

ÖĞRETMEN ADAYLARININ BİLGİSAYAR OYUNU OYNAMA ALİŞKANLIKLARI VE TERCİHLERİNE YÖNELİK BİR DURUM ÇALIŞMASI

A CASE STUDY RELATED TO TEACHER CANDIDATES' COMPUTER GAME PLAYING CHARACTERISTICS AND PREFERENCES

Hakan TÜZÜN, Fatih ÖZDİNÇ
Hacettepe Üniversitesi

Özet

Bu çalışma öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ve tercihlerini belirlemek amacı ile yapılmıştır. Bu amaçla Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümünden 46 öğrenci çalışmaya katılmıştır. Veri toplamak amacı ile Durdu, Hotamaroğlu ve Çağıltay (2004) tarafından geliştirilen anket kullanılmıştır. Sonuçlara göre katılımcıların yaklaşık üçte ikisi bilgisayar oyunu oynamakta olup kitlenin tamamına yakını bu oyunları evde oynamaktadır. Oyun oynayanların tamamına yakını erkek, oyun oynamayanların ise beşte dördü kızdır. Eğlenmek, stres atmak ve zeka geliştirmek oyun oynama nedenlerinin başında gelmektedir. Oyun onayanların en çok oynadığı 3 oyunun %27'si futbol, %21'i strateji/rol oynama, %18'i araba yarışı, %14'ü savaş/FPS, %8'i platform ve kalan %11'i de flash, MMORPG, simülasyon ve korku kategorisine girmektedir. Öğretmen adaylarının %72'si bilgisayar oyunlarını zararsız bulduğunu, %90'ı ise bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılabileceğini belirtmiştir. Çalışma Türkiye'de bu çizgide 2004-2009 yılları arasında yapılan çalışmalara katkıda bulunması ve bu çalışmalardaki bulguları destekleyerek kolektif temaları sağlamlaştırması açısından önemlidir.

Anahtar Sözcükler: Öğretmen adayları, Bilgisayar oyunları.

Abstract

This study was conducted to find out the computer game playing characteristics and preferences of teacher candidates. Towards this purpose, 46 student from Computer Education and Instructional Technology Department at Hacettepe University participated in the study. Data were collected by a survey instrument developed by Durdu, Hotamaroğlu, and Çağıltay (2004). Results showed that two thirds of the participants played computer games while most of this crowd played games at home. Majority of the participants playing games were boys while one fifth of the participants not playing games were girls. Fun, relieving stress, and improving intelligence were the common reasons to play computer games. When the 3 most-played computer games were analyzed, 27% were soccer games, 21% were strategy/role playing games, 18% were car racing games, 14% were war/FPS games, 8% were board games, and the remaining 11% were flash-based, MMORPG, simulation, and horror games. 72% of teacher candidates found computer games as not harmful, while 90% of them thought computer games could be used for educational purposes. The study is important in that it contributes to this line of research done in Turkey between the years 2004-2009 and it supports the findings of these studies.

Keywords: Teacher candidates, computer games.

1. GİRİŞ

Bu çalışma öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ve tercihlerini belirlemek amacı ile yapılmıştır. Çalışma genel olarak Türkiye'de bu çizgide 2004-2009 yılları arasında yapılan çalışmalara katkıda bulunması ve bu çalışmalardaki bulguları destekleyerek kolektif temaları sağlamlaştırması açısından önemlidir. Bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerine yönelik literatür incelendiğinde Sherry, deSouza, Greenberg ve Lanchlan (2003); Durdu, Hotamaroğlu ve Çağıltay (2004); Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005); İnal ve Çağıltay (2005); Tüfekçi (2007) ile MetuTech ve Gfk'nın (2009) çalışmaları öne çıkmaktadır. Bu kısımda ilgili çalışmaların sonuçları kronolojik sırada özetlenmiştir.

Sherry, deSouza, Greenberg ve Lanchlan (2003) çalışmalarında beşinci sınıf, sekizinci sınıf ve üniversiteye devam eden öğrencilerle yaptıkları çalışmada bilgisayar oyunu oynama süresinin beşinci sınıftan sekizinci sınıfa doğru giderken arttığını ancak üniversite seviyesinde tekrar azaldığını bulmuştur.

Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay'ın (2004) Türkiye'deki üniversite öğrencileri arasında bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile oyun tercihlerini belirlemek amacıyla yaptıkları çalışmaya Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nden 225 öğrenci ile Gazi Üniversitesi'nden 271 öğrenci katılmıştır. Çalışmanın sonucunda en çok tercih edilen oyun türlerinin serüven ve keşif türünde oyunlar olduğu belirlenmiştir. Öğrenciler oyun oynama için ana sebep olarak stres atmaya göstermiştir. ODTÜ'deki erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla oyun oynadığı belirlenirken Gazi Üniversitesi öğrencileri arasında farklılık bulunamamıştır.

Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) tarafından yapılan çalışmada üniversite öğrencilerinin oyun oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri incelenmiştir. Araştırmada erkeklerin kızlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadığı bulunurken kişilerin gelir durumunun da bilgisayar oyunu oynama alışkanlığını etkilediği görülmüştür. Kişisel bilgisayarı bulunanların bulunmayanlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadığı da belirlenmiştir.

İnal ve Çağıltay (2005) Türkiye'de ilköğretim öğrencilerinin oyun oynama alışkanlıklarını, bu alışkanlıkları etkileyen faktörleri ve oyun tercihlerini ele aldıkları çalışmalarında Karabük il merkezinden 274 öğrenci ile İzmir'in Ödemiş ilçesinden 281 öğrenciyi araştırma kapsamına almıştır. Araştırmada erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla oyun oynadığı ve cinsiyet farklılığının oyun oynama alışkanlıklarında etkili olduğu belirlenmiştir. Sosyo-ekonomik durumları yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama durumlarının sosyo-ekonomik durumları düşük olan öğrencilere göre belirgin şekilde yüksek olduğu bulunmuştur.

Tüfekçi, (2007) bilgisayar öğretmen adaylarının oyun oynama alışkanlıklarını incelediği çalışmasında Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Fakültesi Bilgisayar Öğretmenliği Bölümü birinci sınıfında öğrenimini sürdüren 24 öğrenciden anket ile veri toplamıştır. Araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin bilgisayar kullanmaya başladıkları yıllar ile bilgisayar oyunu oynamaya başladıkları yıllar benzerlik göstermektedir. Aynı zamanda bilgisayar başında geçen süre arttıkça bilgisayar oyununa ayrılan süre de artmaktadır. Öğrencilerin çoğunluğu (%55,2) tek-kullanıcılı oyunları tercih ederken, grup halinde oyun oynamayı tercih eden öğrenciler en az 4 kişilik gruplarla oyun oynamayı tercih etmektedir. Araştırma sonuçlarına göre erkek öğrenciler kız öğrencilere göre daha çok bilgisayar oyunu oynamaktadır. Bilgisayar oyunu oynayanların çoğu, oyun oynama nedenini stres atma olarak belirtmiştir.

MetuTech ve Gfk (2009) firmalarının ortaklaşa yaptığı çalışmada Türkiye'de yetişkinlerin oyun oynama alışkanlıkları belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma kapsamında 15 yaş üstü 1347 kişi ile yüz yüze görüşülmüş, bilgiler katılımcılardan anket ile toplanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre 15 yaş üstü her 3 kişiden birinin oyun oynadığı belirtilmiştir. Oyun oynayanların yaş dağılımı incelendiğinde büyük çoğunluğu %35'lik oran ile 18-24 yaş aralığındaki kişiler oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre yetişkinler en çok bilgisayarda oyun oynamayı tercih ederken, oyun konsolları ve cep telefonları oyun oynanan diğer platformlar arasında bulunmaktadır. Kadınların %15'i, erkeklerin ise %41'i oyun oynamaktadır. Oyun oynayanların cinsiyetlere göre dağılımı %78 erkekler, %22 kadınlar şeklindedir. Araştırmada oyun oynayanların sosyo-ekonomik seviyeleri yükseldikçe, oyun oynama oranının da yükseldiği görülmüştür.

Quaiser-Pohl, Geiser ve Lehmann (2006) çalışmalarında bilgisayar oyunu tercihleri ve zihinsel döndürme performansları arasındaki ilişkiyi cinsiyetlere göre incelenmiştir. Çalışmada bilgisayar oynama tercihleri; oyun oynamayanlar, aksiyon-simülasyon türünde oyun oynayanlar ve mantık-beceri alıştırmaları türünde oyunlar oynayanlar olmak üzere oyun tercihi anketi sonuçlarına göre 3 grupta toplanmıştır. Cinsiyetin anlamlı olarak etkisi bulunurken erkekler kadınlardan daha yüksek puanlar elde etmiştir. Yaş değişkenine ait anlamlı bir farklılık da ortaya çıkmış ve yaşı büyük olanların daha yüksek zihinsel döndürme puanına sahip olduğu bulunmuştur. Oyun tercihi ve cinsiyet etkileşiminin anlamlı etkisi ortaya çıkmamış, hem aksiyon hem de mantık grubundaki erkeklerin oyun oynamayanlara göre zihinsel döndürmede daha yüksek skorlar elde ettiği bulunmuştur. Diğer yandan kadınlar için oyun tercihi gruplarının hiçbirinde anlamlı fark bulunamamış, tüm gruplardaki zihinsel döndürme becerileri hemen hemen eşit çıkmıştır.

2. YÖNTEM

Bu çalışma betimsel bir çalışma olup çalışmadaki veriler katılımcıların demografik verilerini, bilgisayar kullanma durumlarını, oyun oynama alışkanlıklarını ve tercihlerini içeren 23 maddelik bir anket ile toplanmıştır.

Çalışma Grubu

Çalışmanın katılımcıları “Programlama Dilleri II” dersini 2008 Bahar döneminde alan Hacettepe Üniversitesi BÖTE Bölümü 2. sınıf öğrencileridir. Dersi 49 öğrenci almış olup bu öğrencilerin 46 tanesinden anket ile veri toplanmıştır.

Veri Toplama Aracı

İlgili anket Durdu, Hotomaroğlu ve Çağiltay (2004) tarafından Orta Doğu Teknik Üniversitesi ve Gazi Üniversitesindeki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile oyun tercihlerini belirlemek amacıyla kullanılmıştır. İlgili araştırmacılar bu anketi Sheery ve Lucas’ın (2001) çalışması ile Can’ın (2003) çalışmasını temel alarak oluşturmuştur. Araştırmacılar bu çalışmalardaki anketleri Türkçe’ye çevirmişler ve anketin güvenilirliğini 15 öğrenci ile yapılan bir pilot çalışma neticesinde 0,80 olarak bulmuşlardır.

Verilerin Çözümlemesi

Toplanan veriler Excel programına girilmiş, betimsel yöntemlerle incelenmiş ve verilerin frekansı hesaplanmıştır.

3. BULGULAR

Katılımcıların Demografik Durumları

Katılımcıların ortalama yaşı 21 olup yaşları 18 ile 24 arasındadır. Katılımcıların 14’ü (%30) kız, 32’si (%70) erkektir. 46 katılımcıdan sadece 2’sinin (%4) evinde bilgisayar olmayıp, 44’ünün (%96) evinde bilgisayar mevcuttur. Katılımcıların not ortalaması 2,66 olup not ortalamaları 1,53 ile 3,49 arasındadır. Katılımcılar ortalama 7 yıldır bilgisayar kullanmakta olup bilgisayar kullanım tecrübeleri 2 yıl ile 15 yıl arasındadır. Katılımcılar ortalama 4,5 yıldır İnternet kullanmakta olup İnternet kullanma tecrübeleri 1 yıl ile 9 yıl arasındadır. Katılımcılar algılanan bilgisayar okuryazarlık düzeyini düşük, orta ve yüksek seviye seçeneklerinden ortalama olarak orta seviye olarak tanımlamışlar, bilgisayar okuryazarlığı seviyesini 2 öğrenci (%4) düşük, 29 öğrenci (%63) orta ve 15 öğrenci de (%33) yüksek olarak tanımlamıştır. Katılımcılar haftada ortalama 10 saatten fazla bilgisayar kullandığını belirtmiş olup 4 öğrenci (%9) haftada 1-5 saat arası, 4 öğrenci haftada 6-10 saat arası (%9) ve 38 öğrenci de (%82) haftada 10 saatten fazla bilgisayar kullandığını belirtmiştir.

Katılımcıların Bilgisayar Oyunu Oynamaları İle İlgili Bulgular

46 katılımcıdan yaklaşık üçte ikisi bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir. 30 katılımcı (%65) bilgisayar oyunu oynadığını belirtirken 16 katılımcı (%35) bilgisayar oyunu oynamadığını belirtmiştir. Oyun oynamayanlardan 11’i (%69) kız, 5’i (%31) erkek; oyun oynayanlardan 3’ü (%10) kız, 27’si (%90) erkektir. Bilgisayar oyunu oynayan 30 kişiden 27’si (%90) bilgisayar oyunlarını evde oynadığını, 1’i (%3) okulda oynadığını, 2’si (%7) ise arkadaşında oynadığını belirtmiştir.

Bilgisayar oyunu oynayan katılımcılara bunun nedenleri sorulmuştur. 11 katılımcı (%37) eğlenmek amacıyla, 7 katılımcı (%23) stres atma amacıyla, 4 katılımcı (%13) zekalarını geliştirmek amacıyla, 2 katılımcı (%7) boş zamanlarını değerlendirme amacıyla oyun oynadığını belirtirken 6 katılımcı (%20) birden fazla nedenle oyun oynadığını belirtmiştir.

Oyun oynayan katılımcılara en çok oynadıkları 3 bilgisayar oyununun ismi sorulmuştur. 28 katılımcı toplam 73 oyun listelemiştir. Bu oyunların temalara göre gruplandırılmış hali Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1: En çok oynanan 3 bilgisayar oyununun temalara göre dağılımı

Oyun teması	f	%
Oyun ismi (f)		
Futbol		
Fifa (12)	20	27
PES (5)		
Football Manager (3)		
Strateji, Rol oynama		
Age of Empires (6)		
Diablo (3)		
Oblivion (2)	15	21
Gate2 (1)		
Medieval Total War (1)		
Strong Hold (1)		
WarCraft (1)		
Araba yarışı		
NFS (9)		
Hard Truck (2)	13	18
F1 formula (1)		
Wos Across America (1)		
Savaş/FPS		
Counter (8)	10	14
Call of Duty (1)		
Unreal Tournament (1)		
Platform (Board)		
Tavla (3)		
Capitalism (1)	6	8
Okey (1)		
Satranç (1)		
Flash oyunları	3	4
MMORPG		
Lord of the rings (1)	3	4
S2 (1)		
Shaiya (1)		
Simülasyon		
Simcity (2)	2	3
Korku		
Silent Hill (1)	1	1
Toplam	73	%100

Oyun oynayan katılımcılara en çok oynadıkları 3 bilgisayar oyununun hangi özelliklerini sevindikleri ya da diğer bir deyişle bu oyunları oynama nedenleri sorulmuştur. 28 katılımcı toplam 46 özellik/neden listelemiştir. Bu oyunları oynama nedenlerinin Tuzun (2004) tarafından ortaya konulan Çoklu-Motivasyon Çerçevesine göre analizi Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2: Katılımcıların oynadıkları oyunları oynama nedenlerinin Çoklu-Motivasyon Kuramı Çerçevesine göre analizi

Çoklu-Motivasyon Kuramı Kategorisi	f	%
İlgili oyunları oynama nedenleri (f)		
Kimlik Sunumu (Identity Presentation)	-	-
Sosyal İlişkiler (Social Relations) Çoklu-oynama (3)	3	7
Oynama (Playing) Eğlenceli (3)	3	7
Öğrenme/Etkinlik (Learning) Strateji (5) Düşündürmesi (2) Beceri gerektirmesi (2) Macera yaşamam (1) Yapmak istediklerimin bulunması (1) Boş zamanımı geçirmek için (1) Dikkat gerektirmesi (1)	13	28
Başarı (Achievement) Hedef (1)	1	1
Ödüller (Rewards)	-	-
Oyun kimliği (Identification) Görsellik (7) Aksiyon (4) Etkileşimli (1) Karakterler (1) Senaryosu (1) Gizem (1)	15	33
Aktarılabirlik (Negotiability) Heyecan verici (5) Hız/Adrenalin (3) Yaratıcı (1) Bu dünyadan alıp başka ortamlara götürmesi (1) Kontrolümün olması (1)	11	24
Toplam	46	100

Bilgisayar oyunu oynayan 30 kişiden 19'u (%63) haftada ortalama 1-5 saat arası, 6'sı (%20) haftada ortalama 6-10 saat arası, 5'i de (%17) haftada ortalama 10 saatten fazla bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir.

Bilgisayar oyunu oynayan 30 kişiden yarısı (%50) tek-kullanıcı oyunları tercih ederken diğer yarısı da (%50) çok-kullanıcı oyunları tercih ettiğini belirtmiştir. Çok-kullanıcı oyunu oynayan 15 kişiden 10'u (%67) bu tür oyunları arkadaşları ile yerel bir ortamda oynarken 5'i (%33) ise bu tür oyunları İnternet üzerinden başkaları ile oynadıklarını belirtmiştir.

Bilgisayar oyunu oynayan 30 kişiden 13'ünün (%43) ailesi buna izin verirken, 11'inin (%37) ailesi kişinin fazla oynamasına karşı çıkmaktadır. 6 kişinin (%20) ailesinin ise bu duruma ait haberleri yoktur.

Bilgisayar oyunu oynamayan katılımcılara bunun nedenleri sorulmuştur. 7 katılımcı (%44) bilgisayar oyunları ile ilgilenmediğini, 5 katılımcı (%31) oyun oynamak için zamanı olmadığını, 3 katılımcı (%19) oyunların vakit kaybına neden olduğunu düşündüğü için oyun oynamadığını

belirtmiştir. 1 katılımcı (%6) ise oyunu öğrenmeye üşendiği ve oyunu yapamama endişesi olduğu için oyun oynamadığını açık uçlu olarak belirtmiştir.

Katılımcılara bilgisayar oyunlarını zararlı olarak görüp görmedikleri sorulmuştur. 33 katılımcı (%72) bilgisayar oyunlarını zararsız bulurken, 13 katılımcı (%28) bilgisayar oyunlarını zararlı bulunduğunu belirtmiştir. Bilgisayar oyunlarını zararlı olarak gören katılımcılar açık uçlu dönütlerinde bunun nedenleri olarak bilgisayar oyunlarının vakit kaybına neden olmasını (7 dönüt), bağımlılık yaratmasını (4 dönüt) ve şiddet öğeleri içermesini (2 dönüt) belirtmiştir.

Katılımcılara bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılabilirliği sorulmuştur. Sadece 4 katılımcı (%9) bilgisayar oyunlarını eğitim için kullanılabilir görmemiş, 41 katılımcı (%89) ise bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılabileceğini belirtmiştir. 1 katılımcı (%2) ise bu durum hakkında bir fikri olmadığını belirtmiştir.

4. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Bu araştırma öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ve tercihlerini belirlemek amacı ile yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre katılımcıların yaklaşık üçte ikisi bilgisayar oyunu oynamakta olup kitlenin tamamına yakını bu oyunları evde oynamaktadır. Oyun oynayanların tamamına yakını erkek, oyun oynamayanların ise beşte dördünün kız olması oyun oynama eğilimleri ile cinsiyet arasında literatürde varolan köklü bulguları desteklemektedir.

Eğlenmek, stres atmak ve zeka geliştirmek öğretmen adayları için oyun oynama nedenlerinin başında gelmektedir. Bununla birlikte katılımcıların beşte biri veri toplama aracı buna uygun olmamasına rağmen birden fazla neden göstermiştir. Bu durum Tuzun'un (2004) Çoklu-Motivasyon çerçevesini desteklemektedir. Bu çerçeveye göre eğitsel oyunları oynamak için 13 farklı kategori bulunmuş, bu kategorilerdeki nedenlerin aynı anda varolabileceği vurgulanmıştır. Bu çalışma önceden bulunan bu durumu desteklediğinden yeni durum çalışmaları yapılırken veri toplama araçları bu duruma uygun şekilde tasarlanmalıdır.

Bu çalışmadaki katılımcılardan bilgisayar oyunu oynayanların yaklaşık %40'ı eğlenmek amacı ile yaklaşık %20'si stres atma amacı ile, yaklaşık %10'u da zeka geliştirmek amacı ile bilgisayar oyunlarını oynadığını belirtmiştir. Türkiye'de önceden yapılan benzer çalışmalarda stres atma amacı ile bilgisayar oyunu oynanması tekrarlanan bir bulgudur. Ülkemizde İnternet kafelerdeki yoğun oyun oynama pratiğinin gelecek araştırmalarda bu lensten incelenmesi yararlı olacaktır. Çok-kullanıcı oyunları oynayanların üçte ikisinin bu pratiği yerel bir ortamda yapması da İnternet kafelerde sıkça gözlemlenen oyun partisi kültürünü destekler niteliktedir.

Çalışma katılımcılarından oyun oynayanların en çok oynadığı 3 oyunun %27'si futbol, %21'i strateji/rol oynama, %18'i araba yarışı, %14'ü savaş/FPS, %8'i platform ve kalan %11'i de flash, MMORPG, simülasyon ve korku kategorisine girmektedir. Bu tablo incelendiğinde araştırmaya konu olan kitlenin sadece yedide birinin şiddet içerikli oyunları ağırlıklı olarak oynadığı görülmektedir. Bu da popüler kültürde oyunların sadece şiddet ile anılmasının bu çalışma bağlamında dayanaksız olduğunu göstermektedir. Bir başka dikkati çeken nokta spor temasını içeren oyunların popülerliğidir; araştırmaya konu olan kitlenin yaklaşık yarısı spor temalı oyunları oynamaktadır. ESA (2009) raporuna göre 2008'de en çok satılan 20 konsol oyununun yaklaşık üçte birinin spor temalı olması çalışmanın bu bulgusu ile paralellik göstermektedir.

Katılımcıların oynadıkları oyunları oynama nedenlerinin Çoklu-Motivasyon Kuramı Çerçevesine (Tuzun, 2004) göre analizi neticesinde nedenlerin üçte birinin oyunun görsellik, etkileşim, senaryo gibi karakteristik özellikleri ile ilgili olduğu; üçte birinin oyunun etkinlikleri ile ilgili olduğu, dörtte birinin ise oyunun karakteristik özelliklerinden oyuncuların çıkarımı ile ilgili olduğu bulunmuştur. Sosyal ilişkiler nedeninin yaklaşık onda bir gibi düşük bir oranda çıkması dikkat çekicidir; benzer şekilde en çok oynadıkları oyunlar analiz edildiğinde çok-oyunculu olan MMORPG türünde oyunların oynanma oranı %4 olarak bulunmuştur. Bu bulguya zıt olarak 2000 yılından sonraki literatür çok-oyunculu oyunların popülerliğine vurgu yapmaktadır. Katılımcıların ortalama İnternet kullanımı tecrübesinin 4,5 yıl gibi düşük bir miktar olmasının böyle bir sonuca yol açmış olabileceği düşünülmektedir.

Bu çalışmada öğretmen adaylarının %72'si bilgisayar oyunlarını zararsız bulduğunu, %90'ı ise bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılabileceğini belirtmiştir. Bu durum önemlidir, çünkü bilgisayar oyunlarının eğitimsel amaçlarla kullanılabileceğini gösteren ve çeşitli pratikleri raporlayan geniş bir literatür mevcuttur. Bu veriler en azından ilgili çalışma grubundaki öğretmen adaylarının bilgisayar oyunlarının eğitim ortamlarında pozitif olarak kullanılabileceği düşüncesine zihinsel olarak hazır olduğunu göstermektedir. Oyun oynamayanların yaklaşık yarısı bilgisayar oyunları ile ilgilenmediğini, yaklaşık üçte biri ise oyun oynamak için zamanı olmadığını belirtmiştir. Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi yeni ders müfredatında "Eğitsel Bilgisayar Oyunları Tasarımı" isimli ders bölümlerde açılarak bu iki nedenin adreslenebileceği düşünülmektedir.

5. KAYNAKLAR

- Can, G. (2003). *Perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education*. Unpublished master's thesis, METU, Ankara.
- Durdu, P.O., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2004). *Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: Odtü ve gazi üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma*. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı'nda sunulan bildiri, Ankara.
- Durdu, P., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve gazi üniversitesi öğrencileri arasında karşılaştırmalı bir çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66-76.
- Entertainment Software Association (ESA). (2009). Essential facts about the computer and video game industry [Brochure]. Retrieved May 12, 2010, from http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. *Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara* (pp. 71-74).
- Metutech ve Gfk (2009). *Türkiye'de 15 yaş üstü bireylerin oyun oynama alışkanlıkları*. <http://www.slideshare.net/selcuke/turkish-game-market-report> adresinden 9 Mayıs 2010 tarihinde erişilmiştir.
- Onay, P., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). *Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve gazi üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma*. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı'nda sunulan bildiri, Ankara.
- Quaiser-Pohl, C., Geiser, C., & Lehmann, W. (2006). The relationship between computer-game preference, gender and mental-rotation ability. *Personality and Individual Differences*, 40, 609-619.
- Sherry, J.L., deSouza, R., Greenberg, B.S., & Lanchlan, K. (2003). *Video games uses and gratifications as predictors of use and game preference among different age cohorts*. Paper presented at Mass Communication Division, International Communication Association Conference, San Diego, CA.
- Sherry, J.L., & Lucas, K. (2001). *Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference*.
- Tuzun, H. (2004). *Motivating learners in educational computer games*. Unpublished doctoral dissertation, Indiana University, Bloomington.
- Tüfekçi, A. (2007). Bilgisayar öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi* 21, 38-54.