

Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Çalışma

A comparative study between metu and gazi university students: game playing characteristics and game preferences of university students

Pınar Onay DURDU*, Aslıhan TÜFEKÇİ**, Kürşat ÇAĞILYAY***

ÖZ

Bu araştırma üniversite öğrencileri arasında bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ve oyun tercihlerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Orta Doğu Teknik Üniversitesinden 225 ve Gazi Üniversitesinden 271 öğrencinin katılımcı olarak yer aldığı çalışmada bilgisayar kullanma, bilgisayar oyunu oynama ve oyun tercihleri gibi konular incelenmiştir. Araştırmanın sonuçları göstermiştir ki öğrencilerin ortalamaya oyun oynama süreleri literatürdekine benzerlik göstermektedir. En çok tercih edilen oyun türleri strateji, yarış ve aksiyon/serüven olarak ortaya çıkmaktadır. En çok tercih edilen oyun temaları ise serüven ve keşif olarak belirlenmiştir. Oyun oynama nedeni olarak çoğunlukla stres atma gösterilmektedir. Literatürde olduğu gibi ODTÜ'deki katılımcılar arasında erkekler bayanlara göre daha fazla oyun oynamakta ve oyun tür ve tema tercihleri cinsiyete göre farklılık gösterirken Gazi Üniversitesi katılımcıların arasında anlamlı bir fark gözlenmemektedir.

Anahtar Sözcükler: Bilgisayar Oyunu, Üniversite Öğrencileri, Oyun Türü, Oyun Tercihi, Oyun Teması,

ABSTRACT

This study was conducted to determine the current status of game play and preferences among university students. The issues of computer usage, game-play, and game preferences were investigated. 225 students from the Middle East Technical University and 271 students from Gazi University participated in this study. The results of the study showed that, the mean time for game play among Turkish students are similar to the findings in the literature. The more favorable game genres are strategy, racing, and action-adventure. The more favorable game themes are adventure and discovery. The main reason for game play is diversion. While males play games more than females as in the literature and game genre and theme preferences are different between male and females among METU students, no statistically significant difference was found among Gazi University students.

Key Words: Computer Game, University Students, Game Genre, Game Preferences, Game Themes.

GİRİŞ

Ekim 2004 tarihinde ABD'nin Chicago şehrinde gerçekleştirilen Eğitim İletişim ve Teknolojileri Topluluğu (AECT) konferansında açılış konuşmasını Harvard Üniversitesi'nin meşhur araştırmacılarından Profesör Chris Dede yapmıştı. Profesör Dede konuşmasında geleceğin öğrenme ortamlarını ele almış ve öğrenmenin daha çok "dağıtık-distributed", "topluluk tabanlı-community based" ve "durum temelli-situated" olacağından bahsettikten sonra tüm bu özelliklerin aslında günümüz bilgisayar oyunlarında bulunduğunu belirtmişti. Profesör Dede'ye göre bilgisayar oyunlarının eğitim süreci ile nasıl bütünleştirilebileceği konusunda önümüzdeki dönemde yoğun çalışılması gerekmektedir. Bu konuda da örnekler veren Chris Dede pek çok üniversite'de (örn MIT ve Microsoft ortak projesi: Games-to-Teach) milyon dolarlık bütçeler ile desteklenen projelerin bulunduğunun altını çizmişti. Gelişmiş ülkelerde bu tür araştırmalar için çalışmalar başlamadan yapılan ilk iş mevcut durumun belirlenmesidir. Örneğin ABD'de bilgisayar oyunu oynayan ve bu teknolojiye tanıdık olan kitlenin özellikleri aşağı yukarı bellidir (PEW, 2003). Türkiye'de de çok popüler olduğu çeşitli vesileler ile gündeme getirilen bilgisayar oyunlarının üniversite öğrencileri arasında ne ölçüde ve ne tür tercihler ile oynandığı hususları ne yazık ki bilimsel çalışmalar ile pek irdelenmemiştir. Yakın gelecekte ülkemizdeki eğitim ortamlarında da gitgide daha fazla kullanılacağı öngörülen bu öğretim teknolojisinin Türk üniversite öğrencileri arasında ne kadar yaygın olduğu ve diğer karakteristiklerinin belirlenmesi gerekmektedir. Dolayısı ile bu çalışmada Türkiye'deki üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama durumları ve oyun tercihleri belirlenmeye çalışılmıştır.

Bilgisayarlar günümüz dünyanın en gelişmiş araçlarından ve hayatımızın her alanında etkileri görülmektedir. Eğer bilgisayarların tarihçesine bakarsak bilgisayarların ortaya çıkışından kısa bir süre sonra bilgisayar oyunları da tanıştığımızı görürüz. Günümüzde, bilgisayar oyunları dikkatle incelenmesi gereken büyük bir sektör haline dönüşmüştür. Oyun sektörü geliştikçe etkileri ülkemizde de görülmekte ve oyun kültürü Türkiye'de de gelişmektedir. Ancak bu alanda ülkemizde daha önce yapılmış çok fazla çalışma da bulunmamaktadır. Bu nedenlerle Türkiye'nin şu anda içinde bulunduğu durumu incelemek ve bilgisayar oyunlarının etkilerini belirlemek konusu önem kazanmaktadır.

Bu çalışmada araştırmacılar aşağıdaki araştırma sorularına cevap aramaya çalışmaktadırlar:

- Türkiye'deki öğrencilerin oyun tercihleri nelerdir?
- Öğrenciler neden bilgisayar oyunlarını tercih etmektedirler?
- Oyun oynamalarını ve oyun tercihlerini belirleyen nedenler nelerdir?
- Cinsiyetin oyun oynama ve oyun tercihlerine etkisi var mıdır?

LİTERATÜR İZLEMESİ

"Video oyunları" ve "bilgisayar oyunları" terimleri birbirlerinin yerine dönüşümlü olarak kullanılabilen terimlerdir. Çünkü her ikisinde de veri girişi

*Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Enformatik Enstitüsü, ponay@metu.edu.tr

**Gazi Üniversitesi, Endüstriyel Sanatlar Eğt Fak., Bilgisayar Eğitimi Bölümü, asli@gazi.edu.tr

***Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Eğitim Fak., Bilg ve Öğr Tekno Eğt Böl Kursat@metu.edu.tr

joystick ya da klavye gibi araçlarla sağlanırken, oyunun görüntülenmesi de ekran vasıtası ile olmaktadır (Kirriemuir, 2002) İlk ticari bilgisayar oyunu olan Pong'un 1974 yılında üretilmesinden sonra, özellikle grafik teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde bilgisayar oyunları oldukça gerçekçi hale gelmişlerdir (Setzer & Duckett, 1994).

Oyunlar; eğlence sektörünün yanı sıra ilk ve orta eğitim kademelerinde, üniversite eğitiminde ve yetişkin çalışanların eğitimi gibi konular için iş dünyasında kullanılmaktadır. Bunun dışında simülasyon tabanlı oyunlar, sağlık ve askeri alanlarda da yaygındır (Kirriemuir, 2002) Oyun piyasası büyüdükçe oyunların kullanımı ve satışları ile ilgili yapılan incelemeler, pazar raporları ve satış tahminlerinin sayıları da gittikçe artmaktadır.

Literatürde, çocukların ortalama oyun oynama süreleri ile ilgili daha önceden yapılmış bazı önemli çalışmalar yer almaktadır. Örnek olarak; Funk (1993) tarafından çocukların oyun oynama sıklıkları ve oyun tercihlerini belirlemek amacıyla yapılan çalışmanın sonucuna göre bu yaş gurubunun ortalama oyun oynama süresi haftada 4,2 saat olarak bulunmuştur. Fromme (2003) da buna benzer bir çalışma gerçekleştirmiştir ve onun sonucunda da katılımcıların çoğunluğunun düzenli olarak ya da en azından günlük olarak oyun oynadığını göstermiştir. Yukarıda bahsedilen çalışmalar ortalama oyun oynama süresinin çocukların yaşına veya cinsiyetine göre farklılaştığını göstermektedirler. Sherry ve de Souza (2003)'ün yaptığı çalışma da buna benzer sonuçlar ortaya çıkarmıştır. Onların çalışmasında beşinci, sekizinci sınıf öğrencileri ile üniversite öğrencileri yer almaktadır ve katılımcılardan okul döneminde hafta içi ortalama ne kadar süreyle oyun oynadıklarını belirtmeleri istenmiştir. Beşinci ve sekizinci sınıflar arasında oyun oynama süreleri artma göstermiştir. Buna neden olarak da sekizinci sınıfdaki öğrencilerin diğerlerine göre bilişsel açıdan daha gelişmiş olmaları gösterilmiştir. Diğer taraftan üniversite öğrencilerinin bilişsel seviyeleri diğer iki gruba göre daha gelişmiş olmasına rağmen oyun oynama sürelerinde bir azalma gözlenmiş bu da oyunların onların bilişsel seviyelerine uygun olmamasına dayandırılmıştır.

Yukarıda bahsi geçen çalışmalardan bazılarında cinsiyetin oyun oynama süresine etkisi ile ilgili sonuçlar da yer almaktadır. Genellikle hem erkekler hem de bayanlar bilgisayarları "erkek oyuncağı" olarak görmektedirler. Erkekler bilgisayarları oyun oynamak ya da programla için tercih ederken, kadınlar bilgisayarları araç olarak kullanmayı tercih etmektedirler (Cassell & Jenkins, 1998). Sherry, Holmstrom, Binns, Greenberg ve Lachlan'ın (2003) çalışması da erkek ve bayanlar arasında oyun oynama sürelerinde erkeklerin daha fazla oynadıkları yönünde farklılıklar olduğunu göstermektedir.

Cinsiyetin oyun tercihleri üzerinde de etkisi gözlenmektedir. Kadınlar genellikle şiddet içermeyen oyunları tercih etmekte ve iyi kötü çatışmasını sevmemektedirler. Beato (1997) "kadınlar daha çok kendi hayatlarına uygulayabilecekleri duygusal ve sosyal olarak keşifler yapabildikleri deneyimler isterler" görüşünü öne sürmektedir (Subrahmanyam & Greenfield, 1998, p 54 içinde bahsedilmektedir) Diğer tarafta da erkekler şiddet içeren oyunları tercih edebilmektedirler. Sherry ve diğerlerinin (2003)

oyun türlerini tercih ettiklerini göstermektedir. Fromme'un (2003) çalışması da oyun türü tercihlerinde erkek ve kadınlar arasındaki farklılıkları ortaya çıkarmaktadır. Erkeklerin en çok tercih ettikleri oyun türleri aksiyon ve dövüş türleri iken platform oyunları kızların en çok tercih ettikleri oyun türü olarak ortaya çıkmaktadır.

İnsanların neden oyun oynadıkları da önemli araştırma konularından biridir. Bu konuda da yapılmış bazı araştırmalar bulunmaktadır. Malone (1981, Kirriemuir, 2002'de bahsedilmektedir) insanların neden oyun oynadıkları ile ilgili olarak düşsel ortamlar, meydan okuma, kontrol ve merak gibi dört ana neden belirlemiştir. Sherry ve Lucas (2001) oyun oynama nedeni olarak "rekabet, meydan okuma, sosyal iletişim, çeşitlilik, canlandırıcı etki ve düşsel ortamlar" ı içeren altı boyut öne sürmüştür. Sherry ve Lucas' ın (2001) çalışmasında katılımcılar zaman geçirmek, rahatlamak, stresden kaçmak ve yapacak başka birşeyi olmamasını oyun oynama nedenleri olarak belirtmişlerdir.

YÖNTEM

Bu çalışma nicel veri analizine dayalı araştırma sorularını incelemeye yönelik yapılmış betimsel bir çalışmadır. Araştırmanın amacı, sadece iki üniversitenin öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ve oyun tercihlerini belirlemektir. Bu yüzden seçilen örneklemden genellemeye gitmek gibi bir amaç güdülmemiştir.

Bu çalışmada veriler, katılımcıların nüfus bilgileri, bilgisayar kullanımları, oyun oynama ve oyun tercihlerini içeren 24 maddelik bir anket ile Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nden 2002-2003 bahar yarı yılında ve Gazi Üniversitesi'nden 2003-2004 bahar yarı yılında toplanmıştır. ODTU katılımcıları IS100 "Introduction to Information Technologies and Applications" isimli bilgisayar giriş dersini alan beş farklı fakülteden ve pek çok farklı bölümde okuyan 225 öğrenciden oluşmaktadır. Bu katılımcıların çoğunluğu bu ders okulun ilk yılında verildiği için hazırlık ya da birinci sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Ancak az sayıda üst sınıflardan da öğrenciler yer almaktadır. Katılımcıların yaşları 17 ila 22 yaşları arasında değişiklik göstermektedir. Katılımcıların 124 tanesi erkek ve 98 tanesi de kadındır. ODTU'deki katılımcıların fakülte dağılımı ile ilgili detaylı bilgi Tablo 1 de yer almaktadır. Gazi Üniversitesi'nden olan katılımcılar ise dört ayrı bölümden ENF 101 "Temel Bilgi Teknolojisi Kullanımı" dersini daha önceden almış üniversite birinci sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır.

Tablo 1 ODTU'deki katılımcıların fakülte dağılımı

	Mimarlık		Fen Edebiyat		İktisadi ve İdari Bilimler		Eğitim		Mühendislik		Kayıp	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
{225 katılımcı}	9	4	32	14,2	36	16	55	24,4	91	40,4	2	0,9

Ana veri toplama aracı olan anket Sherry ve Lucas (2001)'in "Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference" adlı makalesi ve Can (2003)'ün "Perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education" yüksek lisans tezi incelenerek oluşturulmuştur. Önceki bu iki çalışmadaki anketlerin dili İngilizce iken bu çalışma için anket soruları Türkçe'ye çevrilmiştir. Anketin geçerliliği daha önceki çalışmalarla sağlanmaktadır. Güvenilirlik ise 15 öğrenci üzerinde yapılan pilot çalışma ile 0,80 olarak bulunmuştur. Toplanan veriler SPSS programına girilmiş ve betimsel metodlarla incelenmiş ve verilerin frekansları hesaplanmıştır.

BULGULAR

Katılımcıların bilgisayar oynamaları ile ilgili sonuçlar

ODTÜ'deki katılımcıların yarısından fazlası daha önce bilgisayar oyunu oynamadığını belirtirken 225 katılımcıdan sadece 61 (%27,1) tanesi oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Buna karşılık, Gazi Üniversitesi'ndeki 271 katılımcıdan 131'i (% 48,3) daha önce bilgisayar oyunu oynamadığını belirtmiştir.

Katılımcılar, haftada ortalama kaç saat bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmişler ve ODTÜ'deki katılımcılardan ortalama oyun oynama süresi 61 oyun oynayan öğrenci arasında 5,66 saat olarak bulunmuştur. GÜ'de bilgisayar oyunu oynayanların %25,8'i haftada bir gün, %10,3'ü haftada iki gün ve %4,8'i ise hergün bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade etmişlerdir.

ODTÜ'deki oyun oynayan katılımcılardan sadece % 9,8'i çok kullanıcı oyunları tercih ederken % 52,5'i tek kullanıcı oyunları tercih ettiklerini belirtmektedirler. Bu oran GÜ'de çok kullanıcı oyunları için %14,8, tek kullanıcı oyunları içinse %47,2'dir. Diğer taraftan her ikisini de tercih ettiklerini ifade eden katılımcıların oranı ODTÜ'de % 29,5 iken GÜ'de %38'dir. Ağ üzerinden oyun oynadıkları sürekli bir arkadaş grupları olup olmadığı sorulduğunda ODTÜ'de 61 oyun oynayan katılımcıdan sadece 9 tanesi bir grupları olduğunu belirtmiş, GÜ'de ise 140 katılımcıdan 33 tanesi bir oyun grubunun olduğunu ifade etmiştir.

Katılımcılara bilgisayar oyunu oynamama nedenlerinin neler olabileceği sorulduğunda, ODTÜ'deki katılımcıların %37,3'ü ilgilenmemeyi ilk neden olarak gösterirken; ikinci neden olarak katılımcıların %37,8'i vakit kaybını; üçüncü neden olarak katılımcıların %25,8'i zamanlarının olmamasını; dördüncü ve beşinci nedenler olarak da nasıl oynanacağını bilmemelerini sebep olarak göstermişlerdir. GÜ'deki öğrencilerin %37,3'ü bilgisayar oyunu oynamama sebebini ilgilenmemeleri olduğunu söylerken, %22,4'ü vakit kaybı, 17,8'si zamanın olmadığı, yine %17,8'i bilgisayarlara erişimlerinin olmadığını ve son olarak da %4,6'sı nasıl oynanacağını bilmediklerini gerekçe olarak göstermişlerdir. Katılımcıların oyun oynamama nedenleri Tablo 2'de ayrıntılı olarak verilmektedir.

Tablo 2 Katılımcıların oyun oynamama nedenleri

	ODTÜ		GAZİ	
(1. tercih)	İlgilenmiyorum	%37,3	İlgilenmiyorum	%37,3
(2. tercih)	Vakit kaybı	%37,8	Vakit kaybı	%22,4
(3. tercih)	Zamanım yok	%25,8	Zamanım yok	%17,8
(4. tercih)	Nasıl oynanacağını bilmiyorum	%18,7	Bilgisayara erişimim yok	%17,8
(5. tercih)	Bilgisayara erişimim yok	%22,2	Nasıl oynanacağını bilmiyorum	%4,6

Katılımcıların bilgisayar oyun tercihleri ile ilgili sonuçlar

Oyun oynayan katılımcılara 13 temel bilgisayar oyunu türleri arasından tercih ettikleri ilk beş türü belirtmeleri istenmiştir. ODTÜ'deki katılımcılardan % 18'i strateji oyunlarını ilk tercihleri olarak belirtirken; yarış oyunları katılımcıların % 14,8'i tarafından ikinci tercih olarak belirtilmiştir. Bilgi yarışması türündeki oyunlar %13,1'i tarafından üçüncü sırada tercih edilirken; spor ve yine yarış oyunları %11,5'i tarafından dördüncü sırada tercih edilmiş. Son olarak da Hareket/Serüven oyun türü katılımcıların %16,4'ü tarafından beşinci sırada tercih edilmiştir. GÜ'deki bilgisayar oyunları tercih sıralamasına bakıldığında ise, öğrencilerin ilk olarak hareket, ikinci olarak yarış ve üçüncü olarak da strateji oyunlarını tercih ettikleri gözlemlenmiştir. Katılımcıların oyun türü tercihleri Tablo 3'de yer almaktadır.

Tablo 3 Katılımcıların oyun türü tercihleri

	ODTÜ		GAZİ	
(1. tercih)	Strateji	%18	Hareket	%16,2
(2. tercih)	Yarış	%14,8	Yarış	%8,5
(3. tercih)	Bilgi yarışması	%13,1	Strateji	%5,5
(4. tercih)	Spor	%11,5		
(5. tercih)	Hareket/Serüven	%16,4		

Oyun oynayan katılımcılardan tercih ettikleri oyun temalarını belirtmeleri istenmiştir. Serüven, takip, kurtarma, kaçış, intikam, keşif, sevgi, kurban, başkalaşım (metamorphosis) ve iyi - kötü temalarını içeren 10 tane oyun teması belirlenmiştir. Bu oyun temalarından; serüven teması ODTÜ'deki katılımcılardan %65,6'sı tarafından en çok tercih edilen tema olarak belirtilmiştir. Ondan sonra ikinci en çok tercih edilen tema olarak keşif teması katılımcıların %49,2'si tarafından belirtilmiştir. Diğer taraftan sevgi teması katılımcıların sadece %1,6'sı tarafından tercih edilerek en az tercih edilen oyun teması olarak belirtilmiştir.

Oyun temaları bakımından GÜ'deki katılımcılar arasında belirgin bir fark gözlenmemekle birlikte, en çok tercih edilen tema ODTÜ'deki ile benzerlik göstererek Serüven ve ikinci tercih edilen tema ise keşif olmuştur.

Son olarak da oyun oynayan katılımcılardan oyun oynama nedenlerini

olarak gösterirken; % 11,5'i oyunlardaki düşsel ortamları; % 8,2'si oyunların canlandırıcı etkisini ve son olarak % 4,9'u oyunlarda sağlanan sosyal iletişimi neden olarak belirtmişlerdir. GU'deki katılımcılar %34,6 ile en fazla stres atmayı sebep olarak göstermişlerdir.

Oyun oynama ile ilişkin olan faktörler

Literatürde; özellikle cinsiyet gibi bazı faktörlerin insanların bilgisayar oyunlarına düşkünlüğü ile ilgisinin olduğundan bahsedilmektedir. Önceki araştırmalarda, genellikle bilgisayar oyunu oynayan kadın sayısının erkek sayısına göre daha az olduğu görülmektedir. Ayrıca cinsiyet oyun tercihlerinde de farklılık yaratmaktadır. Bunun yanında kişilerin aylık gelirleri de bilgisayar oyunlarını oynamalarını etkilemektedir. Düşük gelirli kişilerin bilgisayar oyunlarına düşkünlüğünün olasılığı yüksek gelirli kişilere göre daha azdır. Bir diğer faktör ise kişinin kendi bilgisayarına sahip olup olmamasıdır. Kendi bilgisayarını olan birinin bilgisayar oyunlarını oynama olasılığı olmayana göre daha fazladır. Çünkü bilgisayar olmayan kişinin bilgisayarlara erişimi diğerine göre çok daha azdır. Bu faktörlerin etkileri de bu çalışmada incelenmektedir.

Cinsiyet ve oyun oynama durumu

Çalışmadan elde edilen veriler cinsiyetin oyun oynamaya etkisi olup olmaması konusunda incelenmiştir. ODTÜ'deki 124 kadın katılımcıdan sadece 14 tanesi oyun oynarken; 79 tanesi hiç oyun oynamamaktadır. Diğer taraftan 98 erkek katılımcıdan 47 tanesi sürekli oyun oynamaktadır. ODTÜ'de oyun oynayan katılımcıların sadece %22,9'u kadındır. GU'deki çalışmaya katılan öğrencilerin %34,3'ü (93) kadın, %65,7'si (178) ise erkek katılımcılardan oluşmaktadır. Kadın katılımcıların 65 tanesi hiç bilgisayar oyunu oynamadığını, 19'u haftada bir gün, 5'i haftada iki gün oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Erkek katılımcılardan 23 kişi haftada iki gün oyun oynarken, 13 tanesi de hergün bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade etmişlerdir.

Kadın ve erkek katılımcılar arasında oyun türlerini tercih etmede de farklılıklar gözlenmektedir. ODTÜ'deki kadın katılımcılar genellikle oyun kağıdı/zar, bulmaca, bilgi yarışması, atari oyunları türlerini tercih ederken; erkekler strateji, araba yarışı, shooter veya hareket/serüven oyun türlerini tercih etmektedirler. GU'de, oyun türü tercihlerinde hareket, hem kadın hem de erkek katılımcılarda en çok tercih edilen tür olurken, sırasıyla yarış ve strateji oyunları bu tercihi takip etmektedir. Bir diğer bulgu kadınların oyun türü seçiminde belirgin bir farklılık olmamasıdır.

Oyun tema tercihlerinde; ODTÜ'deki kadın katılımcıların neredeyse yarısı keşif oyun temasını tercih ederken, erkek katılımcıların yarısından fazlası serüven oyun temasını tercih etmektedir. Her iki grup sevgi oyun temasını en az tercih ederken, kadın katılımcılar bunun yanında kurban oyun temasını da az tercih etmektedirler.

GU'deki katılımcılar da oyun teması tercihleri bakımından yine ODTÜ'dekine benzerlik göstermiş, en çok tercih edilen tema, serüven, bunu takip eden ise keşif olarak belirlenmiştir. Kadın ve erkek katılımcılarda oyun teması olarak belirgin bir farklılık gözlenmemiştir.

Oyun oynama tercih etme nedenlerini belirtirken ODTÜ'deki her iki grupta farklılık görülmemektedir. Her iki grupta en etkili neden olarak stres atmayı göstermektedirler. GU'deki katılımcıların oyun tercihlerine bakıldığında hem kadın hem de erkek öğrencilerde rekabet ve stress atma nedenleri ağırlıklı olarak gözlenmektedir.

Aylık gelir ve oyun oynama durumu

ODTÜ'deki katılımcılar arasında; katılımcıların aylık geliri ile oyun oynamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir korelasyon gözlenmemektedir. Ancak çok fazla oyun oynayanlar genellikle 160-240 milyon aylık gelir aralığında yer almaktadırlar. Bunun yanında aylık geliri 80 milyon liradan az olup çok fazla oyun oynayan katılımcılar da bulunmaktadır.

GU'deki katılımcıların büyük çoğunluğu 80-160 milyon gelir düzeyindedir. Ayrıca hem hiç bilgisayar oyunu oynamadığını hem de haftanın her günü bilgisayar oyunu oynadığını ifade eden grubun da bu aralıkta gelir düzeyinde olması dikkat çekicidir.

Kendi bilgisayarına sahip olma ve oyun oynama durumu

Kendi bilgisayarına sahip olma ve oyun oynama arasında istatistiksel olarak anlamlı bir korelasyon gözlenmektedir. Oyun oynayan katılımcıların % 59'unun kendi bilgisayarları varken, % 41'inin kendi bilgisayarı yoktur.

GU'deki katılımcılardan bilgisayara sahip olduğunu ifade eden 68 öğrenciden 16'sı hiç bilgisayar oyunu oynamadığını belirtirken 22 tanesi haftada bir gün oyun oynamaktadır. Bilgisayarı olmayan 203 öğrenciden 115'i ise bilgisayar oyunu oynamadığını, 48 kişi ise haftada bir gün bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Bu araştırma Türkiye'deki üniversite öğrencilerinin elektronik oyun oynama alışkanlıklarını belirlemek üzere yapılan çalışmalardan birisidir. Elektronik oyunlar bilgisayarların hızla yaygınlaşması ile yeni nesil tarafından her gün daha fazla oynanmaktadır. Dolayısı ile özellikle öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynama durumlarının değişik boyutlarını inceleyen araştırmaların yapılması da büyük önem kazanmaktadır.

Bu çalışmada dikkati çeken bulgulardan birisi oyun oynayan kişi oranının yurt dışındaki araştırmalarda bulunan sayılardan düşük olmasıdır. Bu "sayısal bölünmedigital divide" nedeni ile beklenen bir bulgudur. Ancak bulgularımız üniversite öğrencileri arasında oyun oynama oranının arttığını göstermektedir.

Çok kullanıcı oyun oynama oranında görülen nispeten düşük oran da yine Türkiye'nin durumu ile ilgili gözükmektedir. Bu tür ortamların hızlı internet altyapısına gereksinim duyması ülkemiz için bir kısıt oluşturmaktadır. Eğer Chris Dede'nin öngörüsü gerçekleşir ve dağıtık öğrenme ortamlarında bilgisayar oyunları daha fazla yer alırsa alt yapıda gerekli iyileştirmenin yapılması gerekmektedir.

Bilgisayar oyunlarının motive edici özelliği konusunda literatürde görüş birliği bulunmamaktadır. Gençleri bilgisayar oyunlarını oynamaya çeken nedenler ve oyun tercihleri daha iyi anlaşılırsa oyunların motivasyon faktörleri eğitim sistemi içinde de kullanılabilir. Böylece hem daha ilgi çekici ve hem de daha kalıcı öğrenme ortamları yaratılabilir. Bu çalışmada da görüldüğü gibi bilgisayar oyunları konusunda cinsiyetler arasında farklılıklar bulunmaktadır. Özellikle oyun oynama alışkanlıkları göz önünde bulundurulduğunda oyun oynayan kadın katılımcıların oranının erkeklerle göre daha az olduğu gözlenmektedir. Ayrıca oyun türü ve temaları tercihlerinde de yine cinsiyetler arasında farklılıklar gözlenmektedir ki bu ODTÜ'deki katılımcılar arasında daha belirgindir. Bunun anlamı önerilecek oyun öğeleri içeren öğretim sistemlerinin tasarımında bu farklılıkların gözönünde tutulmasının gerekli olduğunu göstermektedir.

Bu çalışma ODTÜ ve GU ile kısıtlı kaldığı için bulguların daha fazla genellenebilmesi amacıyla farklı kurumlarda ve bölgelerde yapılan yeni çalışmalara ihtiyaç bulunmaktadır. Ayrıca zaman içinde gerek teknolojik ve gerekse sosyal nedenlerle öğrencilerde oluşacak yeni oyun tercihi eğilimlerinin takibi amacıyla bu çalışma yıllar içinde tekrar edilmelidir.

KAYNAKÇA

- Can, G. (2003) Perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education. Yayınlanmamış Master tezi, ODTÜ, Ankara
- Cassell, J. & Jenkins, H. (1998) Chess for girls? Feminism and computer games. J. Cassell ve H. Jenkins de *From Barbie to Mortal Combat* (pp 3-45) The MIT Press
- Dorman, S.M. (1997) Video and computer games: Impact on children and implications for health education. *Journal of School Health*, 67:4
- Fromme, J. (2003) Computer Games as a Part of Children's Culture, *Game Studies, The International Journal of Computer Game Research*, 3(1). [Online] <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> adresinden 14-Mayıs-2003 tarihinde indirilmiştir
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2) [Online] <http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html> adresinden 25 Şubat 2003 tarihinde indirilmiştir
- PEW (2003) Let The Games Begin: Gaming Technology And Entertainment Among College Students. PEW INTERNET & AMERICAN LIFE PROJECT. [Online] http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_College_Gaming_Reporta.pdf adresinden 5 Ekim 2004 tarihinde indirilmiştir
- Setzer, V.W. & Duckett, G.E. (1994) The risks to children using electronic games [Online] <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html> adresinden 8 Nisan 2003 tarihinde indirilmiştir
- Sherry, J. I. & Lucas, K. (2001) *Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference* [Online] <http://web.ics.purdue.edu/~sherryj/videogames/OriginalU&G.pdf> adresinden 31 Mart 2003

Sherry, J. L., Holmstrom, A., Binns, R., Greenberg, B.S. & Lachlan, K. (2003) Gender and electronic game play. *Information Communication and Society* dergisi için değerlendirmede [Online]

<http://web.ics.purdue.edu/~sherryj/videogames/VG&Gender.pdf> adresinden 8 Nisan 2003 tarihinde indirilmiştir

Sherry, J. L., deSouza, R., Greenberg, B. S. & Lachlan, K. (2003). Why do adolescents play video games? Developmental stages predicts video game uses and gratifications, game preference, and amount of time spent in play. *Journal of Adolescence* dergisi için değerlendirmede [Online] <http://web.ics.purdue.edu/~sherryj/videogames/VG&age.pdf> adresinden 8 Nisan-2003 tarihinde indirilmiştir

Subrahmanyam, K. & Greenfield, P. M. (1998) Computer games for girls: What makes them play? J. Cassell ve H. Jenkins'de, *From Barbie to Mortal Combat* (pp 46-71) The MIT Press

SUMMARY

Computer Games are not only used for entertainment purposes. They are also used in schools for education or for staff training. Moreover, simulation based games are used in military and health sectors (Kirriemuir, 2002). As the market has grown, a large number of surveys, market reports, and sales extrapolations about the use and purchase of games have been produced. Similar to other countries, electronic games are becoming more and more popular in Turkey. This study explores the uses and gratification of these games among Turkish college students.

Video and computer-based games have become a prominent cultural feature for young Turkish people. However, research on the media use of these people, especially students, is still rare, and those studies, which do exist, do not provide definite conclusions. Furthermore, most of the studies were conducted in the US and other European countries. Thus, these results may not be generalized to other cultures and countries. As there are not many studies that were conducted with Turkish participants, this study may provide a beginning insight for game research in Turkey.

Determining the current and future effects of these computer games is essential in order to guarantee healthy future generations. For this purpose, first the current situation of computer game playing in Turkey needs to be investigated. How often students play, what type of games they prefer to play, and why they prefer these games are the points to be considered.

Methods

This study was conducted to determine the current status of game play and preferences among university students. The issues of computer usage, game-play, and game preferences were investigated. 225 students from the Middle East Technical University and 271 students from Gazi University participated in this study.

Discussion and Conclusion

The results of the study showed that, the mean time for game play among Turkish students are similar to the findings in the literature. The more favorable game

are adventure and discovery. The main reason for game play is diversion. While males play games more than females as in the literature and game genre and theme preferences are different between male and females among METU students, no statistically significant difference was found among Gazi University students.

References

- Kirriemuir, J (2002). Video gaming, education and digital learning technologies *D-Lib Magazine*, 8(2) [Online]: Retrieved on 25-February-2003, at URL:
<http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Programına İlişkin Öğrencilerin ve Öğretim Elemanlarının Algıları

Students and Faculty Members Perceptions of Computer Education and Instructional Technology Programs

Pınar Onay DURDU*, Zahide YILDIRIM**

ÖZ

Bu çalışma Ankara, Gazi, Hacettepe ve Orta Doğu Teknik Üniversitelerindeki Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (BÖTE) Bölümlerinin öğrenci özelliklerini, amaçlarını, müfredatını, niteliğini ve öğretim elemanlarını, kaynaklarını, kullanılan öğretim ve değerlendirme yöntemlerini, güçlü ve zayıf yönlerini öğrenci ve öğretim elemanları algıları açısından incelemektedir. Örneklemi 352 öğrenci ve 19 öğretim elemanı oluşturmuştur. Veriler anket ve görüşme yoluyla toplanmıştır. Bulgular BÖTE Bölümlerinde hem öğretim elemanlarının hem de öğrencilerin müfredatla ilgili sorunları olduğunu ortaya koymuştur. Bölümün amaçları konusunda öğrenciler ve öğretim üyeleri arasında görüş birliği mevcut değildir. Bu bölümler teknoloji tabanlı olduğu için sürekli gelişmeye ihtiyaçları vardır ve fiziksel olanakları bölümleri daha ileriye götürmek ve günümüz teknolojisini yakalamak için yeterli değildir. Bulgular, bölümlerin en önemli sorunlarından birisinin öğretim elemanı sayısındaki yetersizlik olduğunu ortaya koymuştur.

Anahtar Sözcükler: Teknoloji, eğitim teknolojisi, öğretim teknolojisi

ABSTRACT

This study examines Computer Education and Instructional Technology departments of Ankara, Gazi, Hacettepe and Middle East Technical Universities in regard to students and faculty members' perceptions. The main themes investigated are student characteristics, goals, curriculum, quality, physical and human resources, instructional and evaluation methods, and weak and powerful sides of the departments. 352 students and 19 faculty members from the stated departments participated in the study. The data collected through questionnaires and interviews. The results showed that both students and faculty members have problems with the curriculum. There is no consensus between students and faculty members in regard to the goals of the department. The departments need continuous technological improvements. The most important problem is insufficient number of faculty members.

Key Words: Technology, educational technology, instructional technology