



Araştırma Makalesi (Research Article)

Cilt 3 - Sayı 1: 31-34 / Ocak 2020

(Volume 3 - Issue 1: 31-34 / January 2020)

MESLEK YÜKSEKOKULU GRAFİK TASARIM BÖLÜMÜ ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR OYUNLARI İLE İLGİLİ GÖRÜŞLERİ

Özlem KUM^{1*}

¹Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Erbaa Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, 60500, Erbaa, Tokat, Türkiye

Gönderi: 17 Mayıs 2019; **Kabul:** 09 Aralık 2019; **Yayınlanma:** 01 Ocak 2020

(Received: May 17, 2019; **Accepted:** December 09, 2019; **Published:** January 01, 2020)

Özet

Bu çalışmanın amacı meslek yüksekokulu Grafik tasarım öğrencilerinin bilgisayar oyunları ile ilgili öğrenci görüşlerini ortaya koymaktır. Çalışma Tokat Gaziosmanpaşa üniversitesi Erbaa Meslek Yüksekokulu, grafik tasarım öğrencilerinden gönüllük esasına göre seçilmiş 16 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Çalışma Nitel bir çalışmadır, yapılan analizlerde verinin kavramsallaştırılması ve olguyu tanımlayabilecek temaların ortaya çıkarılması çabası vardır. Çalışma sonucunda öğrencilerin daha çok stratejik oyunlar oynadığı sonucuna ulaşılmış ve bunun yaratıcılığa katkısı olduğunu düşündükleri sonucuna varılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Bilgisayar oyunu, Grafik tasarım, Öğrenci görüşleri


Opinions of Graphic Design Students of a Vocational School on Computer Games

Abstract: This study aims to explore the opinions of the students of the graphic design department of a vocational school on computer games. The study was conducted on 16 voluntary participants that study at the graphic design department of Tokat Gaziosmanpaşa University Erbaa Vocational School. We conducted a qualitative study in order to conceptualize terms and explore themes that may define the researched phenomenon. The study found that the students mostly played strategy games and believed that their game preference had a positive impact on their creativity.

Keywords: Computer game, Graphic design, Student opinion

***Corresponding author:** Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Erbaa Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, 60500, Erbaa, Tokat, Türkiye

E mail: ozlem.kum@gop.edu.tr (Ö. KUM)

Özlem KUM  <https://orcid.org/0000-0002-6567-7974>

Cite as: Kum Ö. 2020. Opinions of graphic design students of a vocational school on computer games. BSJ Pub Soc Sci, 3(1): 31-34.

1. Giriş

Çağımızın en parlak buluşlarının başında gelen bilgisayar ve bilgisayar teknolojileri, insan hayatını kolaylaştırıcı

özellikleriyle öne çıkmaktadır. Günümüzde bilgisayarlar hem bilgiye erişim aracı, hem iletişim aracı hem de yayın aracı olarak kullanılmaktadır. Hızla gelişen ve değişen

dünyamız, hem teknolojik açıdan sürekli kendini yenilemekte hem de bu gelişmelerin bir yansıması olarak kültürel değişimler, yeniden yapılandırılan sosyal değerler ve insanların giderek farklılaşan dünya algısıyla birlikte her geçen yılda yepyeni bir yüzle karşımıza çıkmaktadır. Saydığımız birçok etken, eğitimi de amaç ve işlev yönünden değişmeye zorlamıştır. İşte tamda bu bağlamda; Oyun, insanoğlunun var oluşundan bu yana sürdürdüğü, yaşama birlikte başlayan, farklılaşarak ve gelişerek devam eden, farklı ilgi ve gereksinimlerin en doyurucu kaynaklarından biri olan, çocukların dünyayı anlamalarını, diğer çocuklarla etkileşim kurmalarını, duygularını kontrol, ifade edebilmelerini ve sembolik temsil yeteneklerinin gelişmesini sağlayan önemli bir araçtır (Koçyiğit ve Baydilek, 2015). Sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketler olarak tanımlanan oyunun, çocuğun dünyasındaki önemi büyüktür. Oysa birçok aile, bu faaliyetin çocuğun gelişim ve eğitimindeki etkisini düşünmeden, boşa harcanan zaman olarak değerlendirir (Yavuzer, 1998). Hâlbuki İnsan yaşamında önemli bir yeri olan oyun, çocuğun gelişimi için yaşamsal bir önem taşımakta ve çocuğun gelişimini yansıtmaktadır. Çocukların gelişim süreçleriyle oynadıkları oyun türü arasında bir koşutluk olduğu literatüre dayalı incelemeler sonucunda ortaya çıkmıştır (Çelik, 2013). Oyun insanlık tarihi kadar eskidir ve çağdaş uygarlık oyunun önemini anlama ve bu faaliyeti değerlendirme çabaları içindedir (Poyraz, 2003). Hem akademik çalışmalar hem de medyada yer alan haberler özellikle genç yaşta bireylerin mobil cihazlar, bilgisayarlar ya da oyun konsolları ile her geçen gün oyun oynamaya daha fazla zaman ayırdıklarını ortaya koymaktadır. Bu nedenle oyun bağımlılığı araştırılması gereken önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. (İlgaz, 2015) Dijital oyunların gün geçtikçe artması, bu konudaki araştırmaların hızlanmasına sebep olmuştur. Bilgisayar oyunlarının bu kadar hızlı yaygınlaşmasından dolayı araştırmacılar tarafından bu durumun çocuklar ve gençler üzerinde ne tür etkilerinin olduğu sorgulanmaya başlanmıştır. Yapılan birçok araştırmada bilgisayar oyunlarının kullanım amacına, süresine ve oyunun içeriğine bağlı olarak olumlu ve olumsuz birçok etkisinin olduğu bulunmuştur. Uluçay (2013), bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan birçok araştırmada, geliştirici, öğretici ve eğitici bilgisayar oyunlarının uygun ölçüler ve süreler çerçevesinde oynandığında ergenlerin ve çocukların gelişimine belirli bir oranda katkı sağladığı yönünde sonuçlar olduğunu ifade etmektedir. Çocuğun eğitim ve gelişimindeki önemli katkılarında dolayı oyun daima psikoloji ve eğitimin yakından ilgilendiği kavramlardan biri olmuş ve bu bağlamda tanımlanmaya çalışılmıştır. Örneğin; Shiller (Karabacak, 1996) oyunu birikmiş enerjinin harcanması değil, yetilerin uygunluğu, eğilimlerin uyumu, duyguların özgürlüğü biçiminde tanımlamıştır. Dijital oyunların el-göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal yetenekler, hayal edebilme, şekillerin nedenlerini açıklayabilme, yüksek matematik ve geometri

düşünme becerisi, nesneleri zihinde canlandırabilme, uzaydaki şekillerin bütünleşmesini sağlama gibi yararları olabilmektedir. Bilhassa erken dönemde oynanan oyunlar çocukların sosyokültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik olarak gelişimlerine katkıda bulunmaktadır (Yalçın ve Bertiz, 2019).

2. Materyal ve Metot

2.1. Araştırmanın Modeli

Meslek yüksekokulu grafik tasarım bölümü öğrencilerinin bilgisayar oyunları ile ilgili görüşlerinin belirlenmesi amacıyla yapılan bu çalışma nitel araştırma desenlerinden olgu bilim deseni ile kurgulanmıştır. Bu desende, belli bir olguya ilişkin bireysel algıların ya da bakış açılarının ortaya çıkarılması ve yorumlanması amaçlanır. Nitel araştırma, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma türüdür (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Olgu bilim araştırmalarında veri analizi, yaşantıları ve anlamları ortaya çıkarmaya yöneliktir. Bu amaçla yapılan analizlerde verinin kavramsallaştırılması ve olguyu tanımlayabilecek temaların ortaya çıkarılması çabası vardır. Ancak nitel araştırmanın doğasına uygun olarak kesin ve genellenebilir sonuçlar ortaya koymayabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2011).

2.2. Çalışma Grubu

Çalışma Tokat Gaziosmanpaşa üniversitesi Erbaa Meslek Yüksek Okulu öğrencilerinden 8 kız 8 erkek öğrenci gönüllülük esasına göre seçilmiş ve 16 öğrenci çalışma grubunu oluşturmuştur. Çalışma grubu zaman tasarrufu ve öğrencilerin gönüllü olması gibi nedenlerden dolayı tercih edilmiştir.

2.3. Veri Toplama Aracı ve Verilerin Toplanması

Veri toplama aracı araştırmacılar tarafından oluşturulan 4 soruluk görüşme formu ve katılımcıların resim çizmeleri için yöneltilen 1 sorudur.

Sorular alan yazın taranarak hazırlanmıştır. Bu sorular;

- 1-Bilgisayar oyunlarında tercihiniz hangi oyunlardır neden?
- 2-Bilgisayar oyunlarının sizce yaratıcılığa katkısı nedir?
- 3-Bilgisayar oyunlarının kişileri etkisi altına aldığını düşünüyor musunuz?
- 4-Bilgisayar oyunları yeni nesil için bir risk olur mu?

2.4. İstatistik Analiz

Araştırma nitel araştırma yöntemine dayalı bir araştırmadır. Bu kapsamda betimsel analiz, çeşitli veri toplama teknikleri ile elde edilmiş verilerin daha önceden belirlenmiş temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasını içeren bir nitel veri analizi türüdür. Bu analiz türünde temel amaç elde edilmiş olan bulguların okuyucuya özetlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunulmasıdır. Bu amaçla verilerden doğrudan alıntılara yer verilebilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Betimsel analiz süreci çeşitli aşamalarda gerçekleşmektedir. İlk olarak araştırmanın kavramsal

çerçevesinden hareket ederek veri analizi için bir çerçeve oluşturulur. Verilerin düzenlenme ve sunuşu için kategoriler belirlenir. Ardından, araştırmacı verilerin anlamlı ve mantıklı bir biçimde bir araya getirilmesi için daha önce oluşturulan çerçeveye dayalı olarak verileri düzenler. Bu sürecin sonunda araştırmacı tanımlamış olduğu bulguları açıklar, ilişkilendirir, anlamlandırır ve yorumlar (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Görüşme formundaki sorulara verilen cevaplar araştırmacılar tarafından analiz edilmiş ve yorumlanmıştır.

3. Bulgular ve Tartışma

3.1. Bilgisayar Oyunlarında Tercihiniz Hangi Oyunlardır Neden? Sorusuna Ait Bulgular ve Yorum

Katılımcıların bilgisayar oyun tercihleri bakıldığında aksiyon ve bulmaca kategorisinde %31,25 çıktığı görülmüştür (Tablo 1). Aksiyon oyunlarında katılımcılar Resident Evil, GTA, Density gibi oyunları oynadıklarını beyan etmişlerdir. K-8 katılımcı "Aksiyon ve macera oyunlarından hoşlanırım şeklinde beyan etmiştir".

Tablo 1. Katılımcıların bilgisayar oyun tercihleri

Oyun Tercihi	f	%
Aksiyon	5	31,25
Bulmaca	5	31,25
Strateji	2	12,5
Beceri	2	12,5
Zeka	2	12,5
Toplam	16	100

E-1 katılımcı oyun ismini yazmış ve bunun strateji oyunu olduğu için oynadığını beyan etmiştir.

League of Legends
Strateji geliştirme oyun dediği için farklı kurgu,
hante vs beynini geliştiriyor.

3.2. Bilgisayar Oyunlarının Sizce Yaratıcılığa Katkısı Nedir? Sorusuna Ait Bulgular ve Yorum

K-2 katılımcı yaratıcılığa katkısı olduğunu beyan etmiştir. Özellikle medya tasarımlarının hayal gücünü geliştirdiğini söylemiştir.

Grafik Tasarım açısından bakıldığında karakter tasarımları, oyun kurgusu,
ortam tasarımları sonucu hayal gücü özel tasarımlar ve tu da bizim hayal
gücümüzü olumlu etkilediğini belirtiyor.

3.3. Bilgisayar Oyunlarının Kişileri Etkisi Altına Aldığını Düşünüyor Musunuz? Sorusuna Ait Bulgular ve Yorum

K7 katılımcı bilgisayar oyunlarının insanı etkisi altına aldığı ve büyük zaman kayıplarına neden olduğunu beyan etmiştir.

İnternet zamanının büyük bölümünü buna ayıran insanlar
var. Hatta turnuvalara katılıp yarışıyorlar.

3.4. Bilgisayar Oyunları Yeni Nesil İçin Bir Risk Olur Mu? Sorusuna Ait Bulgular ve Yorum

E5 katılımcı bilgisayar oyunlarının yeni nesiller için bir risk olduğunu beyan etmiştir. K5 ise Özellikle son dönemde bir oyunun ölümcül sonuçlara kadar vardığını beyan etmiştir. Katılımcıların birinci soruya verdikleri cevap göz önüne alındığında aksiyon oyunlarının ilk sırada olduğu düşünüldüğünde büyük bir risk olduğu söylenebilir. K2, K5, K6, E8 katılımcıların bilgisayar oyunları ile yeni nesil çocukların hem sağlıklarını kaybettikleri hem de bilgisayar bağımlılığı haline geldiklerini beyan etmişlerdir.

Evet. İnsanlar daha sosyal olabilirler, okuyan insanlar sorumluluklarını yerine
getirmek yerine oyun oynamayı tercih ediyor. Çocuklar gerçekle
sarı düşünmeyi öğreniyor, şiddet artıyor. Ölmüş olayları bu oyun yüzünde

Olabilir. Direkt olarak spider-man filminin yayınlanmasından sonra oyunu
yapılığını biliyorum, ve dünyada sesizlik ülkelerden bu oyunu etkilenenlerden
yapı artıyorlar veya son zamanlar Marvel Batina oyunu gibi oyuncuyu
bilirler.

4. Tartışma ve Sonuç

İnternet kullanımının artması ile kişilerde dijital oyunlara karşı talep ve merak oluşmuştur. Dijital oyunlar ilgi çekme, motive etme gibi özelliklere sahip olduğu için oyun gruplarıyla yapılan popüler bir aktivite haline gelmiştir. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte oyun sektörü de farklı uygulama alanlarına yayılmış, farklı teknolojik araçlarla insan yaşamının zamansal olarak büyük bölümünde yer edinmiştir. Cep telefonu, tablet ve bilgisayarlarda farklı yaş gruplarına hitap eden sanal eğlence etkinliklerinin başında dijital oyunlar gelmektedir bu yüzden araştırma konusu önemini bu alanda korumaktadır. Ankara Kalkınma Ajansı dijital oyun sektörü raporuna göre (2016) dünya çapında tüm oyun platformlarındaki ortalama oyuncu profiline ilişkin bir takım veriler aşağıdaki gibidir. Rapora göre 2020 yılına kadar dünyadaki toplam oyuncu sayısında artış öngörülmektedir ve yaş profillerine bakıldığında 16-24 ve 25-34 yaş aralığı toplam oyuncu kitlesinin büyük kısmını oluşturmaktadır. Bu sebeple oyun sektörünün gelecek yıllarda hayatımızda daha da etkin olacağından, kullanıcıya dijital oyunların karşılıklı paylaşım, hedef belirleme, mantık yürütme, konsantre olma, karar verme ve başarıya arzusunu teşvik etme gibi olumlu yanları bulunduğu söz edilebilir.

Oyunlarla ilgili literature bakıldığında oyunların işbirliğini destekleyen ortamlar sunduğu da genel bulgular arasındadır. Oyunlar öğrencinin güdülenmişlik düzeyini artırırken, içeriğe ilgi duymasını, öğrenebileceğine ilişkin özgüvenini ve etkinliği sürdürmesini sağlar; öğrencide rahatlatma ve motivasyon yaratır. Böylece öğrencinin o dersteki başarısı ve öz-yeterlik algısı artar. (Bayırtepe ve Tüzün, 2007).

Meslek Yüksekokulu grafik tasarım bölümü öğrencilerinin bilgisayar oyunları ile ilgili görüşlerinin değerlendirildiği

bu çalışmada K1, K2, K3, K4, K5, K6; K7, K8, E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7 ve E8 katılımcıları görüşlerini beyan etmiştir. Bilgisayar oyunlarında %65 tercihlerini aksiyon, bulmaca oyunları ve eğlenecekleri ve zaman geçirecekleri oyunlar oynadıklarını beyan etmişlerdir. (Ulusoy ve ark., 2014) yaptıkları araştırma sonuçlarına göre öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama nedenleri sırasıyla eğlenmek, stres atmak ve boş zamanı değerlendirmek olarak sıralanmıştır. Özellikle zeka oyunlarının oynanma oranlarının düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bilgisayar oyunlarının yaratıcılığa katkısı olduğunu ve özellikle arayüzdeki renklerin ve değişik tasarımların yaratıcılığa katkısı olduğunu söylemişlerdir. Özellikle geniş fikir beyan ettikleri bilgisayar oyunlarının yeni nesil çocukları etkisi altına aldığı ve sonu ölümlere vardığını beyan etmişlerdir. (Çelik, 2013) yaptığı çalışmada bilgisayar oyunlarının çocukların psikomotor gelişim profillerini etkilediği sonucuna varmıştır. Buradan da bağımlılık derecesine varılan sonuçlara neden olduğu söylenebilir.

Çıkar İlişkisi

Yazar bu çalışmada hiçbir çıkar ilişkisi olmadığını beyan etmektedirler.

Kaynaklar

Ankara Kalkınma Ajansı, Dijital Oyun Sektörü Raporu, <http://www.ankaraka.org.tr/archive/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf> (erişim tarihi: 13.10.2019).
Bayırtepe E, Tüzün H. 2007. Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının

öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. HÜJE, 33: 41-54.

Çelik N. 2013. Bilgisayar ve bilgisayar oyunlarının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin psikomotor gelişim profilleri üzerindeki etkisinin tespiti, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

İlgaz H. 2015. Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin Türkçe'ye uyarlama çalışması. Elem Edu Online, 14(3): 874-884.

Karabacak N. 1996. Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişim düzeyine etkisi. Hacettepe Üniversitesi, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi.; Ankara.

Koçyiğit S, Baydilek N. 2015. Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi. YYÜ Eğt Fak Derg, XII(1): 1-26.

Poyraz H. 2003. Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak. Ankara: Anı Yayıncılık.

Sherry JL, Lucas K. 2001. Video Game uses and gratifications as predictors of use and game preference. <http://icagames.comm.msu.edu/vgu%26g.pdf> (erişim tarihi: 10.03.2018).

Uluçay Ç. 2013. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki etkileri. Eğt Yan, 34: 19-21.

Ulusoy Ç, Demiralay R, Şahin S, Eryılmaz S. 2014. Öğretmen adaylarının oyun tercihleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesi: gazi üniversitesi örneği. JTAE, 3(2): 1-7.

Yalçın S, Bertiz Y. 2019. Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. BEST Derg, 3(1): 27-34.

Yavuzer H. 1998. Anne-baba ve çocuk. (11. Basım) Ankara: Remzi Kitabevi.

Yıldırım A, Şimşek H. 2011. Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayınevi.