

Bilgisayar Oyun Tutum Ölçeği Öğretmen Formunun Geliştirilmesi

Ferahim Yeşilyurt¹, Nur Demirbaş Çelik²

Özet: Bu çalışmanın amacı, öğretmenlerin bilgisayar oyunlarına yönelik bir tutum ölçeği geliştirmektir. Bilgisayar Oyunları Tutum Ölçeği-Öğretmen Formu (BOTÖ-ÖF), geliştirilirken daha önce Yeşilyurt ve Demirbaş-Çelik (2019) tarafından Bilgisayar Oyunları Tutum Ölçeği-Ebeveyne Formu'ndan esinlenilmiştir. Bu ölçekte yer alan maddeler öğretmenlere yönelik olarak değiştirilmiştir. Araştırma iki farklı çalışma grubu bulunmaktadır. Birinci çalışma grubu, açımlayıcı faktör analizi ve güvenilirlik analizini yapmak üzere 109 öğretmenden oluşmaktadır. İkinci çalışma grubu doğrulayıcı faktör analizini yapmak üzere 98 öğretmenden oluşmaktadır. Ölçeğin Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı .848, Barlett Testi anlamlılık değeri $\chi^2 = 469.086$; $p < .01$ bulunmuştur. Ölçeğin Negatif yaklaşım boyutunun iç tutarlılık katsayısı, .89; pozitif yaklaşım için .75 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre ölçek geçerli ve güvenilir bir araçtır. Ayrıca kendileri bilgisayar oyunu oynayan öğretmenler öğrencinin oynamasına pozitif yaklaşım düzeyleri daha yüksektir. Öğretmenlerin mesleki deneyimine göre bilgisayar oyun tutumları değişmemektedir.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar Oyunları, Öğretmen, Oyun, Tutum, Ölçek

Geliş Tarihi: 23.02.2020 – **Kabul Tarihi:** 15.09.2020 – **Yayın Tarihi:** 29.09.2020

DOI: 10.29329/mjer.2020.272.8

Developing the Teacher Form of Computer Game Attitude Scale

Abstract: This study aims to develop an attitude scale that will determine teachers' attitudes towards computer games. Computer Games Attitude Scale-Parent Form prepared by Yeşilyurt and Demirbaş-Çelik (2019) was used in the development phase of the Computer Games Attitude Scale-Teacher Form (CGAS-TF). The items on this scale have been changed for teachers. There are two different study groups in the research. The first study group consists of 109 teachers to perform exploratory factor analysis and reliability analysis. The second study group consists of 98 teachers to perform the confirmatory factor analysis. According to the results, Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) coefficient of the scale was .848, Bartlett's test significance value was $\chi^2 = 469.086$; $p < .0$. While the internal consistency coefficient of the scale's negative approach dimension was .89, it turned out to be .75 for the positive approach. According to these results, the scale was determined as a valid and reliable tool. Besides, teachers who play computer games have higher positive attitude levels towards students' playing computer games. Computer game attitudes of teachers do not change depending on their professional experiences.

Keywords: Computer games, teacher, game, attitude, scale

¹ **Ferahim Yeşilyurt**, Instructor Dr., Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-2490-2685

Correspondence: ferahim1@gmail.com

² **Nur Demirbaş Çelik**, Assist. Prof., Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık, Alanya Alaaddin Keykubat Üniversitesi, ORCID: 0000-0001-7920-4361

GİRİŞ

Bilgisayar oyunları internetin hayatımıza girmesiyle birlikte her yaştan gönüllü katılımcıyı kendisine çekmiştir. Sadece Amerika Birleşik Devletleri'nde 164 milyondan fazla yetişkin video oyunu oynuyor ve tüm Amerikalıların dörtte üçünün evlerinde en az bir oyuncu bulunmaktadır (esa,2019). Newzoo tarafından paylaşılan 2017 Küresel Oyun Pazarı Raporu'na göre, Türkiye'de 30,8 milyondan fazla oyuncu bulunmaktadır. İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte bilgisayar oyunları kullanıcılara yepyeni bir deneyim elde etme fırsatı vermiştir. Bu yeni deneyimle birlikte artık oyun ortamları için fiziksel ve coğrafi sınırlar ortadan kalkmış dünyanın her bölgesinden oyuncu ile artık oyun ortamında buluşma şansı ortaya çıkmıştır.

Birçok oyuncu için internet üzerinden oyun oynamak oldukça eğlencelidir. Ancak bazı bireylerde sorunlu hale gelebilmektedir. Bilgisayar oyunlarının yaygınlaşması beraberinde bazı sorunları da ortaya çıkarmaya başlamıştır. Bu sorunlarla ilgili yapılan çalışmalar ağırlıklı olarak bağımlılık (Ayas, 2012; Horzum, 2011; Van Rooij, vd 2011; Yeşilyurt, 2014), şiddet etkisi (Anderson ve Bushman, 2001; Anderson ve Dill, 2000; Bilgi, 2005; Bushman ve Huesmann, 2006; Durkin ve Barber, 2002; Ferguson, 2007; Kars, 2010; Rosas ve ark., 2003) ve sosyal yaşantıyı kısıtlama (Sağlam,2011;Yeşilyurt,2014) konularında yapılmıştır. Aynı zamanda yapılan çalışmaların önemli bir bölümü ise siber zorbalık konusundadır (Arıcak, 2009; Ayas ve Horzum, 2011; Ayas, 2012; Aydoğan, 2009; Erdur-Baker ve Kavşut, 2007; Serin, 2012; Yaman ve Peker, 2012).

Yapılan çalışmalardan elde edilen sonuçların birbiriyle çeliştiği araştırmacıların üzerinde anlaştıkları konuların azlığı göze çarpmaktadır. Oyun bağımlılığının yaygınlığı, belirtileri ve tedavisi konusunda henüz yeterli bilgiye ulaşılamamıştır. Yaygınlık çalışmalarında birbirinden oldukça farklı sonuçlar elde edilmiştir. Çalışmalarda Mentzoni, (2011) %0,6 , Laconi, Pirès, & Chabrol, (2017) %2, Lemmens vd., (2015) ., %50 Hur , (2006) %4, % 4,9 Desai vd. (2010), Peker vd. (2010) % 7,9 , Van Roij vd.(2011) %3 olarak bulunmuştur.

Bilgisayar oyunları oynamanın saldırganlığa neden olup olmayacağı konusunda alan yazında farklı görüşler bulunmaktadır. Bazı araştırmalarda bilgisayar oyunları ve şiddet davranışları arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu saptanmıştır (Anderson ve Bushman, 2001; Anderson ve Dill, 2000; Demirtaş Madran, & Ferligül Çakılcı, 2014). Bazı araştırma sonuçlarına göre ise çevrim içi oyunlar ve saldırganlık davranışı arasında ilişki bulunmamaktadır (Ferguson, 2007; Kıran 2011).

Bilgisayar oyunları ile ilgili bir endişe de sosyalleşmesine zarar vereceğiyle ilgilidir. Bu endişenin aksine Yeşilyurt (2014) tarafından yapılan araştırmada bilgisayar oyunlarının hem oyun oynama sürecinde hem de gerçek yaşamdaki arkadaş ilişkilerini geliştirdiği ve sosyalleşmeye katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Sağlam (2011) tarafından yapılan çalışmada ergenlerin oyunlar ile fazla vakit geçirmesinin, arkadaş ilişkilerini ve aileleri ile vakit geçirmelerini etkilemediği bulunmuştur. Diğer taraftan bilgisayar oyunlarının yararları üzerine de çalışmalar yapıldığı

görülmektedir (Çankaya ve Karamete, 2008; Altınbulak, Emir ve Avcı, 2006; Kaya ve Elgün, 2015; Coşkun, 2008).

Sanal gerçeklik, robotik cerrahi, giyilebilir teknolojiler, akıllı telefonlar, uzaktan erişimli ev kontrol sistemleri gibi teknolojiye dayalı yenilikleri konuştuğumuz bir dönemde gençlerin bu çağa uygun alışkanlıkları kazanması bir zorunluluk haline gelmiştir. Bu alışkanlıkların kazandırılmasında bilgisayar oyunları oldukça fayda sağlamaktadır (Prensky, 2001; Rosas vd, 2003). Bilgisayar oyunları öğrenilmesi güç konuları ilgi çekici hale getirerek davranış değişikliği yaratabilir (Kebritchi vd, 2008).

Ergenlerin bilgisayar oyunlarından etkilenmesinde öğretmenlerin önemli bir rolü vardır. Çocuk ve gençlerin aileleri dışında en uzun süre birlikte oldukları kişi öğretmenleridir. Öğretmenler sınıfın en önemli kişisi (Başaran, 1994) olmasının yanı sıra tutum ve davranışlarıyla da önemli bir modeldirler. Bu nedenle bilgisayar oyunlarına karşı tutumları da öğrenciler üzerine etkide bulunmaktadır. 21. yüzyıl fırsatlarından yararlanabilmek için öğretmenlerin teknolojiye, internete ve bilgisayar oyunlarına karşı olumlu tutumunun olması gerekmektedir. Gelişen teknolojiye uyum sağlamak ve 21. Yüzyılın getirdiği fırsatlardan yararlanabilmek için birçok alanda bilgisayar oyunları fırsatını değerlendirmek bir zorunluluktur. Bu süreçte gençlerin bilgisayar oyunlarını ele almalarında öğretmenlerin bakış açıları ve tutumları oldukça önemlidir. Alan yazında öğretmen tutumları üzerine bazı çalışmalar yapıldığı görülmektedir (Cüre ve Özden, 2008; Çetin ve Güngör, 2014; Yavuz ve Coşkun 2008). Ancak bilgisayar oyunları nispeten daha yeni bir konu olduğu için henüz bu alanda yapılmış çalışmaya rastlanmamıştır. Öğretmenlerin bilgisayar oyunlarını etkin olarak ve verimli bir şekilde kullanmaları öğrencilerin de bu ortamları verimli biçimde kullanmaları için yol gösterici olacaktır. Bu sayede öğrencilerin bilgisayar oyunları ile ilgili fırsatları değerlendirmeleri ayrıca sorunlu kullanımların da azaltılmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu doğrultuda bilgisayar oyunları ile ilgili kaygıları ortaya çıkarmak ve fırsatları görebilmek için bilgisayar oyunlarına karşı tutumların ortaya çıkarılması gerekmektedir. Çalışmanın amacı öğretmenlerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarını ortaya çıkarmak için geçerli ve güvenilir bir ölçme aracının geliştirilmesidir.

YÖNTEM

Bu çalışma, tarama modelinde gerçekleştirilmiş nicel bir araştırmadır. Tarama modeli, mevcut durumu olduğu gibi betimlemeyi hedeflemektedir (Fraenkel ve Wallen, 2006).

Çalışma grubu

Araştırmanın çalışma grubunu İstanbul'da farklı eğitim kurumlarında çalışan öğretmenlerden oluşmaktadır. Çalışma grubu oluşturulurken uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Uygun örnekleme, araştırma katılmaya gönüllü ve kolay ulaşılabilir örneklem anlamına gelmektedir (Yıldırım ve Şimşek 2006). Çalışma grupları en kolay şekilde ulaşılabilen öğretmenlerden oluşmaktadır. Araştırma iki farklı çalışma grubu bulunmaktadır. Birinci çalışma grubu, açıklayıcı faktör analizi ve

güvenirlilik analizini yapmak üzere 109 öđretmenden oluřmaktadır. İkinci alıřma grubu dođrulamalı faktör analizini yapmak üzere 98 öđretmenden oluřmaktadır.

Birinci alıřma grubu 98 kadın, 10 erkek öđretmenden oluřmaktadır. Bu öđretmenlerin yařları 21 ile 51 arasında deđiřmektedir. Katılımcıları kaç yıldır öđretmenlik mesleđini yaptıkları da sorulmuřtur. Katılımcıların, 29'u (% 26,9) 1-5 yıl, 25'i (% 23,1) 6-10 yıl, 14'ü (% 13) 11-15 yıl, 26'sı (% 24,1) 16-20 yıl, 14'ü (% 13) 20 yıldan daha uzun süredir öđretmenlik yaptığını bildirmiřtir. Bu öđretmenlerin 29'u (% 26,9) zaman zaman bilgisayar oyunları oynadıđını, 79'u (%73,1) ise hibir şekilde dijital oyunlar oynamadıđını ifade etmiřtir.

alıřmanın ikinci grubunu farklı eğitim kurumlarında alıřan 90 (12 erkek, 78 kadın) öđretmenden oluřmaktadır. Bu öđretmenlerin yařları 22 ile 54 arasında deđiřmektedir.

Veri toplama araları

Kiřisel Bilgi Formu: Katılımcılara cinsiyet, yař, meslekteki yılları, bilgisayar oyunu oynayıp oynamadıklarını ierin bir bilgi formu verilmiřtir.

Bilgisayar Oyunları Tutum Öleđi-Öđretmen Formu'nu Geliřtirme Süreci:

Bilgisayar Oyunları Tutum Öleđi-Öđretmen Formu'nu (BOTÖ-ÖF), geliřtirilirken daha önce Yeřilyurt ve Demirbař-elik (2019) tarafından Bilgisayar Oyunları Tutum Öleđi-Ebeveyn Formu'ndan (BOTÖ-EF) esinlenilmiřtir. BOTÖ-EF'nin olumsuz yaklařım ve olumlu yaklařım olmak üzere iki boyutludur. Bu iki boyut toplam varyansın %54,7'sini açıklamaktadır. Dođrulamalı faktör analizi sonucunda göre: [χ^2 (51, N = 197) = 157.41, p < 0.01; GFI = 0.95; CFI = 0.95; IFI = 0.95; SRMR = 0.077; RMSEA = 0.084] ölek iyi uyum indeksleri üretmiřtir. Boyutların güvenirlilik katsayıları sırasıyla .85 ve .81'dir. BOTÖ-EF'nin üç hafta arayla yapılan test-tekrar test alıřması sonucunda iki ölüm arasındaki Pearson momentler arpım korelasyonu katsayısı olumsuz yaklařım için .74, olumlu yaklařım için .76 olarak hesaplanmıřtır. Bu ölekte yer alan maddeler öđretmenlere yönelik olarak deđiřtirilmiřtir. Bunun dıřında 6 öđretmenle birebir görüřülerek öđretmenlere öđrencilerin bilgisayar oynaması hakkındaki görüřleri sorulmuřtur. Bu görüřler erevesinde 12 maddelik öleđe 4 madde daha eklenmiřtir. Böylece 16 maddelik bir form oluřturulmuřtur. Bu formun deđerlendirilmesi için iki uzmandan görüř alınmıřtır. Ardından bu 16 maddelik form 10 öđretmene uygulanarak görüñüş geçerliliđi sınanmıřtır. 16 maddeden oluřan bu ölek 5'li likert (1: Hibir zaman-5: Her zaman) şeklinde derecelendirilmektedir.

İřlem:

BOTÖ-ÖF, İstanbul ilinde görev yapmakta olan öđretmenler arasında alıřmaya gönüllü katılan öđretmenlere uygulanmıřtır. Uygulamalar için bir Google form oluřturulmuř ve öđretmenlere duyurulmuřtur. Uygulamaların yaklařık 5-6 dakika sürmüřtür.

Verilerin Analizi

BOTÖ-ÖF öncelik 18 kişiden oluşan bir öğretmen grubuna uygulamış ve maddelerde herhangi bir problem olup olmadığı sorulmuştur. BOTÖ-ÖF geliştirme aşamasında öncelikle açımlayıcı faktör analizi yapılmıştır. Ardından ölçeğin güvenirliği için Cronbach Alfa katsayısı hesaplanmıştır. Ölçeğin test tekrar-test güvenirliği ise Pearson Momentler Çarpımı Korelasyonu ile incelenmiştir. Bu aşamada ölçeğe son şekli verildikten sonra öğretmenlerin cinsiyetine ve oyun oynayıp oynamama durumuna göre boyutların anlamlı farklılık gösterip göstermediği t testi ile incelenmiştir. Ayrıca öğretmenlerin mesleki yıllarında göre bilgisayar oyunlarına ilişkin tutumlarının farklılaşıp farklılaşmadığı tek yönlü varyans analizi ile test edilmiştir. Bu aşamaya kadar olan analizler SPSS.20 programında yapılmıştır. Ardından ölçeğin faktör yapısı ikinci çalışma grubunda LISRELL 8.8 programı kullanılarak doğrulayıcı faktör analizi ile incelenmiştir.

BULGULAR

Madde Analizi

BOTÖ-ÖF maddelerin ayırt ediciliğini belirlemek amacıyla düzeltilmiş madde toplam korelasyonları hesaplanmıştır. Büyüköztürk (2016) madde toplam korelasyonunun .30'un olması gerektiğini önermektedir. Madde toplam korelasyonunu .30'un olan 15. ve 16. Maddeler ölçekten çıkarılmıştır. Daha sonra açımlayıcı faktör analizi yapılmıştır. Bu analiz sonucunda birden fazla boyutta yüklenen maddeler de ölçeğe dahil edilmemiştir. Sonuç olarak kalan 12 maddeden oluşan bir form elde edilmiştir. Tekrar yapılan açımlayıcı faktör analizine göre ölçeğin betimleyici istatistikleri Tablo 1'de yer almaktadır. Tablo 1'e göre ölçekteki maddelerin ortalaması 1,8 ile 4,06 arasında değişmektedir.

Tablo 1. BOTÖ-ÖF'unun Betimleyici İstatistikleri

	Ortalama	SS
M01	2,13	0,96
M02	1,83	1,01
M03	4,15	1,05
M04	3,92	1,07
M05	2,04	1,09
M06	3,88	1,15
M07	2,21	1,11
M08	3,93	1,05
M09	2,13	1,15
M10	2,95	1,09
M11	3,85	1,10
M12	4,06	1,05

Açımlayıcı Faktör Analizi

Açımlayıcı faktör analizi sonuçlarına göre Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) değeri (.848) ve Barlett Küresellik Testi [$\chi^2 = 469.086$; $p < .01$] olarak elde edilmiştir. Temel Bileşenler Analizi varimax

döndürme yöntemi ile yapılmıştır. Bu analiz iki faktörlü bir yapı elde edilmiştir. Bu iki faktör toplam varyansın % 56'sını açıklamaktadır. Birinci faktör toplam varyansın % 33,2'sini açıklarken ikinci faktör toplam varyansın % 22.'sini açıklamaktadır. Birinci faktör sırasıyla 4., 12., 8., 11., v 13. maddelerden ikinci faktör 2., 7., 5., 9.,10. ve 1. maddelerden oluşmaktadır. 9, 10) pozitif yaklaşım olarak adlandırılmıştır. Birinci faktör negatif yaklaşım, ikinci faktör pozitif yaklaşım olarak isimlendirilmiştir.

Tablo 2. BOTÖ-ÖF'na ilişkin faktör yükleri

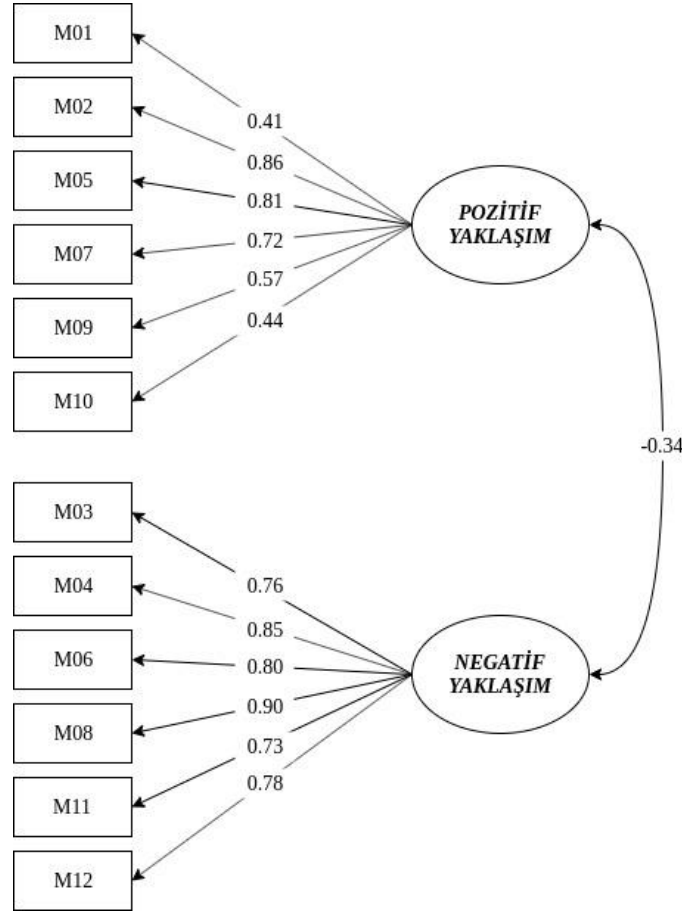
Maddeler	I. Faktör	II. Faktör
M04	,836	
M12	,824	
M08	,823	
M06	,804	
M11	,773	
M03	,748	
M02		,736
M07		,730
M05		,728
M09		,643
M10		,606
M01		,521

Tablo 2'ye göre negatif yaklaşım olarak isimlendirilen birinci faktör .75 ile .84 arasında değerler almaktadır. En yüksek faktör yükü olan dördüncü madde: “Bilgisayar oyunlarının öğrencinin okul başarısını düşüreceğinden endişeleniyorum.” olarak ifade edilmiştir. Pozitif faktör yaklaşım olarak isimlendirilen ikinci faktör .52 ile .74 arasında değerler almaktadır. Pozitif yaklaşımda en yüksek değer alan ikinci madde “Bilgisayar oyunları öğrenciler için bir iletişim aracıdır.” şeklinde ifade edilmiştir. Ölçeğin iki boyutu arasında ilişki olup olmadığı arasındaki Pearson momentler çarpım korelasyonu katsayısı ile incelenmiştir. Buna göre iki boyutun arasında düşük düzeye ($r = -.23$, $p < 0.01$) ilişki bulunmuştur. Açımlayıcı faktör analizi sonuçları ölçeğin öğretmenlerin bilgisayar oyunlarına ilişkin tutumunu açıkladığını göstermiştir.

Doğrulayıcı Faktör Analizi

BOTÖ-ÖF'unun faktör yapısını doğrulayıcı faktör analizi ile incelenmiştir. Yapılan doğrulayıcı faktör analizi sonuçları Ki-kare uyum testi (Chi-Square Goodness), CFI (Karşılaştırmalı uyum indeksi), GFI (Goodness Fit Index), IFI (Artırımlı Uyum İyiliği İndeksi), RMSEA (ortalama kareli yaklaşım hatalarının karekökü) ve SRMR (standartlaştırılmış ortalama hataların karekökü) gibi uyum indeksleri göz önüne alınarak değerlendirilmiştir. CFI, GFI ve IFI indeksleri için kabul edilebilir uyum indeksi 0.90, mükemmel uyum indeksi 0.95 olarak kabul edilmektedir (Kline, 2005). RMSEA için ise 0.08 kabul edilebilir uyumu, 0.05 ise mükemmel işaret etmektedir (Brown ve Cudeck 1993). Doğrulayıcı faktör analizi sonucu oluşan yapı Şekil 1'de sunulmuştur. Doğrulayıcı faktör analizi sonucunda 0.41 ile 0.90 arasında değerler alan bir yapı elde edilmiştir. Tüm t değerleri anlamlı olup

3.79 ile 11.04 arasında değişmektedir. Elde edilen modelin uyum iyiliği değerleri: [χ^2 (51, N = 90) = 83.45, $p < 0.05$; GFI = 0.90; CFI = 0.95; IFI = 0.95; SRMR = 0.087; RMSEA = 0.085]. Buna göre GFI ve RMSEA değerlerinin kabul edilebilir uyum gösterirken diğer iyi ve mükemmel uyum değerleri ürettiği söylenebilir. oranın da 3'ün altında olması mükemmel uyuma işaret etmektedir (Hoe, 2008). Bu çalışmada $\chi^2/df=1.64$ olması mükemmel uyumu göstermektedir.



Şekil 1. Ölçeğin DFA sonucu elde edilen faktör yükleri

Güvenirlilik Çalışmaları

BOTÖ-ÖF'unun güvenirliliği Cronbach Alfa katsayısı hesaplanmıştır. Negatif yaklaşım boyutunun iç tutarlılık katsayısı, .89; pozitif yaklaşım için .75 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin 22 öğretmene iki hafta araya uygulanan formları sonucunda Pearson korelasyon katsayısı negatif yaklaşım için .75, pozitif yaklaşım için .71 olarak hesaplanmıştır.

Öğretmenlerin oyun oynayıp oynamamasına göre bilgisayar oyunlarına karşı tutumların incelenmesi

Bilgisayar oyunlarına karşı negatif ve pozitif tutum puanlarının öğretmenlerin oyun oynayıp oynamamasına göre (anne veya baba olmaya) anlamlı farklılık gösterip göstermediği bağımsız t testi

incelenmiştir. Öncesinde yapılan normallik testi sonucunda kolmogorov-smirnov testi $p>0.05$ olduğu için normal dağılım hipotezi doğrulanmıştır. Elde edilen sonuçlar Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4. Öğretmenlerin Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamasına göre Pozitif ve Negatif Yaklaşım boyutlarının Bağımsız t Testi Sonuçları

Boyut	Oyun	N	\bar{x}	SS	t	p
Pozitif Yaklaşım	Evet	29	15,6	3,86	3,77	0,00
	Hayır	76	12,2	4,12		
	Evet	28	22,0	5,24		
Negatif Yaklaşım	Hayır	76	24,6	5,07	-2,32	0,02

Tablo 4 incelendiğinde öğretmenlerin kendilerinin bilgisayar oyunu oynamasına göre pozitif negatif yaklaşım puanlarında anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur ($p<0.05$). Buna göre kendileri de bilgisayar oyunu oynayan öğretmenlerin pozitif yaklaşım puanları ($\bar{x}=15,6$), kendileri bilgisayar oyunu oynamayan öğretmenlerde ($\bar{x}=12,2$) daha yüksektir. Bilgisayar oyunu oynamayan öğretmenlerin negatif yaklaşım puanı ($\bar{x}=24,6$) pozitif yaklaşım puanından ($\bar{x}=22,0$) daha yüksektir.

Mesleki deneyim: Öğretmenlerin meslek deneyimleri; 1-5 yıl, 6-10 yıl, 11-15 yıl, 16-20 yıl, ve 21 yıl üzeri olarak beş grupta sınıflandırılmıştır. Mesleki deneyime göre pozitif ve negatif yaklaşım farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek üzere tek yönlü varyans analizi yapılmıştır. Sonuçlar Tablo 5’te sunulmuştur. Analiz sonuçları öğretmenlerin mesleki deneyim yıllarına göre bilgisayar oyunlarına ilişkin tutumları arasında anlamlı bir fark olmadığı göstermiştir. ($p>0.05$).

Tablo 5. Mesleki deneyime göre Tek Yönlü Varyans Analizi Sonuçları

Boyutlar	M.Deneyim	N	Ort.	SS	F	p
Pozitif Yaklaşım	1-5 yıl	29	14,34	4,35	2,13	0,83
	6-10 yıl	25	14,04	3,54		
	11-15 yıl	14	12,00	4,45		
	16-20 yıl	23	11,39	3,73		
	20 yıl üstü	14	13,00	5,41		
Negatif Yaklaşım	1-5 yıl	29	23,76	4,45	0,297	0,88
	6-10 yıl	24	24,58	4,70		
	11-15 yıl	14	24,50	4,99		
	16-20 yıl	23	23,52	6,85		
	20 yıl üstü	14	22,93	5,28		

SONUÇ

Bu çalışmada öğretmenlerin bilgisayar oyunlarına karşı tutumunu belirleyen bir ölçek geliştirilemeye çalışılmıştır. Yapılan analizler sonucunda on iki maddeli, iki boyutlu bir ölçek geliştirilmiştir. Birinci boyuttaki maddeler (“Bilgisayar oyunları fiziksel sağlığı olumsuz etkiler.”) Bilgisayar oyunlarına karşı olumsuz bir tutum içerdiği için “olumsuz yaklaşım”, ikinci boyuttaki maddeler (“Bilgisayar oyunları çocuklar için sosyal bir ihtiyaçtır.”) olumlu bir tutum içeriği için olumlu yaklaşım olarak isimlendirilmiştir. Alan yazın incelendiğinde bilgisayar oyunlarına karşı

tutumun hem olumlu hem de olumsuz olabileceği görülmektedir. Bu bağlamda ortaya çıkan yapı alan yazınla örtüştüğü söylenebilir.

Yapılan analizlerde on iki maddelik ölçeğin uyum istatistiklerinin iyi düzeyde olduğu görülmektedir. Ayrıca ölçeğin güvenilirlik çalışmasında yeterli güvenilirliğe sahip olduğu görülmüştür. Öğretmenlerin bilgisayar oyunları ile ilgili bir ölçeğe rastlanmadığı için benzer ölçek geçerliği yapılamamıştır. Bu araştırmanın sınırlılıklarından biri olarak değerlendirilebilir. Üç hafta arayla yapılan test tekrar test puanları da ölçeğin güvenilirliğini doğrulamaktadır. Elde edilen sonuçlar ölçeğin öğretmenlerin bilgisayar oyunlarına yönelik tutumunu ölçmede kullanılabileceğini göstermektedir.

Öğretmenin kendisinin bilgisayar oyunu oynayıp oynamamasına göre öğrencilerin bilgisayar oyunlarına ilişkin tutumu değişmektedir. Kendileri bilgisayar oyunu oynayan öğretmenler öğrencinin oynamasına pozitif yaklaşım düzeyleri daha yüksektir. Tam tersi şekilde kendileri bilgisayar oyunu oynamayanların negatif yaklaşım düzeyleri daha yüksektir.

Öğretmenlerin mesleki deneyimine göre bilgisayar oyun tutumları değişmemektedir.

KAYNAKÇA

- Altınbulak, D., Emir, S. & Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişime ve kalıcılığa etkisi. *HAYEF: Journal of Education*, 3(2), 35-51.
- Anderson C.A. & Dill K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behavior in The Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78 (4) 772-790 Manchester: University of Manchester
- Anderson, C.A. & Bushman, B. J. (2001). Effects Of Violent Video Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, And Prosocial Behavior: A Metaanalytic Review Of The Scientific Literature. *Psychological Science*. 12, 353-359.
- Arıca, O. T. (2009). Üniversite öğrencilerindeki siber zorbalık davranışlarının bir yordayıcısı olarak psikiyatrik belirtiler. *Eurasian Journal of Educational Research*, 34, 167-184.
- Ayas, T. (2012). Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 627-636.
- Ayas, T., & Horzum, M. B. (2012). İlköğretim öğrencilerinin sanal zorba ve mağdur olma durumu. *İlköğretim Online*, 11(2), 2-13.
- Aydoğan, D., Dilmaç, B., & Deniz, E. (2009). İlköğretim öğrencilerinde sosyal destek ve siber zorbalığın incelenmesi. 18. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı'nda sunulmuş sözlü bildiri. Ege Üniversitesi, İzmir.
- Başaran, İ. E. (1994). *Eğitime giriş*. Kadioğlu Matbaası, Ankara.
- 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.
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2006). Short-Term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160(4), 348

- Büyüköztürk, Ş. (2016). *Veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Can, G. (2003). Perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education, *Yayınlanmamış yüksek lisans tezi*. METU, Ankara.
- Coşkun, H. (2008). Türkiye’de ikinci yabancı dilin oyun yoluyla etkili öğretimi. *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-89.
- Cüre, F. & Özden, N. (2008). Öğretmenlerin bilgi ve iletişim teknolojileri (BİT) uygulama başarıları ve BİT’e yönelik tutumları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(34), 41-53.
- Çankaya, S. & Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Çetin, O. & Güngör, B. (2014). İlköğretim öğretmenlerinin bilgisayar öz-yeterlik inançları ve bilgisayar destekli öğretime yönelik tutumları. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33(1), 55-77. DOI: 10.7822/egt206
- Demirtaş Madran, H. A. & Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99-107.
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). Video-gaming among high school students: Health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics*, 126(6), 1414-1424 DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2009-2706>
- Durkin, K., & Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(4), 373-392
- Erdur-Baker, Ö. Kavşut, F. (2007). Akran zorbalığının yeni yüzü: siber zorbalık. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, (27), 31-42.
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, 78(4), 309-316
- Fraenkel, J. R. ve Wallen, N. E. (2006). How to design and evaluate research in education. New York: McGrawHill Education
- Hoe, S.L. (2008). Issues and procedures in adopting structural equation modeling technique. *Journal of Applied Quantitative Methods*, 3(1), 76-83.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- <https://www.theesa.com/esa-research/2019-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/>
- Hur, M. H. (2006). Demographic, habitual, and socioeconomic determinants of Internet addiction disorder: an empirical study of Korean teenagers. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(5), 514-525. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.514>
- Kars, G. B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Kaya, S. & Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilköğretim öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.

- Kebritchi M. Hirumi A. Examining the pedagogical foundations of modern educational computer games. *Comput Educ.* 2008;51:1729–1743. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.05.004>
- Kıran, Ö. (2011). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun örneği). *Yayınlanmamış yüksek lisans tezi*, Samsun: Ondokuzmayıs Üniversitesi,
- Kline, R. B. (2005). *Principles and practice of structural equation modeling*. (2nd ed.) NewYork: Guilford
- Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652-659. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.06.012>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). The Internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567. <http://dx.doi.org/10.1037/pas0000062>
- Peker, A. İskender, M. ve Ada, Ş. (2010). Liselerdeki öğrencilerin on-line oyun bağımlılıkları. *Atatürk Üniversitesi Kâzım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20, Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/ataunikkefd/issue/2780/37318>
- Prensky M. (2001). *Digital game based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Salinas, M. (2003). Beyond nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education*, 40(1),71-94
- Sağlam, H. (2011). Bilgisayar Oyunlarının Öğrenci Ergenlerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri. *Yayınlanmamış yüksek lisans tezi*, Sakarya: Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Serin, H. (2012). Ergenlerde Siber Zorbalık / Siber Mağduriyet Yaşantıları ve Bu Davranışlara İlişkin Öğretmen ve Eğitim Yöneticilerinin Görüşleri. *Yayınlanmamış doktora tezi*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tavşancıl, E., & Keser, H. (2001). İnternete Yönelik Likert Tipi Bir Tutum Ölçeğinin Geliştirilmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 34(1), 45-60. DOI: 10.1501/Egifak_0000000043
- Tezbaşaran, A. A. (1997). *Likert tipi ölçek geliştirme kılavuzu*. Türk Psikologlar Derneği.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *addiction*, 106(1), 205-212.
- Yaman, E. ve Peker, A. (2012). Ergenlerin siber zorbalık ve siber mağduriyete ilişkin algıları. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3), 819-833.
- Yavuz, S. ve Coşkun, E. A. (2008). Sınıf öğretmenliği öğrencilerinin eğitimde teknoloji kullanımına ilişkin tutum ve düşünceleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(34), 276-286.
- Yeşilyurt, F. & Demirbaş Çelik, N. (2019). Bilgisayar Oyunları Tutum Ölçeği: Ebeveyn Formunun psikometrik özellikleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 15, (4), 1812-1823. DOI:10.17755/esosder.557546
- Yeşilyurt, F. (2014). Ergenlerin çevrim içi oyunlardaki deneyimleri ve oyuna ilişkin tutumlarının incelenmesi. *Doktora Tezi*, İstanbul Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2006). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınevi..