



İlköğretim İkinci Kademedede Öğrenim Gören Öğrencilerin Bilgisayara Karşı Tutumları

Elementary School Students' Attitudes Towards Computer

Ayşe Sonay Kurt¹, Pelin İnce², Fatma Taş Arslan¹

¹Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Hemşirelik Bölümü, Konya, Türkiye

²Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Semra ve Vefa Küçük Sağlık Yüksekokulu, Hemşirelik Bölümü, Nevşehir, Türkiye

ÖZET

Amaç: Bu çalışma ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin bilgisayara yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla tanımlayıcı tipte yapıldı.

Gereç ve Yöntem: Araştırmanın evrenini Ankara ilindeki bir ilköğretim okulunda 2011-2012 eğitim-öğretim yılında 6, 7 ve 8. sınıfta öğrenim gören 122 öğrenci oluşturdu. Örneklem seçimine gidilmedi, belirtilen sınıflarda öğrenim gören tüm öğrenciler (122 öğrenci) araştırma kapsamına alındı.

Bulgular: Çalışmaya katılan öğrencilerin yarısından fazlası (%57,4) kız idi. Çalışmaya katılan öğrencilerin bilgisayar tutum ölçeği toplam puan ortalamasının 59,16±9,39 olduğu belirlendi. Öğrencilerin bilgisayar tutumlarını arttıran etkenlerin; 14 yaşında olma ($p<0,01$), bilgisayarı araştırma-öğrenme amacıyla kullanma ($p=0,014$), bilgisayarının teknik özelliğinin oyun için yeterli olması ($p=0,025$), bilgisayar oyunlarının zararlı olmadığını düşünme ($p=0,040$), bilgisayar oyunu sırasında stres attığını hissetme ($p=0,030$) ve bilgisayar oyunu sonrası kendini daha zeki hissetme ($p=0,027$) olduğu belirlendi.

Sonuç: İlköğretim ikinci kademedede öğrenim gören öğrencilerin bilgisayar tutumlarının orta düzeyde olduğu, bilgisayara yönelik tutumun bazı demografik özelliklerden etkilendiği sonucuna varıldı. *The Journal of Pediatric Research 2014;1(1):22-7*

Anahtar Kelimeler: Adölesan, bilgisayara karşı tutum, bilgisayar oyunları

ABSTRACT

Aim: This study was conducted to determine the 6th, 7th and 8th grade students' attitudes towards computer in descriptive type.

Materials and Methods: Study population consisted of 122 students in 6th, 7th and 8th grade at an elementary school in Ankara during the 2011-2012 academic year. Sample selection was not conducted; all students (122) studying in the classes specified were included in the study.

Results: More than half of the students (57.4%) who participated in the study was composed of girls. The mean score of the students' attitudes towards computer is 59.16±9.39. It has been found out that the factors increasing students' attitudes towards computer are, being at the age of 14 ($p<0.01$), using computer to research and learn ($p=0.014$), the idea that technical features of a computer is enough for games ($p=0.025$), thinking that computer games are not harmful ($p=0.040$), feeling that the stress is increasing during a computer game ($p=0.030$), and feeling more intelligent after a computer game ($p=0.027$).

Conclusion: It is found that the 6th, 7th and 8th grade students' attitudes towards computer was at the middle level, and attitude towards computer is affected by some demographic features. *The Journal of Pediatric Research 2014;1(1):22-7*

Key Words: Adolescent, attitude towards computer, computer games

Yazışma Adresi/ Address for Correspondence

Dr. Ayşe Sonay Kurt, Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Hemşirelik Bölümü, Konya, Türkiye

Tel.: +90 332 223 35 75 E-posta: asonaykurt@gmail.com

Geliş tarihi/Received: 03.10.2013 Kabul tarihi/ Accepted: 05.12.2013

Giriş

Teknolojideki hızlı gelişmeler yaşamın birçok alanını etkilediği gibi, çocukların oyun alışkanlıklarını da etkilemiştir (1). Geçmişte oyun parklarında ve sokaklarda arkadaşlarla oynanan oyunların yerini, günümüzde bilgisayar ve internette gerçekleştirilen sanal etkinlikler almıştır (2).

Bilişim teknolojisi hızla ilerlerken, bu teknolojiyen yararlanan kişi sayısı da her geçen gün artmaktadır. Özellikle çocuklar ve gençler zamanlarının büyük bir çoğunluğunu bilgisayar başında geçirmeye başlamışlardır (3). Amerika'da yapılan bir çalışmada, bilgisayar kullanım oranının 11-14 yaş arası çocuklarda %92,6, 15-17 yaş arası çocuklarda %93,4 olduğu bildirilmiştir (4). Turow ve Nir'in (1999) yaptığı çalışmada da 12-17 yaş arası çocukların günde ortalama 97 dakika bilgisayar kullandıklarını vurgulamıştır (5).

Bilgisayar kullanımını etkileyen önemli unsurlardan biri de internettir. Dünyada 2009 yılı verilerine göre toplam internet kullanıcı sayısı 1,73 milyar olup bu oran her yıl %18 artmaktadır (6). Avrupa Çevrimiçi Çocuklar projesi araştırmacıları tarafından hazırlanan "Ulusal Görüşler" isimli 2010 raporuna göre; dünyada çocukların ortalama %60'ı her gün internet kullanmakta, bu durum Danimarka, İsviçre, Norveç gibi ülkelerde %80'i bulmaktadır. Aynı çalışmada, Avrupa'da 9-16 yaş arası çocukların %93'ü en az haftada bir saat internet kullandığı bildirilmiştir. Türkiye'de de çocukların büyük çoğunluğu internet kullanırken, %36'sı günde bir saatten fazla internet kullandığı belirtilmiştir (7).

Bilgisayar ve bilgisayar oyunları çocuk ve ergenleri hem olumlu hem de olumsuz yönde etkileyebilmektedir (8). Olumlu etkilerinin arasında sakinleştirici, kontrol edici, üstünlük duygusu kazandırıcı (9), gergin anlarda bile soğukkanlı kalmayı sağlayıcı etkileri sayılabilir. Ölçülü ve paylaşımcı bilgisayar oyunları çocuk ve gençlerin gelişimine katkı sağlarken, bilgisayarla uzun zaman harcanması olumsuz etkilerin görülmesine neden olabilmektedir. Uzun süre bilgisayar oyunu oynama; çocuğun dengesini koruyamamasına (10), obsesif ve agresif davranışlara, oyuncularla makineleşme ve şiddet belirtilerine, kişilik değişimlerine, duyguların azalmasına, hiperaktiviteye, öğrenme bozukluklarına, erken olgunlaşmaya yol açabilmektedir. Ayrıca etkinlik ve hareket eksikliğinden kaynaklı sağlık problemlerine, antisosyal davranışlara, psikomotor davranışlara, özgür düşünce ve istek kaybına, öğretmen ve arkadaşlarıyla tartışma eğilimine, düşmanca tavırlarda artışa, okul başarısının düşmesine, artan kaygı düzeyine, kişiler arası ilişkilerde kötüye gidişe, gerçeklerden ve hayattan uzaklaşmaya yol açabilmektedir. Fiziksel olarak ise, kilo ve görme kaybı, zihinsel olarak olgunlaşmamış insan ilişkileri, hayal ve gerçek arasında karmaşa yaşama, sıkılma ve duyu kaybı gibi sorunlara neden olduğu düşünülmektedir (11-14). Tüm bu bulgular düşünüldüğünde, bilgisayar oyunlarının özellikle 12-17 yaş arası çocuğa yararı olduğu kadar, çocuklarda onarılması zor hasarlara neden olabileceği görülmektedir. Bu nedenle, bu çalışma, ilköğretim ikinci kademedeki öğrenim gören öğrencilerin bilgisayara yönelik tutumlarını ve bu tutumu etkileyen faktörleri belirlemek amacıyla yapıldı.

Gereç ve Yöntem

Araştırma ilköğretim ikinci kademedeki öğrenim gören öğrencilerin bilgisayara yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla tanımlayıcı tipte yapıldı. Araştırmanın evrenini Ankara ilindeki bir ilköğretim okulunda 2011-2012 eğitim-öğretim yılında öğrenim görmekte olan 6., 7. ve 8. sınıf öğrencileri oluşturdu. Örneklem seçimine gidilmedi ve araştırmaya katılmaya istekli olan öğrenciler örneklem kapsamına (122 öğrenci) alındı. Çalışmada öncesinde öğrencilerden sözlü onamları alındı.

Araştırmada veri toplama aracı olarak literatür doğrultusunda araştırmacılar tarafından geliştirilen anket formu ve Bilgisayar Tutum Ölçeği kullanıldı. Anket formu 2 bölümden oluşmakta idi. Birinci bölümünde öğrencilerin kişisel bilgilerini belirlemeye yönelik (yaş, cinsiyet, evde bilgisayar olup olmadığı, bilgisayar kullanım durumu gibi) ikinci bölümde öğrencilerin bilgisayar tutumlarını değerlendirmeye yönelik (bilgisayar oyunu oynarken, oynadıktan sonra neler hissettiği gibi) toplam 22 soru bulunmakta idi.

Bilgisayar Tutum Ölçeği "Computer Attitude Scale" (CAS), Loyd ve Gressard (1984) tarafından geliştirilmiş ve Berberoğlu ve Çalıköğü (1991) tarafından Türkçe'ye uyarlanmıştır (15). Aynı ölçek 2008 yılında Şerefhanoglu, Nakiboğlu ve Gür tarafından tekrar ele alınıp geçerliliği ve güvenilirliği yapılarak soru sayısı 40'tan 21'e düşürülmüştür (16). Bu çalışmada 21 maddelik kısa formu kullanıldı. Beşli likert türündeki bu ölçekte her bir madde için; "Kesinlikle Katılmıyorum", "Katılmıyorum", "Kararsızım", "Katılıyorum" ve "Tamamen Katılıyorum" seçenekleri yer almakta idi. Ölçek sorularına verilen yanıtlar 1'den 5'e kadar puanlandı. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 105, en düşük puan ise 21'dir. Elde edilen puan; 21 puan ise çok düşük, 22-42 puan arası düşük, 43-63 puan arası orta, 64-84 puan arası yüksek, 85-105 puan arası çok yüksek olarak değerlendirilmektedir. Puanın yüksek olması öğrencinin bilgisayara yönelik tutumlarının fazla olduğunu göstermektedir.

Araştırmada elde edilen veriler SPSS Windows 15.0 programı kullanılarak analiz edildi. Elde edilen veriler tanımlayıcı istatistikler (ortalama, standart sapma, yüzde) kullanılarak değerlendirildi. Veriler normal dağılım gösterdiğinden bilgisayar tutumunu etkileyen faktörleri belirlemek amacı ile tek yönlü varyans ve bağımsız gruplarda t testi analizleri uygulandı. Anlamlılık düzeyi $p < 0,05$ olarak kabul edildi.

Araştırmanın sınırlılığı: Araştırmada öğrencilerin kişilik özellikleri değerlendirilirken psikiyatrik ve tıbbi durumlarından söz edilmemiştir.

Bulgular

Araştırmaya katılan öğrencilerin yaklaşık yarısı 12 yaşında olduğunu (%40,2), bilgisayar kullanmaya 5-10 yaşında başladığını (%58,2), büyük çoğunluğu bilgisayarı ilk evde kullanmaya başladığını (%77,9) belirtti.

Öğrencilerin Bilgisayar Tutum Ölçeği (BTÖ) puan ortalaması incelendiğinde; BTÖ toplam puan ortalamasının

59,16±9,39 (min: 26,0; max: 84,0) olduğu belirlendi. Öğrencilerin demografik özellikleri ile BTÖ puan ortalaması karşılaştırıldığında öğrencilerin yaş grupları ile BTÖ puan ortalaması arasında anlamlı fark olduğu ($p < 0,01$) belirlendi (Tablo I). Puan farkı olan grubu belirlemek amacı ile yapılan Tukey HSD ileri analizinde 12 yaş ile 14 yaş grubu arasında anlamlı fark olduğu ($f = 4,687$, $p = 0,01$) 14 yaşındaki çocukların BTÖ puan ortalamalarının anlamlı derecede daha yüksek olduğu belirlendi.

Araştırmaya katılan öğrencilerin yarıdan fazlası (%57,4) kız idi. Öğrencilerin %89,3'ü evinde bilgisayar olduğunu, %45,1'i kendine ait bilgisayarı olduğunu belirtirken, tamamına yakını (%91,8) bilgisayar kullandığını belirtti. Belirtilen değişkenler ile BTÖ puan ortalaması karşılaştırıldığında BTÖ puan ortalaması açısından gruplar arasında anlamlı fark olmadığı belirlendi (Tablo II).

Bilgisayar kullanım amaçlarına göre dağılımları incelendiğinde öğrencilerin büyük çoğunluğunun bilgisayarı oyun-eğlence (%74,6) ve araştırma-öğrenme (%74,6) amacıyla kullandıkları belirlendi. Bilgisayar kullanım amacı ile BTÖ puan ortalaması karşılaştırıldığında bilgisayarı araştırma-öğrenme amacı ile kullanan öğrencilerin bu amaçla kullanmayan öğrencilere göre BTÖ puan ortalamasının anlamlı derecede daha düşük olduğu belirlendi (Tablo III).

Öğrencilerin %59'u bilgisayarının teknik açıdan oyun için yeterli olduğunu belirtirken %21,3'ü yeterli olmadığını belirtti. Bilgisayarın teknik açıdan oyun için yeterli olma durumu ile BTÖ puan ortalaması incelendiğinde gruplar arasında anlamlı fark olduğu ($f_{ev} = 3,131$, $p = 0,028$) belirlendi. Farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için yapılan ileri analizde bilgisayarının teknik özellikleri yeterli olan öğrenciler ile yeterli olmayan öğrencilerin puan ortalamaları arasından anlamlı fark olduğu ($p = 0,025$), bilgisayarının teknik özelliği yeterli olan öğrencilerin puan ortalamalarının anlamlı derecede daha yüksek olduğu belirlendi.

Öğrencilerin yaklaşık yarısı, evde (%53,2) ve okulda (%50) bilgisayar oynamaları için izin verilmediğini bildirdi. İzin verilme durumu ile BTÖ puan ortalaması karşılaştırıldığında gruplar arasında anlamlı farklılık olmadığı ($f_{ev} = 0,976$, $p_{ev} = 0,519$, $F_{okul} = ,980$, $p_{okul} = 0,512$) belirlendi.

Öğrencilerin %14,8'i internette oyun oynamadığını belirtirken, %75,4'ü evde, %12,3'ü arkadaş-akrabaalarında, %11,5'i internet kafede ve %7,4'ü okulda internet oyunu oynadığını belirtti. İnternette oyun oynama yerleri ile BTÖ puan ortalaması karşılaştırıldığında gruplar arasında anlamlı fark olmadığı ($p > 0,05$) belirlendi.

Öğrencilerin yarıdan fazlası (%54,9) bilgisayarda zeka oyunu oynamayı tercih ettiğini belirtirken yaklaşık yarısı

Özellikler	n	%	BTÖ ort ± ss	f	p
Yaş					
12 yaş	49	40,2	57,10±11,52	4,687	<0,01
13 yaş	33	27,0	57,85±6,84		
14 yaş	40	32,8	62,75±7,23		
Bilgisayar kullanmaya başlama yaşı					
5 yaşından önce	7	5,7	52,57±13,20	2,504	0,086
5-10 yaş	71	58,2	60,32±9,28		
10 yaşından sonra	44	36,1	58,32±8,59		
Bilgisayarı ilk kullandığı yer					
Ev	95	77,9	59,14±9,02	0,929	0,398
Okul-internet cafe	6	4,9	63,83±10,26		
Arkadaş-akraba evi	21	17,2	57,90±10,81		

Özellikler	n	%	BTÖ ort ± ss	t	p
Cinsiyet					
Kız	70	57,4	58,46±8,51	-,953	0,343
Erkek	52	42,6	60,10±10,48		
Evde bilgisayar varlığı					
Var	109	89,3	58,89±9,51	-,904	0,368
Yok	13	10,7	61,38±8,34		
Kendinize ait bilgisayar varlığı					
Var	56	45,9	60,11±9,17	1,031	0,305
Yok	66	54,1	58,35±9,57		
Bilgisayar kullanma durumu					
Kullanıyorum	112	91,8	59,35±9,51	,756	0,451
Kullanmıyorum	10	8,2	57,00±8,11		

Tablo III. Öğrencilerin bilgisayar kullanım amacına göre BTÖ puan ortalaması					
*Bilgisayar kullanım amacı	n	%	BTÖ ort ± ss	t	p
Oyun-eğlence	91	74,6	59,30±9,54	0,283	0,778
İletişim	61	50,0	59,57±8,18	0,490	0,625
Araştırma-öğrenme	91	74,6	57,95±9,05	-2,491	0,014
Yazı yazma	18	14,8	56,50±8,78	-1,303	0,195

* Birden fazla seçenek işaretlendi.

Tablo IV. Öğrencilerin oyun sırasındaki duygu durumlarına göre dağılımı				
Oyun sırasındaki duygu	n	%	t	p
Zevk alırım	77	63,1	0,299	0,76
Seviniyorum	33	27,0	0,321	0,74
Sıkıntıyı unutuporum	51	41,8	0,664	0,50
Eğleniyorum	86	70,5	1,284	0,20
Mutlu oluyorum	35	28,7	0,309	0,76
Stres attığımı hissediyorum	62	50,8	2,118	0,03
Kazanmak istiyorum	48	39,3	1,116	0,27
Huzurlu oluyorum	22	18,0	1,195	0,24
Kendimi oyunun akışına bırakırım	31	25,4	0,600	0,55
Oyun hiç bitmesin istiyorum	21	17,2	0,681	0,49

(%45,1) savaş oyunu oynamayı tercih ettiğini belirtti. Diğer tercih edilen oyunların araba yarışı (%25,4), yapboz (%9,0) ve atari (%9,0) olduğu belirlendi. Oyun tercihleri ile BTÖ toplam puan ortalaması karşılaştırıldığında aralarında anlamlı farklılık olmadığı ($p>0,05$) belirlendi.

Öğrencilerin %12,3'ü hiç oyun oynamadığını belirtirken, %34,4'ü haftada 1-2 gün, %26,2'si 3-4 gün, %27,1'i 5-7 gün oyun oynadıklarını belirtti. Öğrencilerin haftalık ortalama oyun süresinin ise $9,82\pm 15,99$ saat olduğu belirlendi. Haftalık bilgisayar oyunu oynanan gün sayısı ile BTÖ toplam puan ortalaması karşılaştırıldığında gruplar arasında anlamlı farklılık olmadığı ($f=2,269$, $p=0,084$) belirlendi.

Öğrencilerin çoğunluğunun bilgisayar oyununu eğlence amaçlı (%60,7) oynadıkları, bunun dışında boş zaman geçirme (%14,7), düşünme yeteneğini geliştirme (%13,9) ve rahatlama (%10,7) amacıyla oynadıkları belirlendi.

Öğrencilerin yaklaşık yarısı bilgisayar oyunlarının beyine göze zarar verdiğini (%47,6) ve bağımlılık yaptığını (%47,6) belirtirken %20,5'i bilgisayar oyunlarının zararlı olmadığını belirtti. Bilgisayar oyunlarının zararlı olmadığını düşünen öğrencilerin BTÖ toplam puan ortalamasının anlamlı derecede daha yüksek olduğu belirlendi ($t=-2,073$, $p=0,040$).

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynarken yaşadıkları duygulara göre dağılımları incelendiğinde; öğrencilerin çoğunluğu bilgisayar oyunu oynarken eğlendiğini (%70,5) ve zevk aldığını (%63,1), yaklaşık yarısı (%50,8) oyun sırasında stres attığını belirtti. Stres attığını hisseden öğrencilerin BTÖ

toplam puan ortalaması ile diğer öğrencilerin BTÖ toplam puan ortalaması arasında anlamlı fark olduğu ($p=0,03$), stres attığını hisseden öğrencilerin BTÖ toplam puan ortalamasının anlamlı derecede yüksek olduğu belirlendi (Tablo IV).

Öğrencilerin oyun sonrası yaşadıkları duygulara göre dağılımı incelendiğinde öğrencilerin yarıdan fazlasının (%64,8) oyun sonrası da eğlendiğini hissetmeye devam ettiğini belirtti. Öğrencilerin yaklaşık yarısı oyun sonrası sıkıntılarını unuttuğunu (%42,6), stresinin azaldığını (%44,3) ve kendilerini daha zeki hissettiğini (%33,6) belirtti. Oyun sonu kendini daha zeki hisseden öğrencilerin BTÖ toplam puan ortalamasının anlamlı derecede yüksek olduğu belirlendi ($t=2,246$, $p=0,027$).

Tartışma

İlköğretim ikinci kademedeki okuyan öğrencilerin bilgisayara yönelik tutumlarını belirlemek amacı ile yapılan çalışmada, bilgisayar tutum ölçeği toplam puanları hesaplandığında öğrencilerin bilgisayara karşı tutumlarının orta düzeyde ($59,16\pm 9,39$) olduğu bulunmuştur. Şerefhanoglu ve ark. (2008), Altun ve ark. (2011) ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin bilgisayara yönelik tutumlarını incelemiş ve öğrencilerin bilgisayara yönelik tutumlarının yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır (16,17). Aradaki fark çalışmamıza katılan öğrencilerin sosyoekonomik düzeyi Şerefhanoglu ve ark., Altun ve ark.'nın çalışmalarını yürüttüğü öğrencilere göre düşük gelir ortalamasına sahip olduğu şeklinde yorumlayabiliriz.

Çalışmamızda öğrencilerin bilgisayar tutumlarını etkileyebileceği düşünülen sosyo-demografik özelliklerden cinsiyet ile bilgisayara yönelik tutumlar arasında anlamlı farklılık olmadığı belirlenmiştir. Bu bulgu literatürle benzerlik göstermektedir (18-21). Bu durum bilgisayar kullanımının cinsiyetler arası fark gözetilmeksizin geniş kitleleri etkilediğini düşündürmektedir.

Çalışmamızda öğrencilerin yaş gruplarına göre bilgisayara yönelik tutumları karşılaştırıldığında 12 yaş ile 14 yaş grubu arasında anlamlı fark olduğu ($p=0,01$), 14 yaşında öğrencilerin BTÖ toplam puan ortalamasının anlamlı derecede yüksek olduğu belirlenmiştir. Ortalama puanlara bakıldığında yaş BTÖ puan ortalamalarında da genel bir artış görülmektedir. Bu durum yaş ilerledikçe çocukların bilgisayara olan ilgisinin arttığını düşündürmektedir.

Çalışmamızda öğrencilerin %89,3'ünün evde bilgisayarı olduğu, %10,7'sinin ise bilgisayarının olmadığı belirlenmiştir. Öğrencilerin evinde bilgisayar bulunması ile bilgisayara yönelik tutumları arasında anlamlı bir fark belirlenmemiştir. Keskin de (2006), çalışmasına katılan öğrencilerin %84'ünün evinde bilgisayar olduğunu, öğrencilerin evlerinde bilgisayar olma durumunun bilgisayara yönelik tutumlarını etkilemediğini belirtmiştir (19).

Çalışmamızda dikkat çekici bulgulardan biri de öğrencilerin neredeyse yarısına yakınının (%45,1) savaş oyunlarını tercih etmesidir. Kıran'ın (2011), şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkilerini incelemek amacı ile yaptığı çalışmaya göre öğrencilerin %80'inin şiddet içeren

oyunları oynamayı tercih ettikleri belirlenmiştir (22). Bayrak (2001)'in Lefkoşa' daki bir liseye devam eden 686 ergen üzerinde yaptığı çalışmada da internette oynanan oyun türlerinin çoğunlukla şiddet içerikli olduğu bildirilmiştir (23). Bu bulgular, öğrencilerin savaş oyunlarını daha heyecanlı bulmaları nedeniyle tercih ettiklerini düşündürmektedir.

Çalışmamızda öğrenciler bilgisayar oyununu en çok evlerinde kullandıklarını belirtmişlerdir. Bunu arkadaş veya akraba evi, internet cafe izlemiştir. Bu bulgu Tercan ve ark. (2011) çalışma sonuçları ile benzerlik göstermektedir (24).

Çocuklar ve gençler bilgisayar ve interneti oyun oynama, müzik dinleme, yazı yazma, ders çalışma gibi farklı amaçlar için kullanılmaktadırlar (25). Çalışmamızda öğrencilerin bilgisayar kullanım amaçlarına göre dağılımları incelendiğinde büyük çoğunluğunun oyun-eğlence (%74,6) ve araştırma-öğrenme (%74,6) amacıyla bilgisayar kullandıkları belirlendi. Madell ve Muncer (2004) yaptığı çalışmada, öğrencilerin %67'sinin müzik dinlemek, %56'sinin internette gezinti yapmak ve %55'inin elektronik postalarını kontrol etmek için bilgisayar kullandığı bulunmuştur (26). Benzer şekilde Intel'in 2009 yılında ailelerin çocuklarının bilgisayar kullanma alışkanlıklarına yönelik görüşlerini değerlendirmek amacıyla yaptığı çalışmada, çocukların bilgisayar kullanım amaçları arasında eğlencenin %35 ile ilk sırada yer aldığı görülmüştür (27).

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama amaçları incelendiğinde; %60,7'sinin eğlence, %14,7'sinin boş zaman geçirme amaçlı oynadığı belirlendi. Kiran'ın (2011) yaptığı çalışmada öğrencilerin yarısı stres ve yorgunluk atmak, boş zamanları değerlendirmek amacıyla oynadıklarını belirtmişlerdir (22). Öğrencilere "Sizce bilgisayar oyunu zararlı mı?" sorusu sorulduğunda; yaklaşık yarısı bilgisayar oyunlarının beyine-göze zarar verdiğini (%47,6) ve bağımlılık yaptığını (%47,6) belirtirken, %20,5'i bilgisayar oyunlarının zararlı olmadığını belirtmiştir. Öztürk'ün (2007) yaptığı çalışmada öğrencilerin %23,4'ünün bilgisayar oyunlarının bağımlılık yaptığı görüşüne katıldıkları bulunmuştur (28).

Bilgisayar oyunlarının sık oynanması ve bağımlılık yapmasının en önemli nedenleri arasında, çocukların bilgisayar oyunlarını çok eğlenceli bulması ve stres attığını hissedip rahatlaması sayılabilir. Çalışmamıza katılan öğrencilerin büyük çoğunluğu (%70,5) bilgisayar oyunlarını eğlenceli bulduğunu, yarısı da (%50,3) stres attığını hissettiğini belirtmiştir. Oyunun eğlenceli ve rahatlatıcı yanı bilgisayar karşı olan tutumu olumlu etkileyebilmektedir. Nitekim çalışmamızda oyun sırasında stres attığını hisseden öğrencilerin BTÖ puan ortalamasının anlamlı derecede yüksek olduğu bulunmuştur.

Bilgisayara yönelik tutumu etkileyebileceği düşünülen bir diğer durum ise çocuğun oyun sonunda kendini nasıl hissettiğidir. Çalışmamızda oyun sonrası kendini zeki hisseden çocukların BTÖ puan ortalaması anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Bu durum çocukların kendilerini pozitif hissettiren davranışlara yöneldiğini ve bilgisayarın olumlu etkilerini gördükçe bilgisayara yönelik tutumlarının da yüksek olacağını düşündürmektedir.

Sonuç olarak; ilköğretim ikinci kademedeki öğrenim gören öğrencilerin bilgisayar tutumlarının orta düzeyde

olduğu belirlendi. Öğrencilerin bilgisayar tutumlarını arttıran etkenlerin;

- Yaş (14 yaşında olma),
- Bilgisayarı araştırma-öğrenme amacıyla kullanma,
- Bilgisayarın teknik özelliğinin oyun için yeterli olması,
- Bilgisayar oyunlarının zararlı olmadığını düşünme,
- Bilgisayar oyunu sırasında stres attığını hissetme,
- Bilgisayar oyunu sonrası kendini daha zeki hissetme olduğu belirlendi.

Bilgisayar oyunları, çocuk ve gençlerin günlük yaşamlarını, akademik başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkileyen bir konudur. Bu nedenle bilgisayarın olumsuz kullanımına yönelik risk gruplarının belirlenmesi ve önlem alınması önem taşımaktadır. Yukarıda belirtilen risk gruplarının bilgisayar kullanımına yönelik bilinçlendirilmesi ve bilinçli teknoloji kullanımına yönlendirilmesi gerekmektedir. Bununla ilgili olarak risk grubundaki öğrencilerin, anne-babalarının, öğretmenlerinin bilgilendirilmesi ve bilgisayarı bilgiye ulaşma aracı olarak tanıtılması önerilmektedir.

Kaynaklar

1. Doğan ÖF. Video Games and Children: Violence in Video Games. *New/Yeni Symposium Journal* 2006; 44: 161-4.
2. Horzom MB, Aras T, Balta ÖÇ. Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* 2008; 3: 76-88.
3. Özcan NK. Çocuk ve Gençlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımı. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi* 2003; 78: 4-8.
4. NCES (National Center For Education Statistics). *Computer and Internet Use by Children and Adolescents in 2001 Statistical Analysis Report: October 2003*. U.S. Department of Education Institute of Education Sciences, NCES 2004-014.
5. Turov J. *The Internet and The Family: The View From The Parents, The View From The press*, Annenberg Public Center Of The University Of Pennsylvania, 1999.
6. *Internet World Stats*, <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> (31/03/2011).
7. *Final recommendations for policy, methodology and research*, http://eukidsonline.metu.edu.tr/file/final_recommendations.pdf (02/03/2012).
8. Horzom MB. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi* 2011; 159: 56-68.
9. Tarhan N. *Psikolojik Savaş Gri Propaganda*. İstanbul, Türkiye, Timaş Yayınevi, 2002.
10. T.C. İçişleri Bakanlığı Araştırma ve Etütler Merkezi (AREM), *İnternet ve çocuklar/gençler, sanal dünya 2001*, http://www.arem.gov.tr/yayin/internet_ve.pdf (10.10.2012).
11. Chiu SI, Lee JZ, Huang DH. *Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan*. *Cyberpsychol Behav* 2004; 7: 571-81.
12. Hauge MR, Gentile DA. *Video Game Addiction Among Adolescents: Associations with Academic Performance and Aggression*. Presented at Society for Research In Child Development Conference 2003, <http://www.psychology.iastate.edu/FACULTY/dgentile/SRCD%20Video%20Game%20Addiction.pdf> (23.10.2012).
13. Setzer VW, Duckett GE. "The Risks To Children Using Electronic Games" This paper was presented as a poster paper at the Asia Pacific Information Technology in Training and Education. Conference and Exhibition 1994, <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html> (23.10.2012).

14. Wan CS, Chiou WB. Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychol Behav* 2006; 9: 762-6.
15. Berberoğlu G, Çalıkoğlu G. Türkçe Bilgisayar Tutum Ölçeğinin Yapı Geçerliliği. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi* 1991; 24: 841-5.
16. Şerefhanoğlu H, Nakiboğlu C, Gür H. İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Tutumlarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi: Balıkesir Örneği. *İlköğretim Online* 2008; 7: 785-99.
17. Altun T, Yiğit N, Adanur Z. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Tutumlarının İncelenmesi: Trabzon İli Örneği. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education* 2011; 2: 69-86.
18. Köse S, Gezer K. Buldan (Denizli) İlçesi Lise Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Tutumları. *Buldan Sempozyumu 2006, Denizli*, <http://buldanmyo.pamukkale.edu.tr/kitap/2.oturum/4.pdf> (5 Mayıs 2012).
19. Keskin S. Üstün ve Özel Yetenekli Çocuklar ve Bilgisayara ve Bilgisayar Dersine Yönelik Tutumları [Yüksek Lisans Tezi]. Balıkesir Üniversitesi, 2006.
20. Altun A, Gürcan Z, Yıldırım ÜN. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersine İlişkin Algıları. Çalışma, IV. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu 2004, Sakarya.
21. Aşkar P, Yavuz H, Köksal M. Students perceptions of computer assisted instruction environment and their attitudes towards computer assisted learning. *Educational Research* 1992; 34: 133-9.
22. Kıran Ö. Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği). *Samsun Sempozyumu 2011, Samsun*.
23. Bayraktar F. İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü. *Yayınlanmamış Doktora Tezi, İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü*.
24. Tercan İ, Sakarya S, Çoklar AN. Çocukların Gözüyle Onların İnternet Kullanım Profilleri ve Ailelerin Getirdiği Sınırlandırmalar: Anamur İlçe Örneği. *5th International Computer & Instructional Technologies Symposium 2011, Elazığ*.
25. Li X, Atkins MS. Early childhood computer experience and cognitive and motor development. *Pediatrics* 2004; 113: 1715-22.
26. Madell D, Muncer S. Gender differences in the use of the internet by English secondary school children. *Soc Psychol Educ* 2004; 7: 229-51.
27. Intel "Dijital Aileler" Araştırması 2009, <http://newsroom.intel.com/docs/DOC-1392> (25.10.2012).
28. Öztürk D. Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duygusal Gelişimleri Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi [Yüksek Lisans Tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir 2007.