

## Geniřletilmiř zet

### Teknoloji Bağımlılıęıyla Mcadele Politikasında Zekâ Oyunlarının Rol zerine Bir Deęerlendirme

#### Giriř

Teknolojik anlamda yařanan son zamanlardaki geliřmeler toplumsal yařamı ciddi lde kolaylařtırırken beraberinde toplumun farklı kesimleri iin eřitli sorunların yařanmasına neden olmaktadır. Her bir kesimin etkilenme nedeninin farklı olduęu bu olgu farklı disiplinler aısından incelenmek ve analiz edilmek zorundadır. Toplumun nemli bir kısmını teřkil eden etkilenmeye en msait gruplardan birisi de đrencilerdir. Bu grup ierisinde ynlendirilmeye ve bilin dıř hareket etmeye en yatkın kesim ise ortaokul đrencileridir. Dıřsal etkilere karřı neredeyse tamamen savunmasız olan bu kesime ynelik teknolojin kullanımı anlamında eřitli tedbirlerin alınması bir politika olarak dřnlmesi gereken kritik bir konudur. Bu erevede yrtlen arařtırmanın amacı teknoloji bağımlılıęını bir politika sorunu olarak ele alıp zekâ oyunları sınıfları uygulamasının ortaokul đrencilerinin teknolojik bağımlılık eęilimini etkilemeye ynelik sonularını incelemektir.

#### Yntem

Bu arařtırmada nicel arařtırma yntemlerinden genel tarama modeli kullanılmıřtır. Veri toplama aracı olarak Horzum, Ayas ve Balta tarafından geliřtirilen ‘‘ocuklar İin Bilgisayar Oyunu Bağımlılıęı leęi’’ kullanılmıřtır. Arařtırma 2018-2019 eęitim yılı bahar yarıyılında, Dzce İl merkezinde yer alan, zekâ sınıfı bulunan ve bulunmayan eřit sayıda đrenciye sahip 4 ilköęretim ve ortaokulunda gerekleřtirilmiřtir. Bu okulların iki, , drt, beř, altı, yedi ve sekizinci sınıflarında đrenimine devam eden, arařtırma yapılan tarihte okulda bulunan ve arařtırmanın yapılabilmesi iin veli onayı alınan, birbirine yakın sosyoekonomik dzeyde olan toplamda 1730 đrenciye anket uygulaması yapılmıřtır. Elde edilen verilerin istatistiksel analizi ‘‘Statistical Package for Social Sciences (SPSS) for Windows 16.0’’ programı kullanılarak yapılmıřtır.

#### Bulgular

Arařtırmaya 823 kız, 907 erkek olmak zere toplam 1730 tane đrencinin katılmıřtır. Katılan đrencilerin cinsiyet aısından oranları birbirine yakındır. đrencilerin yařları, 10-12 yař aralıęında yoęunlařmaktadır. Daha ok 4., 5. ve 6. Sınıf đrencileri katılım saęlamıřtır. đrenciler oęunlukla 1 veya 2 kardeře sahiptir. Ebeveynleri oęunlukla lise mezunudur. Okul bařarı durumu aısından đrenciler oęunlukla (1034 đrenci) iyi bir bařarı durumuna sahiptir. đrencilerin 912 tanesi zekâ sınıflarında yer alırken, 818 tanesi zekâ sınıflarında yer almamaktadır. đrencilerin oęunun evlerinde bilgisayar vardır (1587). Aynı Őekilde katılımcı đrencilerin byk bir kısmı (1245) bilgisayarda oyun oynamaktadır. Arařtırmaya katılan đrencilerin daha ok gle ve akřam saatlerinde oyun oynamayı tercih ederken oęunlukla bilgisayarda oyun oynarken sre sınırlarının olduęunu belirtmiřlerdir. Katılımcı đrenciler tarafından en ok tercih edilen oyun tr ‘‘aile oyunları’’dır. Bunu sırasıyla ‘‘aksiyon oyunları’’, ‘‘macera oyunları’’, ‘‘spor oyunları’’ ve ‘‘niřancılık oyunları’’ takip etmektedir. En az tercih edilen oyun ise 164 đrenci ile karakter oyunları olmuřtur. Ayrıca oynanan oyunlar oęunlukla online olarak oynanırken (983 đrenci), oyunları satın alma ynl bir davranıř sergilenmemektedir.

#### Sonuç

Arařtırmanın ozmeye alıřtıęı temel problem konusunda ise katılımcı đrencilerin ‘‘bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama (Vazgememe)’’, ‘‘bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı grevleri aksatma (Grev Aksatma)’’ ve ‘‘bilgisayar oyunu oynamayı bařka etkinliklere tercih etme (Bařka Tercih)’’ ynl oyun bağımlılıęı eęilimlerinin zekâ sınıfında olma durumuna gre deęiřtięi tespit edilmiřtir. Bu durum zekâ sınıflarında olanların oyun bağımlılıęı eęilimlerinin daha dřk olduęunu dolayısıyla zekâ sınıfı uygulamalarının oyun bağımlılıęı ile mcadelede kullanılabilecek bařarılı bir yntem olabileceęini gstermektedir. Benzer Őekilde katılımcı đrencilerin oyun bağımlılıęı ynl eęilimlerinin cinsiyet durumuna gre de farklılařtıęı belirlenmiřtir. Őyle ki; Vazgememe, Gereklik, Grev Aksatma ve Bařka Tercih eęilimlerinde erkekler kızlara gre daha yksek bir ortalamaya sahiptirler. Bu durum erkeklerin oyun bağımlılıęı eęilimlerinin daha yksek olduęunu dolayısıyla cinsiyetin, oyun bağımlılıęı ile mcadelede dikkate alınması gereken nemli bir ayrıntı olabileceęini gstermektedir. Dięer taraftan katılımcı đrencilerin tm oyun bağımlılıęı ynl eęilimlerinin, online oyun oynama durumuna gre deęiřtięi sonucuna ulařılmıřtır. Oyun bağımlılıęı eęilimlerinde online oyun oynamayı tercih edenler daha yksek bir ortalamaya sahip ıkmıřlardır. Bu durum online oyun oynamayı tercih edenlerin oyun bağımlılıęı eęilimlerinin daha yksek olduęunu dolayısıyla online oyunun, oyun bağımlılıęını artırma konusunda kritik bir neden olabileceęini gstermektedir. Katılımcı đrencilerin online oyun oynama eęilimlerinde ise eęitim grdkleri okul tr, kardeř sayısı, evde bilgisayar olma durumu, bilgisayarda oyun oynama durumu ve oyun satın alma durumu gibi ortamsal faktrlerin etkili olduęu tespit edilmiřtir.