

Ergenlerin Oynadıkları Çevrim İçi Oyunların Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Ders Başarısına Göre İncelenmesi*

Ferahim Yeşilyurt¹  İrfan Erdoğan² 

Öz

Bu araştırmanın amacı ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve son dönemdeki ders başarıları arasında ilişkilerin incelenmesidir. İstanbuldaki ortaöğretim kurumlarında eğitim gören 426 öğrenci araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Araştırmada, “Çevrim İçi Oyun Deneyimi Anketi” kullanılmıştır. Araştırma sonucu elde edilen bilgiler SPSS 16 paket programı yardımı ile çözümlenmiş, analizler 0.05 manidartık düzeyinde sınanmıştır. Verilerin çözümlenmesinde aritmetik ortalama, standart sapma, yüzde ve frekans gibi betimsel istatistikler kullanılmıştır. Analizde ise, ilişkisiz grup t testi, varyans analizi ve LSD istatistik teknikleri kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre ergenler arasında en çok sosyal medya oyunları ve aksiyon oyunlarının oynanmaktadır. Bu oyunlardan sonra spor oyunları, strateji rol oynama, masa üstü ve araba yarışı oyunları gelmektedir. Simülasyon oyunları ise ergenlerin en az tercih ettikleri oyunlardır. Simülasyon ve sosyal medya oyunları oynamak cinsiyete göre farklılaşmamakta diğer oyun türleri ise cinsiyete göre farklılaşmaktadır. Sınıf düzeyine göre oynanan oyunlar sadece araba yarışı türündeki oyunlarda farklılaşmaktadır. Sadece aksiyon oyunları oynama yaklaşan karne başarısına göre farklılık göstermektedir.

Anahtar Kelimeler

Çevrim içi oyun • Bilgisayar oyunları • Oyun türü • Ders başarıları

Examination of Online Games Played by Adolescents, with regard to Gender, Class Level, and Academic Achievement

Abstract

The purpose of this study is to examine the relationship between the online games played by adolescents, as distinguished by their gender, grade level, and academic achievement. The sample of this research comprises 426 students studying at secondary schools in İstanbul.

“Online Game Experience Questionnaire” was used in the research. The results were analyzed with a SPSS 16 packet program and the analyses were tested at a level of 0.05 significance. Descriptive statistics such as arithmetic mean, standard deviation, percent and frequency were used in the assessment of the data, along with independent group t-test, variance analysis, and LSD statistical techniques.

According to the research results, social media games and action games are the most popular games among adolescents. These are followed by sports games, strategy games, table games, and car racing games. Simulation games are the least preferred among adolescents. Simulation and social media games do not distinguish according to sex, as do other types of games. Games played according to grade level differ only in car racing games. Game genres other than action games do not show any differentiation in school report success.

Keywords

Online game • Computer games • Game type • Academic achievement

*Bu çalışma, İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ana bilim Dalı'nda Prof. Dr. İrfan Erdoğan danışmanlığında hazırlanan, “Ergenlerin Oynadıkları Çevrim İçi Oyunların Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Ders Başarısına Göre İncelenmesi” isimli tezden üretilmiştir.

Bu çalışma 25. Uluslararası Eğitim Bilimleri Kongresi, 21-24 Nisan, 2016, Antalya'da kısmen sunulmuştur.

1 Sorumlu yazar: Ferahim Yeşilyurt (Dr.Öğr. Üyesi), Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık, İstanbul, Türkiye. Eposta: ferahim1@gmail.com

2 İrfan Erdoğan (Prof. Dr.), İstanbul Üniversitesi, Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi, İstanbul, Türkiye. Eposta: irfan_erdogan@hotmail.com

Atıf: Yeşilyurt, F. ve Erdoğan, İ. (2018). Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunların cinsiyet, sınıf düzeyi ve ders başarısına göre incelenmesi. *HAYEF: Journal of Education*, 15(2), 100-121. <http://dx.doi.org/10.26650/hayef.2018.15.2.0010>

©Yazarlar. İstanbul Üniversitesi tarafından Creative Commons Lisansı (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.tr>) kapsamında yayımlanmıştır.

Extended Summary

A game is defined as entertainment that allows people to enjoy their time, has certain rules, and does not rely on any vested interest (Püsküllüoğlu, 1995). The history of games is almost as old as the history of humanity. In life, from childhood to adulthood, game-playing behavior can be observed at every stage of life. Nowadays, games still exist but the traditional game concept has been largely replaced by digital games, where technology is at the forefront. Games were historically played together with friends, in playgrounds and streets, but today, it has become an activity in virtually every area of life, played from homes, Internet cafes...almost everywhere, thanks to mobile phones. Especially in the last years, it has been observed that there has been an important increase in children's and young people's demand for playing online games. Time allotted for online games now comes first when the recreational activities of young people are ranked (Bilgi, 2005; Horzum, 2011; Sağlam, 2011). The online gaming environment created by the influence of the Internet attracts millions of people into the virtual environment of the gaming world. Different types of games are produced and played according to the demands of the players.

Over time, types of online games have been categorized according to the expectations of users. Some researchers have preemptively tried to classify computer games in different forms. But over time, with the increasing number of online games and their derivatives, these classifications have evolved. Nowadays, online games contain features of more than one type. Along with the popularization of online games, many potential problems have arisen. When Turkish studies are examined, it is clear that they most frequently reflect addiction and violence. Since the studies have focused on those trends, it has become necessary to research them more thoroughly. It is hoped that this study will contribute to greater knowledge and insight into that area and provide data for subsequent work. To understand the possible issues and proffer appropriate suggestions, it is useful to determine adolescents' game preferences and relationships between those games and variables such as gender, class level and school success.

That, then, is the aim of this research is to find out the adolescents' game preferences and relationship between the preferred games and the variables such as gender, class level and school success. Within the scope of overall purpose of the research, answer to three questions were sought for: (i) Which online games are played by the adolescents? (II) Does the online games played by adolescents differ according to gender, class level and recent school success?

Methods

A general survey model has been employed in the study. For sampling, two public and two private Istanbul high schools were selected from the years 2012 and 2013 by using the cluster sampling method. The research group consisted of 426 students, of whom 196 (46.01%) were girls and 230 (53.99%) were boys. The study, "Online Gaming Experience Survey," was developed by the researcher in accordance with the literature review and preliminary study.

Findings, Conclusion, and Discussion

In this study, relationships were investigated between online games played by adolescents and their gender, grade level, and recent school success.

When the online games played were analyzed, the most common of them were social media and action games. Simulation games were found to be the least preferred. In the study conducted by Kıran (2011), the most played games among adolescents were war and violence games (42.2%); sports and racing games (22.4%) and strategy and adventure games (14.4%). According to Çetinkaya's (2008) study the most preferred games among the adolescents were in the categories of strategy, racing, and action/adventure games. According to the study conducted by Torun, Akçay and Çoklar (2015), the most preferred game types among the students were action, sports, puzzle games and adventure. For Aydoğdu-Karaaslan (2015) they were strategy, action and horror games, while Taylan, Kaya, and Durğun (2017) determined the most favored were action-and-adventure-type games. Even though every study showed different preferences, it was evident that for every study, action games were the most prominent. While this study also concludes that action games are preferred, apart from that finding, social media games were also key. The favorite social media games in our study were a result of rapid popularization of social media in Turkey. The world's largest social network, Facebook, has 32 million members in Turkey, according to the March 2013 numbers (socialbakers.com).

While examining the various games played by adolescents, it was noted that simulation and social media games did not change with gender. While playing sports, car racing, action, strategy, role playing games showed higher levels for males compared to females, the level of playing desktop games was lower. In the studies it was found that game preferences differed by gender (Akgündüz et al.,2006; İnal and Çağiltay 2005; Marshall and Foran 2008; Pala and Erdem 2011). This finding was parallel with research results. In general, whereas males preferred games with intensive action and competition, females preferred games with less action, such as desktop games.

When games played by adolescents were examined viewed by class level, only car racing games differed. Adolescents in the 10th grade play fewer car racing games than those in the 9th and 12th grades. This result may be associated with academic reasons. Students in the latter two grades, 9th and 12th, may play racing games because those are easier to play and are quickly entertaining. Ninth grade has more classes and coursework, and 11th and 12th graders are starting university preparation and must study longer times. However, 10th graders are under less academic stress and have more free time, so it's possible that they may prefer racing games less.

When games played by adolescents were evaluated according to the success in the upcoming school report, only playing action games were found to differ with the success in school report. No differentiation has been found between the school report success and games other than action type. Action games were played more by the adolescents whose success in the upcoming school report were excellent or who get bad marks. This result can be handled in different ways. First of all, contrary to popular belief, playing online games does not seem to be highly correlated with academic success. In the study conducted by Torun, Akçay and Çoklar (2015), they concluded that there was a lowlevel negative relation between academic success of the students and their computer-based social life. Therefore, it is hard to state that playing online game have negative effect on academic success. However, playing action games may be associated. It may be considered that students who prefer action games are associated with academic success. However, this result is also questionable. Because in both successful and unsuccessful student groups, action gameare preferred. Underachieving adolescents may think they will not be successful in academic manner and prefer action games where they think they can taste the feeling of success. Here there is a need for new evidence to say which is a reason and which is a result. Academically successful adolescents whose recent semester class success is excellent may prefer be preferring action games for relaxation after intense study sessions.

Results and Suggestions

According to the research results, the most preferred games among the adolescents are social media and action games. Simulation games are the least preferred games at that age level. Playing games and social media games do not differ according to gender, and other types of games differ by gender. According to the class level, games played only differ in the type of car racing games. Game genres other than action games show no differentiation in the school report success.

According to the results of the research, the following suggestions can be made:

(i) The school counselors who are working in the guidance services should be informed about online games. (ii) The study shows that games played by adolescents differ by gender. The reasons behind this may be investigated in subsequent studies. (iii) The subsequent studies may classify the games in a manner that is used in this study and may give students a list of games and ask to mark those they play instead of asking the game genres they play. Thus, the data about the game types can be acquired more objectively. (iv) New studies on action games and class success can be planned. (v) Not all online games should be considered to have the same features. They may be beneficial or harmful by the type, playtime of the games and intended use of the player.

Oyun insanın hoşça vakit geçirmesini sağlayan, belli kuralları olan, hiçbir çikara dayanmayan eğlence olarak tanımlanmaktadır (Püsküllüođlu, 1995). Oyunların tarihi neredeyse insanlık tarihi kadar eskidir. Yaşamın içerisinde çocukluktan yetişkinliğe kadar yaşamın her evresinde oyun oynama davranışlarına rastlanmaktadır. Oyun oynamak, çağlar boyunca farklı coğrafyalarda ve farklı kültürlerde önemli bir etkinlik olduğundan dolayı bir çok araştırmacı oyun konusuyla yakından ilgilenmiştir. Huizinga (2010), oyunu özgür irade ile istenerek yapılan, kendine özgü kuralları olan ve belirli ortamlarda yapılan aktiviteler olarak tanımlamaktadır. And (2012), çođu çocuk oyununun, eskiden büyüklerin ritüel olarak çok önemli durumlarda başvurdukları şeylerin devamı olduğunu söylemektedir. Schiller (1990), oyunun önemini anlatmak için insanın ancak oyun oynadığında tam insan olabileceğini vurgulamıştır.

Günümüzde oyunlar hâlen varlığını sürdürmekte ancak geleneksel oyun anlayışı yerini teknolojinin ön planda olduğu dijital oyunlara bırakmaktadır. Bu değişimin nedeni ergenlerin günlük yaşantılarının içine yoğun biçimde teknolojinin girmiş olmasıdır. Teknolojinin etkisiyle çocukların oyunları da değişmekte, geleneksel oyun anlayışı yerini yeni iletişim ortamlarının oluşturduğu oyun anlayışına bırakmaktadır. Oyunlar, içinde bulunulan çağın gereksinmelerine göre değişmekte ve çeşitlenmektedirler. Günümüzde; sokakta oynanan oyun türlerinde büyük bir azalma olduğu, geleneksel oyunların birer birer yok olduğu ve bunun yerini bireylerin kapalı alanlarda oynadığı dijital oyunların aldığı artık bilinen bir gerçekliktir (Binark, Sütçü, Fidaner, 2009; Kiran, 2011; Yengin, 2011).

Geçmişte oyun parklarında ve sokaklarda arkadaşlarla birlikte gerçekleştirilen oyunlar; günümüzde evlerde, internet kafelerde ve mobil telefonlar sayesinde yaşamın her alanında gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline gelmiştir. Özellikle son yıllarda çocuk ve gençlerin çevrim içi oyun oynama taleplerinde ve bu etkinlikler için ayırdıkları zamanlarda önemli artışlar görülmekte, çevrim içi oyunlar, gençlerin boş zamanlarını değerlendirme etkinlikleri arasında artık ilk sıralarda yer bulmaktadır (Bilgi, 2005; Horzum, 2011; Özcan,2018; Sağlam, 2011).

Bilgisayarda oynanan oyunlar daha çok bireysel oynandıkları için insanlar bir süre sonra bu durumdan yeterince haz almamakta, bu nedenle İnternet aracılığıyla farklı mekân, kültür ve yaş gruplarından birçok kişiyi aynı ortamda buluşturan çevrim içi oyunlara yönelmektedirler (Ögel, 2011). İnternete bağlı olarak oynanan çevrim içi oyunlar, dünyada ve ülkemizde giderek yaygınlaşmaktadır. Günümüzde hem konsol oyunları hem de bilgisayar ortamında oynanan oyunların sayısı büyük artış göstermiştir. Akkemik'e (2009) göre bu artışın olmasındaki en önemli sebeplerden biri, internetin gelişmesi sonucu internet üzerinden dünyanın her tarafındaki insanı aynı platformlarda buluşturabilen çevrim içi oyunların ortaya çıkmasıdır. İnternetin etkisiyle ortaya çıkan çevrim içi oyun ortamı, günümüzde milyonlarca insanı sanal ortamda oyun dünyasının içine çekmektedir.

Çevrim içi oyunlarının türleri zaman içinde kullanıcıların beklentilerine göre sınıflandırılmıştır. Bazı araştırmacılar öncelikle bilgisayar oyunlarını farklı biçimlerde sınıflandırmayı denemişlerdir. Ancak zaman içinde özellikle de çevrim içi oyunların sayı ve türevlerinin artmasıyla bu sınıflandırmalar değişikliğe uğramışlardır. Günümüzde çevrim içi oyunlar birden çok türün özelliklerini içerebilmektedir.

İlk sınıflandırma, oyunların kullanım özelliklerine göre sınıflandırılmasıdır. Herz (1997) dijital oyunları; aksiyon, dövüş, spor, bilmece, macera, rol yapma, simülasyon ve strateji türlerine ayırarak açıklarken Poole (2000) ise vurma, yarış, galip gelme, spor, bilmece, masa üstü, rol yapma, tanrı oyunları ve gerçek zamanlı strateji oyunları olarak açıklamaktadır. Can (2003) araştırmasında Herz'in sınıflamasını kullanırken Akkemik (2009) bilgisayar oyunlarını; aksiyon oyunları, macera oyunları, bulmaca oyunları, çevrim içi oyunları, rol oynama oyunları, simülasyon oyunları, spor oyunları ve strateji oyunları olarak sınıflandırılmıştır. Bu çalışmada çevrim içi oyunlar 8 başlıkta ele alınmıştır:

- Spor oyunları
- Araba yarışı oyunları
- Aksiyon oyunları
- Masa üstü oyunları
- Simülasyon oyunları
- Strateji oyunları
- Devasa çevrim içi çok oyunculu oyunlar (Massively multiplayer online games)
- Sosyal medya oyunları

Çevrim içi oyunların yaygınlaşması beraberinde birçok olası sorunu getirmektedir. Ülkemizde yapılan çalışmaların içeriği incelendiğinde daha çok şiddet ve bağımlılık ekseninde yürütülmekte olduğu görülmektedir. Araştırmaların şiddet ve bağımlılık boyutları üzerine odaklanmış olması da böyle bir çalışmanın yapılmasını gerekli kılmaktadır. Bu araştırmanın alandaki eksikliği gidermeye katkı sağlayacağı ve daha sonraki yapılacak çalışmalar için veri sağlayacak bir çalışma olacağı düşünülmektedir. Olası sorunların anlaşılabilmesi ve önerilerin sunulabilmesi için öncelikli olarak ergenlerin hangi oyun türlerini tercih ettikleri ve tercih edilen oyunların cinsiyet, sınıf düzeyi ve ders başarısı gibi değişkenlerle ilişkilerinin ortaya çıkarılması gerekmektedir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı ergenlerin hangi oyun türlerini tercih ettikleri ve tercih ettikleri oyunların cinsiyet, sınıf düzeyi ve ders başarısı gibi değişkenlerle ilişkilerinin ortaya çıkarılmasıdır.

Araştırmanın genel amacı çerçevesinde, şu sorulara yanıt aranmaya çalışılmıştır:

- Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar nelerdir?
- Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar; cinsiyet, sınıf düzeyi ve son dönemdeki ders başarısına göre farklılaşmakta mıdır?

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırmada tarama modeli türlerinden genel tarama modeli kullanılmıştır. Genel tarama modelleri çok sayıda elemandan oluşan evren içerisinde genel bir yargıya varmak evrenin tümü yada ondan alınacak bir grup örnek ya da örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir (Karasar,1995).

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni 2012-2013 öğretim yılında İstanbul il merkezinde bulunan, Milli Eğitim Bakanlığına bağlı 585 resmi ve 329 özel orta öğretim kurumlarında eğitim gören 670692 9. 10. 11. ve 12. sınıf ergenlerinden oluşmaktadır (istanbul.meb.gov.tr, 2013) . Örneklem için tabakalı ve küme örnekleme kullanılmıştır. Araştırma evrenden seçilen kümeler üzerinde yapılmıştır. İstanbul ilinden küme örnekleme yolu ile biri resmi biri özel ikişer lise seçilmiştir. Her orta öğretim kurumlarından birer lise1, lise2, lise3 ve lise 4 sınıfı seçilerek sınıf listelerinden random olarak seçilen 25 kız, 25 erkek toplam 400 öğrenciyse araştırmacı tarafından geliştirilen anket formu ve ölçek formlarının uygulanması planlanmıştır. Uygun yanıtlanmayan ya da eksik yanıtlanan veri formları olabileceği düşüncesiyle fazladan 50 anket daha uygulanmıştır. Ancak uygun yanıtlanmadığı düşünülen az sayıda veri formu işlem dışı bırakılmış ve sonuçta Araştırma grubu kız 196 (%46.01), ve 230 erkek (%53.99) Olmak üzere toplam 426 öğrenciden oluşmuştur.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Çalışmada derinlemesine araştırma yapabilmek amacıyla araştırmanın amacı bağlamında bilgi açısından zengin durumların seçilmesi amaçlanmıştır. Ayrıca, araştırmacı tarafından literatür taranarak ve ön araştırma çerçevesinde elde edilen bilgiler doğrultusunda geliştirilen “Çevrim İçi Oyun Deneyimi anketi” kullanılmıştır.

Ön araştırma kapsamında, ulusal ve uluslararası literatür taranarak ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlara yönelik ele alınan çalışmalar incelenmiştir. Bu kapsamda araştırma için geliştirilen ölçek pilot uygulaması yapılarak ergenlerin ölçek maddeleri hakkında görüşleri alınmıştır.

Çevrim İçi Oyun Deneyimi Anketi

Araştırmacı tarafından geliştirilen anket iki bölümden oluşmaktadır. Buna göre, ankette ergenlerin demografik özelliklerini ve çevrim içi deneyimlerini belirlemeye yönelik toplam 45 soru yer almaktadır. Anket geliştirilirken çevrim içi oyunlar konusuyla ilgili yurt içi ve yurt dışı genel bir literatür taraması yapılmıştır. Diğer taraftan araştırma öncesi yapılan ön araştırmadan elde edilen veriler doğrultusunda anket soruları oluşturulmuştur. Geliştirilen anket kapsam geçerlilik çalışması için eğitimde ölçme ve değerlendirme, eğitim yönetimi ve eğitim bilimleri alanlarından uzman akademisyenlerin görüşlerine sunulmuştur. Anketin güvenilirlik (Cronbach Alpha (α)) çalışması için ise ön araştırma aşamasında tanışılan çevrim içi oyun alanında uzmanlar ve 3 öğrenci ile anket soruları gözden geçirilmiştir. Bu işlemlerle anketin geçerlik ve güvenilirliği denetlenmeye çalışılmıştır. Yapılan bu çalışmalardan sonra anket formu yeniden gözden geçirilerek uygulanmaya hazır hale getirilmiştir. Diğer taraftan daha objektif bilgilere ulaşmak amacıyla ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar genel kategorilere göre sorulmamış, ön araştırma sonucu belirlenen oyunlar listelenerek katılımcılardan en çok hangi oyunları oynadıklarını işaretlemeleri istenmiştir. Analizde ise oyunlar geri planda gruplandırılmıştır.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmanın veri toplama aşamasında okullarda gerekli uygulamaların yapılabilmesi için İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü aracılığıyla İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli yasal izin alınarak anket uygulanmıştır. Veri toplama araçlarının uygulanması için okul yönetimleri ile iş birliği yapılmış ve uygulamalar sınıf ortamında araştırmanın amacı açıklandıktan sonra araştırmacı tarafından yapılmıştır.

Araştırma sonucu elde edilen bilgiler SPSS 16 paket programı yardımı ile çözümlenmiş, analizler 0.05 manidarlık düzeyinde sınanmıştır. Verilerin çözümlenmesinde aritmetik ortalama, standart sapma, yüzde ve frekans gibi betimsel istatistikler kullanılmıştır. Analizde ise, ilişkisiz grup t testi, varyans analizi ve LSD istatistik teknikleri kullanılmıştır.

Bulgular

Örnekleme Ait Betimsel Bilgiler

Araştırmaya katılanlara ait betimsel bilgiler Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1
Örneklemin Değişkenlere Göre Dağılımı

		Kız	Erkek	Toplam		
Yaş	15'den küçük	f 7 % 3,6%	f 11 4,8%	18 4,2%		
	15-16 yaş	f 126 % 64,3%	f 143 62,2%	269 63,1%		
	17-18 yaş	f 62 % 31,6%	f 65 28,3%	127 29,8%		
	18'den büyük	f 1 % ,5%	f 11 4,8%	12 2,8%		
	Toplam	f 196 % 100,0%	f 230 100,0%	426 100,0%		
	Sınıf	9. Sınıf	f 74 % 37,6%	f 67 28,9%	141 32,9%	
		10. Sınıf	f 67 % 34,0%	f 97 41,8%	164 38,2%	
		11. Sınıf	f 36 % 18,3%	f 50 21,6%	86 20,0%	
		12. Sınıf	f 20 % 10,2%	f 18 7,8%	38 8,9%	
		Toplam	f 197 % 100,0%	f 232 100,0%	429 100,0%	
Okul Türü		Devlet Lisesi	f 133 % 67,2%	f 129 55,6%	262 60,9%	
		Özel lise	f 65 % 32,8%	f 103 44,4%	168 39,1%	
		Toplam	f 198 % 100,0%	f 232 100,0%	430 100,0%	
		Karne Başarısı	Zayıf	f 24 % 12,2%	f 25 10,8%	49 11,4%
			Geçer	f 37 % 18,9%	f 49 21,1%	86 20,1%
Orta	f 66 % 33,7%		f 84 36,2%	150 35,0%		
İyi	f 50 % 25,5%		f 52 22,4%	102 23,8%		
Pekiyi	f 19 % 9,7%		f 22 9,5%	41 9,6%		
Toplam	f 196 % 100,0%		f 232 100,0%	428 100,0%		

Araştırmaya 196'sı kız, 230'u erkek olmak üzere toplam 426 kişi katılmıştır. Örneklemin %46,01'i kız, %53,99'u erkek ergenlerden oluşmaktadır. Kızların %64,3'ü 15-16 yaşlarında, %31,6'sı 17-18 yaşlardadır. Erkeklerin de paralel olarak %62,2'si 15-16 yaşlarında, %28,3'ü 17-18 yaşlardadır. Katılımcı kızların %37,6'sı 9.sınıf, %34,0'ı 10.sınıf öğrencisidir. Erkek ergenlerin %28,9'u 9.sınıf, %41,8'i 10.sınıf öğrencisidir. Kızların %67,2'si devlet lisesinde, %32,8'i özel orta öğretim kurumlarında öğrencidir. Erkeklerin %55,6'sı devlet lisesinde, %44,4'ü özel orta öğretim kurumlarında öğrencidir. Kız ergenlerin %33,7'si, erkek ergenlerin %36,2'si son dönem için akademik başarılarının orta düzeyde olduğunu belirtmektedir. Kız ergenlerin %12,2'si, erkek ergenlerin %10,8'i son dönem için akademik başarılarının zayıf olduğunu belirtmektedir.

Ergenler arasında en çok oynanan oyunlara İlişkin Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan ergenler arasında en çok oynanan oyunlara ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Ergenler arasında en çok oynanan oyunlar Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2. *Oyunlar İçin Betimsel İstatistikler*

	n	\bar{x}	ss
Sosyal Medya Oyunları	428	1,535	2,716
Aksiyon	428	1,369	1,358
Spor	428	1,201	1,301
Strateji, Rol oynama	428	0,911	2,372
Masa Üstü Oyunları	428	0,626	0,874
Araba yarışı	428	0,397	0,699
Diğer	428	0,383	0,703
Simülasyon	428	0,189	0,538

Tabloya göre, ergenler arasında en çok sosyal medya oyunları ($\bar{x}=1,535$) ve aksiyon oyunları ($\bar{x}=1,369$) oynanmaktadır. Bu oyunlardan sonra spor oyunları ($\bar{x}=1,201$), strateji rol oynama ($\bar{x}=0,911$), masa üstü ($\bar{x}=0,626$) ve araba yarışı oyunları ($\bar{x}=0,397$) gelmektedir. Simülasyon oyunları ($\bar{x}=0,189$) ise ergenlerin en az tercih ettikleri oyunlardır (Tablo 2).

Ergenlerin Oynadıkları Çevrim İçi Oyunlar ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi Ve Son Dönemdeki Ders Başarısı Arasında İlişkilere Ait Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan ergenler arasında oynanan oyunlarla cinsiyet, sınıf düzeyi ve son dönemdeki ders başarısı arasında ilişkilere ait bulgulara yer verilmiştir. Ergenlerin oynadıkları oyunların cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla bağımsız grup t testi yapılmıştır.

Tablo 3.
Cinsiyete göre oynanan oyunlar

		n	\bar{X}	ss	t	sd	p																																																																																
Spor	Kız	198	0,631	0,924	-9,180	428	0.00																																																																																
	Erkek	232	1,690	1,380				Araba yarışı	Kız	198	0,212	0,457	-5,248	428	0.00	Erkek	232	0,556	0,820	Aksiyon	Kız	198	0,828	0,967	-8,202	428	0.00	Erkek	232	1,832	1,472	Masa Üstü Oyunları	Kız	198	0,813	0,855	4,196	428	0.00	Erkek	232	0,466	0,857	Simülasyon	Kız	198	0,197	0,411	0,306	428	0.00	Erkek	232	0,181	0,626	Strateji, Rol oynama	Kız	198	0,273	0,905	-5,291	428	0.00	Erkek	232	1,448	3,012	Sosyal Medya Oyunları	Kız	198	1,369	1,822	-1,192	428	0.00	Erkek	232	1,681	3,281	Diğer	Kız	198	0,460	0,771	2,143	428	0.00
Araba yarışı	Kız	198	0,212	0,457	-5,248	428	0.00																																																																																
	Erkek	232	0,556	0,820				Aksiyon	Kız	198	0,828	0,967	-8,202	428	0.00	Erkek	232	1,832	1,472	Masa Üstü Oyunları	Kız	198	0,813	0,855	4,196	428	0.00	Erkek	232	0,466	0,857	Simülasyon	Kız	198	0,197	0,411	0,306	428	0.00	Erkek	232	0,181	0,626	Strateji, Rol oynama	Kız	198	0,273	0,905	-5,291	428	0.00	Erkek	232	1,448	3,012	Sosyal Medya Oyunları	Kız	198	1,369	1,822	-1,192	428	0.00	Erkek	232	1,681	3,281	Diğer	Kız	198	0,460	0,771	2,143	428	0.00	Erkek	232	0,315	0,631								
Aksiyon	Kız	198	0,828	0,967	-8,202	428	0.00																																																																																
	Erkek	232	1,832	1,472				Masa Üstü Oyunları	Kız	198	0,813	0,855	4,196	428	0.00	Erkek	232	0,466	0,857	Simülasyon	Kız	198	0,197	0,411	0,306	428	0.00	Erkek	232	0,181	0,626	Strateji, Rol oynama	Kız	198	0,273	0,905	-5,291	428	0.00	Erkek	232	1,448	3,012	Sosyal Medya Oyunları	Kız	198	1,369	1,822	-1,192	428	0.00	Erkek	232	1,681	3,281	Diğer	Kız	198	0,460	0,771	2,143	428	0.00	Erkek	232	0,315	0,631																				
Masa Üstü Oyunları	Kız	198	0,813	0,855	4,196	428	0.00																																																																																
	Erkek	232	0,466	0,857				Simülasyon	Kız	198	0,197	0,411	0,306	428	0.00	Erkek	232	0,181	0,626	Strateji, Rol oynama	Kız	198	0,273	0,905	-5,291	428	0.00	Erkek	232	1,448	3,012	Sosyal Medya Oyunları	Kız	198	1,369	1,822	-1,192	428	0.00	Erkek	232	1,681	3,281	Diğer	Kız	198	0,460	0,771	2,143	428	0.00	Erkek	232	0,315	0,631																																
Simülasyon	Kız	198	0,197	0,411	0,306	428	0.00																																																																																
	Erkek	232	0,181	0,626				Strateji, Rol oynama	Kız	198	0,273	0,905	-5,291	428	0.00	Erkek	232	1,448	3,012	Sosyal Medya Oyunları	Kız	198	1,369	1,822	-1,192	428	0.00	Erkek	232	1,681	3,281	Diğer	Kız	198	0,460	0,771	2,143	428	0.00	Erkek	232	0,315	0,631																																												
Strateji, Rol oynama	Kız	198	0,273	0,905	-5,291	428	0.00																																																																																
	Erkek	232	1,448	3,012				Sosyal Medya Oyunları	Kız	198	1,369	1,822	-1,192	428	0.00	Erkek	232	1,681	3,281	Diğer	Kız	198	0,460	0,771	2,143	428	0.00	Erkek	232	0,315	0,631																																																								
Sosyal Medya Oyunları	Kız	198	1,369	1,822	-1,192	428	0.00																																																																																
	Erkek	232	1,681	3,281				Diğer	Kız	198	0,460	0,771	2,143	428	0.00	Erkek	232	0,315	0,631																																																																				
Diğer	Kız	198	0,460	0,771	2,143	428	0.00																																																																																
	Erkek	232	0,315	0,631																																																																																			

Yapılan karşılaştırmada simülasyon ve sosyal medya oyunları dışındaki spor oyunlarını oynama ($t=-9,180,428$; $p=0.000$), araba yarışı ($t=-5,248,428$; $p=0.000$), aksiyon ($t=-8,202,428$; $p=0.000$), masa üstü ($t=4,196,428$; $p=0.000$), strateji, rol oynama ($t=-5,291,428$; $p=0.000$) düzeyleri cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Erkeklerin, spor ($\bar{x}=1,690$; $\bar{x}=0,631$), araba yarışı ($\bar{x}=0,556$; $\bar{x}=0,212$), aksiyon ($\bar{x}=1,832$; $\bar{x}=0,828$), strateji, rol oynama ($\bar{x}=1,448$; $\bar{x}=0,273$) oyunlarını oynama düzeyleri kızlara göre daha yüksek, masa üstü ($\bar{x}=0,466$; $\bar{x}=0,813$) oyunlarını oynama düzeyleri daha düşüktür (Tablo 3).

Oynanan oyunların sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla tek boyutlu varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır.

Tablo 4-A.
Sınıfa Göre Oyunlar İçin Varyans Analizi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Spor	Gruplarasası	3,562	3	1,187	0,699	0,553
	Gruplariçi	722,386	425	1,700		
	Toplam	725,949	428			
Araba yarışı	Gruplarasası	4,368	3	1,456	3,026	3,026
	Gruplariçi	204,472	425	0,481		
	Toplam	208,839	428			
Aksiyon	Gruplarasası	4,958	3	1,653	0,894	0,444
	Gruplariçi	785,369	425	1,848		
	Toplam	790,326	428			
Masa Üstü Oyunları	Gruplarasası	4,580	3	1,527	2,017	0,111
	Gruplariçi	321,746	425	0,757		
	Toplam	326,326	428			
Simülasyon	Gruplarasası	1,326	3	0,442	1,535	0,205
	Gruplariçi	122,381	425	0,288		
	Toplam	123,706	428			
Strateji, Rol oynama	Gruplarasası	9,065	3	3,022	0,536	0,658
	Gruplariçi	2394,390	425	5,634		
	Toplam	2403,455	428			
Sosyal Medya Oyunları	Gruplarasası	40,934	3	13,645	1,865	0,135
	Gruplariçi	3109,756	425	7,317		
	Toplam	3150,690	428			
Diğer	Gruplarasası	1,479	3	0,493	0,998	0,393
	Gruplariçi	209,827	425	0,494		
	Toplam	211,305	428			

Yapılan karşılaştırmada spor ($F=0,699$, $sd: 3-425$, $p=0,553$), aksiyon ($F=0,894$; $sd: 3-425$; $p=0,444$), masa üstü ($F=2,017$; $sd: 3-425$, $p=0,111$), simülasyon ($F=1,535$; $sd: 3-425$; $p=0,205$), strateji, rol oynama ($F=0,536$; $sd: 3-425$; $p=0,658$), sosyal medya oyunları ($F=1,865$; $sd: 3-425$; $p=0,135$) ve diğer ($F=0,998$; $sd: 3-425$; $p=0,393$) tür oyunları oynama davranışı ergenlerin okudukları sınıfa göre farklılık göstermemektedir. Sadece araba yarışı ($F=3,026$; $sd: 3-425$; $p=0,029$) oyunları ergenlerin okudukları sınıfa göre farklılık göstermektedir. (Tablo 4-A) Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analiz tekniklerine geçilmiştir.

Oynanan oyunların ergenlerin sınıf düzeyine göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analiz tekniklerinden LSD testi uygulanmıştır. Bu test sonuçlarına göre Araba yarışı oyunlarını, 10. Sınıftaki ergenler ($\bar{x}=0,287$), 9. Sınıf ($\bar{x}=0,468$) ve 12. Sınıftaki ergenlere ($\bar{x}=0,605$) göre daha az oynamaktadır Tablo (4-B).

Tablo 4-B
Sınıfa Göre Oyun Türleri İçin LSD Analizi Sonuçları

	Sınıf düzeyi	Sınıflar	Ortalamalar Farkı
Araba yarışı	9. Sınıf	10. Sınıf	0,181*
		11. Sınıf	0,061
		12. Sınıf	-0,137
	10. Sınıf	9. Sınıf	-0,181*
		11. Sınıf	-0,120
		12. Sınıf	-0,319*
	11. Sınıf	9. Sınıf	-0,061
		10. Sınıf	0,120
		12. Sınıf	-0,198
	12. Sınıf	9. Sınıf	0,137
		10. Sınıf	0,319*
		11. Sınıf	0,198

Oynanan oyunların ergenlerin yaklaşan karnedeki başarısına göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla tek boyutlu varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır.

Tablo 5A

Akademik Başarıya Göre Oyunlar İçin Varyans Analizi Sonuçları

		Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	
Spor	Gruplarasası	4,057	4	1,014	0,597	0,665	Yapı lan karşı laştır mad a spor (F=0 ,597; sd: 4- 423; p=0,
	Gruplarıçı	718,663	423	1,699			
	Toplam	722,720	427				
Araba yarışı	Gruplarasası	0,471	4	0,118	0,240	0,916	
	Gruplarıçı	208,005	423	0,492			
	Toplam	208,477	427				
Aksiyon	Gruplarasası	22,323	4	5,581	3,084	0,016	
	Gruplarıçı	765,350	423	1,809			
	Toplam	787,673	427				
Masa Üstü Oyunları	Gruplarasası	4,212	4	1,053	1,383	0,239	
	Gruplarıçı	321,975	423	0,761			
	Toplam	326,187	427				
Simülasyon	Gruplarasası	0,859	4	0,215	0,740	0,565	
	Gruplarıçı	122,812	423	0,290			
	Toplam	123,671	427				
Strateji, Rol oynama	Gruplarasası	50,565	4	12,641	2,273	0,061	
	Gruplarıçı	2352,061	423	5,560			
	Toplam	2402,626	427				
Sosyal Medya Oyunları	Gruplarasası	59,077	4	14,769	2,021	0,091	
	Gruplarıçı	3091,397	423	7,308			
	Toplam	3150,474	427				
Diğer	Gruplarasası	1,230	4	0,307	0,619	0,649	
	Gruplarıçı	209,929	423	0,496			
	Toplam	211,159	427				

665), araba yarışı (F=0,240; sd: 4-423; p=0,916), masa üstü (F=1,383; sd: 4-423; p=0,239), simülasyon (F=0,740; sd: 4-423; p=0,565), strateji, rol oynama (F=2,273; sd: 4-423; p=0,061), sosyal medya oyunları (F=2,021; sd: 4-423; p=0,091) ve diğer (F=0,619; sd: 4-423; p=0,649) tür oyunları oynama davranışı ergenlerin akademik başarılarına göre farklılık göstermemektedir. Sadece aksiyon oyunları (F=3,084; sd: 4-423; p=0,016) ergenlerin yaşlarına göre farklılık göstermektedir (Tablo 5-A). Bu farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analiz tekniklerine geçilmiştir.

Oynanan oyunların ergenlerin yaklaşan karnedeki başarısına göre hangi gruplar arasında farklılaştığını belirlemek üzere tamamlayıcı post-hoc analiz tekniklerinden LSD testi uygulanmıştır. Bu test sonuçlarına göre aksiyon oyunlarını, yaklaşan karnedeki başarısı pekiyi olan ergenler iyi olan ergenlere göre daha fazla oynamaktadır. Ayrıca, aksiyon oyunlarını orta olan ergenlere göre ayrıca yaklaşan karnedeki başarısı zayıf olan ergenler daha fazla oynamaktadır (Tablo 5-B).

Tablo 5-B
Akademik Başarıya Göre Oyunlar İçin LSD Analizi Sonuçları

	Yaklaşan başarınız nasıldır	karnedeki	Yaklaşan başarınız nasıldır	karnedeki	Ortalamalar Farkı
Aksiyo n	Zayıf		Geçer		0,234
			Orta		0,326
			İyi		0,584*
			Pekiyi		-0,176
	Geçer		Zayıf		-0,234
			Orta		0,092
			İyi		0,350
			Pekiyi		-0,411
	Orta		Zayıf		-0,326
			Geçer		-0,092
			İyi		0,258
			Pekiyi		-0,503*
	İyi		Zayıf		-,584*
			Geçer		-0,350
			Orta		-0,258
			Pekiyi		-0,761*
Pekiyi		Zayıf		0,176	
		Geçer		0,411	
		Orta		0,503*	
		İyi		0,761*	

Tartışma

Bilgisayar ve çevrim içi oyunlar ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde, araştırmaların sıklıkla oyunların şiddet ve bağımlılık etkileri üzerine hazırlandıkları görülmektedir. Oynanan oyun türleri ve bazı değişkenlere göre incelenmesi konusunda sınırlı araştırma yapıldığı göze çarpmaktadır. Bu çalışmada ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve son dönemdeki ders başarısı arasında ilişkiler incelenmiştir.

Alan yazında ülkemizde bu anlamda kısıtlı da olsa bazı çalışmalara rastlanmaktadır. En çok oynanan oyunlar farklı araştırmalarda belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmalara göre en çok oynanan oyunlar; aksiyon, spor, zeka oyunları ve macera (Torun, Akçay ve Çoklar, 2015), Öldürmeli oyunlar, macera oyunları, yarışlı oyunlar, bombaların kullanıldığı oyunlar, dövüşlü oyunlar, spor oyunlarını ve bulmacalı oyunlar (Bayraktar, 2001), savaş türü oyunlar (Akgündüz,

Oral ve Avanoğlu ,2006), şiddet içerikli oyunlar (Kıran ,2011; Kars 2010; Erşan, Süer ve Alcı 2012),dövüş, atari, spor, strateji, simülasyon ve atış (İnal ve Çağiltay 2005), strateji, yarış ve aksiyon/serüven (Durdu, Hotamaroğlu ve Çağiltay 2005) olarak belirlenmiştir. En çok tercih edilen oyun türleri incelendiğinde araştırmalarda oyun sınıflandırmasıyla ilgili sorunlar olduğu görülmektedir. Araştırmada oyunların sonuçlarına yönelik şiddet etkisi yaratan oyunlar gibi sınıflama tercih edilmemiş, oyunların oynanış biçimine göre bir sınıflama tercih edilmiştir. Bu tür bir sınıflamanın daha doğru olacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda “şiddet içerikli oyunları oynar mısınız ?” gibi bir soru sorulmamış hangi oyunları oynadıkları sorularak analizde arka planda oyunlar sınıflandırılarak daha objektif bilgiler elde edilmeye çalışılmıştır.

Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunlar incelendiğinde ergenler arasında en çok sosyal medya oyunları ve aksiyon oyunlarının oynandığı bulunmuştur. Bu oyunlardan sonra spor oyunları, strateji rol oynama, masa üstü ve araba yarışı oyunları gelmektedir. Simülasyon oyunları ise ergenlerin en az tercih ettikleri oyunlar oldukları bulunmuştur. Kıran (2011) tarafından yapılan araştırmada ise ergenlerin en çok savaş ve şiddet oyunları (%42,2); spor ve yarış oyunları (%22,4) ve strateji ve macera oyunları (%14,4) oynadıkları bulunmuştur. Çetinkaya (2008) tarafından yapılan çalışmada ergenlerin en çok tercih ettikleri oyunlar strateji, yarış ve aksiyon/serüven olarak bulunmuştur. Torun, Akçay ve Çoklar(2015) tarafından yapılan araştırmada ise öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyun türleri aksiyon, spor, zeka oyunları ile macera türünde olmuştur . Aydoğdu-Karaaslan (2015) strateji, aksiyon ve korku içeren oyunlar , Taylan, Kaya, Durğun (2017) aksiyon-macera türündeki oyunlar olarak bulmuşlardır. Çalışmaların sonucunda farklı oyun türleri tercih ediliyor olarak görülürken aksiyon oyunlarının her çalışmada ön plana çıkıyor olması belirgindir. Çalışmada da yine aksiyon oyunlarının tercih edildiği bulunurken bu bulgunun dışında sosyal medya oyunlarının çok tercih edilmesi önemlidir. Araştırmada sosyal medya oyunlarının ilk sırada olması Türkiye’de sosyal medyanın hızla yaygınlaşmasının bir sonucudur. Dünyanın en büyük sosyal ağı olan Facebook’un Mart 2013 itibariyle Türkiye’den 32 milyon üyesi bulunmaktadır (socialbakers.com).

Ergenlerin oynadıkları oyunların cinsiyete göre farklılaşması incelendiğinde simülasyon ve sosyal medya oyunları oynamanın cinsiyete göre farklılaşmadığı görülmüştür. Yani her iki cinsiyet de bu oyunları oynamaktadır. Spor oyunları, araba yarışı, aksiyon, masa üstü strateji ve rol oynama türündeki oyunların oynanması ise cinsiyete göre farklılaşmaktadır. Erkeklerin, spor, araba yarışı, aksiyon, strateji, rol oynama oyunlarını oynama düzeyleri kızlara göre daha yüksek, masa üstü oyunlarını oynama düzeyleri daha düşüktür. Yapılan araştırmalarda tercih edilen oyunların cinsiyete göre farklılaştığı bulunmuştur (Akgündüz ve ark.,2006; İnal ve Çağiltay 2005; Marshall ve Foran 2008; Pala ve Erdem 2011). Bu bulgu araştırma sonuçlarıyla paralellik göstermektedir. Genel olarak erkeklerin hareketin ve rekabetin yoğun olduğu oyunları tercih ettiği kızların ise masa üstü oyunları gibi daha az hareket içerikli oyunları tercih ettiği söylenebilir.

Ergenlerin sınıf düzeyine göre oynadıkları oyunlar incelendiğinde spor, aksiyon masa üstü simülasyon, strateji, rol oynama, sosyal medya oyunları ve diğer tür oyunları oynama davranışı ergenlerin okudukları sınıfa göre farklılık göstermemektedir. Sadece araba yarışı oyunları ergenlerin okudukları sınıfa göre farklılık göstermektedir. Araba yarışı oyunlarını, 10. sınıftaki ergenler, 9. sınıf ve 12. sınıftaki ergenlere göre daha az oynamaktadır. Bu durumun nedeni akademik nedenlerle ilişkili olabilir. 9. sınıfta ders sayısının artması ve öğrencilerin ilköğretime göre daha fazla ders çalışmak zorunda kalmaları, 11 ve 12. sınıflarda ise üniversite hazırlığının başlaması nedeniyle ders çalışmaya uzun süreler ayırmak zorunda kalan ergenler oynanması nispeten daha kolay ve kısa sürelerde eğlenebilme fırsatı bulabilecekleri için yarış oyunlarını seçiyor olabilirler. Ancak 10. sınıftaki ergenler akademik anlamda daha rahat oldukları ve oyun için daha fazla zaman bulabildikleri için yarış oyunlarını daha az tercih ediyor olabilirler.

Oynanan oyunların ergenlerin yaklaşan karnedeki başarısına göre incelendiğinde sadece aksiyon oyunları oynama ile yaklaşan karne başarısına göre farklılık gösterdiği bulunmuştur. Aksiyon oyunları dışında kalan tüm oyunları oynama ile karne başarısı arasında farklılaşma bulunmamıştır. Aksiyon oyunlarını, yaklaşan karnedeki başarısı pekiyi olan ergenler ile yaklaşan karne deki başarısı zayıf olan ergenler daha fazla oynamaktadır. Bu sonuç farklı yönlerden ele alınabilir.

Öncelikle genel kanının aksine çevrim içi oyun oynama ile akademik başarı arasında yüksek bir ilişki olduğu düşüncesi doğru görünmemektedir. Torun, Akçay ve Çoklar (2015) tarafından yapılan çalışmada öğrencilerin akademik başarıları ile bilgisayar odaklı sosyal yaşamları arasında düşük düzeyli ve negatif yönlü bir ilişki bulunmuştur. Dolayısıyla çevrim içi oyun oynamanın akademik başarı üzerinde negatif etkiye neden olacağını söylemek güçtür. Ancak aksiyon oyunları oynama ile ise bağlantılı olabilir. Aksiyon oyunlarını tercih eden öğrencilerin akademik başarıyla ilişkili olduğu düşünülebilir. Ancak buradaki sonuç da düşündürücüdür. Çünkü hem ders başarıları yüksek grupta hem de ders başarıları düşük grupta aksiyon oyunları daha fazla tercih edilmektedir. Ders başarıları düşük olan ergenler akademik anlamda başarılı olamayacakları düşüncesiyle kendilerine başarılı olma duygusunu verebileceği için aksiyon oyunlarına yöneliyor olabilirler. Burada hangisinin neden hangisinin sonuç olduğunu söylemek için yeni kanıtlara ihtiyaç vardır. Akademik anlamda son dönemde ders başarıları pekiyi olan ergenler ise yoğun ders çalışma sonrasında rahatlamak için aksiyon oyunlarına daha fazla ilgi gösteriyor olabilirler.

Öneriler

Araştırma sonuçlarına göre aşağıdaki önerilerde bulunabilir.(i) okul rehberlik servislerinde görev alan rehber öğretmenler çevrim içi oyunlar konusunda bilgilendirilmelidir.(ii) Araştırmada oynanan oyunların cinsiyete göre farklılık gösterdiği bulunmuştur. Bundan sonraki araştırmalarda bunun nedenlerini derinlemesine araştıran çalışmalar yapılabilir.(iii) Yapılacak çalışmalarda çalışmada kullanılan biçimde bir oyun sınıflamasına gidilmesi ve öğrencilere oyun türlerini sormak yerine oynadıkları oyunların adını vererek içlerinden oynadıkları oyunları işaretlemeleri istenebilir. Böylelikle daha objektif biçimde oynanan oyun türlerine ait veriler elde edilebilir. (iv)Aksiyon oyunları ve ders başarıları konusunda yeni araştırmalar planlanabilir. (v)Çevrim içi oyunların tamamının aynı özelliklere sahip olduğu düşünülmemelidir. Oyun türlerine, oynama sürelerine ve oyuncunun kullanım amacına göre faydalı ya da zararlı olabilirler.

Kaynakça/References

- Akgündüz, H., Oral, B. ve Avanoğlu, Y. (2006). Bilgisayar oyunları ve internet sitelerinde sanal şiddet öğelerinin değerlendirilmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 171: 67-83.
- Akkemik S. (2009). “Sayısal Oyunlarda Etkileşim Tasarımının Rolü” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- And, M. (2012). Oyun ve Bütü Yapı Kredi Yayınları 3. Basım, İstanbul.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Bayraktar, F. (2001). “İnternet Kullanımının Öğrenci Gelişimindeki Rolü”. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Bilgi, A, (2005). “Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Ergenlerinin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Binark, M., Bayraktutan Sütçü, G. ve Fidaner, I. B. (2009). Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Oyuncu ve Türler. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binbaşıoğlu, C. (1997). Çocuk eğitiminde oyun. *Çağdaş Eğitim Dergisi*, 231,19-21.
- Can, G. (2003). Perceptions of Prospective Computer Teachers Toward The Use Of Computer Games With Educational Features İn Education. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Durdu, P., Çağıltay, K. ve Hotomaroğlu, A. (2005). "Türkiye'deki Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarına ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma" <http://simge.metu.edu.tr/conferences/btie-pinar-asli-kursat.pdf> (Erişim Tarihi: 12.02.2012)
- Ergün, M. (1980). Oyun ve Oyuncak Üzerine. *Milli Eğitim*, 1(1), s. 102-119.
- Erşan, E., Süer, N. ve Alcı, B. (2012). İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarına Göre İncelenmesi. 4. International Congress of Educational Reseach, 4-7 Mayıs 2012, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
- Herz, J. C. (1997). Joystick nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds. Little, Brown & Co. Inc.

- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim ergenlerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi, *Eğitim ve Bilim Dergisi*, Cilt 36, Sayı 159,2011, ss.56–68. <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/issue/view/43> (29.01.2011).
- Huizinga, J. (2010) Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme Mehmet Ali Kılıçbay (çev.), Ayrıntı Yayınları 3. basım İstanbul.
- İnal, Y., Çağıltay, K., (2005). “İlköğretim Ergenlerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler”, Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları.
- Karasar, N. (1995). Bilimsel Araştırma Yöntemi – Kavramlar, İlkeler, Teknikler: 7. baskı. Ankara: 3A Araştırma, Eğitim, Danışmanlık Ltd.
- Kars, G. B. (2010). “Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi”. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Kıran, Ö. (2011). “Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun örneği) ”. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Samsun: Ondokuzmayıs Üniversitesi,
- Marshall, A., ve Foran, J. (2008, December). “Australian female gamers video game preferences”. In Australian & New Zealand Marketing Academy Conference, December
- Ögel, K. (2011). İnternet Bağımlılığı İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özcan, K. (2018). Motivasyonel Görüşme Tekniğine Dayalı Psiko-Eğitim Programının Lise Öğrencilerinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Pala, F. K., ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Poole, S. (2000). Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution. Arcade Publishing.
- Püsküllüoğlu, A. (1995) Türkçe Sözlük Doğan Kitap İstanbul.
- Sağlam, H. (2011). “Bilgisayar Oyunlarının Öğrenci Ergenlerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri”. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Sakarya: Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Schiller, (1990). İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup, Çeviren: Melahat Özgü, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul, s: 76.
- Sherry, J. L., Holmstrom, A., Binns, R., Greenberg, B.S.& Lachlan, K(2003). Gender and electronic game play. Submitted to Information Communication and Society. Retrieved April 8, 2003, from
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1).
- 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).
- Yavuzer, H. (2004). Çocuk Psikolojisi. (26. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yengin, D. (2012) Dijital Oyunlarda Şiddet Beta Yayınları İstanbul
<http://www.socialbakers.com/blog/1567-march-2013-social-media-report-facebook-pages-in-turkey>. Erişim Tarihi 01.10.2013.
- <https://istanbul.meb.gov.tr/> Erişim Tarihi 01.10.2013.