daha düşük oranda karşımıza çıkmasının en büyük nedeni velilerin ifadelerine göre, telefonun pratikliğinin yanında öğrencilerin iletişim kurma ve video seyretme gibi aktiviteleri telefonda rahatça yapabilmesi ve bu aktivitelerin de veliler tarafından oyun olarak algılanmasıdır. Bu yüzden velilerde çocukları oyun oynarken bilgisayarı telefon kadar tercih etmedikleri algısı oluştuğu görülmektedir. Öte yandan veliler tablet konusunda da benzer algıya sahiptir.

Öğrencilerin %46,66'sı tablette oyun oynadıklarını belirtirken velilerin %26,66'sı çocuğunun tablette oyun oynadığını belirtmektedir. Bu da tablet ve telefonların benzer özelliklerde olması ve velilerin tableti de telefon kategorisinde değerlendirmelerinden kaynaklanmaktadır. Veli ve öğrencilerin ayrıştığı bir diğer platform ise konsoldur. İki veli evlerinde konsol olduğunu belirtmesine rağmen 5 öğrenci konsolda oyun oynadıklarını belirtmiştir. 3 öğrencinin vermiş olduğu konsol cevabının nedeni öğrencilerin okul çıkışlarında veya boş zamanlarında internet kafelere veya oyun evlerine giderek buralarda bulunan konsol oyunlarında oynamaları ve velilerinin mesai saatine veya diğer vakitlerine denk gelen bu aktivitelerden yeterince haberdar olamamalarıdır.

Oyun platformlarının tercih nedenlerine bakıldığında; öğrencilerin %50,00'si en yüksek oran ile o platforma ait oyunların çekici geldiğini belirtirken velilerin %50,00'si en yüksek oranla neden olarak kullanım pratikliği-rahatlık cevabını vermekte olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyunların çekici gelmesi cevabına karşı velilerin kullanım pratikliği-rahatlık cevabını daha fazla vermelerinin tek nedeni yine telefondaki yapılan diğer aktivitelerin de veliler tarafından oyun olarak algılanmasıdır. Platforma sahip olma cevabını veren öğrenciler ve velilerinin ifadeleri de birbirini destekler niteliktedir. Donanımsal özellikler seçeneğini beyan eden veliler ve öğrencilerin verdikleri cevaplara bakıldığında; veliler çocuklarının donanımsal özelliklere önem verdiklerini gözlemlemekteyken, öğrenciler bu özelliklere velilerinin gözlemlediği kadar önem vermemektedirler.

Öğrenciler ve veliler tarafından tercih edilen oyun türleri hakkında verilen cevaplara bakıldığında; öğrencilerin ve velilerinin en çok beyan etmiş olduğu oyun türünün FPS olduğu ve verilen cevapların tutarlı olduğu görülmektedir. Bu tutarlılığın sebebi velilerin çocukları oyun oynarken FPS türünün özeliği olan ekranda görmüş oldukları savaş manzaraları, çatışma görüntüleri ve oyun içi silahlardır. Strateji ve spor oyunları türlerine, öğrenci ve velileri tarafından verilen cevapların benzer olması ise velilerin strateji ve spor oyunlarının kendine has grafiklerine aşina olmalarındandır. Öğrencilerin ve velilerinin MOBA, macera ve aksiyon türlerinde vermiş oldukları cevaplarda görülen farklılıkların nedeni olarak çocukların oynamış oldukları oyunlar hakkında velilerin çok sağlıklı bilgiye sahip olmaması söylenebilir. Ayrıca veliler çocuklarıyla bulmaca ve simülasyon oyunlarını, çocukları bu türleri sevdiği için birlikte oynadıklarını düşünürken

çocuklardan bazıları bu türleri onlara sadece yardımcı olmak için oynadıklarını belirtmişlerdir. Genel olarak bakıldığında öğrenci ve veliler oyun türleri hakkında az da olsa bir bilgi birikimine sahiptirler. Ayrıca kız öğrencilerin oyun türü tercihleri ile velilerinin görüşleri benzerlik göstermektedir.

Oyun türü tercih nedeni hakkında öğrencilerin ve velilerinin vermiş olduğu cevaplara bakıldığında; en çok tercih edilen cevap oyun türünün eğlenceli olması cevabı olduğu görülmektedir. Bu cevap öğrencilerin %100,00'ü ve velilerin ise %90,00'ı tarafından verilmiştir. Öğrencilerin ve velilerinin vermiş olduğu paylaşım ve iletişim cevabı da tutarlılık göstermektedir. Oynadıkları oyun türünü paylaşım ve iletişim için tercih eden öğrenciler ve velilerin aynı fikirde oldukları gözlemlenmektedir. Zihinsel gelişim ve yabancı dil gelişimi hakkında veliler ve öğrencilerin ifade etmiş oldukları görüşlerde farklılıklar bulunmaktadır. 4 öğrenci oynadıkları oyun türlerinin, zihinsel gelişimlerine olumlu etkisi olduğu için bu türleri tercih ettiklerini belirtirken; bu özelliğe sadece 2 veli vurgu yapmıştır. Aynı şekilde 3 öğrenci seçtikleri oyun türlerinin yabancı dil gelişimlerine olumlu yönde etkisi olduğu için bu tür oyunları oynadıklarını ifade etmelerine rağmen bu özelliğe hiçbir velinin değinmediği görülmektedir. Veliler tarafından zihinsel gelişim ve yabancı dil gelişimine öğrenciler kadar vurgu yapılmamasının nedeninin, velilerin çocuklarının oynadığı oyun türleri hakkında çocukları kadar bilgi sahibi olmamalarından dolayı olduğu düşünülmektedir.

Çocukların ve velilerinin vermiş oldukları günlük ve haftalık oyun oynama süreleri cevaplarına bakıldığında; öğrencilerin velilerden daha fazla oyun süresi belirtmiş oldukları görülmektedir. Öğrencilerin günlük ortalama 3,23 saat haftalık ise ortalama 16,73 saat oyun oynadıkları görülürken velilere göre çocuklarının günlük ortalama 2 saat haftalık ise ortalama 11,6 saat cevabı verildiği tespit edilmiştir. Ayrıca günlük ve haftalık oyun oynama süresi hakkında öğrenci ve velisinin vermiş olduğu bireysel cevapların da aynı doğrultuda olmadığı görülmektedir. Bu farklı görüş, veli02'nin de değindiği üzere velilerin mesai ve diğer etkenler dolayısıyla çocuklarını sadece evde gözlemleyebilmeleri, evde olmadıkları zamanlarda çocuklarının evde veya oyun oynadıkları diğer mekânlardaki oyun oynama sürelerini bilmemelerinden kaynaklanmamaktadır. Ayrıca görüş farkının diğer bir nedeni ise velilerin ifadeleri ile öğrencilerin oyun oynarken geçirdikleri zamanın bilincinde olmamalarıdır.

Oyun için tercih edilen mekânlar sorusuna verilen öğrenci ve veli cevapları incelendiğinde; büyük oranda bir benzerlik olduğu gözlemlenmiştir. En çok tercih edilen mekân olarak karşımıza çıkan ev cevabını, tüm öğrenciler ve velileri beyan etmiştir. Oyun oynamak için internet kafeyi tercih eden öğrenciler ve veliler %43,33 oranında olup; bu tercihi yapan öğrencilerin tamamı ve yine bu görüşü bildiren tüm velilerin çocukları erkektir. Kız çocuklarının ve velilerinin tamamı kızlarının internet kafeye gitmediklerini vurgulamışlardır. Tercih edilen mekân olarak ifade edilen arkadaş/komşu evi öğrencilerin %26,66'sı ve velilerin %33,33'ü tarafından belirtilmiştir. Buna ek olarak iş yeri cevabı veren öğrenci ve velileri benzer görüş bildirmektedir.

Mekânların tercih nedeni sorusuna verilen cevaplara bakıldığında veli ve öğrencilerin en çok güvenlik cevabını verdikleri görülmektedir. Öğrencilerin ve velilerin %63,33'ü güvenlik cevabını vermektedir ve cevaplar aynı doğrultudadır. Güvenlikten sonra en çok vurgulanan mekân tercih nedeni rahatlık ise öğrencilerin %43,33'ü ve velilerin %63,33'ü tarafından belirtilmiştir. Buradaki farklılık veliler, çocuklarının evde oyun oynamasını rahatlığa bağlarken çocukların ise bu nedeni güvenliğe bağlamasından kaynaklanmaktadır. İş birliği ve iletişim cevabını öğrencilerin %33,33'ü ve velilerin %43,33'ü vermiştir. Donanım ve altyapı cevabını ise öğrencilerin %40,00'ı ve velilerin %10,00'u vermiştir. Donanım ve altyapı cevabında görülen bu büyük farklılığın nedeni, velilerin çocuklarının oynadığı oyunların özellikleri ve gereksinimleri hakkında çok bilgi sahibi olmamalarından ve bu yüzden oyun oynamak için gerekli olan bu gereksinimleri ihtiyaç olarak görmemelerinden kaynaklanmaktadır.

Tercih edilen oyunlara verilen cevaplara bakıldığında 30 öğrencinin toplam 39 oyun ismi saydığı görülmektedir. 30 velinin ise sadece %60,1 toplamda 23 tane oyun ismi söyleyebilmiştir. Velilerin %40,00'ı ise çocuklarının oynadıkları oyunların isimlerini bilmediklerini beyan etmiştir. Ayrıca öğrenciler tarafından oynadığı belirlenen toplam 28 oyun velilerin hiçbiri tarafından beyan edilmemiş, veliler tarafından beyan edilen 12 oyun da öğrenciler tarafından söylenmemiştir. Öğrencilerin oynadığı oyunlar hakkında velilerin derinlemesine bilgi sahibi olmadıkları, öğrencilerin de velileriyle beraber oynadıkları oyunları sevdikleri oyun olarak söylemedikleri sonucuna ulaşılmaktadır. Ayrıca öğrenciler tarafından en çok sevilen oyun olarak öğrencilerin %46,66'sının beyan etmiş olduğu Counter-Strike:

Global Offensive adlı oyun velilerin sadece %16,66'sından cevap olarak alınmıştır. Ayrıca velilerin %30,00'unun beyanıyla birinci sıraya yerleşmiş olan Minecraft adlı oyuna öğrencilerin %40,00'ı vermiş ve en çok oynanan ikinci oyun oranına sahip olmuştur. Ayrıca velilerin çocuklarının en çok FPS türünde oyun oynadıkları sonucunun çıkmasına rağmen veliler tarafından en çok Minecraft adlı macera oyununu adının verilmesi de velilerin çocuklarının oynadıkları oyunlar hakkında derinlemesine bilgi sahibi olmadıkları konusunda önemli bir bulgu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyunda önemli görülen özellikler sorusuna verilen cevaplara bakıldığında; velilerin ve öğrencilerin en çok verdiği cevap olarak oyunların grafiksel özellikleri olduğu belirtilmiştir. Öğrenci ve velilerin %83,33'ü tarafından belirtilen görüşler benzerlik göstermektedir. Öğrencilerin %70,00'i tarafından belirtilen, aynı zamanda öğrenciler tarafından verilen en çok ikinci cevap olan, oyun mekanikleri ve oyun içi dinamiklerini kapsayan oynanış cevabı sadece velilerin %46,66'sı tarafından verilmiştir. Bu farklılığın nedeni velilerin çocuklarının oynadığı oyunların sahip olduğu oyun mekanikleri ve oyun içi dinamikleri hakkında çok bilgi sahibi olmamalarından kaynaklanmaktadır. Hikâye cevabı ise öğrencilerin %56,66'sı ve velilerin %53,33'ü tarafından verilmiş olup tutarlılık göstermektedir. Ses cevabı ise öğrencilerin %56,66'sı ve velilerin %73,33'ü tarafından verilmiştir. Bu farklılığın sebebi ise velilerin öğrencileri oyun oynama esnasında dışarıdan daha ayrıntılı inceleyebilme fırsatı yakalamaları olarak belirlenmiştir. Oyunda önemli görülen özelliklerden iletişim ve iş birliği öğrencilerin %66,66'sı için bir önem taşırken velilerin yalnızca %20,00'si bu konuda fikir beyan etmiştir. Velilerin bu konuda belirttikleri görüş sayısının az olmasının sebebi oyun içi iletişim ve iş birliğini çocuklarının önemseyemediği kadar önemli görmemeleri olduğu düşünülmektedir.

Para ödemesi sorusuna verilen öğrenci ve veli cevaplarına bakıldığında öğrencilerin %50,00'si oyunlara para ödemesi yaptığını belirtirken çocuklarının oyunlara para ödemesi yaptığını söyleyen veli oranı %33,33'tür. Bu sonuca bakıldığında oyuna ödeme yaptığını söyleyen öğrencilerin velilerinin üçte biri çocuğunun oyuna para ödemesi yaptığından habersizdir. Ayrıca çocuğunun para ödemesi yaptığını beyan eden veliler ile öğrencilerin vermiş olduğu cevaplar tutarlıdır.

Öğrencilerin para ödemesi yapılma nedenleri sorusuna verdikleri yanıtlara bakıldığında öğrencilerin ve velilerinin en çok oyun satın alma cevabını verdikleri görülmektedir. Oyunlara ödeme yapan 15 öğrencinin %73,33'ü, çocuğunun ödeme yaptığını belirten 10 velinin ise %70,00'i bu ödemeyi oyun satın almak için yaptıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca oyun içi satın alma cevabını veren velilerin %70,00'inin çocukları da aynı cevabı vermiş ve tutarlı bir sonuç ortaya çıkmıştır. Oyun içi satın alma cevabını ise oyuna ödeme yaptığını belirten 15 öğrencinin %60,00'i, çocuğunun oyunlara ödeme yaptığını ifade eden 10 veliden sadece %20,00'si beyan etmiştir. 9 öğrencinin %77,77'si sadece oyundaki görsel öğeleri özelleştirdiğini %11,11'i sadece oyun içi karakter-eşya güçlendirmesi yaptığını %22,22'si ise hem oyun içi görsel öğeleri geliştirmek hem de karakter-eşya güçlendirmesi yapmak için para ödediklerini belirtmişlerdir. Karşılaştırma yapıldığında ise Öğrenci12 ve veli12 çocuğun oyun içi görselliği özelleştirmek için, öğrenci29 ve veli29 oyun içi eşya güçlendirme yapmak için para ödemesi yatığını beyan ettiği ve bu beyanlar haricinde ifade edilmiş olan oyun içi satın alma cevapları aynı doğrultuda olmadığı görülmektedir. Oyunlara yanlılıkla ödeme yapıldığını 1 öğrenci ve 2 veli beyan etmiştir. Öğrenci26 ve veli26 oyunlara yanlılıkla ödeme yapıldığını belirtirken, çocuğunun oyunlara yanlılıkla ödeme yaptığını belirten veli 28'in oğlu olan öğrenci28'in bu yönde bir beyanı olmamıştır.

Öğrencilerin ve velilerinin oyunların olumlu etkileri olarak verdikleri cevaplara bakıldığında öğrencilerin en çok yabancı dil ve zekâ gelişimi cevabını verdikleri görülürken velilerin ise arkadaşlar arası iletişim ve paylaşım ile bilgi ve genel kültür artışı cevabı verdikleri görülmekte olup bu cevapların tutarsız olduğu tespit edilmiştir. Arkadaşlar arası iletişim ve paylaşım, bilgi ve genel kültür artışı, aile içi iletişim ve paylaşım cevaplarına verilen öğrenci ve veli cevapları benzerdir. Refleks gelişimi için verilen öğrenci ve veli cevapları sayısal olarak eşit olmasına rağmen bu cevabı veren öğrenciler öğrenci06 ve öğrenci19, veliler ise veli03 ve veli10'dur. Öğrencilerin oyunların olumlu etkileri olarak ifade ettikleri dikkat ve odaklanma gelişimi, eğlenceli zaman geçirme, hayal gücü gelişimi ve korkuları yenmeye yardımcı olma faktörleri velilerinin ifadelerinde rastlanmamıştır. Ayrıca öğrencilerin %23,33'ü oyunların olumlu etkisi olarak yabancı dil gelişimi cevabını verirken buna değinen veli oranı %3,33'tür. Aynı şekilde oyunların olumlu etkisi olarak belirtilen zihinsel gelişimden öğrencilerin %20'si bahsederken, bu faktörden

bahseden velilerin sadece %10,00'udur. Buna ek olarak velilerin 14 oyunların olumlu bir etkisi olan dini konulara ilgi artışı faktöründen bahsederken böyle bir etkiye diğer hiçbir veli ve öğrenci değinmemiştir.

Öğrenciler ve velileri tarafından belirtilen oyunların olumsuz etkilerine bakıldığında, öğrencilerin ve velilerin en çok değindikleri etken notlarda düşüş olmakla beraber bu etkenden bahseden öğrencilerin oranı %20,00 iken velilerde ise bu oran %50,00 olarak görülmektedir. Velilere göre oyunların öğrenciler üzerindeki olumsuz etkisi olan notlarda düşüş etmeninden sonra en çok bahsedilen faktörler; velilerin %36,66'sı ile aile içi iletişim problemleri ve velilerin %26,66'sı ile asabiyettir. Öğrenciler üzerinde etkili olduğu düşünülen oyunların olumsuz etkilerinden baş ağrısı, göz ağrısı, vakit kaybı ve arkadaşlar arası iletişim problemlerine hem öğrenci hem de veli tarafından değinilmiştir. El ve bileklerde ağrı, boyun ağrısı, kulak ağrısı, omuz ağrısı ve ayak ağrısı öğrenciler tarafından oyunların olumsuz etkileri olarak belirtilirken, veliler bu faktörler hakkında görüş belirtmemişlerdir. Bununla birlikte veliler, olumsuz etki olarak mide bulanması, baş dönmesi ve kişilikte bozulma etmenlerinin çocuklarını olumsuz olarak etkilediğini düşünmelerine rağmen öğrencilerden bu yönde bir görüş bulunmamaktadır. Oyunların olumsuz etkilerinden olan odaklanma sorunu ve dikkat dağınıklığı yalnızca bir öğrenci tarafından değinilmesine karşın 3 veli bu konu üzerinde durmaktadır.

Öğrencilerin oynadıkları oyunlarla tanışmalarında etkili olan faktörlerin reklam, aile ve arkadaş çevresinin olduğu görülmektedir. Bununla birlikte öğrencilerin görüşlerinde oyunlarla tanışmaya en çok aracı olan faktörün reklam olduğu ve sırasıyla bunu arkadaş çevresi ile aile fertlerinin takip ettiği görülmektedir. Veli görüşlerine bakıldığında ise çocuklar oyunlarla tanışırken en çok arkadaş çevresinden daha sonra ise sırasıyla reklam ve aile fertlerinden etkilenmektedir.

5. SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu araştırmanın amacı; ortaokul seviyesinde öğrenim görmekte olan öğrencilerin oyun oynama alışkanlıklarını, öğrenci ve velilerinin görüşlerini alarak elde edilen bulguların ışığında değerlendirmektir. Bu bölümde, araştırma sonucunda elde edilen bulguların sonuçlarına ve bu çalışmaya yakın diğer araştırmalara ilişkin benzerlik ve farklılıklara yer verilmiştir.

Öğrenci ve veli görüşmelerinden elde edilen bulguların ışığında ulaşılan sonuçlar şunlardır:

- Öğrenciler oyun platformu olarak en çok bilgisayarı tercih etmektedir. Veliler ise öğrencilerin telefonu tercih ettiğini düşünmektedir. Aynı zamanda öğrenciler telefon dışında diğer platformlarla oyun oynamalarına rağmen velilerin gözünde en çok telefonda oyun oynamaktadırlar.
- Öğrencilerden bazıları konsol oyunlarını oynamak amacıyla internet kafe veya oyun salonlarına gitmekte iken veliler iş yoğunluğu veya diğer nedenlerden dolayı çocuklarının bu aktivitelerinden haberdar olmadıkları görülmektedir.
- Öğrenciler platformlarda oynanan oyunların çekici gelmesinden dolayı tercih ettiklerini bildirirken velileri ise daha çok platformun rahat ve pratik olduğunu düşünmektedirler.
- Araştırma sonucunda öğrenciler ve velileri tarafından en çok tercih edilen oyun türü olarak FPS dikkat çekmektedir. Ayrıca veliler çocuklarının kendileriyle birlikte oynadıkları oyun türlerini sevdiklerini sanmakta, öğrenciler ise bunu velilerine yardım etme eylemi olarak görmektedirler. Örneğin veli01 “*Beraber Kelime Oyunu adlı oyunu oynarız. Bana yardımcı da olur.*” derken öğrenci01 oynadığı oyunları söylerken bulmaca türü oyunlardan bahsetmemiştir.
- Öğrenciler ve velileri oyun türlerini, eğlenceli olduğu ve oyun içinde paylaşım ve iletişim özelliğine önem verdikleri için seçtiklerini belirtmektedirler. Aynı zamanda öğrenciler oyun türü seçerken

yabancı dil gelişimine katkı sağlamayı bir kriter olarak düşünürken velileri bu konuyla ilgili herhangi bir görüş bildirmemişlerdir.

- Öğrenciler günlük ortalama 3,23 saat, haftalık ise ortalama 16,73 saat oyun oynadıklarını belirtirlerken veliler çocuklarının günlük ortalama 2 saat, haftalık ise ortalama 11,6 saat oyun oynadıklarını düşünmektedirler. Bu farklılığın nedeni velilerin iş yoğunluğundan veya diğer nedenlerden dolayı çocuklarının oyun oynama süreleri konusunda yeteri kadar haberdar olamamalarıdır. Velilerin ifadelerine göre, çocukların oyun oynarken geçirdikleri zamanın bilincinde olmamaları ise diğer bir farklılık sebebidir. Ayrıca öğrencilerin ve velilerin belirtmiş olduğu günlük ve haftalık oyun oynama süresi ortalamalarındaki uyumsuzluğun nedeni velilerin çocuklarının hafta içinde oyun oynama sürelerine kısıtlama getirmesi, hafta sonu oyun oynamaya daha çok müsaade etmeleridir.
- Öğrencilerin oyun oynamak için tercih ettiği mekânlar hem öğrenci hem de velileri tarafından doğrulanmakla birlikte oyun oynamak için öğrenciler en çok evi tercih etmektedirler. Oyun oynamak için internet kafeyi tercih eden öğrencilerin tamamı erkek ve bunu ifade eden veliler erkek öğrenci velisidir.
- Öğrenci ve velileri tarafından, oyun oynanan mekân tercih nedeni olarak en çok dikkat ettikleri hususun mekânın güvenliği ve rahatlığı olduğu görülmektedir. Öğrenciler oyun oynadıkları mekânlarda, oyun platformunun donanım ve altyapı özelliklerine dikkat ederken veliler öğrenciler kadar bu konuyu önemsememişlerdir.
- Öğrenciler toplamda 39 oyun ismi belirtirken velilerin %40'ı bu oyunlardan haberdar olmadıklarını ifade etmektedirler. Ayrıca oyunlar hakkında görüş belirten veliler, öğrenciler tarafından oynanan 39 oyunun sadece 11 tanesini bildiklerini belirtmişlerdir. Bununla birlikte velilerin, çocuklarının oynadığı oyunların hangi oyun türü kategorisinde yer aldığı hakkında fikirleri bulunmadığı ortaya çıkmıştır.
- Oyunda önemli görülen özelliklerin hangileri olduğu sorusuna öğrenci ve velileri tarafından belirtilen görüşlerde, öğrenciler ve

veliler en çok oyunların grafiksel özelliklerine dikkat çekmektedirler. Öğrenciler oyunda oyun mekanikleri ve oyun içi dinamiklerini kapsayan oynanış ile iletişim ve işbirliği konularına önem verirken velilerin bu konuda yeterli bilgisinin olmadığı ortaya çıkmaktadır. Diğer yandan velilerin ifadelerine göre, çocukları oyun oynarken oyun seslerine önem verdikleri halde öğrencilerin bunun bilincinde olmadığı belirtilmiştir. Öğrencilerden 17 kişi bu yanıtı verirken velilerde bu yanıtı veren kişi sayısı 22'dir.

- Oyunlara öğrencilerin yarısı para ödemesi yaptığını ifade ederken velilerin sadece %33,33'ü bundan haberdardır. Öğrenci ve veliler bu para ödemesinin en çok oyun satın almak için yapıldığını belirtmektedirler.
- Öğrencilere göre en çok yabancı dil gelişimi ve zihinsel gelişim oyunları olumlu etkisi olarak görülürken veliler ise en çok iletişim ve paylaşım ile bilgi ve genel kültür artışı etkisinden bahsetmektedirler. Öğrenciler tarafından oyunların olumlu etkilerinden olan dikkat ve odaklanma gelişimi, eğlenceli zaman geçirme, hayal gücü gelişimi ve korkuları yenmeye yardımcı olma faktörlerine veliler tarafından değinilmemiştir.
- Veliler, oyunların en olumsuz etkisi olarak çocuklarının notlarında düşüş olduğunu vurgulamaktadırlar. Oyunların öğrenci notlarında düşüşe neden olduğunu söyleyen velilerin 3'ü ilkokul, 1'i ortaokul, 5'i lise, 1'i ön lisans, 4'ü lisans ve 1'i yüksek lisans mezunudur. Ayrıca notlarda düşüş yanıtını veren velilerin 1'i teknisyen, 3'ü esnaf, 2'si memur, 1'i öğretim görevlisi ve 4'ü ev hanımı, 1'i eczacı, 1'i muhtar, 1'i tıbbi sekreter ve 1'i öğretmendir. Buna göre notlarda düşüş belirten velilerin bu görüşleri, meslekleri ve eğitim düzeylerinden daha çok farkındalıkları ile ilgilidir. Aynı zamanda öğrenciler de veliler kadar olmasa da oyunların en olumsuz etkisinin notlarda düşüş olduğunu düşünmektedirler. Bununla birlikte aile içi iletişim problemi ve asabiyet, veliler tarafından notlarda düşüşten sonra ifade edilen olumsuz etkilerdendir. Bu konuda öğrenci ve veli görüşleri değerlendirildiğinde; genel olarak öğrencilerin oyunların daha çok olumlu etkilerinden bahsettiği buna karşın velilerin olumsuz

etkilere daha çok vurgu yaptığı görülmektedir. Ayrıca öğrenciler oyunların neden olduğu fizyolojik problemlere neden olduğu kanaatinde iken veliler bu konuda pek fazla görüş bildirmemişlerdir.

- Öğrenciler oynadıkları oyunlarla tanışmada en çok reklamların, daha sonra ise sırasıyla arkadaş çevresi ve aile fertlerinin etkili olduğunu belirtirken, veliler ise bu sıralamayı arkadaş çevresi, reklam ve aile fertleri olarak şeklinde ifade etmişlerdir.
- Veliler, çocukları oyun oynarken genel olarak onları kontrol etmekte ve bu kontrolü en çok yanlarında oynamalarına izin vererek ve ara sıra yanlarına giderek gerçekleştirmektedir.
- Veliler çocuklarının oyun içinde yapmış olduğu yazılı ve sözlü iletişim etkinliklerini genel olarak kontrol etmektedir.
- Velilerin oyun derecelendirme işaretleri hakkında genel olarak bilgilerinin olmadığı ortaya çıkmıştır.
- Velilerin %43,33'ü çocuklarıyla beraber dijital oyun oynamakta iken görüşmeye katılan diğer veliler çocuklarıyla hiç dijital oyun oynamamaktadırlar.

Akın (2012), bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla, Lefkoşa'daki 6 okuldan toplam 242 4. sınıf öğrencisi ve 6 okul idarecisinden oluşan grup üzerinde yapmış olduğu çalışmasında öğrencilerin %18,18'inin oyun oynamak için internet kafeye gittiğini tespit etmiştir. Köse (2013) Kütahya ilinde, ergenlerin sosyalleşme düzeylerini incelemek amacıyla, örnekleme 7. ve 8. sınıflardan oluşan 365 öğrenciyle gerçekleştirdiği çalışmasında, öğrencilerin %32,1'inin oyun oynama için internet kafeye gittiğini belirtmektedir. Bu çalışmada ise öğrencilerin %43,33'ü oyun oynamak amacıyla internet kafeyi kullandıkları ve bu öğrencilerin tamamının erkek olduğu görülmektedir. Köse'nin (2013) çalışmasında oyun oynamak için internet kafeye gitme oranları ile bu çalışmadaki internet kafeye gitme oranları benzerlik göstermekle beraber Akın'ın (2012) çalışmasında oyun oynamak için internet kafeye gitme oranları ile farklılık gözlemlenmiştir. Köse (2013) çalışmasında internet kafeye gitme oranının düşüklüğünü evde bilgisayar olmasına bağlarken bu çalışmada ise kız velilerinin tamamı ve erkek öğrenci velilerinden bazılarının çocuklarını güvenlik nedeniyle internet kafelere göndermemesi, evlerde bilgisayar olması veya oyun platformu

olarak bilgisayarı tercih etmemesi internet kafeye gitme oranının düşüklüğünün sebepleri olarak düşünülmektedir. Ayrıca bu çalışmada ortaya çıkan bir diğer önemli nokta olarak öğrencilerin internet kafeye gitme nedenleri, oyun arkadaşları ile paylaşım ve iletişim kurma isteği ve bunun yanında, bilgisayar donanımı ve internet altyapısının oyun oynamak için daha uygun olmasından kaynaklanmaktadır. Açıl ve Purtaş'a (2008) göre bilgisayar oyunu oynamak için bireyin internet kafe gibi yerlere gitmesinin sebebi, evinde bilgisayar ve internete sahip olsa dahi arkadaş gruplarıyla beraber oyun oynamaktır. Bu yönüyle Açıl ve Purtaş'ın (2008) çalışmasının bu çalışma ile benzediği görülmektedir.

Christakis, Ebel, Rivara ve Zimmerman'a (2004) göre ilköğretim ve ortaöğretim öğrencileriyle çalışılan ve bu öğrencilerin bilgisayar oyunu kullanım sürelerini inceleyen, 2004 yılında yürütülen bir araştırmada kızların haftada oyun oynadıkları süre 5,5 saat iken erkeklerin haftada ortalama oyun süreleri 13 saati bulmaktadır. Bu çalışmada ise kızların haftada oyun oynama süreleri 10,50 saat, erkeklerin ise 20,88 saat olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapılan araştırmalar, erkeklerin kızlardan daha fazla oyun oynadığını belirtmektedir (Hasting vd., 2009; Kars, 2010; İnal and Çağıltay, 2005). Bu açıdan yukarıda belirtilen çalışmaların sonucu ile bu çalışmanın sonucu örtüşmektedir.

Sağlam'ın (2011) bilgisayar oyunlarının ergen öğrencilerin sosyalleşme süreci ve şiddet eğilimleri üzerindeki etkilerini incelediği araştırmasında, katılımcıların %34,3'ü günde 0-1 saat, %23'ü 1-2 saat, %10'u 2-3 saat bilgisayar oyunu oynadığını ifade etmektedir. Bu çalışmada ise öğrencilerin günlük ortalama oyun oynama süreleri 3,23 saat olarak tespit edilmiştir. Sağlam'ın (2011) tespit ettiği günlük ortalama oyun oynama süresi yaklaşık 1 saat iken, bu çalışmada ortaya çıkan günlük ortalama oyun oynama süresinin daha fazla olduğu görülmektedir.

Torun, Akçay ve Çoklar (2015), bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamları ve akademik davranışları üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla gerçekleştirdiği çalışmasında, öğrencilerin en çok aksiyon, spor ve zekâ türündeki oyunları, en az ise rol yapma, eğitsel oyunlar ve platform oyunlarını tercih ettikleri sonucuna ulaşmıştır. Köse'nin (2013) araştırmasında katılımcılar %36,4'ü aksiyon-macera, %20'si savaş, %7,1'i strateji, %7,7'si futbol,

%4,4'ü otomobil yarışı, %1,9'u dövüş, %5,5'i eğitici, %11'i ise zekâ türünde oyunlar oynadıklarını belirtmişlerdir. Bu çalışmada ise %60 FPS, %53,33 macera, %30 MOBA, %23,33 aksiyon, %20 spor, %20 strateji, %16,66 simülasyon ve %16,66 bulmaca türünde oyun oynadıkları karşımıza çıkmaktadır. Torun, Akçay ve Çoklar'ın (2015) çalışması ile bu çalışma karşılaştırıldığında en çok oynanan oyun türlerinden aksiyon ve spor türlerinin benzer olduğu görülmektedir. Köse'nin (2013) çalışmasında ise aksiyon, macera ve kısmen spor ile strateji oyun türleri bu çalışma ile benzerlik göstermektedir.

Köse'nin (2013) yapmış olduğu çalışmada bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarında etkili olması ile ilgili öğrencilerin % 56,4'ü etkili olduğunu, %24,9'u etkili olmadığını ve %18,6'sı ise bu konuda kararsız oldukları sonucu ortaya konmaktadır. Köse'nin (2013) çalışmasında bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarına etkisi olduğunu söyleyen öğrenci oranı %56,4 iken, bu çalışmadaki oran %93,33'tür. Bu açıdan Köse'nin (2013) yaptığı çalışma, bu çalışma ile örtüşmemektedir. Özdemir'in (2009) medyanın Türk aile yapısına olan etkisinin ilköğretim öğretmenlerine göre algılanmasının incelenmesi adlı çalışmasında, aile içinde ortaya çıkan problemlerden biri olarak, aile bireylerinin bilgisayar başında fazla zaman geçirmesi nedeniyle, birbirlerine yeterli zaman ayıramamaları vurgulanmaktadır. Bununla birlikte internete bağlanan ailelerde sorunun biraz daha arttığını belirtmektedir. Bu çalışmada ise öğrenciler ve velilerine göre oyunların hem olumlu hem de olumsuz etkilerinin olduğu söz konusudur. Bu olumlu etkilerden en çok bahsedilenleri; öğrencilere göre yabancı dil gelişimi ve zihinsel gelişim iken veliler için ise iletişim ve paylaşım ile bilgi ve genel kültür artışı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bununla birlikte olumsuz etkilerden en çok bahsedilenleri; velilere göre çocuklarının notlarında düşüş, aile içi iletişim problemi ve asabiyet iken öğrenciler için ise notlarda düşüş, baş ağrısı, aile içi iletişim problemleri ve göz ağrısı olarak belirtilmiştir. Ayrıca bu çalışmada veliler vakit kaybı olgusunu, aile bireylerine vakit ayıramamaktan ziyade zamanın daha verimli kullanımı yerine oyun oynamaya harcanması olarak tanımlamaktadır. Bu açıdan her iki çalışmada da vakit kaybindan bahsedilmesine rağmen, Özdemir'in (2009) çalışmasındaki vakit kaybı tanımı ile bu çalışmadaki vakit kaybı tanımı birbiriyle benzerlik göstermemektedir.

Bilgisayar ve internet kullanımıyla ilgili ailelerin bazı zafiyetleri nedeniyle çocuklarını kontrol noktasında bazı problemlerle karşılaşmaktadır. Ortaokul

öğrencilerinde her iki çocuktan birisinin ve ortaöğretim öğrencileri arasında ise tüm öğrencilerde bilgisayar kullanım süresi için önceden bir kural konmamış olması, Türk ailesinde birey yetiştirmede, bu yöndeki kuralların uygulanmasında problemleri beraberinde getirmektedir (Akyürek, 2011). Çakır (2013) ise yaptığı çalışmasında, ailelerin çocuklarının bilgisayar oyunu oynamalarını kontrol etmek için kural koydukları sonucuna ulaşmıştır. Bu çalışmada ailelerin bilgisayar oyunları konusunda çocuklarını kontrol etmelerini; yanında oynamalarına izin vererek, ara sıra yanlarına giderek veya hissettirmeden kontrol ederek sağlamaya çalıştıkları görülmektedir. Akyürek (2011) ve Çakır'ın (2013) çalışmasında çocukların oyun oynamalarını kontrol etmek amacıyla kural koyma bu çalışmada olmamakla birlikte, bu çalışmada ve ilgili çalışmalardaki, velilerin oyun oynayan çocuklarını kontrol etme çabası benzerlik göstermektedir.

Özmenler'in (2001) belirttiğine göre, lise öğrencisi ergenlerin evindeki bilgisayarlarına internet bağlantısı geldikten sonra bilgisayar kullanım sıklığının arttığı ve buna bağlı olarak derslerinde düşüş olduğu görülmektedir (akt. Cengizhan, 2005). Bu çalışmada da öğrencilerin ve velilerin görüşlerine göre bilgisayar oyunlarının öğrenciler üzerindeki en olumsuz etkisi, notlarda düşüş olarak karşımıza çıkmaktadır. Notlarda düşüş sonucu benzer şekilde her iki çalışmada da olumsuzluk olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kıran (2011), Samsun ilinde şiddet içeren bilgisayar oyunlarının lise öğrencileri üzerindeki etkilerini incelediği çalışmasında, öğrencilerin bilgisayar oyunlarını en çok evlerinde (%62,1) oynadıkları sonucuna ulaşmıştır. Bu çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyunlarını en çok evde oynadıkları tüm öğrenci ve veliler tarafından bildirilmektedir. Kıran'ın (2011) çalışmasında en çok orana sahip oyun oynama mekânı olan ev sonucu ile bu çalışmada öğrenci ve velilerin tümünün en çok oyun oynanan mekân olan ev sonucu benzerlik göstermektedir.

6. ÖNERİLER

Bu bölümde arařtırmacılar ile öğrenci ve veliler için önerilere yer verilmiştir.

6.1 Arařtırmacılar İçin Öneriler

- Arařtırma Kütahya ili Simav İlçesindeki bir ortaokulda düzenlenmiştir. Farklı sosyo-ekonomik özelliklere sahip öğrencilerin bulunduğu okullarda denenmesinin farklı sonuçlar doğurabileceği düşünülmektedir.
- Arařtırma 30 öğrenci ve 30 veliyle sınırlandırılmıştır. Bu arařtırma daha fazla örneklem ile denenmesinin daha faydalı olacağı düşünülmektedir.
- Arařtırma yapılan öğrencilerin ortaokul öğrencileri olması ve bu yaşta kendi kararlarını verebilecek olgunlukta olamamaları ve bunun sonucunda oyunlarla ilgili bazı kararları alırken ailelerinin yönlendirmesine ihtiyaç duymaktadırlar. Bu nedenle bu çalışmanın, yaş itibarıyla kendi kararlarını daha özgür şekilde verebilecekleri lise düzeyindeki öğrencilerde denenmesi daha faydalı olabilecektir.
- Arařtırma sürecinde velilerin beyanı, bu çalışmanın bir benzerinin sosyal medya platformları için de yapılması gerektiği yönündedir. Bu çalışmanın benzeri olarak sosyal medya platformlarının kullanımı hakkında öğrenci ve velilerinin görüşlerin alınması faydalı olabilecektir.
- Öğrenci ve veli görüşmesi ile alınan fikirler genel olarak incelendiğinde bazı konularda fikir birliği olmasına rağmen bazı konularda ise öğrenci ve veli görüşlerinde ayrılıklara rastlanmaktadır. Bununla birlikte öğrencilerin oyun oynadıkları doğal ortamlarında yapılacak gözlemler sayesinde daha sağlıklı sonuçlara ulaşılabileceği öngörülmektedir.

6.2 Öğrenci ve Veliler İçin Öneriler

- Araştırmada öğrenci ve velilerinin oyun ve oyun güvenliği hakkında yeterli bilgilerinin olmadığı gözlemlenmiştir. Öğrencilere bilişim teknolojileri dersinde oyunlar ve oyunların güvenliği hakkında kazanımların verilmesi ve velilere ise oyunlar ve oyun güvenliği ile ilgili konular üzerine gerekli bilgilendirme çalışmaları yapılmasının yararlı olacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda velilerin oyun ve oyun güvenliği hakkındaki farkındalıklarının artırılmasına ilişkin devlet bünyesinde de gerekli çalışmalara önem verilmelidir. Bu konuda Aile, Çalışma ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı, Milli Eğitim Bakanlığı ve üniversiteler aracılığıyla yapılacak eğitim faaliyetleri, oyun ve oyun güvenliği açısından önem arz etmektedir.
- Araştırmada velilerin çocuklarının özellikle internet kafeler olmak üzere ev haricinde oyun oynadıkları yerler hakkında çok fazla bilgi sahibi olmadıkları ortaya çıkmaktadır. Velilerin çocuklarının oyun oynadıkları yerler hakkında detaylı bilgi sahibi olmaları ve çocuklarının davranışlarını daha iyi gözlemleyebilmeleri için çocuklarına vakit ayırarak onlarla birlikte oyun oynadıkları yerlerde zaman geçirmeleri veya çeşitli kontrol etme yöntemleri bulmaları tavsiye edilmektedir.
- Çocukların ve velilerin belirtmiş oldukları oyun oynama sürelerindeki farklılığın nedeni, velilerin mesai saatinde çocuklarının oyun oynadıklarından haberdar olmamaları olarak ortaya çıkmaktadır. Süre kontrolünün daha sağlıklı bir şekilde yönetilebilmesi adına veliler bazı bilgisayar kontrol programları kullanabilirler.

7. KAYNAKLAR

Açıl, M. ve Purtaş, A. (2008). *Ergenlik psikolojisi*. İstanbul: Hepsioçocuk.

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

Akın, D. (2012). Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencileri Üzerindeki Etkileri ve Konu ile İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, *Yakın Doğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, KKTC.

Akyürek, S. (2011). Çocuklarda İletişim Araçları Bağımlılığı Anket Çalışması Teknik Raporu. *Bilge Adamlar Stratejik Araştırmalar Merkezi (BİLGESAM) Teknik Raporu*.

American Academy of Pediatrics. (2001). Media violence. *Pediatrics*, 108 (5), 1222-1226.

Anderson, C. A., Gentile, D. A. and Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford: Oxford University Press.

Ankara Kalkınma Ajansı. (2016). *Dijital Oyun Sektörü Raporu*. Web adresi: <http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>

Burak, Y. ve Ahmetoğlu, E. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 10 (11).

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: PEGEM Akademi Yayınları.

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Urbana: University of Illinois Press.

Cengizhan, C. (2005). Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanımında yeni bir boyut: internet bağımlılığı. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 22(22), 83-98.

Christakis, D. A., Ebel, B. E., Rivara, F. P. and Zimmerman, F. J. (2004). Television, video, and computer game usage in children under 11 years of age. *The Journal of pediatrics*, 145(5), 652-656.

Cirhinlioğlu, F. G. (2001). *Çocuk Ruh Sağlığı ve Gelişimi, Okulöncesi Dönem*. Ankara: Nobel.

Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Vancouver: Washington State University Vancouver.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2017). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. SAGE Publications.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience Mihaly Csikszentmihalyi*. 1st Harper Perennial Modern Classics ed.

Cyan. (2019). Gallery [online].(10 Ocak 2019), Web adresi: https://www.cyan.com/iOS_Myst/Myst_iOS/Gallery.html

Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (2), 138-150.

Çelen, F. K., Çelik, A. ve Seferoğlu, S. S. (2011). Çocukların internet kullanımları ve onları bekleyen çevrim-içi riskler. *Akademik Bilişim*, 2, 1-8.

Dempsey, J. V., Haynes, L. L., Lucassen, B. A. and Casey, M. S. (2002). Forty simple computer games and what they could mean to educators. *Simulation & Gaming*, 33 (2), 157-168.

Durdu, P. O., Hotomarođlu, A. ve ađıltay, K. (2004). Trkiye'deki đrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODT ve Gazi nivesitesi đrencileri arası bir karřılařtırma. *Biliřim Teknolojileri Iřıđında Eđitim Konferansı*, Ankara.

Entertainment Software Association. (2018). Essential facts about the computer and video game industry. *Entertainment Software Association Report*.

Entertainment Software Association. (2017). Essential facts about the computer and video game industry. *Entertainment Software Association Report*.

Entertainment Software Association. (2016). Essential facts about the computer and video game industry. *Entertainment Software Association Report*.

Entertainment Software Association. (2015). Essential facts about the computer and video game industry. *Entertainment Software Association Report*.

Entertainment Software Association. (2014). Essential facts about the computer and video game industry. *Entertainment Software Association Report*.

Entertainment Software Association. (2013). Essential facts about the computer and video game industry. *Entertainment Software Association Report*.

Entertainment Software Association. (2012). Essential facts about the computer and video game industry. *Entertainment Software Association Report*.

Entertainment Software Association. (2011). Essential facts about the computer and video game industry. *Entertainment Software Association Report*.

Entertainment Software Association. (2010). Essential facts about the computer and video game industry. *Entertainment Software Association Report*.

ESRB. (2018). ESRB Ratings Guide [online].(12 Mayıs 2018), Web adresi: http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx

Evcin, S. (2010). Bilgisayar oyunlarının ilköđretim ikinci kademe đrencilerinin saldırganlık eđilimine etkisinin incelenmesi. Yksek Lisans Tezi, *Maltepe niversitesi*, İstanbul.

Feng, W. C., Brandt, D. and Saha, D. (2007). A long-term study of a popular MMORPG. In *Proceedings of the 6th ACM SIGCOMM Workshop on Network and System Support for Games*. 19-24. ACM.

Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78 (4), 309-316.

Garris, R., Ahlers, R. and Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming*, 33 (4), 441-467.

Gürcan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, Ankara, 1-50.

Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A. and Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in mental health nursing*, 30 (10), 638-649.

Higinbotham, W. (1958). Tennis for two [online]. (10 Aralık 2018), Web adresi: <https://www.sunysb.edu/libspecial/videogames/tennis.html>

Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Hyett, N., Kenny, A., and Dickson-Swift, V. (2014). Methodology or method? A critical review of qualitative case study reports. *International journal of qualitative studies on health and well-being*, 9(1), 23606.

ISFE. (2018). About ISFE [online]. (09 Ekim 2018), Web adresi: <https://isfe.eu/about-isfe>

ISFE. (2018). Industry Facts [online]. (09 Ekim 2018), Web adresi: <https://www.isfe.eu/industry-facts>

ISFE. (2018). Statistics [online]. (09 Ekim 2018), Web adresi: <https://isfe.eu/industry-facts/statistics>

İnal, Y. and Çağıltay, K. (2005). Turkish elementary school students' computer game play characteristics. In *BILTEK 2005 International Cognition Congress*.

İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar. *Selçuk İletişim Dergisi*, 7 (1), 122-130.

Karasar, N. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar-ilkeler-teknikler*. Nobel Yayın Dağıtım.

Kars, G. B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. Yüksek Lisans Tezi, *Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Ankara.

Kerr, A. (2006). *Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay*. Sage.

Kıran, Ö. (2011). Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun Örneği). Yüksek Lisans Tezi, *Samsun Üniversitesi*, Samsun.

Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-lib Magazine*, 8(2), 7.

Köse, Z. (2013). 13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması. Yüksek Lisans Tezi, *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Afyon.

Kramer, W. (2000). What is a Game? [online] (06 Aralık 2018), Web adresi: <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>

Maroney, K. (2001). My entire waking life. *The games journal*, 5.

MCV. (2015). Google Play games now display PEGI age ratings [online]. (20 Aralık 2018), Web adresi: <https://www.mcvuk.com/development/google-play-games-now-display-pegι-age-ratings>

Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (Çev: S. Turan,). Ankara: Nobel Yayınevi, 40.

Museum of Game. (2018). Video Game History Timeline [online]. (15 Ekim 2018), Web adresi: <http://www.museumofplay.org/about/icheg/video-game-history/timeline>

Newzoo 2016, Top 100 Countries by Game Revenues [online]. (15 Ekim 2018), Web adresi: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

Oktay, A. (2004). *Yaşamın sihirli yılları: Okul öncesi dönem*. İstanbul: Epsilon.

Özdemir, M. (2009). Medyanın Türk Aile Yapısına Olan Etkisinin İlköğretim Öğretmenlerine Göre Algılanmasının İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, *Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.

Pajares Tosca, S., Egenfeldt-Nielson, S. and Heide Smith, J. (2008). *Understanding Video Games: the essential introduction*. Abingdon: Routledge.

PEGI. (2018). PEGI age ratings [online]. (16 Kasım 2018), Web adresi: <https://pegi.info/page/pegi-age-ratings>

PEGI. (2018). The PEGI age labels [online]. (16 Kasım 2018), Web adresi: <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>

PEGI. (2018). Statistics about PEGI [online]. (16 Kasım 2018), Web adresi: <https://pegi.info/page/statistics-about-pegi>

Prensky, M. (2003). Digital Game Based Learning. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.

Prensky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. *Digital game-based learning*, 5 (1), 5-31.

Sağlam, H. (2011). Bilgisayar oyunlarının ergen öğrencilerin sosyalleşme süreci ve şiddet eğilimleri üzerindeki etkileri. Yüksek Lisans Tezi, *Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Sakarya.

Samancı, O. (2006, Mart). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencileri Üzerindeki Etkileri. *Unicef Uluslararası Katılımlı 1. Şiddet ve Okul: Okul ve Çevresinde Çocuğa Yönelik Şiddet ve Alınabilecek Tedbirler Sempozyumu*. İstanbul.

Setzer, V.W. and Duckett, G.E (1994). The risks to children using electronic games [online] (03 Şubat 2018), Web adresi: <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html>

Simonsen Michael R. and Thompson, A. (1994). *Educational Computing Foundations*. New York USA: Merrill, an imprint of Macmillan Publishing Company.

Skoric, M. M., Teo, L. L. C. and Neo, R. L. (2009). Children and video games: addiction, engagement, and scholastic achievement. *Cyberpsychology & behavior*, 12 (5), 567-572.

Solak, M. Ş. (2012). Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimi düzeyleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, *Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, İstanbul.

Tavakoli, M., Chiaberge, M. and Romito, G. (2017). *Rehabilitation devices in healthcare: a proposal*.

T.C. Kalkınma Bakanlığı, Bilgi Toplumu Dairesi. (2015). *2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı* (Yayın No: 2939). Web adresi: http://www.sbb.gov.tr/wp-content/uploads/2018/11/2015-2018_Bilgi_Toplumu_Stratejisi_ve_Eylem_Planı%20%80%8B%E2%80%8B.pdf

Topşar, A. (2015). Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zekâ ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, *Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.

Torun, F., Akçay, A. ve Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3 (1).

Türk Dil Kurumu Güncel Sözlüğü [online]. (10 Ekim 2017), Web adresi: <http://www.tdk.gov.tr>

Uluçay, Ç. (2013). Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri. *Eğitimde Yansımalar*, 34, 19-21.

Ural, M. N. (2009). Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi. Doktora Tezi, *Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Eskişehir.

Üçgül, M. (2013). Bilgisayar Oyunlarının Öğrenci Güdülenmesine Etkisi. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2 (1), 71-86.

Wikipedia. (2018). Video game content rating system [online]. (20 Kasım 2018), Web adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_content_rating_system

Wikipedia. (2018). Video Game Genre [online]. (20 Kasım 2018), Web adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genre

Wikipedia. (2018). History of Video Games [online]. (20 Kasım 2018), Web adresi: https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games

Winter, D. (2013). Noughts and crosses—the oldest graphical computer game.

Yavuz, B., Y. Güneş, R. Turhan ve N. Yaşaroğlu (2004), Bilgisayar Oyunları ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri, *Empati*, 4 (19), 2-8.

Yavuzer, H. (2005). *Doğum öncesinden ergenlik sonuna çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications. Design and methods*. London: SAGE Publications.

Zimmerman, E. (2004). Narrative, interactivity, play, and games: Four naughty concepts in need of discipline. *First person: New media as story, performance, and game*, 154.

EKLER

8. EKLER

EK A: Çalışma Yapılan Okuldaki Sınıf – Şube Öğrenci Sayıları

T.C.
KÜTAHYA VALİLİĞİ
Simav Ortaokulu Müdürlüğü
Sınıf - Şube Öğrenci Sayıları

Kesin Kayıt İşlemi Yapılmamış Öğrenci Sayıları:

Anasınıfı Aday Kayıt Sayısı:0

Birinci Sınıf Aday Kayıt Sayısı: 0

| Sınıf/Şube | Erkek Öğrenci Sayısı | Kız Öğrenci Sayısı | Sınıf Toplamı |
|------------------------------------|----------------------|--------------------|---------------|
| 5. Sınıf / A Şubesi | 12 | 13 | 25 |
| 5. Sınıf / B Şubesi | 13 | 12 | 25 |
| 5. Sınıf / C Şubesi | 12 | 12 | 24 |
| 5. Sınıf / D Şubesi | 13 | 11 | 24 |
| 5. Sınıf / E Şubesi | 13 | 11 | 24 |
| 5. Sınıf / F Şubesi | 13 | 13 | 26 |
| 5. Sınıf / G Şubesi | 14 | 12 | 26 |
| SINIF GENELİNDE TOPLAM: | 90 | 84 | 174 |
| 6. Sınıf / A Şubesi | 14 | 14 | 28 |
| 6. Sınıf / B Şubesi | 19 | 11 | 30 |
| 6. Sınıf / C Şubesi | 16 | 12 | 28 |
| 6. Sınıf / D Şubesi | 16 | 12 | 28 |
| 6. Sınıf / E Şubesi | 16 | 11 | 27 |
| 6. Sınıf / F Şubesi | 17 | 10 | 27 |
| 6. Sınıf / G Şubesi | 14 | 14 | 28 |
| 6. Sınıf / H Şubesi | 13 | 15 | 28 |
| SINIF GENELİNDE TOPLAM: | 125 | 99 | 224 |
| 7. Sınıf / A Şubesi | 10 | 15 | 25 |
| 7. Sınıf / B Şubesi | 11 | 14 | 25 |
| 7. Sınıf / C Şubesi | 9 | 14 | 23 |
| 7. Sınıf / D Şubesi | 11 | 14 | 25 |
| 7. Sınıf / E Şubesi | 15 | 11 | 26 |
| 7. Sınıf / F Şubesi | 10 | 16 | 26 |
| SINIF GENELİNDE TOPLAM: | 66 | 84 | 150 |
| 8. Sınıf / A Şubesi | 14 | 13 | 27 |
| 8. Sınıf / B Şubesi | 14 | 15 | 29 |
| 8. Sınıf / C Şubesi | 15 | 13 | 28 |
| 8. Sınıf / D Şubesi | 16 | 12 | 28 |
| 8. Sınıf / E Şubesi | 15 | 14 | 29 |
| 8. Sınıf-Haftı Zihinsel / A Şubesi | 0 | 2 | 2 |
| SINIF GENELİNDE TOPLAM: | 74 | 69 | 143 |
| Toplamlar : | 355 | 336 | 691 |



EK B: Tez Çalışması İzin Dilekçesi

26.03.2018

İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜNE SİMAV

Ortaokulunda Bilişim Teknolojileri öğretmeni olarak görev yapmaktayım. Aynı zamanda da Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalında yüksek lisans öğrencisiyim. “Çocukların Oyun Oynama Alışkanlıkları Hakkında Kendi Görüşleri ile Velilerinin Görüşlerinin Öğrenilmesi ve Karşılaştırılması” konulu tez çalışmam için 691 öğrenciye sahip olan Simav Ortaokulunda 30 kişi örneklemli bir mülakat yapmak istiyorum. Gerekli izinlerin alınması hususunda gereğini arz ederim.


Eray TAŞTEKİN

Bilişim Teknolojileri Öğretmeni

T.C. Kimlik No : [REDACTED]

Tel No : [REDACTED]

Adres : [REDACTED]

[REDACTED]

EK C: Tez Çalışması İzin Yazısı



T.C.
SİMAV KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı :88881141-44.->-E.6380159
Konu : Eray TAŞTEKİN'in Tez Çalışması

28/03/2018

KAYMAKAMLIK MAKAMINA

İlgi: Eray TAŞTEKİN'in 26/03/2018 tarihli ve dilekçesi.

İlgi dilekçe gereği ██████ Ortaokulunda görev yapan, ayrıca Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalında yüksek lisans öğrencisi olan Eray TAŞTEKİN ilçemiz ██████ Ortaokulunda " Çocukların Oyun Oynama Alışkanlıkları Kendi Görüşleri ile Velilerinin Görüşlerinin Öğrenilmesi ve Karşılaştırılması" konulu tez çalışması için anket yapmak istemektedir. Söz konusu anketin yapılması müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Mehmet ŞİRİKÇİ
İlçe Milli Eğitim Müdürü

OLUR
28/03/2018

Türker Çağatay HALİM
Kaymakam



İsmail AKBOĞA
Şef

İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü
Din Öğretimi Şubesi
Hükümet Konağı Kat :2 Simav Kütahya
İnternet :http://simav.meb.gov.tr
İle-posta :simav43@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için:
İsmail AKBOĞA-Şef
Tel: (0274)513 70 63
Faks: 0274 513 67 44
Dahili :1606

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden e67c-1305-33bd-953c-c093 kodu ile teyit edilebilir.

EK D: Öğrenci Görüşme Formu

Öğrenci Görüşme Soruları

Kişisel Bilgiler:

1. Adı:
2. Soyadı:
3. Yaşı:
4. Cinsiyet:
5. Sınıf düzeyi:
6. Okuduğu okul:

Sorular:

1. Oyun oynuyor musunuz?
2. Hangi platformlarda oyun oynuyorsun? (Telefon, tablet, bilgisayar, konsol vb.):
 - a. Seçtiğin platformda oynamanın sebebi nedir?
3. Hangi tür oyunları oynuyorsun?
 - a. Bu oyunları oynama sebebin nedir?
4. Günde ve haftada kaç saatini oyuna ayırıyorsun?
5. Oyunları nerelerde oynuyorsun? (Ev, okul, internet kafe, iş yeri, arkadaşın/komşunun evi vb.)
 - a. Neden oraları tercih ediyorsun?
6. Sevdiğin oyunların isimleri nelerdir?
 - a. Senin bu oyunları oynamanı sağlayan şey nedir?
(Grafik kalitesi, ses, hikâye, oynanış, arkadaşlık ve iletişim vb.)
7. Oynadığın oyunlara para ödemesi yapıyor musun?
 - a. Ne kadar bir ödeme yaptın?
 - b. Oyuna hangi amaçlar için ödeme yaptın? (Oyunu satın alma, oyun içi satın alma vb.)
 - c. Bu sana oyunda ne sağladı?
8. Oynadığın oyunların sana bir katkısı olduğunu düşünüyor musun?
 - a. Varsa ne gibi bir katkısı var?

9. Oynadığınız oyunların derslerinizi etkilediğini düşünüyor musun?
10. Oynadığınız oyunların aile yaşamını ve arkadaşlık ilişkilerini etkilediğini düşünüyor musun?
11. Oynadığınız oyunlar seni fiziksel olarak nasıl etkiliyor?
12. Oynadığınız oyunlarla tanışmanız nasıl oldu? (Reklam, arkadaş vb.)

EK E: Veli Görüşme Formu

Veli Görüşme Soruları

Kişisel Bilgiler:

Velinin:

1. Adı:
2. Soyadı:
3. Yaşı:
4. Mesleği:
5. Öğrenim Durumu:

Velisi olduğu öğrencinin:

1. Adı:
2. Soyadı:
3. Yaşı:
4. Cinsiyet:
5. Sınıf düzeyi:
6. Okuduğu okul:

Sorular:

1. Çocuğunuz oyun oynuyor mu?
2. Çocuğunuz hangi platformlarda oyun oynuyor? (Telefon, tablet, bilgisayar, konsol vb.):
 - a. Sizce bu platformları seçme sebebi nedir?
3. Çocuğunuz hangi tür oyunları oynuyor?
 - a. Sizce bu tür oyunları oynama sebebi nedir?
4. Çocuğunuz günde ve haftada kaç saatini oyuna ayırıyor?
5. Çocuğunuz oyunları nerelerde oynuyor? (Ev, okul, internet kafe, iş yeri, arkadaşın/komşunun evi vb.)
 - a. Sizce neden oraları tercih ediyor?
6. Çocuğunuzun sevdiği oyunların isimleri nelerdir?
 - a. Sizce çocuğunuzun bu oyunları oynamasını sağlayan şey nedir?

(Grafik kalitesi, ses, hikâye, oynanış, arkadaşlık ve iletişim vb.)

7. Çocuğunuz oynadığı oyunlara para ödemesi yapıyor mu?
 - a. Ne kadar bir ödeme yaptı?
 - b. Oyuna hangi amaçlar için ödeme yaptı? (Oyunu satın alma, oyun içi satın alma vb.)
 - c. Sizce oyuna ödenen bu ücret gerekli mi?
8. Çocuğunuz oynadığı oyunların kendisine bir katkısı olduğunu düşünüyor mu?
 - a. Var dediye sizce ne gibi bir katkısı var?
9. Çocuğunuz oyun oynarken onu kontrol ediyor musunuz?
 - a. Kontrolü nasıl sağlıyorsunuz?
 - b. Çocuğunuz çevrimiçi oyun oynarken arkadaşlarıyla iletişim halinde ise chat ekranındaki yazışmaları okuyor musunuz?
 - c. Oyun içerik sınıflandırma ve değerlendirme sistemleri (PEGI, ESRB vb.) işaretleri hakkında bilginiz var mı?
10. Çocuğunuz oyun oynarken siz de ona oyunda eşlik ediyor musunuz?
11. Çocuğunuzun oynadığı oyunların derslerini etkilediğini düşünüyor musunuz?
12. Çocuğunuzun oynadığı oyunların aile yaşamını ve arkadaşlık ilişkilerini etkilediğini düşünüyor musunuz?
 - a. Çocuğunuz oyun oynarken dış dünya ile bağlantıları kopuyor mu? (Oyun oynarken kendinden geçiyor mu?)
13. Çocuğunuzun oynadığı oyunlar çocuğunuzu fiziksel olarak nasıl etkiliyor?
14. Çocuğunuzun oynadığı oyunlarla tanışması nasıl oldu? (Reklam, arkadaş, aile vb.)