

**T.C.
SÜLEYMAN DEMİREL ÜNİVERSİTESİ
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**GENÇLERİN OYUN KAFELERDE VİDEO OYUNU
OYNAMA DENEYİMLERİ: FENOMENOLOJİK BİR
ARAŞTIRMA**

Durmuş KOÇ

**Danışman
Doç. Dr. Muhammet DEMİRBİLEK**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ANABİLİM DALI
ISPARTA - 2015**

© 2015 [Durmuş KOÇ]

TEZ ONAYI

Durmuş KOÇ tarafından hazırlanan "**Gençlerin Oyun Kafelerde Video Oyunu Oynama Deneyimleri: Fenomenolojik Bir Araştırma**" adlı tez çalışması aşağıdaki jüri üyeleri önünde Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü **Eğitim Teknolojileri Anabilim Dalı**'nda **YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak başarı ile savunulmuştur.

Danışman Doç. Dr. Muhammet DEMİRBİLEK
Süleyman Demirel Üniversitesi

Jüri Üyesi Doç. Dr. Mustafa KOÇ
Süleyman Demirel Üniversitesi

Jüri Üyesi Yrd. Doç. Dr. Meltem KURTOĞLU ERDEN
Uşak Üniversitesi

Enstitü Müdürü

Doç.Dr.Yasin TUNCER

TAAHHÜTNAME

Bu tezin akademik ve etik kurallara uygun olarak yazıldığını ve kullanılan tüm literatür bilgilerinin referans gösterilerek tezde yer aldığını beyan ederim.

Durmuş KOÇ

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
İÇİNDEKİLER.....	i
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vii
ÇİZELGELER DİZİNİ	viii
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	1
1.2. Araştırmanın Önemi.....	4
2. KAYNAK ÖZETLERİ	10
2.1. Oyun	10
2.1.1. Oyun kavramı.....	10
2.2. Bilgisayar Oyunları	11
2.2.1. Bilgisayar oyunları kavramı: tanımı ve özellikleri ...	11
2.2.2. Bilgisayar oyunlarının elementleri.....	12
2.2.3. Bilgisayar oyunlarının tarihsel gelişimi.....	13
2.2.3.1. 1950-1960 arası dönem	13
2.2.3.2. 1970'ler ve sonrası	15
2.2.4. Bilgisayar oyunlarının türleri	16
2.2.5. Bilgisayar oyunu platformları	18
2.3. Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı.....	18
2.3.1. Bağımlılık nedir?	18
2.3.2. Gençlerde bilgisayar oyunu bağımlılığı	21
2.4. Oyun Temelli Öğrenme	24
2.4.1. Eğitsel bilgisayar oyunları.....	24
2.4.2. Oyun tabanlı öğrenme ortamları.....	27
2.5. Eğitimde Bilgisayar Oyunları	31
2.6. İnfomal Öğrenme Ortamları.....	33
2.7. Dijital Oyun Kafeler	38
2.7.1. İnternet kafeler.....	38
2.7.2. Video oyun kafeler	41
2.7.3. İnternet ve video oyun kafelerle ilgili yasal düzenlemeler	42
3. MATERYAL VE YÖNTEM	44
3.1. Araştırmanın Deseni	44
3.2. Araştırma Ortamı ve Çalışma Grubu.....	48
3.3. Veri Toplama Araçları.....	53
3.3.1. Görüşme soru ve sondaları (EK A.).....	53
3.3.2. Video oyun kafe gözlem formu (EK B.).....	53
3.4. Veri Toplama Araçlarının Geliştirilmesi	54
3.4.1. Görüşme soru ve sondaları formunun geliştirilmesi (EK A.).....	54
3.4.2. Video oyun kafe gözlem formunun geliştirilmesi (EK B.).....	56
3.5. Araştırmanın Uygulama Süreci	57
3.6. Verilerin Analizi.....	58

3.7. Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışmaları	59
4. ARAŞTIRMA BULGULARI VE YORUMLAR	62
4.1. Gözlem Bulgu ve Yorumları	62
4.2. Görüşme Bulgu ve Yorumları	66
4.2.1. Katılımcıları video oyun kafelere çeken etmenler ile ilgili bulgular	67
4.2.2. Katılımcıların video oyun kafelerde yaşadıkları deneyimler ile ilgili bulgular	73
4.2.3. Video oyun kafelerin katılımcıların sosyal ve bilişsel gelişimlerine etkileri ile ilgili bulgular	77
5. TARTIŞMA VE SONUÇLAR.....	86
KAYNAKLAR	104
EKLER	112
EK A. Görüşme soruları ve sondaları	112
EK B. Video oyun kafe gözlem formu	115
EK C. Öztürk isimli katılımcı örnek kodlama – tema çizelgesi.....	116
EK D. Katılımcı rumuzları ve katılımcılara ait bilgiler tablosu	117
ÖZGEÇMİŞ	121

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

GENÇLERİN OYUN KAFELERDE VİDEO OYUNU OYNAMAYA DENEYİMLERİ: FENOMENOLOJİK BİR ARAŞTIRMA

Durmuş KOÇ

**Süleyman Demirel Üniversitesi
Fen Bilimleri Enstitüsü
Eğitim Teknolojileri Anabilim Dalı**

Danışman: Doç. Dr. Muhammet DEMİRBİLEK

Teknolojinin gelişimi ile birlikte oyun endüstrisi ciddi bir gelişme kat etmiş, bilgisayar teknolojisi ile harmanlanmış ve bu yeni versiyonu sayesinde gençlerin ilgisini çekmeyi başarmıştır. Oyunlardaki bu değişim ve gelişmeler akabinde internet kafe ve video oyun kafe endüstrilerinin oluşmasına yol açarak gençlerin internete ve video oyunlarına kolaylıkla erişmesine imkan sağlamıştır. Bu araştırmada video oyun kafeler ve video oyun kafelerde vakit geçiren gençlerin bu ortamlarda yaşadıkları deneyimler esas alınmıştır. Bu bağlamda gençleri video oyun kafelere çeken etmenler, gençlerin video oyun kafelerde yaşadıkları deneyimleri ve gençlerin video oyun kafelerde yaşadıkları geçmiş öğrenme deneyimlerini nasıl algıladıkları ve tanımladıkları; ve bu deneyimlerin onları nasıl yönlendirdiği, kendilerinde nasıl değişiklikler meydana getirdiği gibi soruların yanıtlarının ortaya konulması amaçlanmıştır.

Çalışma, Uşak, Isparta ve İzmir illerindeki video oyun kafelerde oyun oynayan ve amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen katılımcıların deneyimlerinin özüne varılması amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji (olgubilim) modelinde desenlenmiştir. Bu bağlamda araştırma sorularına aranan yanıtların elde edilmesi için video oyun kafelerde gözlemler yapılmış, video oyun kafelerde vakit geçiren gençler ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu görüşmelerin objektif bir biçimde yorumlanması için görüşmelerde gençlere araştırmayı aydınlatması amaçlanan ve uzmanlar tarafından incelenip onaylanmış sorular sorulmuş ve yanıtlar kaydedilmiştir. Görüşmelerin bitiminde güvenilirlik çalışmaları sebebi ile görüşmeciler ile teyit çalışması yapılmıştır. Teyit çalışmasından sonra güvenilirliği sağlanan yanıtlar incelenmiş ve

temalar uygun başlıklar altında ayrıştırılmıştır. Sonrasında ise net bir bakış açısı kazandırabilmek adına araştırma bulguları, yüzdeler halinde verilmiştir. Bu yüzdeler ışığında araştırma soruları yanıtlandırılmış ve sayısal veriler yorumlanmıştır. Bu yorumlamalar sonucunda araştırma için temel unsur olan gençlerin video oyun kafe deneyimleri, birçok açıdan araştırma problemleri ile harmanlanarak açıklığa kavuşturulmaya çalışılmıştır.

Araştırmadan elde edilen bulgular incelendiğinde gençleri video oyun kafelere çeken etmenlerin video oyun kafelerin gençlere aile bireylerinden uzak ve rahat video oyunu oynama şansı vermesi, video oyun kafelerdeki çoklu oyun oynama olanağı, arkadaş baskısının etkisi, video oyun kafelerin sosyalleşme ortamı olması, video oyun kafelere gitme davranışının alışkanlık halini almış olması, gençlerin evlerinde video oyunu oynayacak teknolojik aletin olmaması ve video oyun kafelerin zengin oyun çeşidi sunması olduğu görülmüştür.

Araştırmadan elde edilen diğer bulgu ise gençlerin video oyun kafelerde yaşadıkları deneyimlerdir. Gençlerin video oyun kafelerde sosyalleşme deneyimleri, eğlence ile ilgili deneyimler, eğitici deneyimler ve olumsuz deneyimler yaşadıkları görülmüştür.

Araştırmada ulaşılan bir diğer sonuca göre ise video oyun kafeler gençlerin sosyal ve bilişsel gelişimlerini etkilediğidir. Video oyun kafelerin gençlerin sosyal ve bilişsel gelişimlerini teknik açıdan öğretici özelliği, sosyalleşmeye katkısı, aile ilişkilerine olumsuz etkileri, yabancı dil gelişimine katkısı ve olumlu davranış geliştirilmesine katkısı ile etkilediği görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Gençler, Video Oyun Kafe, İnternet Kafe

2015, 122 sayfa

ABSTRACT

M.Sc. Thesis

EXPERIENCES OF YOUTH ABOUT PLAYING VIDEO GAMES IN VIDEO GAME CAFES: A PHENOMENOLOGICAL RESEARCH

Durmuş KOÇ

**Süleyman Demirel University
Graduate School of Applied and Natural Sciences
Department of Educational Technology**

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Muhammet DEMİRBİLEK

With the development of technology, game industry is blended by computer technology, progressed seriously and accomplished to arouse children's interest with the new version. Afterwards, the changings and developments in games by causing pop up café industry- video games saloon, provide to access to youth easily. Video game cafes and youths' experiences in video game cafes are grounded in this research. In this context, presenting some answers of questions like how they perceive and describe their past learning experience in video games cafes, how these experiences canalize them and how those experiences affect their life-style and factors that take them to the internet cafes are aimed.

The study is figured in one of the qualitative research of phenomenology model in order to reach to basics of experiences of participants chosen with sampling method and playing at video games cafes in Uşak, Isparta and Izmir. In this context, in order to get the answers of survey questions, some observations were applied and some negotiations were carried out with youths who spent their time in games cafes. Questions which are aimed to lighten the survey and examined and confirmed by experts are asked and answers were recorded so as to be interpreted detachedly. Confirmation practicing has been done with negotiators for reliability practicing end of the negotiations. Answers which were guaranteed it's confidence were examined and themes were separated to proper titles after confirmation practicing. Then, research findings are showed in percentages in order to perceive perspectives transparently. In the frame of these percentages, survey questions are answered and numeric datas are

interpreted. As a result of these interpretations, youths' experiences at video games cafe which is the primary element of this survey is tried to enlighten by blending with survey problems in many ways.

It is seen that opportunity of multi play, impression of their friends' force, the cafes are the places that good for socialize, behavior of going to cafes turns into a habit, lack of place to play video games and wealthy kind of game of video games cafes are the factors which take youths to cafes.

The other finding obtained from survey is experience of youths at the video games cafes. It is seen that youths' have experiment about socializing experiences at the video games cafes, experiences related to entertainment, educational experiences and negative experiences.

Another finding obtained from survey is video games cafes affect youths' cognitive and social development. It is seen that video games cafes affect with the contribution to develop positive behavior, improvement of foreign language, negative effect of family relationship, contribution of socializing and didactic feature of social and cognitive improvements from technical aspect.

Keywords: Game, Young People, Video Game Cafes, Internet Cafes

2015, 122 pages

TEŐEKKÜR

Tez alıřmamı hazırlama s¼recimin bařlangıcından sonuna kadar bana yol g¼steren, deęerli bilgi ve tecr¼belerini benimle her daim paylařan tez danıřmanım Sayın Do. Dr. Muhammet DEMİRBILEK'e sonsuz teőekk¼rlerimi sunarım.

Tez yazım s¼recimde g¼r¼ř ve ¼nerileriyle tezimin geliřimine ¼nemli katkıları bulunan deęerli hocam Sayın Do. Dr. Mustafa KO'a ok teőekk¼r ederim.

alıřmamın geliřtirilmesindeki deęerli katkılarından dolayı Yrd. Do. Dr. Meltem Kurtoęlu ERDEN'e, Yrd. Do. Dr. Ümran Bet¼l CEBESOY'A ve Yrd. Do. Dr. Veysel DEMİRER'e teőekk¼r eder, saygılarımı sunarım.

Ayrıca, eęitim hayatımın boyunca beni s¼rekli destekleyen aileme sonsuz sevgi ve saygılarımı sunarım.

Durmuř KO
ISPARTA, 2015

ÇİZELGELER DİZİNİ

	Sayfa
Çizelge 3.1. Katılımcıların kişisel özellikleri	48
Çizelge 4.1. Bireyleri video oyun kafelere çeken etmenler	67
Çizelge 4.2. Video oyun kafelerde yaşanan deneyimler	73
Çizelge 4.3. Katılımcıların sosyal ve bilişsel yönlerine video oyun kafelerin etkileri	78

1. GİRİŞ

Günümüzde, bilgisayar oyunlarının gençler arasında oldukça popüler olduğu düşünülmektedir. Ülkemizde evlerde bilgisayar oyunlarına erişim için gerekli olan teknolojik imkanların kısıtlılığı sebebi ile internet kafelerde bilgisayar oyunları oynanmaya başlanmıştır (Akt: Hopcan ve Yılmaz, 2013).

İlerleyen teknoloji ile birlikte video oyunları ve video oyunlarının oynanabileceği video oyun konsolu teknolojisi (playstation, nintendo, xbox vb.) gelişmiştir (Kirriemuir, 2002) . ESA (2015) verilerine göre Amerika da 155 milyon birey video oyunu oynamakta olup çeşitli yaş gruplarının video oyunlarına ilgisi bulunmaktadır. Video oyunu oynayanların %20'si 18 yaşının altında, %30'u 18-35 yaş aralığında ve %17'si 36-49 yaş aralığında, %27'si ise 50 yaşının üzerindedir. ABD hanelerinin %51'i ise video oyun konsoluna sahiptir (ESA, 2015). Ülkemizde ise bu teknolojiye erişimin kısıtlılığı sebebi ile video oyunlarının oynanabileceği video oyun kafe kavramının ortaya çıktığı düşünülmektedir.

Alanyazın taraması sonucu internet kafelerin gençlere olan sosyolojik ve psikolojik etkileri üzerine birçok bilimsel çalışma yapılmış olduğu tespit edilmiştir. Ancak video oyun kafelerin gençleri psikolojik veya sosyolojik anlamda ne şekilde etkilediği hakkında alanyazında herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bilgisayar oyunları ilk olarak hobi amaçlı geliştirilmiş yazılımlar olarak karşımıza çıkmıştır (Wikipedia, 2015). Alanyazın taraması sonucunda bilgisayar oyunlarının bireylere yaşattığı deneyimlerin

bireylere etkilerinin, çoğu arařtırmacının ilgi odađı haline geldiđi görölmüřtür. Ülkemizde ise bilgisayar teknolojileri ile geliştirilen bu oyunlar, gençler tarafından yaygın olarak internet kafelerde veya oyun salonlarında (internet kafe, video oyun kafe vb.) oynanır hale gelmiřtir (Akt: Hopcan ve Yılmaz, 2013).

Günümüzün bir diđer önemli teknolojik gelişmesi ise internettir. İnternet, bir bilgisayar ađları bütünüdür. İnternet kafeler ise bireylere internete ulaşma olanađı sađlayan sosyal ortamlardan biridir (Köse, 2013). İnternet kafelere benzer bir řekilde bireylere belirli teknolojik imkanları ücret karřılıđında sunan bir diđer teknolojik ortam ise oyun salonlarıdır. Oyun salonlarının kimilerinde okey, tavla ve satranç gibi oyunlar oynanmaktadır (Sađlam, 2013). Bazıları oyun salonlarında ise yalnızca video oyunları oynanmaktadır. Video oyun kafelerinde video oyunu oynama imkanı sađlayan sosyal ortamlar olduđu düşünülebilir. Bazı internet kafelerde de video oyun oynama seçeneđi sunulduđundan dolayı internet kafeler ile çok belirgin bir çizgi ile ayrılması da video oyun kafeleri ayrı bir başlık altında incelemenin literatüre yarar sađlayacađı düşünölmektedir.

Video oyunu, giriş ve çıkış bölümlerinden oluřan, görüntü ve ses sinyallerinin monitöre yansıtılması ile oynanan bir oyun türüdür (Wikipedia, 2015). Video oyunlarının, olumlu veya olumsuz etkileri ile günümüzün en çok tartıřılması gereken konulardan biri olduđu düşünülebilir. Özellikle gençler arasında video oyunlarının popölaritesi gün geçtikçe artmaktadır (ESA, 2014). Artan popölariteye sebep olarak gençlerin video oyunları oynayabilmek için internet kafelere nazaran video oyun kafeleri tercih etmeleri neden olarak düşünülebilir. Gençlerin bu tercihlerine sebep olan etmenler düşünöldüđünde ise video oyun kafelerin internet

kafelerden farklı seçenekler sunması varsayılabilir. Bu varsayımda bulunan seçenekler ise aşağıdaki gibi listelenenebilir;

- Video oyun kafelerin, internet kafelerden farklı olarak daha geniş bir aralıkta video oyun seçeneği sunması,
- Video oyun kafelerde, yalnızca belirli elektronik cihazlar (konsol) ile oynanabilen oyunların bulunması,
- Video oyun kafelerdeki koltukların daha rahat ve konforlu olması,
- Video oyun kafelerdeki ekranların, internet kafelerdeki ekranlardan daha büyük ve görüntü kalitesi olarak daha net olması.

Gençlerin vakitlerini geçirdikleri ortamlardan birisi haline gelen video oyun kafelerin, gençler üzerindeki etkisi gerek aileler gerekse araştırmacılar tarafından merak konusu olmuştur. Bu mekanların insan davranışları üzerinde olumlu veya olumsuz çeşitli etkileri olduğu yadsınamaz bir gerçektir. Bu etkilerin gerçekçi şekilde ortaya çıkarılmasının bir yolu ancak olgusal bir araştırma yapmaktır.

Araştırmada düzenli bir şekilde video oyun kafelerde oyun oynayan gençlerin bu konu ile ilgili deneyim ve görüşlerinin araştırılması ve değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç bağlamında, araştırmaya rehberlik etmesi amacı ile üç temel araştırma sorusu oluşturulmuştur. Araştırmanın amacı bu soruların cevaplarına ulaşarak, değerlendirme yapılmasına olanak sağlayacak bir takım sonuçlar elde etmektir. Araştırmanın temelini oluşturan sorular aşağıda listelenmiştir;

1. Gençleri video oyun kafelere çeken etmenler nedir?
2. Gençlerin video oyun kafelerde yaşadıkları deneyimler nelerdir?

3. Video oyun kafelerin gençlerin sosyal ve bilişsel gelişimlerine etkileri nelerdir?

Araştırmanın katılımcıları ile yapılan görüşmeler ile video oyun kafelerin gençler üzerine etkisi ile ilgili oldukça önemli sorulara yanıt alma imkanı sağlanacaktır. Katılımcılar ile yapılan görüşmeler sayesinde katılımcıların yanıtları ve ruh durumları arasında bir bağlantı kurulabilecektir. Bu bağlantı ise video oyun kafelerin gençler üzerindeki etkisinin analiz edilmesinde faydalı olacaktır.

Yapılan çalışma sayesinde gün geçtikçe hayatımızdaki yeri artan video oyunlarının oynandığı ortamlar ile ilgili önemli bilgilere ulaşılabilecektir. Bu bilgiler (veriler), gençlerin video oyun kafe deneyimlerinin özüne varılması ile elde edilebilecektir. Deneyim, insanların yaşam süreçlerinde kazandıkları tecrübelerle verilen isimdir (TDK, 2015). Elde edilen bilgiler ışığında, gençlerin video oyun kafelerdeki deneyimlerini nasıl algıladıkları analiz edilebilecek ve elde edilen sonuçlara göre bu ortamların olumlu ve olumsuz yönleri açığa çıkarılarak net bir sonuca varılabilecektir. Bu sonuç, video oyun kafelerin doğru şekilde değerlendirilmesi açısından önem taşımaktadır.

1.2. Araştırmanın Önemi

Bir dizi kurallar bütünü oluşturularak eğlence amacı ile yapılan etkinlikler oyun olarak tanımlanmaktadır (Walther, 2003). Oyunlar, insanlığın tarih boyunca yaşamı içerisinde yer verdiği bir eğlence aracı olarak süreklilik göstermişlerdir (Huizinga, 2010). Günümüzde ise oyunlar, teknolojinin gelişimi ile bilgisayar yazılımları kullanılarak geliştirilen elektronik ortamlara aktarılmışlardır. Elektronik ortamlara aktarılan oyunlar, bilgisayarlar haricindeki atari, nintendo, xbox, playstation ve benzeri cihazlar (oyun

konsolu) aracılıđıyla da oynanabilir hale gelmiřtir. Oyun konsolları aracılıđı ile oynanabilen bu oyunların bilgisayarlar aracılıđı ile oynanabilen oyunlardan birçok özelliđi (oyun çeřitliliđi, görüntü kalitesi vb.) ile farklılařtıđı ve oyuncuların dikkatini çektiđi düşünölmektedir. Ancak fiyatlarının yüksek olması nedeni ile oyun konsollarına erişimde kısıtlılık yařandığı, bu sebeple de ölkemiz gençlerinin, konsollar aracılıđıyla oynanabilen oyunları internet kafeler ve video oyun kafeler gibi mekanlarda oynayabilme imkanı bulabildiđi düşünölmektedir.

Günümüzde video oyunları eğlence ve ekonomi sektör olmasının yanında, kültürel manzarada da bir etkinlik olarak karřımıza çıkmaktadır (Squire, 2003). Squire (2003)'e göre kültürel fenomen olan oyunlara dünyada en çok oynanan ve tanınan oyunlardan Pacmen oyunu, Mario Kardeřler oyunu ve Nintendo firmasının geliřtirdiđi Pokemon oyunu örnek verilebilir.

Bilgisayar oyunlarının hitap ettiđi kitlenin sayısındaki artış ise ekonomiye yeni bir sektörü, insan hayatına kazandırmıřtır. Video oyun endüstrisi dünya genelinde 75 milyar ABD doları deđerlerine ulařıp 100 milyar dolarlık satış yapabilme potansiyeline erişmiřtir (TBD, 2014).

Avrupa nüfusunun yaklaşık %55'i oyun konsolu sahibiyken, ABD nüfusunun ise yaklaşık %65'i oyun konsoluna sahiptir. Bu rakamlar Türkiye'de, ölkemiz nüfusunun yaklaşık olarak %4'ünde kalmaktadır. Bu yüzde ölkemizdeki yaklaşık olarak 20 milyon hanede video oyun konsolu bulunmakta olduđunu göstermektedir (Can, A., 2014).

Alanyazın taraması sonucunda ölkemizde bilgisayar oyunları ve internet kafeler üzerine arařtırmalar yapıldığı tespit edilmiřtir. Literatürde ölkemizde bilgisayar oyunlarının sosyalleřmeye etkileri

(Köse, 2013), bilişsel performansa etkileri (Öz, 2009), eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkileri (Ural, 2009), bilgisayar oyunlarının öğrencilerin saldırganlık eğilimine etkileri (Evcin, 2009), çok kullanıcıli bilgisayar oyunlarının öğrenmeye etkileri (Doğusoy ve İnal, 2006), bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler (Erboy ve Vural, 2010), bilgisayar oyunlarının öğrenci güdülenmesine etkileri (Üçgöl, 2013) üzerine çalışmalar yapılmıştır. Elde edilen veriler ışığında ülkemizde bilgisayar oyunları üzerine araştırmaların olduğu ancak video oyunları kavramının, bilgisayar oyunlarından farkı gözetilerek herhangi bir çalışmanın yapılmadığı tespit edilmiştir.

Ülkemizde internet kafe kullanım biçimleri (Binark ve Sütçü, 2007), internet kafeye gitme alışkanlığının öğrencilerin sosyal çevreyle olan ilişkilerine etkisi (Can, 2008), internet kafelerin öğrenciler üzerindeki etkileri (MEB, 2008), internet kafeler ve ortaya çıkan sorunlar (Kırık, 2007), internet kafeler ve internet kafeye gelenlerin özelliklerinin belirlenmesi (Kuruçay, 2005), internet kafelerin denetlenmesi ve eğitim amaçlı kullanımının teşviki (Gümüş, 2003) ve internet kafelerin daha faydalı kullanılabilmesi (Yorulmaz, 2008) üzerine araştırmalar yapılmıştır.

Yapılan alanyazın taraması sonucu Türkiye’de internet kafeler ve genel olarak bilgisayar oyunları üzerine araştırmalar yapılmasına rağmen gençlerin sıklıkla oynadıkları video oyunlar ve vakit geçirdikleri video oyun kafeler ile ilgili herhangi bir araştırmanın yapılmamış olduğu tespit edilmiştir.

Bilgisayar oyunlarının bireylere olumlu etkileri göz önünde bulundurulduğunda video oyunlarında olumlu etkilerinin benzer olabileceği düşünülebilir. Çalışmada video oyunlarının ve dolayısı ile

video oyun kafelerin genclere olumlu etkilerinin olabilecegi; egişsel (yabancı dil ve teknik bilgi vbi), sosyalleştirici, olumlu davranışlar geliştirmelerine yönelik yani sosyal ve bilişsel olarak informal öğrenimlerine katkıda bulunabilecegi düşünülebilir.

Bilgisayar oyunları oynamayı alışkanlık haline getirmiş olan bireylerin oyun oynamasında kısıtlamaya gidilmesi veya kısıtlama durumuna maruz kalması kişilerin asabiyet ve şiddet tepkileri vermelerine neden olmaktadır. Oyunlardan kendilerini alamayan bireylerin eğitim süreci, iş hayatı ve aile yaşamı olumsuz etkilenmekte hatta işten çıkarılmalarına, evliliklerinin bitmesi sebep olabilmektedir (Milliyet, 2013). Ailelerin çocuklarının bilgisayar oyunları ile geçirdikleri süreyi kontrol etmeleri gerekmektedir (Radikal, 2015).

İngiltere’de bilgisayar oyunu bağımlılığının aile hayatına yansımalarının farklı bir boyutu ile karşı karşıya kalınmıştır. Bu vakada bir çocuk, ebeveynlerinin bilgisayar oyunları ile fazla zaman geçirmeleri sebebi ile oluşan çocuk ihmali neticesi ile devlet koruma altına alınarak çocuk bakım evine yerleştirilmiştir (Karar, 2015).

Ülkemizde gençler, bilgisayar oyunlarının konsollar aracılığı ile oynanabilen gelişmiş bir türü olan video oyunlarını oynayabilmek amacı ile video oyun kafelerine gitmektedirler. Bu durumun aile ilişkilerine bir takım etkilerinin olabilecegi düşünülebilir. Araştırmada bu etkilerin neler olabilecegi ile ilgili verilere ulaşılabilecegi ve elde edilen bu verilerin ebeveynlere video oyun kafelerin olumsuz etkilerini yok edebilmeleri hakkında fikir verebilecegi düşünülmektedir. Video oyunlarının, çocukların gelişiminde olumlu etkileri de olabilmektedir; video oyunları asosyalliği ortadan kaldırmakta, yaratıcılığı geliştirmekte, karar verme ve algı gücünü artırmakta ve el-göz koordinasyonunu

güçlendirmektedir (Milliyet, 2015). Yukarıdaki açıklamalarda görüldüğü üzere bilgisayar oyunlarının hem olumlu hemde olumsuz yanları bulunmaktadır. Bu çalışmadan elde edilecek araştırma sonuçlarının ise ailelere, çocuklarının bu ortamların yalnızca olumlu etkilerine maruz kalmalarını sağlamaları amacı ile almaları gereken önlemler hakkında fikir verebileceği düşünülmektedir.

Bilgisayar oyunlarının keyifli ve eğlenceli olması bireylerde haz duygusu oluşturmaktadır. Bu duygu ise bireylerde önce alışkanlık haline gelmekte, bir sonraki aşamada ise bağımlılık gibi psikolojik bir duruma dönüşebilmektedir. Bağımlılık durumunun tedavisi için ise önce oyuncunun bu durumu ve oyunların zararlarını kabul etmesi ve daha sonra tedavi süreci için destek talebinde bulunması gerekmektedir (Akçakaya, 2013). Bilgisayar oyunu bağımlılığının yaşamsal fonksiyonlara zarar verdiği hatta ölüme sebebiyet verdiği bilinmektedir; Tayvan'da 32 yaşında bir adam 3 gün boyunca bilgisayarının başından ayrılmadan bilgisayar oyunu oynamaya devam etmesi nedeni ile yaşamını yitirmiştir (NTV, 2015). Bilgisayar oyunları bağımlılığının dikkate değer bir rahatsızlık halini aldığı, Çin'de bir kadın oyuncunun, internet kafede online bilgisayar oyunu oynarken doğum sancılarının tutması, kadın oyuncunun bebeğinin doğumunu kafede gerçekleştirmesi ve doğum sonrası oyununa kaldığı yerden devam etmesi ile bir kez daha gündeme gelmiştir (Milliyet, 2015). Uzmanlar oyun bağımlılığın yaygınlaşmasındaki asıl tehlikenin ebeveynlerin kontrolü ile evlerde oynanan bilgisayar oyunlarından çok internet kafeler de ebeveynlerin kontrolü dışında oynanan bilgisayar oyunlarının olduğunu belirtmektedir (Uluç, 2009).

Çalışmada internet kafelerle benzer özellikleri ve alt yapıyı taşıyan, günümüzde gençlerin vakitlerinin çoğunu geçirdikleri video oyun kafe ortamlarında gerçekleşebilecek olan bağımlılık unsurları ile

ilgili verilerin elde edilebileceđi ve daha önce ele alınmayan video oyun kafe bađımlılıđını ortaya koyarak bu ortamlar ile ilgili literatüre kazanımlar sađlayacađı düşünölmektedir.

Bilgisayar oyunları bireylerin dikkatini dađıtarak derslere yođunlaşmasında ilgi düzeyini azaltmakta, bireylerde yaratıcı düşünmeyi engellemekte, bireyleri yalnızlaştırmakta, bireylerde iletişim problemlerine sebep olmakta, bireylerin bilişsel gelişimini olumsuz etkilemektedir (Hürriyet, 2015). Bilgisayar oyunları ortaya çıkmadan önce bireyler sokakta arkadaşlık ilişkilerine girmekte, yapboz benzeri yaratıcı beceri gerektiren oyunlar oynamakta ve müzikal enstirümanlara yönelmekteydiler (A24, 2015). Yapılan bu araştırmalar bilgisayar oyunlarının bilişsel ve sosyal gelişime olumsuz etkilerini ortaya koymuşlardır. Ancak bazı araştırmalar ise oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirdiđini, oyunlardaki belirli bir derecedeki şiddetin oyuncuyu deşarj ettiđini, oyunların sinir ve stresi azalttıđını, oyunların fiziksel sınırları ortadan kaldırarak dil, din ve ırk gibi farklılıkları minimize ettiđini, oyuncuların birbirleri ile etkileşime girmesini sađlayarak sosyalleştirdiđini ifade etmektedir (TÜDOF, 2012). Göröldüđü üzere bilgisayar oyunlarının bilişsel ve sosyal gelişime etkileri vardır. Çalışmada bilgisayar oyunlarının farklı bir türü olan video oyunlarının oynandıđı video oyun kafelerin gençlerin bilişsel ve sosyal gelişimlerine pozitif ve negatif bađlamdaki tüm etkileri ortaya çalışılmaya çalışılacaktır. Video oyun kafelerin her iki yönünde bilinmesinin ise ailelerin bu ortamlara karşı önyargılarını hafifletmekte yardımcı olabileceđi düşünölmektedir.

Yukarıda belirtilen nedenlerle çalışmadan elde edilecek bulguların hem literatüre yeni kazanımlar sađlayabileceđi hem de bu alanda yapılabilecek yeni araştırmacılara özgün bir veri kaynađı olarak katkıda bulanabileceđi düşünölmektedir.

2. KAYNAK ÖZETLERİ

2.1. Oyun

2.1.1. Oyun kavramı

Oyun kavramını açıklarken ilk olarak oyunun tanımından bahsetmek gerekir. Oyun, kimi zaman belirli kurallar çerçevesinde ilerlerken kimi zaman tamamen içsel bir şekilde geliştirilen ve çoğunlukla kazanan ve kaybeden tarafların olduğu, kazanan taraf olmanın temel amaç olduğu bir kavramdır. Oyun kavramından bahsederken net bir tanım yapmak mümkün değildir zira bu kavram içsel bir şekilde de oluşmaya oldukça müsaittir (Yengin, 2012).

Oyun, her bir birey için farklı bir anlam ifade edebilir. Yapılan birçok çalışmada oyunun çocukların zihinsel gelişimine olan olumlu katkısı vurgulanırken, gençler veya yetişkinler için oyun kavramının önemini git gide yitirmesi tartışılmaktadır. Buradan, farklı yaşlardaki bireyler için oyun kavramının farklı anlamlar içerdiği sonucuna ulaşılabilmektedir (Akbaş vd., 2009).

Bireylerin yaşlarının oyun kavramının tanımını etkilemesinin yanı sıra, oyun çeşitleri de oyun tanımını farklılaştıran etmenlerdir. Her yaşta zihinsel gelişimi destekleyen çeşitli oyunlar mevcut iken, bu zihinsel gelişime ket vuracak oyun çeşidi de oldukça fazladır. Örneğin, çeşitli strateji ve zeka oyunları insan zihni için olumlu etkilere sahip iken, şiddet içerikli oyunlar negatif unsurlar barındırabilmektedirler. Oyunlardaki çeşitliliğin oyun kavramının tanımına olan etkisi bahsedilen örnek ile kolayca görülebilmektedir.

Oyunun kurallı veya kuralsız (içsel) olması, kazanma amacının güdülmesi veya güdülmemesi, oyun kavramının sadece lügat anlamına vurgu yapmaktadır. Ancak istenen, oyun kavramının bilimsel açıdan incelenmesidir. Oyun kavramını belirleyecek olan etmen bu oyunların bireyler üzerindeki etkileridir. Oyun kavramının tanımını etkileyecek ve derinlemesine fark yaratacak olan durumlar ise oyunun çeşidine, oyunu oynayan bireylerin yaş grubuna, oyunun oynandığı ortamlara (mekanlar) bağlıdır (Durualp ve Aral, 2011).

2.2. Bilgisayar Oyunları

2.2.1. Bilgisayar oyunları kavramı: tanımı ve özellikleri

Bilgisayar oyunu, görsel ve canlandırılmış unsurların bir görüntü sinyali aracı ile bir arayüz yardımı alınarak yansıtılması ile oynanan bir oyun türüdür. Esas olan dijital simülasyonlardır. Bireylerin göz, el ve beyin koordinasyonları ile şekillenirler. Bu koordinasyonların reflekssel olarak kullanılması esas alınır. Kendi içinde birçok alt disipline ehil bir dijital simülasyondur. Türleri açısından oldukça geniş bir çeşitliliğe sahiptir. Bilgisayar oyunlarının özellikleri ile ilgili yapılan araştırmalarda ise oyuncuların memnuniyeti esas alınmaktadır. Bu konuda bilgisayar oyunlarının grafik tasarımları ve çok oyunculu bilgisayar oyunları ön sıralarda yerlerini almaktadırlar (Carnagey ve Anderson, 2004).

Bilgisayar oyunları, grafik tasarımları açısından düşünüldüğünde diğer oyunlara kıyasla oyuncuya oldukça gerçekçi bir oyun ortamı sunabilmektedir. Kullanılan grafiklerin geçmişten bugüne olan gelişimine bakıldığında, bu konudaki gelişmenin oldukça hızlı ve tatmin edici bir şekilde ilerlediği görülebilir. Grafiklerdeki realistik görüntü arttıkça bilgisayar oyunu piyasası da aynı oranda

gelişmekte ve genişlemektedir. Bu sayede sürekli olarak yeni oyunlar piyasaya sürülebilmekte ve bu şekilde dijital simülasyonların çeşitleri katlanarak artmaktadır.

Bilgisayar oyunları, oyunculara “çok oyunculu” oynama ortamları sunmaktadır. Bireyler bu bilgisayar oyunları sayesinde diğer insanlarla çevrim içi bilgisayar oyunu oynama imkânını bulabilmektedirler. Oyuncular tarafından oldukça ilgi gösterilen bu çevrim içi çok oyunculu bilgisayar oyunları da bilgisayar oyunu piyasasının vazgeçilmezlerindedir (Charlton ve Danforth, 2007).

Oyunların hayatımızda ki yeri hiçbir zaman değişikliğe uğramadan yüzyıllardır süregelen ve teknolojinin gelişimi ile birlikte dijital dünyada da bilgisayar oyunu, video oyun, mobil oyun gibi adlandırmalar ile oyunlar yaşantımızda yer bulmuştur. Genel anlamda video oyunları, belirli bir dijital ekranda oyun klavye veyahut oyun kumandaları aracılığıyla oynanan oyun yazılımları olarak düşünülebilir. Bilgisayar oyunları ise günümüzdeki teknolojik oyunların genel adı olarak karşımıza çıkmaktadır.

2.2.2. Bilgisayar oyunlarının elementleri

Bilgisayar oyunlarının elementlerini, giriş ve çıkış elemanları olarak iki ana kısımda incelemek mümkündür (Wikipedia, 2015).

Giriş elemanı olarak genellikle joystick (oyun çubuğu) denilen aygıtlar kullanılmaktadır. Joystickler, barındırdığı butonlar sayesinde oyunu kontrol etmeyi sağlayan dijital araçlardır. Tıpkı bilgisayar oyunları gibi, oyun çubuklarının da yapısı gün geçtikçe geliştirilmekte ve daha geniş olanaklar sunulmaktadır. Buton sayıları ve bu butonların işlevleri artmakta ve bu da kullanıcıya

daha uygun ve gelişmiş bir kontrol imkanı sağlamaktadır (Crawford, 2002).

Çıkış elemanı olarak ise monitör ve hoparlör kullanılmaktadır. Bu aygıtlar ses ve görüntü sinyallerini algılayarak oyunun görsel ve işitsel yönünü ortaya koymaktadır (Crawford, 2002).

Günümüzde ilerleyen teknoloji ile birlikte giriş ve çıkış aygıtları ciddi bir çeşitlilik kazanmıştır. Bu aygıtlar oyun çubukları, monitör ve hoparlörler ile karşılaştırıldığında çok daha gelişmiş sinyal algılayıcı aletler oldukları görülmektedir. Bu aletlere örnek vermek gerekir ise, çeşitli yönelteç düzenlerinden uçak konsollarına kadar geniş bir aralıktan söz edilebilmektedir.

2.2.3. Bilgisayar oyunlarının tarihsel gelişimi

2.2.3.1. 1950 – 1960 arası dönem

1950-1960 arası dönem bilgisayar oyunlarının ilk olarak programlanmaya başlandığı dönem olarak bilinir. Ancak bu dönemde bahsi geçen bilgisayar oyunları büyük bir kitleye ulaşamamıştır. İzole bir ortamda yaratıldığı için tanınma şansı olmamış ve geliştirilmeye açık olamamışlardır (Cesarone, 1998).

İlk bilgisayar (video) oyunları Amerika Birleşik Devletleri'nde çeşitli üniversitelerde hayata geçirilmeye çalışılmıştır. Bu oyunlar sadece eğlence amacı ile geliştirilmiş olup bünyelerinde eğitici özellik barındırmamışlardır. Üretim ortamı izole olduğundan, bu oyunlar sadece üniversite öğrencileri arasında kalmış ve geliştirilip topluma sunulma imkanını pek yakalayamamışlardır. Buna rağmen üretilen ilk bilgisayar oyunlarının bu bahsi geçen oyunlar olduğu bilinmektedir (Cesarone, 1998).

1959 ile 1961 yılları arasında ise bilgisayar oyunları gelişme kat etmeye ve dolayısıyla oyun programlama konusuna olan ilgi artmaya başlamıştır. Çeşitli üniversiteler ve enstitüler bilgisayar oyunları ile ilgili programlama çalışmaları yapmıştır. Bu çalışmaların en bilinen örneği ise Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde yapılmıştır. Enstitüde bir takım grafik temelli programlama çalışmaları yapılmış ve üç adet oyun üretilmiştir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005). Bu oyunlar;

1. Tic-Tac-Toe: Günümüzde aynı temele dayanan fakat farklı teknolojilere yaslanan bu oyun hala varlığını sürdürmektedir. Oyunda çeşitli sinyaller (görüntü sinyalleri) aracılığı ile yazı yazabilen bir kalem kullanılmıştır. Buna ışık kalemi ismi verilir. Oyuncuya ekrana yazı yazma imkanı veren ve bu temelde ilerleyen bir oyundur.
2. Mouse in the Maze: Oyundaki temeli fare ve peynir oluşturur. Kullanıcının buradaki rolü ise fare ve peyniri istediği noktalara yerleştirmek ve sonrasında ise farenin peyniri yeme anını izlemektir.
3. HOX: Görüntü ve ses sinyali aracılığı ile kullanıcıya çeşitli ses ve görseller oluşturma imkanı sağlamaktadır.

1961 yılında yine Massachusetts Teknoloji Enstitüsü'nde bir oyun programlanmıştır. Spacewar adındaki oyun, oyunculara ilk olarak ikili bilgisayar oynama deneyimi yaşatan programlama olarak bilinir. Oyuncular oyun içerisinde kendi uzay gemilerini kontrol ederler. Spacewar bu dönemdeki diğer oyunların aksine tanınma ve yayılma açısından başarılı olmuştur. Çok oyuncu ile oynanabilmesi bireylerin ilgisini çekmiş ve oyunun tanınmasına yardımcı olmuştur. Aynı zamanda bugünkü internet ile karşılaştırıldığında primitif bir çeşit internet olarak nitelendirilebilecek bazı ağlarda da paylaşılarak oyunun yaygınlaştırılması sağlanmıştır (Yılmaz ve Çağıltay, 2005).

1966 yılında ise bu döneme kadar olan çalışmalara bir yenisi eklenmiş ve bilgisayar oyunları ile ilgili ciddi bir gelişme kat edilmiştir. Bu konudaki öncü isim Ralph Bear olmuştur (The National Museum of American History, 2015). Programladığı bilgisayar oyunu oldukça basit bir sistemden oluşsa da oyunculara sunduğu yenilik ile isminden söz ettirmeyi başarmıştır. Işık kalemlerinden sonra ışık tabancasını üreterek bilgisayar oyunlarına yepyeni bir bakış açısı kazandırmıştır. Bu ışık tabancaları yardımı ile oyuncular, hedefi vurma oyunları ile tanışmışlardır (Yılmaz ve Çağıltay, 2005).

1969 yılında, dönemin öncü isimlerinden biri Ken Thompson olmuştur. Space travel isminde yeni bir oyun üretmiştir. Bu oyun bir çeşit simülasyondur. Güneş sistemi görsellerinden oluşan oyunda amaç bir uzay gemisine yön vermektir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005).

2.2.3.2. 1970'ler ve sonrası

1970 sonrası dönem bilgisayar oyunlarının iyiden iyiye gelişmeye başladığı ve altın çağını yaşadığı dönemdir. Bu dönemde bilgisayar oyunu oynamak için çok çeşitli ürünler piyasaya sürülmüştür. Bu sebeple bu dönemi üretilen ürünlere göre bazı kısımlara ayırmak ve bu şekilde incelemek doğru olacaktır (Carnagey ve Anderson, 2004).

Dönemin ilk kısmını atari oyunları oluşturmaktadır. Başlangıçta, önceki dönemlerde programlanan çeşitli bilgisayar oyunlarının jetonlu sistemlere senkronize edilmesi ile işe başlanmıştır. 1961 yılında üretilen Spacewar adlı oyun on sene sonra, 1971 yılında, jetonlu bir atari oyununa dönüşmüştür. Atari oyunları olarak nitelendirilen oyunların temelini bu jetonlu oyun oluşturmaktadır.

Oyunun ve atari oyunlarının ilk temsilcilerinden olan Nolan Bushnell ve Ted Dabney'in buldukları şirketten ayrılıp kendi şirketlerini ("Atari") kurmaları ile ise atari oyunları yeni bir döneme girmiştir. Atari oyunları endüstrisi için oldukça önemli olan PONG makinasını üretmişlerdir. Sonrasında da PONG baz alınarak benzer makinalar üretilmeye devam edilmiştir. Atari oyunlarının asıl altın çağı ise 1978 yılına denk gelmektedir. Space invaders ve Asteroids adlı oyunlar üretilmiş ve oyunculardan büyük ilgi toplamıştır. 1979 yılından itibaren popüler olmaya başlayan Pac-man benzeri renkli atari oyunları ise bu ilgiyi pekiştirmiştir (Carnagey ve Anderson, 2004).

Dönemin bir diğer kısmı için konsol oyunları incelenmelidir. İlk oyun konsolu 1972 yılında üretilmiştir (Watcher, 2015). Magnavox Odyssey adı verilen bu konsol yapısı itibarı ile bugünkü oyun konsollarından oldukça farklı ve ilkel olsa da bugünkü geliştirilmiş konsolların temelini oluşturmuştur. Oyun konsolları, oyuncular tarafından oldukça ilgi toplamış ve büyük satış rakamlarına ulaşılmıştır (Carnagey ve Anderson, 2004).

2.2.4. Bilgisayar oyunlarının türleri

Bilgisayar oyunları, oynanış şekilleri ve oyunun güttüğü amaca göre çeşitlere ayrılır. Oyun çeşitleri ile ilgili yapılan araştırmalara bakıldığında, birçok farklı sınıflandırmaya rastlamak mümkündür. Gökdal (2008) konu ile ilgili yaptığı araştırmada oyunları sınıflandırmış ve günümüzde kullanılan bir oyun sınıflandırmasına ulaşmıştır;

Aksiyon oyunları: Aksiyon filmlerinin bilgisayar oyunu versiyonu olarak anlamlandırılabilirler.

Macera oyunları: Bir hikaye içeren ve bu hikaye çerçevesinde ilerleyen bir çeşit bilgisayar oyunudur.

Platform oyunları: Oyunun ana karakterinin, bariyerler üzerinden geçerek bölümlerin tamamlanması üzerine kurulu bir çeşit bilgisayar oyunudur.

Bilmece oyunları: Çeşitli soruların oyuncu tarafından cevaplanması temeline dayanan bir çeşit bilgisayar oyunudur.

Simülasyon oyunları: En önemli özelliği gerçekçilik olan bir bilgisayar oyunu çeşididir.

Strateji oyunları: Gerçek zamanlı ve sıra mantığını benimsemiş olmak üzere iki grupta incelenebilir. Oyuncuyu strateji planı üretmeye yönelten bir çeşit bilgisayar oyunudur.

Rol yapma oyunları: Bir hikaye üzerinden ilerlenir. Oyuncu hikayenin ana karakterinin yerine geçer. Ana karakterin rolünü üstlenme tabanında ilerleyen bir bilgisayar oyunu çeşididir.

Çevrimiçi oyunlar: Günümüzde en yaygın olan ve en ilgi çeken bilgisayar oyunu türüdür. Bir ağ üzerinden ve çok oyuncu ile oynanan bir bilgisayar oyunu çeşididir.

Matematiksel oyunlar: Oyuncunun matematiksel kabiliyetlerini kullanmasına olanak sağlayan bir bilgisayar oyunu çeşididir.

Eğitsel oyunlar: Bu oyunlar öğrencilerin öğrenme becerilerini geliştirmek ve istenen konu ile ilgili algıyı pekiştirebilmek amacı ile tasarlanmıştır. Öğretilmek ve pekiştirilmek istenen konu ne ise

bunu bilgisayar oyununun içine katarak öğrencinin ilgisini çekmeyi amaçlayan bir bilgisayar oyunu çeşididir.

Öztürk (2007), Erkuş (2008), Prensky (2001) ve Ayanoğlu (2006) gibi araştırmacılar da oyun türleri ile ilgili araştırmalar yapmış ve çeşitli sınıflandırmalara ulaşmışlardır. Oyunların farklı özellikleri baz alınarak farklı ve çeşitli birçok oyun sınıflandırmasına ulaşmak mümkündür.

2.2.5. Bilgisayar oyunu platformları

Bilgisayar oyunu platformları, oyunların oynanmasına olanak sağlayan bir çeşit ağ sistemi olarak düşünülebilir. Günümüzde gelişen teknoloji ile birlikte bilgisayar oyunu platformları da değişmekte ve gelişmektedir. Hedef oyuncu kitlesine ve kitlenin isteklerine göre çok sayıda bilgisayar oyunu platformu oluşturulmuştur. Her bir platform farklı oyun çeşitleri ve deneyimleri sunmaktadır. Aynı zamanda bilgisayar oyunu satış alanında da yeni imkanlar ve kolaylıklar sağlayarak bilgisayar oyunu piyasasına da ciddi katkı sağlamaktadırlar.

2.3. Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı

2.3.1. Bağımlılık nedir?

Bağımlılığın ne olduğu ile ilgili ilk araştırma Magnus Huss tarafından yapılmıştır. Kendisi İsveçli bir tıp doktorudur. Araştırmasında alkol bağımlılığını ele almış ve elde edilen bulgulardan yola çıkarak bağımlılık kavramı ile ilgili çeşitli görüşler bildirmiştir. Magnuss Huss'dan sonra da bilim insanları bağımlılık konusu üzerine araştırmalar yapmış ancak bağımlılık kavramı üzerine net ve geniş şümüllü bir tanım üretilmemiştir.

Bağımlılık kavramı çeşitli kaynaklara göre değişkenlik gösterse de üç ana hususiyeti konusunda ortak bir görüş vardır. Bu üç ana özellik bağımlılık durumunun oluşmasını aşamalar halinde açıklamaktadır (Shaffer vd., 2000).

Birinci özellik, sahip olma isteğidir. Bir duruma veya unsura bağımlılık denilebilmesi için ilk olarak bireyin ona sahip olmak için normalin dışına çıkacak bir istek duyması gerekmektedir. Birey bu isteği hayatının önceliği haline getirmiş ve bastırmakta güçlük çekiyor ise bağımlılığın ana üç özelliğinden birincisinin tamamlandığı söylenebilmektedir (Shaffer vd., 2000).

İkinci özellik, bireysel olarak kontrol sağlamakta güçlük çekmektir. Bahsi geçen durum veya unsura karşı bireysel kontrolü olmadan hareket etme halidir. Birey kendini kontrol etmekte güçlük çekmekte ve bağımlılık yaratan unsur bireyin kontrolünü ele geçirmektedir. Temel ve bilimsel olarak bakıldığında kontrolün hala bireyin kendisinde olmasına rağmen birey bunun farkına varamamakta ve bağımlılık unsuruna karşı kontrolünü kaybetmektedir. Bağımlılığın ikinci ana prensibi temel olarak birinci özelliğin devamı niteliğindedir. Birey ilk olarak bağımlılık unsuruna karşı, karşı konulamaz derecede bir sahip olma isteği duymakta, sonrasında ise bu unsur karşısında bireysel kontrolünü kaybederek bağımlılık kavramının ilk iki ana özelliğini tamamlamaktadır (Shaffer vd., 2000).

Üçüncü ve son ana özellik ise ısrarcılıktır. Bağımlılık yaratan unsur bireylerde ısrar etme eğilimine yol açar. Bastırılmaz bir istek duydukları bu unsura karşı oldukça ısrarcı ve kararlı davranma eğilimindedirler. Bu son unsur, diğer unsurların tamamlayıcısı niteliğindedir. Birey öncelikle bağımlılık unsuruna karşı bastıramadığı bir istek duyar, bu isteği kontrol kaybı izler ve son

olarak da bireyde ısrar etme davranışı baş gösterir (Shaffer vd., 2000).

Bağımlılığın üç temel ana özelliği bağımlılık tanımı açısından yeterli olsa da bu kavram farklı araştırmacılar tarafından farklı perspektifler ile ele alınmıştır. Araştırmalar aynı sonuca çıkmış olsa da bu perspektiflerin önde gelenlerini açıklamak bağımlılık kavramının tanımı ve anlaşılması açısından önemli olacaktır.

Ziyalar (1999) bu konuda yaptığı araştırmada, bağımlılık unsurunun dozuna ve bu doz bağımlı birey tarafından alınmazsa olacalara dikkat çekmiştir. Bireyin bağımlılık unsurunu ihtiyaç veya tedavi amacı gütmeyen tekrarlanan ve gittikçe artan nicelikte olması neticesinde, bu unsurun önüne geçilemez bir istek haline geldiğini anlatmıştır. Eğer bu unsur tekrarlanmaz veya niceliği bağımlı bireyi tatmin eden düzeye ulaşmaz ise bu durumun bağımlı bireyde ruhsal ve bedensel olarak çeşitli negatif etkilere yol açtığını belirtmiştir.

Bu konuda bir diğer araştırmacı Tarhan (2011)'a göre bağımlılık, bağımlılık unsurunun zararlı sonuçları bilindiği halde içten gelen ve kontrol sağlanamayan bir şekilde kullanılmaya devam edilmesine sebep olan bir psikolojik rahatsızlıktır. Tarhan (2011), bu rahatsızlığın süregelen, tekrar edebilen ve karakterize bir hastalık olduğunu vurgulamıştır.

Bağımlılığı iki ana grupta incelemek mümkündür. Bu gruplar, davranışsal ve kimyevi unsurlardır. Kimyevi unsurlar çeşitli kimyasal maddelere karşı oluşan bağımlılık durumunu temsil eder. Kimyevi unsurlara duyulan bağımlılığa örnek olarak alkol, sigara ve uyuşturucu madde bağımlılıkları düşünülebilir. Davranışsal bağımlılık unsurları ise bir davranış biçimini ele alır. Bu arada

kimyevi unsurların bağımlılığının aksine ortada olan bir meta ve bu metaya karşı oluşan bağımlılık söz konusu değildir. Sürekli tekrarlanmak istenen ve tekrarlanmazsa karşı konulamaz bir istek ve ısrar hali oluşan bir davranış biçimi söz konusudur. Davranışsal bağımlılık unsurlarına örnek olarak oyun bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, dizi bağımlılığı gibi çeşitler üretilebilir (Griffiths, 1996).

Bağımlılığın genel tanımında kimyevi unsurlara olan bağımlılığın öne çıktığı görülmektedir. Özellikle geçmişteki araştırmalarda ve araştırmacı görüşlerinde bağımlılık, sadece kimyasal maddeler yönünden ele alınmıştır. Bu araştırmalarda bağımlılık kavramının tanımı açısından uyuşturucu, sigara ve alkol bağımlılığının dışına çıkılmadığı görülebilir. Davranışsal olarak bağımlılık kavramının üç ana özelliğini taşıyan unsurlar bağımlılık olarak kategorize edilmemişlerdir. Ancak ilerleyen zamanlarda bağımlılık kavramının anlamı genişletilmiş ve davranışsal bağımlılık unsurları da bağımlılık kavramının tanımında yerini almıştır. Somut olarak düşünüldüğünde kimyevi ve davranışsal bağımlılıklar temel farklar içerse de, bağımlılık kavramının üç ana özelliği konusunda, bu iki dal da eşit derecede önem arz etmektedir. Alışveriş bağımlılığı, oyun bağımlılığı, para kazanma bağımlılığı, para harcama bağımlılığı, çalışma bağımlılığı, seks bağımlılığı, kumar bağımlılığı gibi birçok durum davranışsal bağımlılıklara örnek olarak gösterilebilir. Davranışsal bağımlılıklar kişiler bazında kolayca genişletilerek yeni bağımlılık durumları ortaya çıkarılabilmektedir (Griffiths, 1996).

2.3.2. Gençlerde bilgisayar oyunu bağımlılığı

Bilgisayar oyunu oynama durumunun normalin dışına çıkarak bağımlılık davranışı haline gelmesine bilgisayar oyunu bağımlılığı denir. Bilgisayar oyunu bağımlılığı, tıpkı diğer kimyevi ve

davranışsal bağımlılık türleri gibi, bağımlılık kavramının üç ana özelliğini bünyesinde barındırmaktadır. Bilgisayar oyunu bağımlılığını bir bağımlılık sınıfına yerleştirmek gerekir ise, bu kısım teknolojik bağımlılıklar olur. Yapılan araştırmalar ışığında, bilgisayar oyunu bağımlılığının patolojik bir durum olduğu ve belirli bir süreden sonra insan zihninin ve beyin kimyasının olumsuz yönde etkilenmeye başladığı söylenebilir (Young, 2004).

Bilgisayar oyunu bağımlılığı üzerine birçok araştırmacı çeşitli çalışmalar yapmış ve çeşitli bulgulara ulaşarak durumu analiz etme imkanı yakalamıştır. Özellikle son yıllarda artan bilgisayar oyunu bağımlılığı durumu, araştırmacı bireyleri bağımlılığın bu yönü ile ilgili çalışmalar yapmaya sevk etmiştir. Konu ile ilgili araştırmalar, internet bağımlılığı üzerinden yürütülmüş ve bulgular bu yönde analiz edilmiştir.

Young (2004) internet ve buna bağlı olarak bilgisayar oyunu bağımlılığı üzerine araştırmalar yapmış ve internet bağımlılığı tanı ölçütlerini oluşturmuştur. Bu tanı ölçütlerini oluşturmasının amacı, bulguların analizi ile birlikte, bireyin internet kullanımının bağımlılık düzeyinde olduğunu veya olmadığını teşhis edebilmektir. Bu tanı ölçütleri;

1. Bireyin internet ile ilgili normalin dışında bir zihni meşguliyet içerisinde olması durumu,
2. Bireyin internet kullanımından duyduğu tatminin gün geçtikçe yeterli gelmemesi ve yeterli tatmini sağlamak için internetle etkileşimini gittikçe arttırması,
3. Bireyin geçmişe ait başarısız bireysel kontrol tecrübelerinin olması (internet kullanımını sınırlama ve kontrol etme girişiminde bulunup başarısız olması),
4. Bireyin internet kullanımına kota konulması durumunda verdiği tepkiler (bağırarak, sinirlenmek gibi),

5. Bireyin internette geçirdiđi süreyi kısıtlamaya çalışması ancak tasavvur ettiđi sürenin üzerine çıkması,
6. Bireyin internet kullanımının normal düzeyde olmaması sebebi ile iş, arkadaş veya aile ilişkileri konusunda problem veya kayıplar yaşaması,
7. Bireyin internet kullanım süresi ile ilgili etrafındakilere dođru bilgiler vermemesi,
8. Bireyin internet kullanım amacının, internetin gereklilik arz etmesi deđil, kendi ile ilgili bir takım olumsuzluklardan kaçmak olması.

Günümüzde teknolojinin gelişmesi ile birlikte teknolojik bağımlılıklar da artmaktadır. Teknolojik bağımlılıkların başında internet ve buna bađlı olarak bilgisayar oyunları gelmektedir. Bilgisayar oyunları her yaş kitlesine hitap etmek ile beraber öncelikli olarak kullanım sıklığı açısından gençler arasında yaygınlık göstermektedir. Farklı özelliklerdeki birçok genç geniş bir çeşitliliđe sahip olan bilgisayar oyunlarından kendine uygun olanı seçmekte ve oynamaktadır. Bilgisayar oyunu bağımlılığı ise Young (2004) tarafından 8 kısımda verilen tanı ölçütlerinin bireyde birer bulgu olarak görülmesi ile birlikte oluşmaktadır.

Bilgisayar oyunu bağımlılıđında genel olarak görülen belli başlı davranış tipleri vardır. Bu davranış şekillerinin başında gençlerin bilgisayar oyununun başından kalkamaması, planladıđı sürenin oldukça üzerinde sürelerde bilgisayar oyunları ile ilgilenmesi gelir. Bağımlılık sahibi gençler bilgisayar oyunu konusunda kendi iradelerini ve karar verme yetilerini kullanamaz duruma gelirler. Bilgisayar oyunu konusunda engellendiklerini hissederler ise tepkileri beklenenin dışında, oldukça sert olur. Bağımlı gençler, bilgisayar oyunu bağımlılığı sebebi ile sosyal çevrelerinden kopmaya, kariyer planlarından uzaklaşmaya, aile hayatlarında ciddi

derecede kopmalar yaşamaya başlarlar. Sonuçlarına bakılırsa davranışsal bir bağımlılık çeşidi olan bilgisayar oyunu bağımlılığı da bireyler üzerinde, kimyevi bağımlılık unsurları kadar olumsuz bir etkiye sahiptir (Young, 2004).

Ruhsal hastalıkların tanımlanmasında, kodlanmasında, sınıflandırılmasında ve ruhsal hastalıklara tanı konulmasında Amerikan Psikiyatri Birliği'nin DSM (Diagnostic and Statistical Manual Of Mental Disorders) adlı bir sınıflandırması mevcuttur (Aslan, 2015). DSM'in son sınıflaması DSM-V'te internet oyun bağımlılığına da yer verilmiştir. DSM-V'e göre genellikle başka oyuncular ile karşılıklı olarak internet oyunlarına ısrarlı ve tekrarlayan oranlarda girmek sıkıntılı bir durumdur. DSM-V'e göre bireyin günlük hayatında internette oyun oynayarak vakit geçirmesi baskın geliyorsa, internet oyunlarından uzaklaştırıldığında yoksunluk, üzüntü ve sinirlilik hissediyorsa, internet oyunlarına katılımını kontrol edebilmekte güçlük çekiyorsa, internet oyunlarına karşı olan alışkanlığının psikolojik sorun haline geldiğinin farkında olmasına rağmen internet oyunlarını aşırı kullanmaya devam ediyorsa, internette oyun oynama zamanı ile ilgili olarak aile bireylerine, terapistine veya başka kişilere yalan söylüyorsa, çaresizlik, suçluluk, kaygı duyguları gibi olumsuz ruh halinden kaçmak için internette oyun oynuyorsa ve internet oyunlarına katılımı iş, eğitim ve kariyer fırsatlarını tehlikeye sokuyor ya da kaybettiriyorsa, o kişi internette oyun bağımlılığı adı verilen psikolojik bozukluk kriterlerine uymaktadır (DSM-V, 2013). Bireylerin internet oyunları bağımlılığında karmaşık yapılı etkinliklere katılmada sosyal etkileşimin önemli bir rolü bulunmakta ve takım oyunları önemli bir motivasyon kaynağı olarak görülmektedir (DSM-V, 2013).

2.4. Oyun Temelli Öğrenme

2.4.1. Eğitsel bilgisayar oyunları

Gelişen teknoloji ile birlikte, bu teknolojinin eğitim alanında kullanılması kaçınılmaz hale gelmiştir. Öğrencilerin derslere olan ilgisini cezbederek canlı tutmak ve algılarını genişletmek açısından düşünüldüğünde eğitimde eğitsel oyunların kullanılması oldukça etkili bir yöntem olarak görülmektedir (Durualp ve Aral, 2011).

Öğrenme kavramının en önemli destekleyicisi öğrenilecek konunun sevilmesi ve konu ile ilgili olunmasıdır. Benzer durum, meslek tercihleri dahil olmak üzere her türlü unsur için aynı şekilde yorumlanabilir. Başarılı olmanın temel unsuru yapılan işin veya öğrenilen konunun sevilmesidir. Öğrencilerin dersleri ile ilgili başarılı olması konusunda en önemli etmen derse olan ilginin canlı tutulmasıdır. Bu da dersi sevmek ile mümkündür. Her bireyin yeteneklerinin ve ilgi alanlarının farklı olmasına rağmen çeşitli yöntemler kullanılarak bu her birey, her derse karşı ilgi ve merak duyabilir. Eğitsel oyunların bu konudaki önemi oldukça büyüktür. Öğretilmek istenen veya ilgi çekilmek istenen konunun öğelerinin oyunların içine katılması ile oluşan eğitim amaçlı oyunlara eğitsel oyunlar denir (Garris vd., 2002).

Bireyin konuya olan ilgisinin kişisel başarısındaki öneminin yanı sıra, renkler, animasyonlar, çeşitli görseller ve sesler de öğrenmeyi kolaylaştıran unsurlardır. Eğitsel oyunlar öğrencilere, öğretmenlere ve ailelere bu imkanı sunarak daha etkili bir eğitimin kapısını açmaktadır. Sadece dinleyerek veya yazarak konuyu anlamaya çalışmak bir süre sonra bilgilerin canlılığını yitirmesine yol açar ve konuyu zihinde canlandırmak konusunda bireye yardımcı olmaz. Eğitsel bilgisayar oyunlarında ise bunun tersine, bireyler konuları

zihinlerinde kolaylıkla canlandırarak bilgilerin kalıcılığını sağlamaktadırlar (Garris vd., 2002).

Eğitsel oyunlar, ders dışındaki zamanda, öğrencinin kendi kendine çalışabilecekleri bir sistemdir. Bu sayede öğrenciler derslerde öğrendiklerinin tekrarını yaparak bilgilerini pekiştirme şansı bulmaktadırlar. Bilginin ve öğrenilenlerin kalıcılığı açısından pekiştirme yapılması oldukça önem arz etmektedir.

Eğitsel oyunlar, öğrencinin kendisinin problemi oluşturması ve çözümü de kendisinin oluşturması temeline dayanır. Öğrenci, problemi oluştururken konu ile ilgili düşünmekte ve algısını geliştirme fırsatı yakalamaktadır. Çözümü de bireysel olarak bulması ve oyuna entegre etmesi gerektiğinden, konu ile ilgili araştırma yapmakta ve yetersiz olduğu konuları tamamlamaktadır. Konu ile ilgili soruyu ve çözümü öğrenci bireysel olarak yarattığından motivasyonu artmakta ve kendine olan güveninde olumlu bir aşama kat edilmektedir.

Eğitici bilgisayar oyunları hususiyetleri bakımından 6 ana parçaya ayrılmaktadırlar (Garris vd., 2002). Bu parçaları incelemek, eğitici bilgisayar oyunlarının öğrenciler için hangi sebeplerle önemli olduğunun anlaşılması açısından faydalı olacaktır.

1. Fantezi: Fantezi kavramı, oyunun içerisindeki ilgi çekici öğeler ve oyunun hikayesinin fantastik oluşu ile ilgilidir. Bu unsur, öğrencinin oyuna, buna bağlı olarak derse olan ilgisini canlı tutar.
2. Amaçlar: Oyunların amacı öğrenciye ilgili ders ile ilgili bir problem ve problemin sonucunu oluşturma yetisi kazandırmaktır. Bu sayede öğrenci konu ile ilgili detaylı araştırma yapma fırsatı bulacaktır.

3. Duygusal uyarıcılar: Oyundaki duygusal uyarıcılar, çeşitli unsurlar ile öğrencinin duygusal yönünü pozitif olarak uyarın etmenlerdir. Bu sayede öğrencinin ilgi ve algısı yüksek tutulacaktır.
4. Mücadele: Öğrencinin başarılı olma isteğini güçlendirerek çalışma motivasyonunu arttıran bir etmendir. Motivasyon öğrenci başarısı konusunda oldukça önemlidir. Eğitici oyunların motivasyon konusunda öğrenciyi desteklemesi ise öğrencideki çalışma isteğini arttıracak ve dolayısıyla başarılı ve donanımlı olmasına faydalı olacaktır.
5. Gizem: Öğrenci oyundaki soruların veya görevlerin sonuçlarını merak edeceğinden, çalışma isteği artacaktır. Örneğin bazı eğitici oyunlarda bir sonraki aşamaya geçmek için bir önceki görevi tamamlama şartı koyularak öğrencinin sonraki aşamayı merak etmesi sağlanmakta ve bu sayede öğrencinin motivasyonu ve çalışma isteği artmaktadır.
6. Kontrol: Öğrenci, oyunda kontrolün kendisinde olduğunu bilecek ve böylece kendine olan güveni artacaktır. Problemi ve problemin sonucunu kendisi belirleyecek, böylece kontrol tamamen kendisinde olacaktır. Bu durum, öğrencideki olayları kontrol edebilme bilincini arttıracak ve özgüveninde artışa dolayısı ile derslerindeki başarıya olumlu olarak yansıtacaktır.

2.4.2. Oyun tabanlı öğrenme ortamları

Oyun tabanlı öğrenme ortamları iki kısımda incelenebilir. Zorunlu eğitimdeki oyun tabanlı öğrenme ortamları ile üniversiteler ve çeşitli sertifika programlarındaki mesleki anlamda beceri geliştirmeye yardımcı oyunların öğrenme ortamları bu iki kısmı oluşturur. Zorunlu eğitimde ve mesleki eğitimde kullanılan eğitsel oyunlar aynı temele dayandırılır. İki durumda da amaç verilen bilginin daha kolay ve kalıcı bir şekilde insan belleğine

yerleşmesidir. Ancak zorunlu eğitim ve mesleki eğitim içerisindeki oyun tabanlı öğrenme ortamları farklılık göstermektedir. Zorunlu eğitimdeki oyun tabanlı öğrenme ortamları daha basit bir temele dayandırılırken, mesleki eğitimde öne çıkan öğrenme ortamları daha komplike bir yapıdadır.

Zorunlu eğitim için düşünüldüğünde birçok oyun tabanlı öğrenme ortamı bulunduğu söylenebilir. Quest Atlantis'in (QA) en popüler oyun tabanlı öğrenme ortamlarından biri olduğu söylenilebilir. Bu ortamlar aynı temele dayanır, spesifik özellikleri açısından birbirlerinden farklılaşırlar. Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenciler için olan varyasyonlarının anlaşılabilmesi açısından Quest Atlantis'e yoğunlaşılması uygun olur.

Quest Atlantis, çeşitli sorulardan oluşan ve öğrencilerin bu soruları cevaplamasını esas alan bir çeşit oyun tabanlı öğrenme ortamıdır. Quest Atlantis'in yapısını bir üçgene benzetmek mümkündür. Bu üçgenin köşelerinde eğlence, eğitim ve toplumsal sorumluluk ilkeleri yer alır. Bireyler eğlence yönünü oyuncu olarak, eğitim yönünü öğrenci olarak ve toplumsal sorumluluk ilkelerini ise Quest Atlantis dünyasının bir vatandaşı olarak öne çıkarabilmektedirler (Damer, vd., 1996).

Quest Atlantis'te amaç Atlantis şehrini, yaklaşmakta olan bir yıkıma karşı savunmaktır. Oyuncular, oyunda kendilerine verilen görevleri yerine getirerek Atlantis'i savunmaya çalışırlar. Oyunculara verilen ve tamamlanması beklenen görevler eğitici görevlerdir. Oyunda bu görevlere quest adı verilmektedir. Tasklar tamamlandıkça, yeni görevler ortaya çıkar ve oyuncudan (öğrenici) beklenen bu eğitici görevleri başarı ile tamamlamasıdır (Damer, vd., 1996).

Quest Atlantis en temel tanımı ile bir bilgisayar oyunudur. Ancak Quest Atlantis'e sadece bir bilgisayar oyunu demek pek doğru olmaz. Quest Atlantis, oyun tabanlı öğrenme ortamları ile ilgili çalışmalar yapan araştırmacılar tarafından birçok defa ele alınmış ve araştırma konusu olmuş, başarısını kanıtlamış bir oyun tabanlı öğrenme ortamıdır. Bu oyun tabanlı öğrenme ortamı, oyunculara eğlenceyi sunarken öğretici özelliğini de korumayı başarmıştır. Akademik belleği geliştirmenin yanı sıra etik açıdan da toplumsal sorumluluk bilinci aşılama hedefi gütmüştür. Ciddi bir kullanıcı kitlesine sahiptir (Tüzün, 2004).

Quest Atlantis üç boyutlu (3D) ve dünyamızdan oldukça farklı bir mekandır. Bu mekanda, kullanıcılar, kendi eğitimlerine uygun alanlarda eğitici görevler (questler) oluşturabilirler. Her bir bireyin ayrı ve kişisel bir sayfası bulunmakta ve bu kişiye özel imkanlar sunmaktadır. Oyunun bir başka ilgi çeken ve eğitime katkıda bulunmayı amaçlayan yönü ise bireylerin diğer öğrenci ve öğretmenler ile iletişim kurabilmesidir. Örneğin, oyun esnasında quest ile ilgili yeterli bilgiye sahip olmayan bir oyuncu, bilgi sahibi olan bir öğretmene veya öğrenciye konu ile ilgili danışabilmektedir. Oyunun bu özelliği bireylerin eksik oldukları konularda kendilerini geliştirebilmeleri için olanak sağlamaktadır (Tüzün, 2004).

Mesleki eğitimi daha ayrıntılı bir şekilde ele alarak, özellikle üniversite ve sonrası eğitim alanında spesifikleşen oyun tabanlı öğrenme ortamları mevcuttur. Bu oyun ortamları, fen, tıp, mimarlık, mühendislik ve daha birçok alanda olabilmektedirler. Kişilere meslekleri ile ilgili bilgilerini tazeleme veya pekiştirme imkanı sunarlar. Aynı zamanda bireyler, oyun tabanlı öğrenme ortamları sayesinde kendi becerilerini test edebilme imkanı yakalarlar. Kişiler kendilerini yeterli hissetmedikleri alanlarda çeşitli bilgiler edinebilir ve kendilerini geliştirebilirler. Bu ortamlar,

diğerlerine göre daha komplike ve gelişmiş yapıdadırlar. Bu oyunlara "ciddi oyun" adı verilir. Bu eğitici oyunların bir kısmı adını duyurmaya oldukça başarılı bir şekilde muvaffak olmuştur. Örnek vermek gerekir ise, "America's Army" isimli oyun, ciddi oyunların prensibinin anlaşılması açısından açıklayıcı olabilir. America's army adlı eğitici oyundaki amaç Amerika'dan ordu kurmak için asker toplamaktır. Bu oyun sayesinde uygun asker adaylarının belirlenmesi ve yetiştirilerek orduya katılması amaçlanmıştır (Çatak, 2009).

Ciddi oyunlar, mesleki eğitimin dışında amaçlar için de kullanılabilir. Toplum çeşitli konular ile ilgili bilgilendirme amacı güden oyunlar da bir çeşit eğitici oyundur ve ciddi oyun kategorisine girmektedir. Bu kategoriye örnek olarak ise, kanser hastalarının ihtiyaç duyduğu morali sağlayabilmek için programlanan ve hastalara kendileriyle aynı durumdaki başka hastalar ile iletişim kurma imkanı sunan "Ben's game" isimli oyun ortamı verilebilir. Bu oyun sayesinde hastalar kendileri ile aynı durumları yaşayan bireyler ile deneyimlerini ve hislerini paylaşma olanağını yakalarlar. Aynı zamanda kanser hastası bireylerin oyundaki yorumları, toplumun geri kalanını da kanser hastalığı ile ilgili bilgilendirir ve eğitici bir oyun ortamında olması gereken eğitime kavramı tamamlanmış olur. Bir başka eğitici ve ciddi oyun ortamı örneği ise "Darfur is Dying" isimli oyundur. Bu oyun ortamı üniversite öğrencileri tarafından hazırlanmıştır. Burada amaç, bu oyun ortamı sayesinde, toplumu ve dünyayı Darfur'da yaşanan soykırıma karşı bilinçlendirmek ve ideolojilerini dünyaya duyurmaktır. Bu örneklerden de anlaşılacağı gibi oyun tabanlı öğrenme ortamları çok çeşitli amaçlara hizmet etmektedir (Çatak, 2009).

2.5. Eğitimde Bilgisayar Oyunları

Bilgisayar oyunlarının, eğlence amaçlı kullanımının dışında eğitim amaçlı kullanımı da söz konusudur. Günümüzde genel algı, bilgisayar oyunlarının sadece eğlence amaçlı kullanılıyor olması gibi görünse de çeşitli eğitsel oyunlar eğitim amacı ile kullanılmakta ve eğitime farklı bir bakış açısı getirilmektedir. Bu bakış açısı eğitim kavramının genel tanımını değiştirmekte ve genişletmektedir. Bu tanım en genel haliyle öğretmenin aktif, öğrencinin ise pasif bir konumda kalmasını içermektedir. Ancak eğitsel oyunlar ile öğretmen, bir yol gösterici ve yardımcı öğedir. Prosedürün öznesi öğrencidir. Oyunlarda öğrenci aktiftir. Öğrenci araştırma yapmaya, problem üretmeye ve kendi ürettikleri problemleri çözmeye yönlendirilir. Bu yönünden bakıldığında, bilgisayar oyunlarının eğitim açısından, olumlu yönleri yadsınamayacak kadar büyüktür (Garris vd., 2002).

Bu çalışmada "2.4.1. Eğitisel bilgisayar oyunları" başlığı altında eğitimde kullanılan bilgisayar oyunları ile ilgili gerekli bilgiler verilmiştir. Bahsedilen başlıkta da görüldüğü gibi eğitsel bilgisayar oyunları birçok alanda kullanılmaktadır. Zorunlu eğitim-öğretim öğrencileri için matematik, fen, sosyal alanlarının dışında tıp, mühendislik, mimarlık, tasarım, temel bilimler gibi birçok alanda, mesleki eğitimin pekiştirilmesine ve geliştirilmesine yönelik çok daha kapsamlı ve kompleks yapıda çeşitli eğitici bilgisayar oyunları mevcuttur.

Eğitisel bilgisayar oyunları kavramını ve önemini özetlemek amacı ile üç önemli noktadan bahsedilebilir;

İlk olarak eğitisel bilgisayar oyunları, öğrencileri yaşlarına bakmaksızın ilgilendikleri konunun öznesi durumuna getirmekte ve eğitimin temeline oturtmaktadır. Bilgisayar oyunları, bu şekilde

öğrenci motivasyonunu arttırmaktadır. Motivasyon öğrenci başarısında en önemli unsurlardan biri olduğundan öğrencinin başarısını da dolaylı bir şekilde arttırmaktadır (Garris vd., 2002).

İkinci husus ise, eğitisel bilgisayar oyunlarında öğrencilere problem oluşturma ve kendi oluşturdukları problemin çözümüne ulaşma yetilerinin kazandırılmasıdır. Problemi oluşturma ve çözüm bulma kısımlarının her biri belirli bir araştırma sürecini içermek zorundadır. Bu araştırma süreci ise öğrenciye araştırma yapabilme yetisini vermektedir. Araştırma yapabilen öğrenci ise bilgiye nasıl ulaşacağını öğrenmekte ve bu yetiyi kullanarak başarılı olabilmektedir (Garris vd., 2002).

Eğitisel bilgisayar oyunlarının üçüncü ve son önemli noktası ise interaktif olmasıdır. Öğrenciler, eğitisel bilgisayar oyunları sayesinde, zorlandıkları veya eksik oldukları konu başlıklarını görmekte ve bu konuları tamamlama yoluna gitmektedirler. Bazı eğitisel bilgisayar oyunlarında, öğrenciler, zorlandıkları konular ile ilgili sorularını oyundaki öğretmenlere veya diğer öğrencilere sorabilmektedirler. Bunun haricinde, bu şekilde bir interaktif iletişim olmayan oyunlarda ise, oyunun kendi içerisinde bir bilgi ağı mevcuttur. Öğrenciler ilgili konu ile ilgili konu özetlerine veya yapamadıkları soruların ayrıntılı cevaplarına ulaşabilmektedirler. Bu da öğrenciye eksiklerini kapatma konusunda özgüven sağlamaktadır. Oyunda öğrenciye konu ile ilgili hiçbir bilgi sağlanmıyor ise, öğrenci oyunun diğer kısımlarını görebilmek için soruların cevabını merak edecek, bu noktada ise yol gösterici olarak öğretmenine danışacaktır. Her türlü ihtimalde öğrenci, konu ile ilgili daha kapsamlı bilgiye sahip olmanın yollarını arayacak ve bu şekilde oyuna devam edebilecektir (Garris vd., 2002).

2.6. İnfomal Öğrenme Ortamları

İnfomal öğrenme ortamlarından bahsedilmeden önce infomal öğrenme kavramı ve öneminin açıklanması gerekmektedir. İnfomal öğrenme kavramı, formal öğrenme kavramının tam olarak ters kavramı olmasa da prensipleri açısından zıt bir yerde olduğu söylenebilir. Formal öğrenme günümüzde alışlagelmiş ve toplumun geneli tarafından kabul görmüş bir öğrenme biçimidir. Formal öğrenme, bilimsel gerçekliklerin çeşitli ortamlarda, konunun uzmanları tarafından, belge ve kaynak sunularak istenen bilginin verilmesi durumudur. Bu durumda, öğrencilere kaynaklık eden materyaller kitaplardır. Birey günlük yaşamının dışına çıkarak belirli bilgileri almak amacı ile bir ortama girer ve öğrenmek için çabalar. Bu eğitimin sonunda bireyin bilgisi çeşitli şekillerde yapılan sınavlar ile ölçülür (Schiersmann, 2007).

Ancak infomal öğrenme kavramında prensip oldukça farklıdır. Ortada bilgilerin alınması ve verilmesi için belirlenmiş, spesifik bir ortam yoktur. Ortam, bireyin yaşam alanıdır. Birey günlük hayatında, içgüdüsel bir biçimde çeşitli konular ile ilgili merak duyar ve bilimsel gerçeklikleri bu yol ile öğrenir. Bilgiler günlük yaşamın ve dolayısı ile rutinlerin içine gizlenmiş olduğundan, öğrenilmesi çok daha kolaydır. İnfomal öğrenme kavramında güdüsel bir öğrenme biçimi söz konusu olduğu için kalıcılık oldukça fazladır. Kolay öğrenilmesinin yanı sıra, bilgilerin unutulması da bir o kadar zordur. Günlük olarak rutinleşmiş unsurlar sürekli olarak güdüsel bir şekilde tekrarlanmakta ve pekiştirilmektedir. Bu durum, formal öğrenme kavramındaki ders tekrarı mantığını esas alarak ancak herhangi bir dış etmeni veya zorlamayı içermez. Birey günlük olarak, rutin bir şekilde o tekrarı yapar. Bunu yaparken zorlanma hissetmez çünkü kendi doğal alanındadır ve ortada hiçbir zorlama yoktur (Knowles,

1950). İnfornal öğrenme kavramının net bir şekilde anlaşılması için günlük hayattan bir örnek oluşturulmuştur;

Bir öğrenci, okuldan eve gelmiştir ve mutfakta yemeğin pişmesini beklemektedir. Öğrenci, annesinin yemek pişirirken düdüklü tencere kullandığını fark eder ve bu farklı yapıdaki ürünü neden kullandığını merak etmeye başlar. Yemek bir saat içinde pişer ve öğrenci yemeğini yer. Bir başka gün, yine rutin bir şekilde yemeği beklerken annesinin düdüklü tencere kullanmadığını ve bu defa yemeğin iki saat içinde piştiğini fark eder. Bu olay rutin bir şekilde tekrarlanır ve öğrenci, düdüklü tencerede pişen yemeğin, diğer tencerelerde pişen yemeklere oranla çok daha hızlı bir şekilde hazır olduğundan emin olur. Öğrenci bu şekilde, sebep ile ilgili dürtüsel bir merak duymaya başlar ve araştırmaya koyulur. Bu durumun basınç ile ilgisini kurar ve basıncın kaynama hızına olan etkisini infornal bir yol ile öğrenmiş olur. Sonrasında ise, her yemek pişirildiğinde, içgüdüsel bir şekilde, basınç ile kaynama zamanı arasındaki ilişkiyi tekrar eder. Bu ilişki, bu aşamadan sonra, öğrenci için unutulması oldukça zor bir bilgidir.

İnfornal öğrenme kavramında, formal öğrenme kavramının aksine bir öğretici bulunmamaktadır. Bir bakıma, birey hem öğretici hem öğrenci rolünü üstlenmektedir. Güdüsel bir merakın ardından kendisi öğrenmekte, tekrar yapmaktadır. Formal öğrenme kavramındaki ödev ve tekrar unsurları öğretici tarafından dayatılırken infornal öğrenme kavramında bu unsurlar istemsiz bir şekilde gelişmekte ve öğrencide zorlanma hissi oluşmamaktadır. Duyulan merak ve gözlem, araştırma ve öğrenme durumuna öncülük etmektedir (Knowles, 1950).

İnfornal öğrenme kavramı, yapısal olarak kendi içerisinde ikiye ayrılmaktadır. Birinci kısımda, öğrenme kavramı beklenmedik ve

tamamen içsel bir şekilde ortaya çıkar. Bu kısımda odak noktası merak ve öğrenme isteği değildir. Yoğunlaşılacak nokta, problem ve onun ne şekilde çözüleceğidir. Konu ile ilgili bir örnek vermek gerekir ise, bireyin nasıl kullanılacağını bilmediği bir makineyi kullanmaya çalışması düşünülebilir. Burada önemli olan nokta bireyin makinenin nasıl kullanılacağını merak etmesi değildir. Birey işini tamamlamak veya kolaylaştırmak adına bu makineyi kullanmak durumundadır. Makineyi kullanmayı öğrenmesi aşamasında ortaya çıkan öğrenme biçimi, informal öğrenmedir ve informal öğrenmenin de birinci kısmıdır (Knowles, 1950).

İnformal öğrenmenin ikinci kısmı, birinci kısmın aksine merak duygusunu esas alır. Birey, yaşam alanındaki belirli konular ile ilgili merak duyar ve bu merak devamında öğrenme sürecini getirir. İkinci kısma örnek olarak, bireyin yeni taşındığı bir yeri keşfetme isteği verilebilir. Örnekteki durumda birey, informal öğrenmenin ikinci kısmını uygulamış olmaktadır (Knowles, 1950).

İnformal öğrenme, bireyler için oldukça önemli olsa da yapılan çeşitli araştırmalar, toplumların informal öğrenme kavramını, formal öğrenme kavramına göre çok daha önemsiz gördüğünü göstermektedir. Tough (1979), yaptığı araştırmada bu durumu kanıtlamıştır. Tough, araştırma sırasında katılımcılara tek bir soru yöneltilmiş ve "Son bir sene içinde yeni bir şeyler öğrendiniz mi?" diye sormuştur. Sonuçlar Tough ve diğer araştırmacılar açısından oldukça ilgi çekici olmuştur. Katılımcılar, eğer son bir yıl içerisinde çeşitli eğitim kurumlarında eğitim görmüş veya çeşitli kurslara katılmış iseler, yanıtları "evet" olmuştur. Ancak, bir eğitim kurumuna veya kursa katılmamış bireylerin cevabı ise "hayır" olmuştur. Tough (1979), ilk soru ile ilgili cevaplarını (verilerini), topladıktan sonra ise soru tipini değiştirmiştir. Bu defa günlük hayattaki öğrenilen unsurlar ile ilgili sorular sormuştur. "Ebeveynlik

ile ilgili bir şeyler öğrendiniz mi?" sorusu, bu araştırma sorularına bir örnektir. Gelen bu sorulardan sonra, katılımcılar günlük hayatları içerisinde öğrendiklerinden, yani asıl olarak fark etmeden de olsa deneyimledikleri informal öğrenme durumlarından bahsetmeye başlamışlardır. Bunun üzerine Tough, eğitimin sadece diplomalar veya sertifikalardan ibaret olmadığını ve günlük hayat içerisinde de informal yol ile çeşitli bilgiler edinerek kendimizi geliştirebileceğimizi ima eden bir sonuç ile durumu özetlemiştir.

İnformal öğrenmede, öğrenci ile ilgili esas olan, öğrenme ortamlarını yakalayabilmektir. Günlük hayatta birçok informal öğrenme ortamı mevcuttur. Birey her türlü bilgisizliğin öğrenme için bir çeşit araç olduğunu düşünerek bu öğrenme ortamlarını daha kolay bir şekilde yakalayabilir. Öğrenme kavramının yalnızca eğitim kurumları, öğretmenler veya sertifikalar, diplomalar yolu ile ilgili olmadığı, yalnızca "kullanım" amaçlı bir şeyler öğrenmenin başlı başına bir öğrenme çeşidi olduğu düşünülmelidir. Tough (1979), kabul gören öğrenme kavramını bu araştırma ve araştırma sonuçları ile ciddi bir şekilde sorgulama şansı yakalamıştır.

İnformal öğrenme, çeşitli kurum veya kuruluşlar tarafından, günümüzde yoğun bir şekilde kullanılmaya çalışılmaktadır. Bunda, informal öğrenme kavramına verilen önemin ve ne kadar etkili bir yöntem olduğunun anlaşılmasının payı oldukça büyüktür. Bu öğrenme biçiminde kurumlar, informal öğrenme ortamları yaratırken, öğrenci bireyin ihtiyaçlarını ve isteklerini esas almakta ve böylece öğrenme eyleminin daha başarılı olması sağlanmaktadır (Göçmen, 2003).

İnformal öğrenme kavramını kullanmak isteyen kişiler açısından informal öğrenme ortamları oldukça önemlidir. Bu ortamlar, bireylerin sık bir şekilde ziyaret ettiği veya nadiren gittiği yerler

olabilir. Önemli olan, bu ortamların bireyler tarafından günlük hayatlarında, belirli dönemlerde tercih edilmesidir. İnfomal öğrenme ortamları ile ilgili birçok örnek üretilebilir (Göçmen, 2003);

1. Oyun parkları
2. Bankalar
3. Çeşitli kafeler, eğlence mekanları
4. Marketler
5. Otobüs terminalleri, tren garları, havaalanları
6. Şehir içi yolculukta kullanılan dolmuş ve otobüs durakları
7. Binilen otobüs, dolmuş veya taksiler
8. Hastaneler
9. İnternet kafeler, video oyun kafeler
10. Çalışma ve iş ortamları, çeşitli kurumlar

Kuzey Amerika'da çocukların informal öğrenme başlangıcında teknolojik bir aygıt olan televizyonun da etkili olduğu belirtilmektedir (Yurt ve Demiriz, 2014). Milheim (2007)'e göre öğrencilerin teknolojiyi kullanmaları informal öğrenme gerçekleştirmelerini sağlamakta ve bu da öğrencilerin öğrenme çıktıları üzerinde olumlu etkiler göstermektedir. Bilgisayar oyunları problem çözme, planlama yapma, strateji geliştirme gibi bilişsel becerileri de informal bir yol ile geliştirmektedir (Öz, 2009). Alakurt (2015) ise bilişim teknolojileri öğretmenlerinin informal öğrenme ihtiyaçlarının çoğunluğunu internet teknolojileri ile giderdiklerini belirtmiştir.

2.7. Dijital Oyun Kafeler

2.7.1. İnternet Kafeler

İnternet kavramı, bir çeşit genel ağ olarak tanımlanabilir. İnternet, birçok bilgisayar ağını birbirine bağlayarak çoklu bir ortam oluşturur ve dünyaya erişimi sağlar. İnternetin temeli, 1960'lı yıllarda Amerika Birleşik devletleri tarafından atılmıştır. Çeşitli araştırma ve çalışmalar yapılmış, 1990 yılından itibaren ise internet ciddi anlamda hayatımızdaki yerini almıştır (Yıldız, 2002).

İnternet, bireylere birçok olanağı bir arada sunar. Birçok kaynağı bünyesinde barındırması sebebi ile araştırmalara öncülük eder niteliktedir. Bunun haricinde, çeşitli sistemler kullanarak yazışmalar yapılmasına olanak verir. Haberleşmeyi kolaylaştırmasının yanı sıra, dünyada olup bitenlerden haberdar olmayı sağlar. Çeşitli oyun ortamları ile eğlence ihtiyacını karşılar. İnternet, tüm bu olanakları oldukça hızlı bir şekilde bireylere getirir. Zaman kavramının önemi düşünüldüğünde, internetin insan hayatındaki yeri daha iyi anlaşılabilir.

İnternet, bireylerin kişisel kullanımı açısından bakıldığında, kurulum ve gerekli ödemeleri itibarı ile finansal yönden zorlayıcı olabilmektedir. Bu durum, bireyleri interneti kişisel olarak edinmektense, internet kafelere gitmeye itmektedir. İnternet kafeler, bireyleri belirli bir saatlik ücret karşılığında internet hizmeti sunan ortamlardır. Bireyler bu ortamlarda, gerekli araştırmalarını, yazışmalarını yapabilmekte, bunun yanı sıra eğlence amaçlı oyunlar oynayabilmektedirler (Yıldız, 2002).

İnternet kafe kavramı ilk olarak Silikon Vadisi'ne oldukça yakın bir mesafede ortaya çıkmıştır. Az sayıda birkaç kafe, bilgisayarlar ve

internet bağı edinerek müşterilerine internet kullanımı sağlamayı amaçlamışlardır. Bunun sonrasında, Amerika Birleşik Devletleri'nde, Güney California'dakilere oranla çok daha kapsamlı ve büyük internet kafeler açılmıştır. Amerika Birleşik Devletleri'ndeki bu gelişme ilk olarak batı yakasında olmuş, sonrasında oldukça hızlı bir şekilde yayılmıştır. İngiltere'de ise 1995 yılında, öncü durumda olan "Cyberia" açılmıştır. Cyberia, Amerika Birleşik Devletleri'ndeki internet kafeler baz alınarak açılmıştır. Bahsi geçen bu internet kafeler, aynı mantık ile kurulmuş ve yürütülmüştür. İnternet kafeler sadece internet sağlayan bir ortam olmakla kalmamış aynı zamanda bireylerin sosyal hayatında ciddi yer edinmişlerdir (Yıldız, 2002).

Türkiye'de internet kafe kültürü, diğer örneklere oranla çok daha yeni ve gelişmekte olan bir kültürdür. Ancak ülkemizde bu kültür, çok kısa bir sürede, oldukça hızlı bir şekilde gelişmiştir. 2004 yılında Türkiye'deki internet kafe sayısı 11.222 gibi bir sayıya ulaşmayı başarmıştır (Aktaş, 2006). Günümüzde ise ülkemizdeki internet kafe sayısı 25 bini bulmuştur (Ateş, 2015).

Ülkemizde internet kafeleri üç başlık içerisinde incelemek mümkündür (Yıldız, 2002);

Eğitim alanında kullanılan internet kafeler ilk kısmı oluşturur. Bu internet kafeler, öğrenci ve öğretmen kullanımına açık, internet filtrelerine sahip okul bilgisayarlarının bulunduğu ortamlar olarak düşünülebilir. Bu bilgisayarlarda kullanılan internet, filtreler yardımı ile korunur. Eğitici özelliği olmayan siteler engellenir, öğrenciler ve öğretmenlerin bu ortamı yalnızca eğitim amacı ile kullanması sağlanır. Ticari amaçlı değildir.

İkinci kısımda, ticari amaç ile alıřtırılan bir internet kafe eřidi incelenebilir. Bu internet kafelerde internete, birinci kısımdaki internet ortamlarına oranla filtresiz eriřim vardır. Ancak bilgisayarlar, internetten eriřilen oyun siteleri ile baėlantı kurmaz. Bu kafelerde misyon, interneti oyun haricinde amalar iin kullanmaktır.

Üüncü ve son kısımdaki internet kafeler, internete filtresiz bir şekilde eriřim saėlarken aynı zamanda internet kaynaklı oyun ortamları ile baėlantı kurabilir. İnternet kafelerin bilgisayarlarından oyun oynamak yasak deėildir. Bu gruptaki internet kafeler, tamamen ticari amaç ile alıřtırılır.

İnternet kafeler pek ok faydalı amaç iin kullanılabilir. İnternetten ulařılabilecek sayısız bilimsel kaynak, birok eėitici internet sitesi mevcuttur. Ancak gnümüzde internet kafelerin, oėunlukla internet oyunlarının oynandıėı, yani eėlence amacı iin kullanılan mekanlar olduėu dřünülebilir. İnternetin saėladıėı interaktif oyun ortamlarının bireyler üzerinde yaratabileceėi olumsuz etkiler internet kafeler hakkında da toplum genelinde olumsuz dřüncelere yol amıřtır. Bunun haricinde internet kafelerin oėalması ile birlikte, Türkiye’de ve dnyada internet kafelerin kontrolü, aynı zamanda internet kafe bilgisayarlarının web ieriėinin kontrolü zorlařmıř hatta imkansız bir hale gelmiřtir. Aynı zamanda, internet kafe ortamının genlere, bilgisayar oyunlarının ve internet kullanımının haricinde de zarar verebileceėi dřünölmüřtür. Bu sebeple, internet kafelerle ilgili mevzuat yenilenmiř ve eřitli dzenlemelere gidilmiřtir (Yıldız, 2002).

2.7.2. Video oyun kafeler

Video oyun kafeler, internet kafeler ile aynı mantık üzerine kuruludur. İnternet kafeler, bireylere internet kullanımı ve bunun yanı sıra bir sosyal ortam sağlar. Video oyun kafeler ise, bireylere video oyunları oynama ortamı sunar. Bu ortamlarda, tekli veya çoklu bir şekilde video oyunu oynanabilir. Video oyunu oynamanın yanı sıra, bireylere yeme ve içme ortamları sağlanır. Bunun haricinde, oyuncular sosyal bir ortam da yakalarlar.

Video oyun kafelerin, internet kafelerden farkı ise yalnızca eğlence amaçlı kullanılmalarıdır. İnternet kafeler çeşitli eğitici öğeler de içermektedir. İnternet kafe, internet sağlama temeline dayandığından, burada amaç sadece interneti kullanmaktır. Oyun oynamanın haricinde internet, eğitim ve araştırma amaçlı kullanılabilir. Ancak video oyun kafeler tamamen "oyun" temellidir. Bireyin video oyun kafede vakit geçirmesinin oyun oynamak haricinde başka bir sebebi bulunmamaktadır.

Bağımlılık ve bilgisayar oyunları bağımlılığı başlıkları altında, gençlerdeki oyun bağımlılığının nasıl geliştiği, önemi ve sonuçları açıklanmıştır. Video oyunlarının bilgisayar oyunlarına benzer bir biçimde güçlü bir bağımlılık unsuru olabileceği düşünülebilir. Ebeveynler, kendi evlerinde, gençlerin kontrolünü bir şekilde sağlayabilirken, video oyun kafeler bu kontrolü ailenin elinden almaktadırlar. Tamamen ticari bir amaç ile oluşturulduğundan, gençlerin video oyun kafelerde ne kadar süre vakit geçirdiği, bu ortamların kurucuları tarafından kontrol edilmemektedir. Bireyin, geçirdiği zamanın sonunda, ücretini tam bir şekilde ödemesi yeterlidir. Ancak bu durum, video oyun bağımlılığına sahip bireyler açısından, içerisinde buldukları durumu çok daha zor bir hale sokmaktadır. Bağımlılığın ikinci ve üçüncü aşamasında olan, yani

bağımlılık unsuruna karşı kendi kontrolünü sağlayamayan ve video oyununu oynamayı bırakmak veya düzene sokmak konusunda aşırı tepkiler veren bireyin, video oyun kafelerin bu ticari bakış açısı sebebi ile bağımlılığın kurtulması çok daha zor bir hal almaktadır. Bu sebepler ile video oyun kafeler, internet kafeler ile aynı mantığı taşısa da her ikisinin temel özellikleri detaylı bir şekilde incelenip karşılaştırıldığı zaman çok temel farklar taşıdıkları görülebilir. Bu temel farklar, mevzuat bakımından video oyun kafelerin çok daha sıkı bir şekilde takip edilmesi ve düzenlemelerin yapılması gerektiğini gösterir niteliktedir.

2.7.3. İnternet ve video oyun kafelerle ilgili yasal düzenlemeler

Video oyun kafeler, içerik bakımından internet kafelerden net olarak ayrılamamaktadır. Video oyun kavramı, bilinen kavram ismi ile bilgisayar oyunlarıdır. İnternet kafeler spesifik bir internet kullanım amacına hizmet etmediğinden dolayı, video oyun kafe rolünü de üstlenebilmektedirler. Video oyun kafeler ile ilgili, bu isim altında bir yasal düzenleme olmasa da internet kafeler ile ilgili yasal düzenlemeler ve mevzuatların video oyun kafeleri de ilgilendirdiği düşünülebilir.

Türkiye'deki ilk internet kafe, 1995 yılında kuruldu. O dönemde Nişantaşı civarında bu kafenin kurulması ile yasal düzenleme hazırlıkları yapılmaya başlanmıştır. Ancak 1999 yılına kadar, internet kafeler, hiçbir düzenleme olmaksızın, kuralsız bir şekilde barınmaya devam etmişlerdir (Aktaş, 2006).

1999 yılında ise internet kafeler ile ilgili belirli düzenlemeler yapılması gerektiğine karar verilmiştir. İçişleri bakanlığı tarafından bir kurallar zinciri hazırlanmıştır. 18 yaşından küçük, yani reşit

olmayan, bireylerin internet kafeleri kullanmasının yasaklanması gibi ciddi sınırlamalar getirilmiştir. Aynı zamanda, o dönemde çıkan bu yasa ile internet kafelerde bilgisayar oyunu oynaması da yasaklanmıştır. Bu kurallar oldukça katı bir şekilde uygulanmaya ve denetlenmeye başlanmıştır. Denetimler sonucu birçok internet kafe kapanmış veya ceza almışlardır (Aktaş, 2006).

2000'li yıllarda ise internet kafelerin gençleri çeşitli konularda yanlış yönlendirdiği iddiaları gün yüzüne çıkmıştır. İnternet kafelerde satanizmle tanıştığı iddia edilen gençlerin ölüm haberlerinin medyaya yansması ile birlikte, internet kafeler ile ilgili sorun ciddi anlamda artmış ve yeni çalışmalar yapılmasına karar verilmiştir (Aktaş, 2006).

2003 yılında ise, yeni bir yönetmelik devreye girmiştir. Bu yönetmeliğe göre (Aktaş, 2006);

1. İnternet kafelerde sigara içilmesi yasaklanmıştır.
2. Kumar ve bahis temalı web sitelerine giriş çeşitli filtreler yardımı ile engellenmiştir.
3. Pornografik web sitelerine erişim çeşitli filtreler yardımı ile engellenmiştir.
4. 1999 yılında çıkan yasa ile 18 olan internet kafeye giriş yaşı, 12 yaşa düşürülmüştür.
5. 1999 yılında öne sürülen yasaya göre, internet kafelerde oynanması yasak olan bilgisayar oyunlarının internet kafelerde oynanması yasal hale getirilmiştir.

5. Maddeye göre internet kafelerde bilgisayar oyunu oynanması yasal hale getirilmiştir. Ancak bu durum, çeşitli illerde farklılık gösterebilmektedir. İl idareleri, bu konuda farklı bir karar alarak internet kafede oyun oynanmasını engelleyebilmektedirler. 5.

Madde gibi, internet kafelerin kapanış saatleri de illere göre farklılık gösteren unsurlardan biridir (Aktaş, 2006).

İnternet kafeleri, çıkarılan yasa bakımından iki başlıkta incelemek mümkündür (Yıldız, 2002). Yönetmeliğe göre;

1. Eğitim amaçlı internet kafeler: Bu internet kafeler okul veya eğitim kurumları içinde bulunacak ve eğitim harici kullanımı filtreler yardımı ile engellenecektir. Web siteleri sınırlı, oyun amaçlı kullanımı ise tamamen yasaktır. Ticari amaçlı çalıştırılmazlar. Yalnızca kendi çalışanlarına hizmet verdiklerinden yönetmelik doğrultusunda denetlenmezler.
2. Eğitim amacı gütmeyen internet kafeler a.: Bu internet kafeler, ticari amaçlı çalıştırılabilir. Her türlü pornografi, bahis sitesine erişim yasaktır. Bilgisayar oyunu oynama amaçlı ortamlardır. Bu internet kafelere giriş yaşı 12'dir. En yakın eğitim ve öğretim kurumundan, azami 200 metre uzakta olma şartı aranmaktadır.
3. Eğitim amacı gütmeyen internet kafeler b.: Bu internet kafeler, ticari amaçlı çalıştırılabilirler. Her türlü pornografi, bahis sitesine erişim yasaktır. Bilgisayar oyunu oynanması yasaktır. Bu internet kafelere girişte yaş sınırı 2001 yılında çıkan bir ek genelge ile kaldırılmıştır. 2. Gruptaki 200 metre uzaklık şartı, bu grupta aranmamaktadır.

3. MATERYAL VE YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Deseni

Çalışmada, video oyun kafelerde vakit geçiren bireylerin araştırma konusuna kaynaklık eden deneyimleri ve deneyimlerinin yansımalarının varlığının, bireyler tarafından nasıl algılandığı ve anlamlandırıldığı önem arz etmektedir (Baş & Akturan, 2013). Bu nedenle çalışmada, video oyun kafelerde vakit geçiren bireylerin deneyimleri nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseni kullanılarak açıklanmaya ve analiz edilmeye çalışılmıştır.

Nitel araştırma olguların ve olayların doğal ortamda olduğu, verilere direkt kaynağından erişim sağlanabilen, ayrıntılı ve derinlemesine betimlemelerin yapıldığı ve bütüne varma amacı güden bir araştırma yöntemidir (Büyüköztürk vd., 2011).

Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan fenomenoloji deseni ise bireylerin deneyimlerinin, algılamalarının ve olaylara yükledikleri anlamların genelleme yapılmadan araştırmacı tarafından tanımlanmasıdır. Bu araştırma yönteminde, seçilen konu ile ilgili bireylerin (katılımcıların) yaşantı deneyimleri, algıları, hisleri ve vakalara yükledikleri anlamlar araştırmacı tarafından, genelleme yapılmadan aktarılır (Baş ve Akturan, 2013). Fenomenolojik araştırmalar nitel araştırmanın özelliklerini de içinde barındırdığından dolayı olaylar ve olgular doğal ortamda oluşur. Bu çalışmada, birebir fenomenolojik görüşme yöntemi kullanılarak, video oyun kafelerde vakit geçiren bireylerin bu deneyimleri ile ilgili veriler toplanmıştır. Toplanan veriler fenomenolojik analiz yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir.

Fenomenolojik desende arařtırmada kullanacađımız verileri elde etmede arařtırma sorularına yanıt alabileceđimiz, aynı zamanda bu yanıtlar neticesinde odaklanılan olguyu bize aktarabilecek ve arařtırmaya kaynak olabilecek bireylerin seđilmesi gerekmektedir (Yıldırım ve řimşek, 2008). Bu bađlamda alıřmada amalı rnekleme (lt rnekleme) yntemi ile katılımcı seđimi yapılmıřtır. Amalı rnekleme arařtırma amacını ortaya koyacak olan kiřisel deneyimleri yařamıř bireylerin seđiminde, bireylerin belirli ltlere tabi tutularak seđilmesi yntemidir (Bař ve Akturan, 2013).

Arařtırmanın katılımcıları, amalı rnekleme stratejisi kullanılarak Isparta, Uřak ve İzmir illerinde, video oyun kafelere dzenli olarak giden (son altı aydır, haftada en az iki kez video oyun kafelere giden bireyler) ve bu ortamlarda oyun oynayarak vakit geiren bireylerden teřkil bir havuzdan seđilmiřtir. Arařtırma iin gerekli olan rnekleme sađlayan katılımcı seđiminde farklı illere gidilmiřtir. Bu duruma sebep olan etmen rnekleme sađlayan yeterli sayıda gnll katılımcıya eriřme isteđidir.

Arařtırmanın hedef kitlesi, video oyun kafelerde oyun oynayarak vakit geiren ve bu sre boyunca eřitli deneyimler edinen bireylerdir. alıřma grubunun tek tip olmaması ve alıřmadaki bulguların transfer edilebilirliđini artırmak amacı ile  farklı ildeki video oyun kafelerde veriler toplanmıřtır. Bu iller, Isparta, Uřak ve İzmir'dir. Bu sayede farklı illerden, farklı zelliklere ve kltre sahip bireyler ile video oyun kafe deneyimleri ile ilgili grřmeler yapılmıřtır. Bylece tek bir il ve kltr zerine spesifik bir arařtırma yapmaktan kaınılmıřtır. Fenomenolojik desen ile gerekiliđi artan arařtırmanın realitesi sađlamlařtırılmıřtır.

Fenomenolojik araştırma yöntemi bireylerin yaşantılarını ve yaşantılarına ait olan gerçeği nasıl değerlendirdiklerini ve anlamlandırdıklarını ortaya koymaya çalışır. Bireylerin yaşantılarını anlamlandırmaları gerçeğe bakış açılarını gün yüzüne çıkartmaktadır. Fenomenolojik yöntem gerçeği olduğu gibi kuramsallaştırmayı amaçlamaktadır (Baş ve Akturan, 2013). Bu nedenle fenomenolojik analizde katılımcıların algı dünyalarına ve deneyimlerine ait olan veriler derinlemesine ve ayrıntılı bir biçimde incelenmelidir.

Baş ve Akturan(2013)'a göre fenomenoloji yöntemi ile yapılan araştırmada veri analizi dört aşamadan oluşmaktadır. Bunlar;

- Tanımlama,
- Belirleme,
- İlişkilerin tanımlanması,
- Esasların (özlerin) kavramsallaştırılmasıdır.

Çalışmanın ilk aşamasında olgular tanımlanmış ve video oyun kafeleri düzenli olarak kullanan bireyler ile yapılan görüşmelerden elde edilen öznellik parantez içine alınmıştır (Epoche içinde tutulmuştur).

Çalışmada, araştırmaya rehberlik etmesi amacı ile üç temel araştırma sorusu oluşturulmuştur. Bu sorular oluşturulurken fenomenolojik desen baz alınmıştır. Araştırma soruları bireylerin deneyimlerinin ve algılarının analiz edilmesini sağlayarak konu ile ilgili realist aktarımlar yapılabilmesine olanak sağlamıştır. Araştırma sırasında kullanılan materyaller (formlar) katılımcıların anlık reaksiyonlarını ortaya koymaya olanak sağladığından dolayı çalışmanın gerçekçiliği artmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Araştırmanın amacı bu soruların cevaplarına ulaşarak, değerlendirme yapılmasına olanak sağlayacak bir takım sonuçlar

elde etmektedir. Aynı zamanda araştırma soruları, çalışmayı gerekli şekilde sınırlandırmak açısından önemlidir (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Araştırmaya rehberlik edecek olan araştırma soruları aşağıda belirtilmiştir;

1. Gençleri video oyun kafelere çeken etmenler nedir?
2. Gençlerin video oyun kafelerde yaşadıkları deneyimler nelerdir?
3. Video oyun kafelerin gençlerin sosyal ve bilişsel gelişimlerine etkileri nelerdir?

3.2. Araştırma Ortamı ve Çalışma Grubu

Araştırmaya katılan gençlerin bazı kişisel özelliklerine göre frekans ve yüzde dağılımları Çizelge 3.1.'de verilmiştir.

Çizelge 3.1. Katılımcıların kişisel özellikleri

Katılımcı özellikleri		N	%
<i>Cinsiyet</i>	Erkek	21	100
	Kadın	0	0
<i>Yaş dağılımları</i>	18 yaş altı	0	0
	18-30 yaş arası	20	95
	30 yaş üstü	1	5
<i>Eğitim durumları</i>	İlkokul mezunu	0	0
	Lise mezunu	14	67
	Üniversite mezunu	7	33
<i>Aylık gelir düzeyleri (TL)</i>	950 ve altı	1	5
	950 – 2000 arası	6	30
	2000 ve üzeri	13	65
Toplam		21	100

Tablo 3.1.' de de görülebileceği üzere katılımcılar farklı yaş gruplarına ve sosyal statülere sahip bireylerden oluşmakta olup,

çalışma için toplam olarak 21 katılımcı ile birebir görüşme yapılmıştır.

Gönüllülük esasına göre gerçekleştirilen veri toplama işleminde video oyun kafelerde vakit geçiren bireylerin bir kısmının görüşme yapmaya istekli olmaması çalışma grubunu sınırlı sayıda tutmuştur. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim deseninin esasları ele alınmış ve katılımcı sayısının fazlalığına değil katılımcılardan elde edilecek bilgilerin taşıdığı değer ve niteliğe önem verilmiştir (Baş ve Akturan, 2013). Araştırmada gönüllülük esası, sorulara verilecek cevapların ve sonuç olarak verilerin (bulguların) gerçekçiliği açısından önemlidir. Video oyun kafelerde vakit geçiren bireylerin cinsiyet dağılımına bakıldığında, erkekler çoğunlukta olmakla beraber kadın oyuncular da bulunduğu gözlemlenmiştir. Ancak gönüllülük prensibinin gereğince kadın oyuncular görüşmeye katılmak istemediğinden, araştırma verileri sadece erkek bireylerden toplanmıştır. Burada şunu vurgulamak gerekir ki araştırmacının amacı video oyun kafelerdeki deneyimlerin cinsiyetler arasında bir ilişki ya da farklılık olup olmadığıdır. Ayrıca fenomenolojik araştırmalar heterojen olarak yapılandırılmış gruplar içinde bir karşılaştırma yapmaya yönelik bir çerçeve çizmemekte aksine belirli bir grup içinde belirlenen olgu çerçevesinde yaşanan deneyimleri incelemektedir.

Video oyun salonları ile ilgili araştırmanın gözlemlerinin yapıldığı esnada ve video oyun salonları ile ilgili görüşme verilerinin toplanması sürecinde, kadın oyunculara görüşme talebinde bulunulmuştur. Ancak yukarıda da belirtildiği gibi kadınlar, katılımcı grupta yer almak istememişlerdir. Bu durumun sebeplerinden biri kadın oyuncu sayısının Isparta ve Uşak gibi iç bölge illerinde az olmasıdır. Bu sebeple kıyı bölgesi illerinden İzmir iline görüşme

verileri toplanılması için gidilmiştir. Fakat burada da kadın oyuncular görüşmeye katılmak istememişlerdir.

Görüşme daveti esnasında katılımcının gerçek bilgilerini ortaya çıkaracak hiçbir unsur olmadığı ve görüşme sonuçlarında isimler değil, rumuzların kullanılacağına açıklanmasına rağmen kadın oyuncular katılımcı olmak istememişlerdir. Gönüllük esas olduğu için kadın oyunculara katılımcı olmaları için ısrarcı olunmamıştır.

Kadın oyuncu sayısının iç bölge illerindeki azlığı nedeni ile kıyı bölge illerinden de veriler toplanmıştır. Bu durum farklı şehirlerden, farklı bireylerin katılımcı olarak seçilmesi gibi bir etmenin oluşumuna yol açmıştır. Dolayısıyla veriler tek bir il ile sınırlı kalmamış ve araştırma verilerinin transfer edilebilirliğini güçlendirmiştir.

Katılımcılara oyun kafelere asılan duyuru afişleri ile ulaşılmaya çalışılmış ve araştırmaya katılmaları için haftada en az iki kez oyun kafeye gitme şartı aranmış böylece katılımcıların video oyun kafelerde anlamlı deneyimlere sahip olabileceği ve bu ortamların hayatlarının önemli bir parçası olduğu düşünülmüştür.

Araştırmada yer alan katılımcıyı tanımlayıcı bilgiler, kişisel bilgilerin gizliliği esas alındığı için rumuz (takma isim) kullanılarak veri ortamına aktarılmıştır. Bu verilere EK D.'den ulaşılabilir.

Araştırmanın alt problemlerine geçilmeden önce katılımcıların yaşları, cinsiyetleri, eğitim düzeyleri ve aylık gelirleri ile ilgili bulgulara yer vermek önem arz etmektedir. Tablo 3.1.'de katılımcıların yaş gruplarına ait bilgiler verilmiştir. Yaş grupları, üç grupta incelenmiştir;

Birinci grup, 18 yaşın altındaki bireyleri içeren gruptur. Tablo 3.1’de görüleceği gibi, yapılan görüşmelerde 18 yaş altı, yani reşit olmayan bireylere rastlanmamıştır.

İkinci grup, 18-30 yaş arasındaki bireyleri içeren gruptur. Tablo 3.1. incelenir ise katılımcıların %95 gibi büyük bir oranının bu gruptan olduğu görülmektedir. Araştırmadan çıkan sonuç, video oyun kafelerde vakit geçiren bireylerin büyük bir bölümünün 18-30 yaşların arasındaki bireyler olduğudur.

Üçüncü ve son grup ise 30 yaşın üzerindeki bireyleri içermektedir. Çalışma grubu için bakıldığında, video oyun kafelerde vakit geçiren katılımcıların %5 oranında bir kısmının 30 yaş üzerinde olduğu görülebilir.

Tablo 3.1.’de görüldüğü üzere katılımcılar eğitim seviyeleri açısından ilkokul, lise ve üniversite olmak üzere üç gruba ayrılmışlardır.

Birinci grup ilkokulu bitirip liseye devam etmemiş olan oyuncuları içermektedir. Tablo 3.1.’de de görülebileceği üzere görüşmeler sırasında ilkokul mezunu bir katılımcıya rastlanmamıştır. Bu sebeple araştırmadaki yüzdesi 0’dır.

İkinci grup, video oyun kafelerde vakit geçiren lise mezunu bireyleri içermektedir. Katılımcılar ile yapılan araştırmalar göstermiştir ki, video oyun kafelerde vakit geçiren bireylerin büyük bir bölümü bu gruptadır. Yüzde hesabı yapıldığında, bu grubun çalışma grubunun %67’sini oluşturduğu görülmektedir.

Üçüncü grup ise, video oyun kafelerde vakit geçiren üniversite mezunu bireyleri kapsamaktadır. Görüşmeler sırasında

katılımcıların bir bölümünün üniversite mezunu olduğu görülmüştür. Sayıları, yüzde olarak hesaplandığında ise, video oyun kafelerde vakit geçiren bu bireylerin %33'ünün üniversite mezunu olduğu görülmektedir.

Tablo 3.1.'de katılımcıların gelir düzeyleri üç gruba ayrılmış ve yüzdeler belirlenmiştir. Katılımcı bireylerden biri gelir düzeyi ile ilgili bilgi vermek istemediğinden dolayı, yüzdelerin gerçekçi olması adına bu kişi, gelir düzeyleri yüzdelerine katılmamış ve toplam kişi sayısı 20 alınarak gerekli işlemler yapılmıştır.

Birinci grup, video oyun kafelerde vakit geçiren ve aylık gelir düzeyi 950 lira altında olan bireyleri içermektedir. Gerekli işlemler yapılmış ve çalışma grubunun %5 oranında 950 lira ve altı gelir düzeyine sahip birey içerdiği görülmüştür.

950 lira ile 2000 lira arasında aylık gelire sahip olan bireyler ise ikinci grubu oluşturur. Yapılan görüşmeler sonucu görülmüştür ki çalışma grubunun %30'u, aylık olarak 950 lira ile 2000 lira arasında bir geliri olan bireyler oluşturmaktadır.

Üçüncü gruptaki bireyler, aylık geliri 2000 lira ve üzeri olan bireylerdir. Çalışma grubunu oluşturan bireylerin büyük bir bölümünün bu grupta olduğu görülmektedir. Gerekli hesaplar yapıldığında, video oyun kafelerde vakit geçiren bireylerin %65 oranında, üçüncü gruba üye oldukları görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

3.3.1. Görüşme soru ve sondaları formu (EK A.)

Fenomenolojinin temeli, katılımcılar ile yapılan kayıtlı görüşme süreçlerine dayanır. Görüşme yöntemi araştırmada yanıtı aranan açık uçlu soruları, araştırmacının sözlü iletişim yoluyla katılımcılara sorması sonucunda elde edilen yanıtların veri olarak kaydedilmesidir (Büyüköztürk vd., 2011). Görüşmede, araştırma konusu ile ilgili bilgi vereceğine inanılan sorular ardışık bir şekilde seçilerek katılımcıya sorulmuştur. Soruların ardışık olması, katılımcıya bir sohbet ortamı sunmuş ve daha rahat bir şekilde soruların cevaplanmasına yardımcı olmuştur. Katılımcıya sunulan doğal ve samimi ortam ile çalışma bulgularının gerçekçiliği arttırılmaya çalışılmıştır.

3.3.2. Video oyun kafe gözlem formu (EK B.)

Nitel araştırmalarda sıklıkla kullanılan veri toplama yöntemlerinden biri olan gözlem, bir alan ya da kurumda gerçekleşen deneyimleri ayrıntılı, kapsamlı ve zaman sınırı olmadan tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Gözlem yöntemini kullanırken her ince ayrıntıyı tespit edebilmek güçtür. Bu sebeple araştırmaya başlamadan önce araştırma kapsamı dahilinde nelerin gözlenmesi gerektiğinin belirlenmesi gerekmektedir. Belirlenen gerekliliklerin, bir gözlem formuna aktratılması gerekli olan araştırma kapsamının dışına çıkmamamızı sağlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

3.4. Veri Toplama Araçlarının Geliştirilmesi

3.4.1. Görüşme soru ve sondaları formunun geliştirilmesi (EK A.)

Bölüm 3.3.1.'de belirtildiği üzere, bu çalışmada veri toplama yöntemi, katılımcılar ile yapılan görüşmelerdir. Araştırmada araştırmanın veri kaynağını yarı-yapılandırılmış bir form ile gerçekleştirilen sözlü görüşmeler aracılığı ile toplanan veriler oluşturmaktadır. Yarı-yapılandırılmış formda bulunan görüşme soruları, araştırma sorularına yanıt arayacak nitelikte hazırlanmaya çalışılmıştır.

Uzman incelemesi, araştırma konusu ile ilgili yeterli bilgi düzeyine sahip ve nitel araştırma yöntemleri ile ilgili yetkin olan alan uzmanlarının görüşlerinin alınması vasıtasıyla elde edilen yol göstericilerin araştırmaya rehberlik ederek araştırma niteliğinin artırılmaya çalışılmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Çalışmada araştırma soruları, çalışma sürecinde yapılan araştırmalar ve uzman tavsiyeleri ile belirli değişikliklere uğramış, değişmiş ve geliştirilmiştir. Bu değişiklikler aşamalar halinde gösterilecek olur ise; ilk aşamada danışman ile birlikte literatür incelemesi yapılarak görüşme soruları ve sondaları hazırlanmıştır. Literatür incelemesinde Çilesiz (2006)'in gençlerin internet kafe deneyimleri üzerine yapılan araştırma Çilesiz (2006)'inde görüşleri alınarak video oyun kafelere uyarlanmış ve Yıldırım ve Şimşek (2013)'in nitel araştırmalarda görüşme formu hazırlama yöntemlerine uyulmaya çalışılmıştır. İkinci aşamada ise hazırlanan görüşme soruları kullanılarak dört katılımcı ile yaklaşık 40 dakika süren bir pilot çalışma yapılmış ve bu çalışma sonrasında görüşme soruları ve sondaları üzerinde belirli değişiklikler yapılarak geliştirilmiştir.

Araştırmaya başlama sürecinde dört alan uzmanına daha danışılarak görüşme soruları ve sondaları hakkında dönütler alınıp bazı geliştirmeler ve değişiklikler yapılmıştır. Birinci uzman lisans ve lisansüstü eğitim seviyesinde teknoloji tasarımı ve eğitimi alanında çalışan bir akademisyendir. Bu uzmanın alanı ile ilgili birçok nicel ve nitel çalışması mevcuttur. Birinci alan uzmanı ile yapılan görüşme ile araştırmaya kaynak olma niteliğine göre soru sayısı 39'dan 25'e düşürülmüş, araştırma soru düzeni ve sondaları üzerinde geliştirmeler ve değişiklikler yapılmıştır. İkinci uzman, bir üniversitede, araştırma yöntem ve teknikleri alanında uzman bir akademisyendir. Bu alan uzmanı ile gerçekleştirilen toplantı sonrasında görüşme sorularına ek olarak yeni görüşme soruları eklenmiş ve soru sayısı 28'e çıkartılmıştır. Üçüncü alan uzmanı ise, farklı bir üniversitede lisansüstü düzeyinde araştırma yöntem ve teknikleri alanında uzman olan bir akademisyendir. Üçüncü alan uzmanı ile yapılan toplantı senkron (telefon ile yapılan görüşme) ve asenkron (mail iletişimi) olarak gerçekleştirilmiş ve araştırmada aranan yanıtla kaynak olabilme niteliğine göre sorular birleştirilmiş ve soru sayısı 24'e düşürülmüştür. Bu sayede bazı sorular araştırma dışında bırakılarak soruların sayı olarak daha az ancak daha kapsamlı hale getirilmesi sağlanmıştır. Son alan uzmanı ise Türk dili ve edebiyatı üzerinde çalışan bir akademisyendir. Bu uzman ile yapılan görüşme sonucunda ise araştırma sorularının Türk diline ve gramer yapısına uygunluğu üzerinde dönütler alınarak görüşme soruları ve sondaları görüşmeye hazır hale gelmiş ve son şeklini almıştır.

Çalışmada araştırmaya kaynak olacak olan katılımcı grubu oluşturulmasında, katılımcıların seçimi için gerekli olan katılımcı tecrübeleri ile ilgili veriler iki görüşme sorusu ve sondaları ile elde edilmiştir. Görüşme formunda yer alan bu sorular ile video oyun kafelerde oyun oynayan bireylerin demografik özelliklerinin yanı

sıra, katılımcıların video oyun kafeler ile ilgili kişisel niteliklerine (video oyun kafelere gidilen saatler ve video oyun kafelere gitme sıklığı) ulaşılmıştır. Bu aşamada, araştırmaya kaynak olacak olan katılımcı grubumuzun niteliklerine uymayan bireyler ile görüşmeler sonlandırılırken, veri kaynağımızı oluşturabilecek nitelikteki özelliklere sahip olan bireyler ile görüşmelere devam edilmiştir.

Görüşmeler, araştırmaya kaynaklık edecek doğal ortam olan dört farklı video oyun kafede, katılımcıların rahat edebileceği şekilde, samimi ve esnek bir ortamda gerçekleştirilmiştir. Katılımcıların yanıtlarına göre görüşme esnasında, görüşmecilere ek soru ve sondalar yöneltilerek araştırmaya kaynaklık etmeleri sağlanmıştır.

Görüşme yönteminde verilerin ayrıntılı ve derin görüşmeler sonrasında elde edileceği göz önünde bulundurulmuş ve araştırmada not tutmanın araştırma yanıtlarına araştırmacı kişinin düşüncelerinin katılmasına sebep olacağı düşünülerek görüşmeler, katılımcıların da onayı alınarak ses kaydına alınmıştır. Bu sayede katılımcıların bakış açısından ödün verilmemiş ve çalışmanın kalitesi yükseltilmiştir (Baş ve Akturan, 2013).

3.4.2. Video oyun kafe gözlem formunun geliştirilmesi (EK B.)

Araştırmada kapsamında gözlenecek kapsam belirlenmiş ve bu kapsamda dikkate alınması gerekenler çeşitli boyutları ile gözlem formunun geliştirilmesinde kullanılmıştır.

Bu çalışmada görüşmelerin gerçekleştirileceği dört farklı video oyun kafe araştırma kapsamındaki çeşitli boyutlara (fiziksel çevre ve görünüm, sunulan servisler, teknik yapı, oyuncu kriterleri, kullanım profilleri ve genel izlenimler) göre, görüşmeler öncesinde nitel

araştırma yöntemlerinden yapılandırılmış gözlem yöntemi türü ile incelenmiştir. Yaklaşık 1'er saat süren gözlemlerden elde edilen gözlem sonuçları forma kaydedildikten sonra bilgisayar ortamına aktarılmış ve toplam 13 sayfadan oluşan bir veri kaynağı olarak saklanmıştır. Bu yöntem literatürde "triangulation design" (çeşitleme) ismi verilmektedir. Gözlemler ile ilgili ayrıntılı bilgi çalışmanın analiz kısmında mevcuttur. Gözlem formlarının bir örneği EK B. kısmından incelenebilir.

3.5. Araştırmanın Uygulama Süreci

Araştırmanın uygulama sürecini aşamalara ayırarak incelemek mümkündür.

Birinci aşamada, araştırmacı ilgili konu ile ilgili, kaynaklar ışığında çeşitli ve derinlemesine bir araştırma yapmıştır. Araştırmaların yanı sıra konunun uzmanı olan çeşitli bireyler ile görüşmeler yapmıştır. Bu araştırma ışığında, araştırmacı kullanılacak yöntem olan fenomenoloji ile ilgili yeterli bilgiye sahip olarak bir araştırma yapabilecek donanıma erişmiştir.

İkinci aşamada, araştırmacı konu ile ilgili yapılacak görüşmeleri hazırlamaya başlamış ve görüşme sorularını metne dökmüştür. Hazırlanan araştırma soruları, uzman görüşleri ile şekillendirilmiş ve uygulanmaya hazır hale gelmişlerdir.

Üçüncü aşamada, araştırmacı gözlem yöntemini kullanarak öncelikle video oyun kafeleri incelemiştir. Sonrasında, uygun katılımcılar ile bir çalışma grubu oluşturmuş ve görüşmeler yapmaya başlamıştır. Görüşmeler yapılırken, katılımcılar için en uygun ortam sağlanmıştır. Görüşmeler yaklaşık 40 dakika sürmüştür. Görüşmeler ses kayıt cihazı ile saklanmış ve bilgisayar

ortamına aktarılmıştır. Bilgisayar ortamına aktarılan görüşme verileri ise ofis yazılımları vasıtası ile bilgisayar ortamında metne dönüştürülmüştür. Ses kayıtları metne dönüştürüldükten sonra ofis yazılımında yaklaşık 168 sayfa yer kaplamıştır. Bu aşamadan sonra ise görüşmelere ait çıktılar, araştırmacı tarafından katılımcılara mail yoluyla gönderilerek katılımcıların teyit etmeleri istenmiştir. Böylece araştırmanın inandırıcılık özellikleri pekiştirilmiştir.

Dördüncü ve son aşamada ise, görüşmelerin analizleri yapılmıştır. Sorulara verilen cevaplar, yani bulgular eşliğinde yapılan analizler sayesinde araştırma konusu aydınlatılmaya çalışılmıştır. Çıkan sonuçlar değerlendirilmiş, yorumlanmış ve tartışılmıştır.

3.6. Verilerin Analizi

Toplanan veriler fenomenolojik analiz yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir (Moustakas, 1994).

Araştırma sorularına bireylerin verdiği yanıtlardan, soruları karşılamayan ifadeler araştırmadan çıkartılırken, bireylerin verdiği yanıtlar sonucu elde edilen ifadelerden tekrar eden veya belirsizlik taşıyan ifadeler araştırma için taşıdığı öneme göre araştırmadan çıkartılmış veya belirgin hale getirilmiştir.

İkinci aşamada araştırmaya alınan ifadeler liste haline getirilmiştir. Liste ile deneyimlerin zamanı, mekanı, amacı, diğer insanlarla ilişkisi ve materyalliğini kapsamakta olan yapısal içerik ortaya konulmuştur. Listede bulunan ifadeler ise, bireylerin kendi durumlarını algılayış biçimlerini tanımlamaları ile oluşturulmuş ve tema içerisinde gruplandırılmıştır (Baş ve Akturan, 2013).

Üçüncü aşamada ise Noetik ve Noematik ilişkiler tanımlanmıştır. Noema objektif (algılanan) bir ifade iken, noesis sübjektif (algılama eylemi) bir ifadedir. Noetik ve noematik ilişkilerin tanımlanmasının amacı katılımcıların araştırılan konunun gerçekliğini temaların sübjektif yansımaları ile algılanmasını yorumlayarak tecrübeleri tanımlamalarını sağlamaktır (Baş ve Akturan, 2013). Bu rolün gereği olarak bu aşamada bireylerin deneyimlerine ait dokuların ve yapıların yazma yoluyla analizi gerçekleştirilmiştir (Çilesiz, 2006).

Fenomenolojik yaklaşım, araştırmanın çözümlenmesi ile tecrübelerin özünü bir başka deyişle esasını yakalamayı amaçlamaktadır (Baş ve Akturan, 2013). Bu amaç mahiyetinde veri analizimizin son aşamasında esaslar (özler) her bireyin birbirinden farklı ve tek olduğu unutulmadan, noematik ve noetik ilişkiler çerçevesinde kuramsallaştırılmıştır.

3.7. Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışmaları

Çalışma, nitel bir araştırmayı içermektedir. Nitel bir araştırmanın özelliklerini taşıması bu manada önem taşımaktadır. Bulguların inandırıcı olması, araştırmanın gerçekçiliği ve tatmin ediciliği açısından önemlidir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Çalışmada yöntem olarak izlenen fenomenoloji yöntemi ışığında yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen verilerin tutarlı olması için çeşitli stratejiler izlenmiştir.

Araştırma kapsamının belirlenmesinde, araştırma alanı ile ilgili üç farklı uzmandan görüş ve öneriler alınmıştır. Bu uzmanlar Amerika Birleşik Devletlerinde eğitim teknolojileri alanında profesör olarak görev yapmaktadır. Akademisyenlerin görüş ve önerileri eposta yolu ile iletişime geçilerek alınmıştır. Uzmanların görüş ve önerileri alınarak araştırmanın temeli olarak da ifade edebileceğimiz,

araştırma kapsamı sağlamlaştırılmış, güçlendirilmiş ve bu bağlamda araştırmanın inandırıcılığı artırılmıştır.

Diğer aşamada görüşmeler ile ilgili sorular ve bulgular, konu ile ilgili üç uzman akademisyenin görüş ve bilgileri alınarak analiz edilmiştir. Görüşme soruları, yani veri toplama araçları ile ilgili geri dönütler dikkate alınarak hazırlanmıştır. Görüşme soruları ile gerçekleştirilen görüşmelerin sonuçları da analiz öncesi konunun uzmanı kişiler ile paylaşılmıştır. Aynı uzmanlardan analiz aşamasında da çeşitli geri dönütler alınmıştır. Bu bağlamda alınan uzman görüşleri ile araştırmanın inandırıcılığı pekiştirilmiştir.

Bir diğer yöntem ise katılımcılar ile yapılan teyit görüşmesidir. Katılımcı teyidi görüşme bulgularına araştırmacının öznel varsayımlarının dahil olmaması amacı ile gerçekleştirilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Araştırmada teyit görüşmeleri, asenkron, yani mail görüşmeleri ile yapılmıştır. Katılımcılardan, görüşmelerin teyidi için mail adresleri alınmıştır. Görüşmeler sonlandırıldıktan sonra görüşme metinleri bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Bu aktarılan görüşmeler, katılımcılar ile eşleştirilerek, verdiği cevapların doğruluğu teyit edilmiştir. Bu şekilde, görüşme sırasında ve görüşmelerin bilgisayar ortamına aktarımı sırasında yaşanabilecek yanlış aktarımların önüne geçilmiş ve bulgular ile ilgili ikinci bir kontrol sağlanmıştır. Katılımcılardan alınan teyitler ile görüşmelerin inandırıcılık düzeyleri artmıştır. Bu strateji ile nitel bir araştırmada olması gereken bu özellikler sağlamlaştırılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Çalışma, nitel bir araştırma yöntemi izlediğinden dolayı araştırmacı bulgulara tenkidi bir bakış açısı getirmiştir. Bu eleştirel bakış açısı, bulguların sorgulanarak analiz edilmesine yardımcı olmuş ve nitel araştırmanın inandırıcılığı artırılmıştır.

Bir diđer önemli nokta ise, arařtırmacının katılımcılar ile olan iletiřimidir. Arařtırmacı, gürüşmeler esnasında katılımcılar ile oldukça uzun bir vakit geçirmiřtir. Katılımcıları tanımaya çalıřmış ve bu vakit esnasında arařtırma ile dolaylı veya direkt olarak ilgisi olabilecek konular üzerine sorular yöneltmiřtir. Bu sayede konu ile ilgili detaylı bilgi alabilme olanađı yakalamıřtır. Bunun haricinde, arařtırmacının gürüşmeler sırasında katılımcılara sunduđu dođal ve samimi ortam, sorulara verilen yanıtların yani bulguların daha gerçekçi olmasını sađlamıřtır. Kendisini dođal bir sohbetin ierisinde bulan katılımcılar, oldukça rahat bir řekilde arařtırma sorularına yanıt verebilme olanađı bulmuřlardır. Kendilerini rahat hissetmeleri, arařtırma verilerinin inandırıcılık düzeyini arttırmıřtır.

Arařtırmanın aktarılabilir (transfer edilebilir) olması iin çalıřma grubunun seđimi de önem arz etmektedir. Bu çalıřmada arařtırma grubu seđilirken, bireylerin arařtırmaya uygun olmasına önem gösterilmiřtir. Gürüşme sırasında, bireyin arařtırma kořullarına uygun olmadığına kanaat getirilirse gürüşme sonlandırılmıř, arařtırma konusuna uygunluk gösterirse gürüşmelere devam edilmiřtir. Amalı örnekleme yöntemi kullanılarak dođru seđilen çalıřma grubu ile nitel arařtırmanın aktarılabilirliđi pekiřtirilmeye çalıřılmıřtır.

Arařtırmada kullanılan yöntem ve tekniklere uygun bir çalıřma yapabilmek amacı ile arařtırmacı, arařtırmanın temel ortamı olan video oyun kafelerle ilgili gürüşmeler ile birlikte gözlemlerde yaparak çeřitleme (triangulation) yöntemini kullanmıřtır. Yapılan gözlemler ile çalıřmanın inandırıcılıđı artırılmaya çalıřılmıřtır.

4. ARAŞTIRMA BULGULARI VE YORUMLAR

Bu bölümde araştırma ile ilgili yapılan gözlemlere ve katılımcılar ile gerçekleştirilen görüşmelere ait bulgular ve bu bulgulara ait yorumlar detaylı olarak sunulmaktadır.

4.1. Gözlem Bulgu ve Yorumları

Araştırmada görüşmelerin gerçekleştirileceği dört farklı video oyun kafe (Kafe A, Kafe B, Kafe C ve Kafe D), belirli niteliklerine göre gözlemlenmiş ve gözlem sonuçları veri kaynağı olarak saklanmıştır.

Kafe A, yaklaşık 180 m² yüzölçümüne sahiptir. Bulunduğu şehrin merkezinde, gençlerin çoğunlukla vakitlerini geçirdiği alanların etrafında konumlandırılmıştır. Kafede loş ışık kullanımı tercih edilmiştir. Mekandaki koku durumu ise rahatsız edici değildir. Havalandırma cihazı olarak klima kullanılmaktadır. Ses ve müzik seviyesi ise oyuncuların birbirini rahatsız etmeyeceği bir düzeyde ayarlanmıştır. Dekorasyonda bej renkli ikili koltuklar kullanılmıştır ve sade bir görünüm mevcuttur. Duvarlar ise mavi renge boyanmıştır. Salonun dış cephesi tamamen cam ile kapatılmış ve camın üzeri oyun afişleri ile perdelenmiştir. Salon sahibinin masası tüm kafeyi görebilecek şekilde konumlandırılmıştır. Kafede yalnızca soğuk içecek servisi yapılmaktadır. Video oyun oynama saatlik ücreti oynanan oyun ve konsola göre değişmektedir. Saatlik oynama ücreti playstation 3 için 4 TL, playstation 4 için ise 6 TL olup birden çok oyuncu oynadığında her saat için her oyuncu başı ek olarak 1 TL ücret artırımını uygulanmaktadır. Oyun konsolları, monitörler gibi cihazların güncel sürümleri bulunmaktadır. Oyuncuların yaşı 18 ila 25 arasındadır. Bireysel oynanabilecek oyunları oynayan kişi sayısı çoklu oyun oynayanların sayısından azdır. Oyuncuların tamamı erkektir.

Kafe B, yaklaşık 280 m² yüzölçümüne sahiptir. Şehrin merkezinde, gençlerin çoğunlukla vakitlerini geçirdiği alanların etrafında konumlandırılmıştır. Kafede loş ışık kullanımı tercih edilmiştir. Mekandaki koku durumu ise rahatsız edici değildir. Oyuncular kulaklık takarak oyun oynadıkları için kafe gayet sessiz ve gürültüsüzdür. Dekorasyonda rahat kırmızı deri koltuklar kullanılmıştır. Kafe duvarları beyaz renge boyalı olup duvarlarda ok ve yay, Osmanlı devletine ait savaş (fetih) resmi, 2 adet manzara resmi ve oyun posterleri asılıdır. Salon sahibinin masası tüm kafeyi görebilecek şekilde konumlandırılmıştır. Kafede içecek servisi olup yiyecek servisine başlanacağı belirtilmiştir. Kafede saatlik oyun oynama ücreti 1,5 TL'dir. Reklam ve duyuru olarak turnuvalar düzenlenmekte ve posterler dağıtılmaktadır. Kafede oynanan oyunlar için gerekli olan puan değerindeki sanal paralar (oyun içerisindeki bazı özellikleri aktif hale getirebilmek için gerekli para) belirli bir ücret karşılığında oyunculara satılarak farklı bir ticari faaliyet yapılmaktadır. Kafede kullanılan cihazların teknolojisi ve sürümü günceldir. Kafede oyunculara, oyuncuların ihtiyaçlarına göre teknik destek ve yardımda bulunmaktadır. Kafede oyun oynayanların yaşı 18 ila 25 yaş arasındadır. Oyuncular genellikle öğrencidir. Oyuncular çoğunlukla çoklu oyunları oynamayı tercih etmektedirler. Oyuncuların büyük bir bölümü erkek olup az sayıda kadın oyuncu vardır.

Kafe C, yaklaşık 180 m² yüzölçümüne sahiptir. Bulduğu şehrin merkezinde, gençlerin çoğunlukla vakitlerini geçirdiği alanların etrafında konumlandırılmıştır. Kafede loş ışık kullanımı tercih edilmiştir. Loş ışık ise tavana yerleştirilmiş spot ışıklar ile sağlanmıştır. Mekandaki koku durumu ise rahatsız edici değildir. Ses ve müzik seviyesi, oyuncuların birbirini rahatsız etmeyeceği bir düzeyde ayarlanmıştır. Koltuklar kırmızı renkli, ikili ve deridir. Duvarlar kırmızı mermerler ile kaplıdır. Duvarlarda insan figürleri

taşıyan dört adet yağlı boya tablo mevcuttur. Duvarların bir köşesinde kafenin bulunduğu şehre ait motifler taşıyan kilim asılıdır. Salon sahibinin masası tüm kafeyi görebilecek şekilde konumlandırılmıştır. Kafede yalnızca soğuk içecek servisi yapılmaktadır. Video oyun oynama saatlik ücreti ise oynanan oyun ve konsola göre değişmektedir. Saatlik oynama ücreti playstation 3 için 4 TL, playstation 4 için ise 5 TL'dir. Oyun konsolları, monitörler gibi cihazların güncel sürümleri bulunmaktadır. Kafede reklam ve duyuru olarak turnuvalar düzenlenmektedir. Kafede oyunculara her an oyuncuların ihtiyaçlarına göre teknik destek ve yardımda bulunmaktadır. Oyuncuların yaşı 18 ila 25 yaş arasındadır. Bireysel oynanabilecek oyunları oynayan sayısı çoklu oyun oynayanların sayısından azdır. Oyuncular genellikle öğrencidir fakat kafe sahibi hafta sonları askerlerin de oyun oynamak için kafeye geldiklerini belirtmiştir. Oyuncuların büyük bir bölümü erkek olup az sayıda kadın oyuncu vardır.

Kafe D, yaklaşık 60 m² yüzölçümüne sahiptir. Bulduğu şehrin merkezinde, gençlerin çoğunlukla vakitlerini geçirdiği alanların etrafında konumlandırılmıştır. Kafede loş ışık kullanımı tercih edilmiştir. Mekanda geçirilen belirli bir süreden sonra koku ve havasızlık rahatsız edici olmaktadır. Bu durumda ise ortama oda parfümü sıkılmakta ve klima aktif hale getirilmektedir. Ses ve müzik seviyesi ise oyuncuların birbirini rahatsız etmeyeceği bir düzeyde ayarlanmıştır. Duvarlar kum beji rengine boyalıdır ve duvarların bir köşesine sade bir manzara resmi asılıdır. Koltuklar bej renkli olup kafede sade bir görünüm mevcuttur. Salonun dış cephesi tamamen cam ile kapatılmış ve cam üzeri oyun afişleri ile kaplanmıştır. Salon sahibinin masası tüm kafeyi görebilecek şekilde konumlandırılmıştır. Kafede yalnızca soğuk içecek ve hazır paketli yiyecek servisi yapılmaktadır. Video oyun oynama saatlik ücreti oynanan oyuna, konsola ve oyun oynayan kişi sayısına göre

değişmektedir. Playstation 3'ün saatlik oynama ücreti bir ve iki kişi için 3 TL, üç kişi için 4,5 TL, dört kişi için ise 6 TL'dir. Playstation 4'ün saatlik oynama ücreti bir ve iki kişi için 5 TL, üç kişi için 7,5 TL, dört kişi için ise 10 TL'dir. Guitar Hero'nun saatlik oynama ücreti ise 5 TL'dir. Oyun konsolları, monitörler gibi cihazların sürümleri günceldir. Kafede oyunculara her an oyuncuların ihtiyaçlarına göre teknik destek ve yardımda bulunmaktadır. Oyuncuların yaşı 18 ila 25 yaş arasındadır ve oyuncuların çoğunluğu öğrencidir. Bireysel oynanabilecek oyunları oynayan oyuncu sayısı çoklu oyun oynayanların sayısından azdır. Oyuncuların yarısından fazlası erkektir.

Yukarıda kafeler ile ilgili olarak verilen bulgulara göre ilk olarak dikkat çeken durum video oyun kafelerin bulunduğu konumdur. Gözlem yapılan video oyun kafelerin tamamı, şehir merkezinde ve gençlerin vakit geçirdiği alanların etraflarında konumlanmışlardır. Gençlerin vakit geçirdiği kafelerin çoğunlukta olduğu alanlarda video oyun kafelere rastlandığı görülmüştür.

Video oyun kafelerin iç kısımlarında yapılan gözlemlerde ise kullanılan ışık dikkat çekmiştir. Gözlem yapılan video oyun kafelerin tamamında loş bir ışık tercih edilmiştir. Video oyun kafelerde çoğunlukla koku ile ilgili bir problem gözlenmemiştir. Koku olması durumunda, yetkili kişilerce müdahale edilip problemin çözüldüğü görülmüştür. Ortamdaki ses ve müzik seviyesine bakıldığında ise kimsenin birbirini rahatsız etmeyecek şekilde ses düzeyini ayarladığı dikkat çekmiştir. Dekorasyon ve oturma planları farklı video oyun kafelerde farklılık gösterse de temel olarak benzer prensiplere sahip oldukları görülmüştür. Video oyun kafe sahibinin koltuğu, oyuncuları görebilecek bir şekilde hizalanmış ve dekorasyonda ise çeşitli oyun posterleri kullanılmıştır.

Yiyecek ve iecek servisine bakıldıđında ise gzlem yapılan video oyun kafelerin tamamında iecek servisinin mevcut olduđu grlmstr. Yiyecek servisi konusunda bazı video oyun kafeler eřitli alıřmalar yaparken, bir kısmı ise yalnızca sođuk ve paketlenebilir gıda servisi yapmakla sınırlı kaldıklarını belirtmiřlerdir.

Video oyunu oynamanın saatlik cretlerine bakıldıđında ise oldukça geniř bir aralıkla karřılařmak mmkndr. Saatlik cretin 5 TL olduđu video oyun kafelerin yanı sıra saatlik olarak 1.5 TL denen video oyun kafeler de bulmak mmkndr. Aynı zamanda yapılan gzlem sonucunda, tek bir konsolda oklu oyun oynamak istendiđinde saatlik cretin arttıđı da grlmstr.

Video oyun kafelerde yapılan gzlem sırasında oyuncular da incelenmiřtir. ođunluđu 18-25 yař arası bireylerin oluřturulduđu grlmstr. Bu bireyler ođunlukla oklu bir ortamda oyun oynamaktadırlar. Bireylerin bir kısmı arkadař ortamı ile video oyun kafeye gelmiř, bir diđer kısmı ise video oyun kafelerde oyun oynarken tanıřmıřlardır. Bireylerin oynadıkları oyunlar oldukça eřitlilik gstermekte ve bir sınıflandırma yapmak mmkn olmamaktadır. Bireylerin sahip olduđu diđer teknolojik aletlere bakıldıđında ise ođunluđu cep telefonlarına sahip olduđu grlmektedir. Bu kiřiler, video oyunu oynarken ya telefonu ile hi ilgilenmemekte ya da hem telefonu hem de video oyunu ile aynı anda ilgilenmeye alıřmaktadırlar.

4.2. Grřme Bulgu ve Yorumları

Bu blmde, video oyun kafelerde vakit geiren katılımcılar ile yapılan grřmelerin sonularına ve arařtırmacı yorumlarına yer verilecektir. Arařtırma sorularına ekler dizininde ki Ek A.'dan,

Öztürk takma isimli katılımcıya ait örnek kodlamalara ve temalara ise ekler dizininde ki EK C.'den ulaşılabilir. Araştırma sorularında amaç, araştırmanın alt problemlerine yanıtlar bulmaktır. Çalışmanın bu bölümünde, katılımcıların araştırma sorularına verdikleri yanıtlar, gerçek isimleri kullanılmadan, ilgili bölümlerde direkt olarak paylaşılacaktır. Katılımcıların yanıtları, araştırmacının kişisel yorumları katılmadan verilecektir. Katılımcıların gerçek isimleri yerine, görüşmelerdeki gizlilik esası göz önüne alınarak, takma isimler kullanılacaktır.

4.2.1. Katılımcıları video oyun kafelere çeken etmenler ile ilgili bulgular

Katılımcıların (çalışma grubunun) video oyun kafelere gitme nedenleri çizelge 4.1.'de yedi alt temada toplanmıştır;

Çizelge 4.1. Bireyleri video oyun kafelere çeken etmenler

<i>Bireyleri video oyun kafelere çeken etmenler</i>	<i>N</i>	<i>%</i>
Aile bireylerinden uzak ve rahat oynama şansı	6	24
Çoklu oyun oynama olanağı	6	24
Arkadaş baskısının etkisi	5	20
Sosyalleşme ortamı olması	4	16
Bu mekanların alışkanlık halini almış olması	2	8
Evde video oyunu oynayacak teknolojik aletin olmaması	1	4
Video oyun kafelerin zengin oyun çeşidi	1	4

Bu bölümde, katılımcıların araştırma sorularına cevapları direkt olarak verilecek ve araştırmacı tarafından çeşitli başlıklar altında toplanacaktır.

Video oyun kafelere gelerek, video oyunu oynanmasına tepki gösteren aile bireylerinden uzaklaşma isteđi:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan görüşme bulgularında gençlerin video oyun kafelere gitme nedenleri olarak çođunlukla aile bireylerinin, gençlerin video oyunları oynamalarına tepki göstermeleri ve gençlerin ailelerinden uzakta daha rahat oyun oynayabilme olanađını bu ortamlarda bulabilmeleridir. Bu sonuçların elde edildiđi katılımcı görüşleri aşıđıda sıralanmıřtır;

"řimdi söyle bir řey var. Evde oynadıđımızda aileden tepki görüyoruz. Bu da var işte... hem aileden tepki gördüđümüz için oyunun o kadar tadı kalmıyor. Biz de toplanıp kafeye gidiyoruz."
(Mert)

"Evde laf ediyorlar, bir řey diyorlar. O yüzden dışarısı daha rahat."
(Öztürk)

"Herkes evinde dahi olsa herkesi evine davet edemez. Yani bir gün eder iki gün eder. Çok ses çıkıyor, aile içinde olmaz bu şeyler. Ondan dolayı böyle yerleri tercih ediyorlar." (Ahmet)

"Evde annem, babam varken oynayamıyorum sonuç olarak."
(Mustafa)

"Evde arkadaşlarla çok rahat olmuyor. Aile var sonuçta. Eğer bekar biri olsaydım... Evimde de bulunmuş olsaydı... Kesinlikle evde oynardık." (İsa)

Video oyun kafelerin, oyunculara çoklu bir oyun ortamı sağlaması ve bu sayede oyuncuların heyecan duygusunu yaşayabilmesi:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan gözlem bulgularında video oyun kafelerde bireylerin çoğunlukla çoklu oyunlar oynadığı görülmektedir. Yapılan görüşmelerden elde edilen bulgular da gözlemler neticesinde elde edilen bulgular ile benzer olarak video oyun kafelerin, oyunculara çoklu oyun ortamı sağlamasının oyuncuları video oyun kafelere çektiği sonucunu ortaya koymaktadır. Bu sonuçların elde edildiği katılımcı görüşleri aşağıda yer almaktadır;

" Evde tek başına oynarken birde arkadaşlarıyla birlikte oynarken aradaki farkı anlıyorsun. Heyecan, rekabet, iletişim farkını yaşıyorsun. İletişim olduğu için oyuna daha çok hakim oluyorsun. "
(Akın)

"...Çünkü kafede arkadaşlarla oynuyoruz. Evde olsa tek oynayacağız." (Sinan)

"Şimdi evde oynadığın zaman tek başına oluyorsun. Ama bu tarz yerlere geldiğin zaman arkadaş ortamı olarak gittiğimiz için daha eğlenceli olduğu için bu tarz yerleri tercih ediyoruz." (Emir)

"Bana aynı anda daha fazla uyarıcı verdiğini düşünüyorum. Bilgisayara karşı oynamak hoşuma gitmiyor, birilerine karşı oynamak için gidiyorum." (Salih)

"Daha zevkli oluyor. Arkadaşlarla kapışıyoruz. Hesap ödemeye, yemeye, içmeye oynuyoruz. Daha eğlenceli oluyor. Evde kuru kuruya eğlenceli olmuyor." (Faruk)

"Genellikle Őu oyun gzel, bu oyun daha gzel, bak bu oyun yeni çıkmıŐ bunu deneyelim mi gibi Őeyler... Eęer oyunu beęeniyorsak ertesini gn bir daha szleŐiyoruz onu yenmek iin, yani rekabet n planda oluyor." (Yunus)

Video oyun kafeye giden arkadaŐ baskısının etkisi:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan gzlem bulgularında video oyun kafelere, bireylerin oęunlukla arkadaşları ile geldikleri grlmektedir. Gzlem bulguları ve grŐmelerden elde edilen bulgular, video oyun kafelere oyuncuların arkadaş baskısı sebebi ile de gittikleri sonucunu gstermektedir. Bu sonuların elde edildięi katılımcı grŐleri aŐaęıda listelenmiŐtir;

"Genelde dıŐardan bir arkadaşımın tavsiyesi zerine geliyorum, hadi gidelim dedięi zaman kırmak istemiyorum." (Koray)

"nk arkadaşım orayı tercih ediyor." (ztrk)

"BoŐ bir zaman olunca ve arkadaşlar gidelim deyince onlara uyuyorum gidiyorum ben de." (Tufan)

"Davet ediyorlar. Mesela, hadi gel oyun oynamaya gidelim diye. Benim de hoŐuma gidiyor. Hep beraber gidiyoruz ve oynuyoruz." (Sinan)

"ArkadaŐlarım istedięi iin oynuyorum." (Sleyman)

Video oyun kafelerin arkadaşlar ile birlikte gidilecek bir sosyalleşme ortamı olarak görülmesi:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan gözlem bulgularında bireylerin video oyun kafelere çoğunlukla arkadaşları ile gittikleri ve bu nedenle de video oyun kafeleri sosyalleşme ortamı olarak gördükleri tespit edilmiştir. Bu tespit, görüşme bulgularının sonuçları ile de tutarlılık göstermiştir. Bu sonuçların elde edildiği katılımcı görüşleri aşağıda listelenmiştir;

"Hala zaman zaman gidiyoruz açıkçası, bu yaşında da seve seve gidiyorum. Benim için şöyle bir şey mesela; evde digitürk alıp maç seyrebilirim ama kahveye gidip maç seyretmeyi daha çok seviyorum. O sosyalleşme ortamı, aynı şekilde bu da yani, evimde alıp video oyunu alıp oynayabilirim. Ama sosyalleşme adına toplanıp arkadaşlarla bir video oyun kafesine ya da adı neyse - genelde playstation diye geçiyor ama- oyun yerlerine gitmeyi tercih ediyorum." (Ekin)

"Aslında evde de oynayabiliriz. Evde internetimiz ve bilgisayarımız var. Ama burada belirli bir ortam var. Senin oyununu oynayan başka insanlarda var. Hem fikir alışverişi hem de internet kafede çok güzel dostluklar da kurulabiliyor. Bazen bay bayan fark etmiyor. Bayan arkadaşlarımızda var bu oyunu oynayan. Beraber gelip oynadığımızda oluyor. Bu muhabbet hoşumuza gidiyor. Evde tek başımıza iken zaten eğlenmek için geliyoruz. Zaten belirli bir muhabbet arıyoruz. İnsan yüzü göreyim diyoruz. Evde tek başına iken oyun oynayamıyor insan. Bu yüzden sosyalleşme amaçlı oyun kafelere gidiyoruz." (Niyazi)

"Zaman geçirmek arkadaşlarla buluşmak, bunun yanında sosyalleşmek... Aslında video oyunlarının sosyal etkinlikte bir

faydası olmayacağını söylerler ama biz oyuna saatlerce dalıp da orada saatlerce zaman geçirecek insanlar değiliz. Daha çok bizim için hobi şeklini almış zaman geçirdiğimiz bir aktivite.” (İbrahim)

”Ortam tanıdık, arkadaşlar tanıdık bu sebeple gidiyorum.” (Kasım)

Video oyun kafelere gitmenin alışkanlık haline gelmiş olması:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan görüşme bulgularında gençlerin video oyun kafelere gitme nedenlerinden bir diğerinin ise gençlerin video oyun kafelere gitmeyi alışkanlık haline getirmeleri olarak görülmektedir. Bu sonuçların elde edildiği katılımcı görüşleri aşağıda listelenmiştir;

”Çarşıya çıktığımızda kafeye oturduktan sonra, zamanımız boş kalıyorsa oyun oynamak hoşumuza gidiyor. Zaten alışkanlık yaptı biraz o yüzden tercih ediyoruz.” (Tufan)

”Daha zevkli, bilinçaltımıza yerleşmiş gibi... Evdekinden zevk almıyorum.” (Eray)

Evde video oyunu oynayacak bir teknolojik aletin bulunmaması:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan görüşme bulgularında gençlerin video oyun kafelere gitme nedenleri arasında gençlerin, evlerinde video oyunları oynayabilecekleri teknolojik aletin bulunmaması yer almaktadır. Bu sonuçların elde edildiği katılımcı görüşü aşağıda bulunmaktadır;

”Evde olsa evde oynardım, arkadaşlarımı çağırırdım.” (Deniz)

Video oyun kafelerin zengin bir video oyun içeriğine sahip olması:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan gözlemler, görüşmelerden elde edilen bulguları destekleyici sonuçlar ortaya koymaktadır. Yapılan gözlemler ve görüşmeler neticesinde bireylerin, video oyun kafelere, video oyun kafelerin zengin video oyun içeriğine sahip olması nedeni ile geldikleri görülmektedir. Bu sonuçların elde edildiği katılımcı görüşü aşağıda yer almaktadır;

"Farklı oyunlar olduğu için insan sıkılmıyor hem daha ulaşılabilir. Video oyunları paintbol gibi değil farklı çeşitleri var. Bu yüzden farklı farklı oyunlar oynayabiliyoruz. Bu da daha az sıkıyor. Hem de daha kolay." (Uygar)

4.2.2. Katılımcıların video oyun kafelerde yaşadıkları deneyimler ile ilgili bulgular

Katılımcıların video oyun kafelerde yaşadıkları deneyimler ile ilgili bulgular Tablo 4.2.'de dört alt temada toplanmıştır.

Çizelge 4.2. Video oyun kafelerde yaşanan deneyimler

Video oyun kafelerde yaşanan deneyimler	N	%
Sosyalleşme deneyimleri	13	40.6
Eğlence ile ilgili deneyimler	8	25.0
Eğitici deneyimler	6	18.8
Olumsuz deneyimler	5	15.6

Bu bölümde, katılımcıların video oyun kafelerde yaşadıkları deneyimler, kendi cümleleri ile aktarılacak ve benzer deneyimler araştırmacı tarafından aynı başlıklar altına toplanacaktır.

Sosyalleşme ile ilgili Deneyimler:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan gözlemler, görüşmelerden elde edilen bulguları desteklemekte ve katılımcıların video oyun kafelerde sosyalleşme ile ilgili deneyimler yaşadıklarını göstermektedir. Bu deneyime ait katılımcı görüşleri aşağıda listelenmektedir;

"Sosyalleşme var bir şeyler öğreniyorsunuz. O da bir gerçek..."
(Akın)

"Eğitici olarak daha demin de bahsettiğim gibi, mesela oturup birisiyle muhabbet ettikten sonra burada sigara içmek için çıkıyorsun. Gelip oturuyorsun bu sefer farklı konulardan bahsediyorsun. Senin bilmediğin başka bir konu ile adam senin karşına geliyor. İlgini çekiyorsa bilgi sahibi oluyorsun ve gidiyorsun, araştırıyorsun. Ekstradan bir bilgi ekstradan bir muhabbet, bu oluyor dediğim gibi." (Niyazi)

"Video oyun kafeler sayesinde daha çok insan tanıyorsun." (Mert)

"Sosyalleşmeye katkısı var." (Öztürk)

"Tanışmadığımız insanlarla konuşabiliyoruz." (Eray)

"Sosyalleşme ile ilgili deneyimler edindim." (Kasım)

"Bir yararı var bence, dışarı çıkma alışkanlıkları olmayanlar için bir faaliyet." (Tufan)

"Oyunları oynamamın tek amacı güzel vakit geçirmek, yeni birileriyle tanışmak, sosyal olmak." (Deniz)

"Sosyalleşme ile ilgili deneyimler yaşadım." (Mustafa)

"Tek deneyim, sosyalleşme ve eğlence ile ilgili" (Ercan)

"Eğer evde oynamıyorsanız, güzel bir oyun sergilediyse birisi gelip sizinle tanışmak istiyor. Sizin taktiklerinizi öğrenmeye çalışıyor. Arkadaşlık kurabiliyor. Sonra o arkadaşlarla başka bir şeyler yapılabiliyor. Böyle arkadaşlıklarım da var." (Uygar)

" Sosyalleşme tabii ki var." (İbrahim)

"Tecrübe paylaşımı oluyor." (Süleyman)

Eğlence ile ilgili Deneyimler:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan gözlemler, görüşmelerden elde edilen bulguları desteklemekte ve katılımcıların video oyun kafelerde eğlence ile ilgili deneyimler yaşadıklarını göstermektedir. Bu sonuçların yer aldığı katılımcı görüşleri ise aşağıda bulunmaktadır;

"Eğlence yönü kesinlikle ağır basıyor." (Akın)

"Sadece eğlence, başka bir amacı yok." (Öztürk)

"O gün mesela moralim bozursa kafamı dağıtacak bir yer olduğu için kendimi mutlu hissediyorum." (Tufan)

"Eğlence ile ilgili olumlu deneyimler yaşadım." (Mustafa)

"Tek deneyim, sosyalleşme ve eğlence ile ilgili." (Ercan)

"Mesela bir arkadaşını yendiğinde gülüyorsun, takılıyorsun, kızdırıyorsun ya da o sizi kızdırıyor ve eğlenceli vakit geçiriyorsun."
(Uygar)

"Bir bağlamda zevkli de olması gerekir ki insanlara cazip gelsin."
(İbrahim)

"Eğlence ile ilgili deneyimler yaşadım." (Salih)

Eğitsel Deneyimler:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan görüşmeler neticesinde gençlerin video oyun kafelerde eğitsel deneyimler yaşadıkları görülmektedir. Bu sonuçların elde edildiği katılımcı görüşleri aşağıdadır;

"İnsanları daha az dinlemeyi öğrendim." (Mert)

"Futbolcu olduğum için genelde futbol oyunları oynuyorum. Oyun oynarken orada yapılanları kendim de yapıyorum."(Koray)

"Evet mesela çalım atmayı falan gösteriyorlar." (Sinan)

"Şöyle söyleyeyim yani bir deneyimli olarak oturuyorsun parmakların daha iyi çalışıyor aklını daha hızlı çalıştırabiliyorsun."
(Mustafa)

"Şöyle bir bakarsak insanlar analitik düşüncelerini oyunlarla geliştirebilir." (İbrahim)

"Arada bir halı saha maçları yapıyoruz. Oynadığımız oyun zaten futbol oyunu oluyor. İkisinin arasında ilişki kuruyorum." (İsa)

Olumsuz Deneyimler:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan görüşmelerden elde bulgular katılımcıların video oyun kafelerde olumsuz deneyimlerde yaşadıklarını göstermektedir. Bu sonuçların yer aldığı katılımcı görüşleri ise aşağıda bulunmaktadır;

"Tabiri caizse gittiğim yerin, kafenin sahibi veya yöneticisi içerideki yapı çok önemli. Yani bir anda böyle ağza alınmayacak küfürler duyduğum zaman rahatsız oluyorum." (Ekin)

"Çok uzun oynanırsa hem maddi hem manevi yönden olumsuz sonuçları oluyor." (Ahmet)

"Eğlencenin yanında kötü yanları da vardır. Bir keresinde kusmuştum." (Salih)

"Zararı oluyor, göz ağrısı gibi. Zamanım boşa gidiyor, paran gidiyor, elin kolun ağrıyor, çok oynayınca." (Faruk)

"Yani şöyle oluyor mesela rekabet ortamında üç saat beş saat kalıyoruz dolayısıyla aile ile fazla zaman geçiremiyoruz tek kötü yönü bu oluyor." (Yunus)

4.2.3. Video oyun kafelerin katılımcıların sosyal ve bilişsel gelişimlerine etkileri ile ilgili bulgular

Video oyun kafelerin katılımcıların sosyal ve bilişsel gelişimlerine etkileri ile ilgili bulgular Tablo 4.3.'da beş alt temada toplanmıştır.

Çizelge 4.3. Katılımcıların sosyal ve bilişsel yönlerine video oyun kafelerin etkileri

<i>Video oyun kafelerin etkileri (sosyal ve bilişsel yönden)</i>	<i>N</i>	<i>%</i>
Teknik açıdan öğretici özelliği	13	30.07
Sosyalleşmeye katkısı	12	28
Aile ilişkilerine olumsuz etkileri	7	16.3
Yabancı dil eğitimine katkısı	6	14
Olumlu davranış geliştirilmesine katkısı	5	11.63

Bu kısımda video oyun kafelerde vakit geçiren bireylerin sosyal ve bilişsel gelişimine video oyun kafelerin etkileri çeşitli başlıklar altında toplanmıştır. Bireylerin cevapları araştırmacının yorumları katılmadan direkt olarak verilmiştir.

Çeşitli konularda teknik bilgiler açısından öğretici olması:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan görüşmelerden elde edilen bulgular video oyun kafelerin, teknik açıdan öğretici bir ortam olduğunu göstermektedir. Bu sonuçların yer aldığı katılımcı görüşleri aşağıda bulunmaktadır;

"Oyunun özelliği ile ilgili araştırırsın. Bazen ben araştırırım, bu oyunu kim yapmış grafik tasarımını kim yapmış diye. Hangi aşamalardan geçmiş, hangi grafik motorunu kullanmış gibi..."
(Ekin)

"Mesela bazı oyunlarda trafik kurallarıyla ilgili şeyler var. Arabayı düzgün park etme oyunu var mesela. Bu da senin trafikte nasıl park ettiğini gösteren bir şey." (Mustafa)

"Silah ve araba motorlarıyla ilgili oynuyorsak bilgi sahibi olursun. Aslında sanal ama gerçekçi bilgiler olduğu için o bilgileri ister istemez alıyorsun." (Uygar)

"Eğitsel açıdan genellikle pes.ten hareket ediyorum, oradan çıkan yeni hareketler hayata uygulamaya çalışıyorum. Bir de İngilizce olduğu için İngilizcemi geliştiriyorum ve geçemediğim bölümleri internette araştırıyorum. Bu da bana araştırma yönü kazandırıyor." (Faruk)

"Oyun gerekliliği olarak farklı düşünmek gerekiyor. Aynı şeyleri yapmamak gerekiyor. Farklı şeyler beyni çalıştırıyor." (İsa)

"Derlere etkisi oluyor aslında. Şöyle ki ikinci dünya savaşı ve tanklarla ilgili bir oyun vardı. Oyuna başladıktan sonra tanklara ilgim arttı. 2 dünya savaşına karşı zaten bir ilgim vardı. Bunu sunum olarak yapmıştım. Zaten o dönem üretilen tankları özelliklerini hangi milletin ürettiğini biliyordum. Onu o şekilde anlatmıştım" (Akın)

"Futbol oynuyorum mesela. Oradaki hareketleri kendimde uygulamaya çalışıyorum." (Deniz)

"Bazı oyunların eğitsel şeyleri var. Mesela bazı oyunlar yürüyüş ve koşma üzerine olduğu için, çocuklara daha düzgün koşmasını gösterebiliyoruz." (Koray)

"Mesela ben okul kaptanıyım, playstationda oynuyoruz, güzel bir atak bulduğumuzda onu gerçek hayata uyarlamaya çalışıyoruz." (Tufan)

"Oyun hakkında düşünüyorum, tecrübe var. Oynadıkça çözüyorsun ve daha tecrübeli oluyorsun. Yani bir şeyler öğreniyorsun" (Faruk)

"Dediğim gibi hani eğitici yönü sadece İngilizce var bir de pratiklik, el yatkınlığı." (Yunus)

"Şöyle diyeyim eskiden bilgisayardan hiç anlamazdım. Oyuna giremezdim bilmem ne yapmazdım. Ama oyunu oynamaya başlayınca aşırı sorunlar oluyor. Pack indirme bilmem ne o tarzda internetten Google a giriyorsun, bu sorun nasıl halledilir diye yazıyorsun, öyle böyle bilgisayarla haşır neşir oluyorsun." (Mert)

"Benim alanım yazılım olduğu için eğitsel yönü ile ilgili o açıdan bir bağlantı kuruyor insan." (Ercan)

Sosyalleşme ile ilgili olumlu etkileri:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan gözlemler, görüşmelerden elde edilen bulguları desteklemekte ve video oyun kafelerin bireylerin sosyal gelişimlerine, sosyalleşme ile ilgili olumlu etkileri olduğunu göstermektedir. Bu sonuçların elde edildiği katılımcı görüşleri aşağıda bulunmaktadır;

"Kişisel gelişime sosyal açıdan etkileri var." (Kasım)

"Şimdi bire bir çalışanlarla münasebetimiz olduğu için onların tecrübelerinden de faydalanabiliyoruz yeri geldi mi sohbet ediyoruz." (Akın)

"Eğitici olarak daha demin de bahsettiğim gibi mesela oturup birisiyle muhabbet ettikten sonra burada sigara içmek için çıkıyorsun. Gelip oturuyorsun bu sefer farklı konulardan

bahsediyorsun. Senin bilmediğin başka bir konu ile adam senin karşına geliyor. İlgini çekiyorsa bilgi sahibi oluyorsun ve gidiyorsun, araştırıyorsun. Ekstradan bir bilgi ekstradan bir muhabbet, bu oluyor dediğim gibi. Güzel arkadaşlıklar oluyor, güzel abilerimle tanışıyorum. Bilgisayarım bozuluyor, getiriyorum buraya. Mesela 70 liraya yapılacakken muhabbetten dolayı 40 liraya yapılıyor, bu bizim gibi öğrenciler için velinimet.” (Niyazi)

“Sosyalleştiriyor, zararı çok yok iyi vakit geçirmeyi sağlıyor.” (Tufan)

“Sosyalleşmeye epey var katkısı. Evde tek başına oynadığında asosyalleşmeye neden oluyor. Ama dışarıda diğer arkadaşlarla tanışma imkanı buluyorsunuz. Hem de sohbet muhabbet bu şekilde hem arkadaş ilişkilerini geliştiriyor hem de onlara daha yakın oluyorsunuz.” (Sinan)

“Tabi ister istemez insanlara bakış açın değişiyor. Çeşit çeşit insanlar gördüğümüz için. İnsanların artık bakışlarını falan ayırt edebiliyoruz.” (Ahmet)

“İnsanı sosyalleştiriyor.” (Deniz)

“Herkesin bağlanabildiği bir oyunda oynuyorsanız ya da internete bağlı bir oyunda oynuyorsanız orada da aktif bir insansanız oradaki insanlarla tanışabilirsiniz. Başka şehirlerden hiç görmediğim tanımadım arkadaşların oldu. İstanbul ve Adana’dan arkadaşlarım oldu. Hatta davet de ettiler.” (Uygar)

“Dozajını ayarlarsanız sosyalleşmeye etkisi var.” (İbrahim)

"Oyun oynamasını bilmeyenlerle oynanmıyor. Oyun oynayan arkadaşlarla daha samimi oluyoruz mesafeler engel olmuyor hiçbir zaman." (Salih)

"Tecrübe paylaşımı oluyor." (Süleyman)

"Evet sosyal olarak takılmak istediğim bir ortam." (İsa)

Aile ilişkilerine olumsuz etkisi:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan görüşmelerden elde edilen bulgular, video oyun kafelerin gençlerin aile ilişkilerine olumsuz etkilerinin olduğunu göstermektedir. Bu sonuçların elde edildiği katılımcı görüşleri ise aşağıda bulunmaktadır;

"Mesela etkileri aile bakımından kötü, arkadaş bakımından iyi." (Mert)

"Aile ilişkileri açısından kopukluğa neden oluyor." (Öztürk)

"Çok uzun süre oynanırsa ailevi yönden problem olur." (Deniz)

"Eşimin söylediğine göre oyun oynarken rahatsız edildiğimde hırçın olabiliyordum." (Salih)

"Kimi zaman aile hayatıma olumsuz etkisi oluyor." (Süleyman)

"Daha az vakit geçirmeme sebep olduğu için aile ilişkilerimi olumsuz etkiliyor." (Yunus)

"Aile ilişkisine zarar verdiği söylenebilir. Çünkü fazlaca abartıp

bazen ge saatler kadar kaldığım oluyor. O yüzden de aile ii tartiřmalar olabiliyor.” (Sinan)

Yabancı dil eğitime katkı:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan görüşmelerden elde edilen bulgular video oyun kafelerin gençlerin yabancı dil eğitime olumlu etkilerinin olduğunu göstermektedir. Bu sonuçların elde edildiği katılımcı görüşleri aşağıda bulunmaktadır;

“İngilizceye katkı oluyor. Çocuklara bakıyorum İngilizce eğitimi almıyor. Fakat oyunda gördüğü bazı şeyleri direkt anlamda konuşabilmeye ve öğrenebilmeye katkı sağladığını düşünebiliriz. Ama yabancı dillerle tanıştırmak açısından eğlenceli bir yol olabilir. Zaten oyunlar dil eğitimlerinde kullanılıyor.” (İbrahim)

“Yabancı dil var, başkalarıyla daha kolay iletişim kurmayı sağlıyor bana göre.” (Salih)

“Şu an YDS ye hazırlanıyorum askeri terimlerin hepsini, çoğu zaman orada çıktığında anlayabiliyorum. Yani bazı sorularda askeri terimler de çıkıyor ve çok rahat anlayabiliyorum. İkinci dünya savaşı oyunları vs. Oynadığım için en basit oradan biliyorum.” (Ekin)

“Eğitsel açıdan genellikle pes.ten hareket ediyorum, oradan çıkan yeni hareketler hayata uygulamaya çalışıyorum. Bir de İngilizce olduğu için İngilizcemi geliştiriyorum ve geçemediğim bölümleri internette araştırıyorum. Bu da bana araştırma yönü kazandırıyor.” (Faruk)

"Tabi ki belirli bir kursa gidiyorsun. Tak! Bir şeyler öğretmeye çalışıyorlar. Hem aynı sistem hani zorunluluktur, dayatma ile öğretmeye çalışırlar. Fakat bunda herhangi bir zorunluluk yok. Hani ister istemez İngilizce şarkıyı dinlersin bu İngilizce şarkı aklında yer eder. Hani onu söyleyebilirsin ama anlamını bilmezsin. Bu sefer anlamını araştırırsın. Orada en azından 2 kelime kaparsın, böyle böyle 5 seneni verdiğini düşün... Benim bu sayede İngilizce öğrenen arkadaşlarım var." (Niyazi)

"Dediğim gibi hani eğitici yönü sadece İngilizce var bir de pratiklik, el yatkınlığı." (Yunus)

Bireylerin olumlu davranış geliştirmelerine etkileri:

Video oyun kafeler ile ilgili olarak yapılan görüşmelerden elde edilen bulgular video oyun kafelerin gençlerin olumlu davranışlar geliştirmelerine pozitif etkilerinin olduğunu göstermektedir. Bu sonuçların elde edildiği katılımcı görüşleri ise aşağıda bulunmaktadır;

"Eğitici yön olarak mesela ben ilk oyuna başladığımda sadece kill almaya yönelik, yani adam öldürmeye yönelik oynuyordum. Sadece ben olayım kill, bende olsun en çok ben alayım falan. Artık kill.in dağıtılmasını öğrendim mesela. Takım arkadaşlarıma da veriyorum. Kill.i tek başına aldın mı oyun kazanamıyorsun. Birlikte iş yapmayı daha iyi anladım genel olarak." (Mert)

"Ne bileyim mesela yardımlaşmayı öğrendim bencil olmamayı..." (Öztürk)

"Gelişme tabii ki olabiliyor sonuçta çünkü insanlarla kaynaştığınız için insanlara nasıl davranacağınızı öğreniyorsunuz, o tarz şeyler..."
(Ercan)

"Ben gerçekte futbolda çok bencillik yapıyordum. Burada pas atarak daha iyi oynandığını gördüm. Gerçekte de uygulamaya başladım."
(Eray)

"Evet tabii ki sonuçta bir oyunda başarılı olabilmek için araştırma yapmak gerekiyor, her taktiği incelemen gerekiyor. Bilgi biriktirmeyi, gerekli bilgileri alıp gereksiz bilgileri almamayı, insanları tanımayı öğrenebiliriz." (Uygar)

5. TARTIŞMA VE SONUÇLAR

Bu çalışmada, video oyun kafelerde vakit geçiren bireylerin deneyimleri ve konu ile ilgili görüşleri, araştırmacı tarafından yapılan görüşmeler ile belirlenmiş ve çalışmaya aktarılmıştır. Bu görüşmeler sırasında katılımcıların kişisel özellikleri ile ilgili de çeşitli sorular yöneltilmiş ve bilgi sahibi olunmuştur. Bu sayede, video oyun kafelerde vakit geçiren gençlerin yaşları, gelir durumları, eğitim seviyeleri ile ilgili de ayrıntılı bilgiye sahip olunmuş, çeşitli istatistikler oluşturulmuştur.

Öncelikle cinsiyet ile ilgili verilere bakıldığında, görüşme yapılan tüm oyuncuların erkek olduğu görülmektedir. Bunun anlamı video oyun kafede kadın oyuncu bulunmaması değildir. Kadın oyuncular da azınlıkta olmalarına rağmen video oyun kafelerde vakit geçirmektedirler ancak görüşme yapmak istemediklerinden dolayı araştırmaya katılamamışlardır. Erkek oyuncular video oyun kafelerdeki büyük çoğunluğu, araştırmanın ise %100'ünü oluşturmaktadırlar. Buradan, erkeklerin video oyun kafelerde vakit geçirmek ve deneyimlerini başka insanlara aktarmak açısından daha istekli oldukları sonucu çıkarılabilir. Erkek oyuncular, buldukları ortam (video oyun kafe) ile ilgili gayet rahat bir şekilde tanımadıkları bireyler ile görüşme yapabilirken kadın oyuncular aynı durum karşısında çekince göstermişlerdir.

Sanger vd. (1997)'ne göre erkekler görsel ve uzamsal becerileri gerektiren görevlerde kızlardan daha iyi oldukları için oyunlarda kızlara göre daha başarılı olmaktadır. Aynı zamanda erkekler rekabeti tercih ederken kızlar işbirliğini tercih etmektedirler. Bu nedenle kızların genellikle agresif olmayan video oyunları oynadıkları, erkeklerin ise agresif video oyunlarını oynadıkları düşünülmektedir (Sander vd., 1997). Yapılan bu çalışmada kadın

oyuncular ile görüşmeler yapılamamasında ve kadın katılımcılara erişilememesinde farklı bir varsayım olarak kadınların eğlence yöntemlerinin, erkeklerin eğlence yöntemlerinden farklı olması ele alınabilir. Gözlemlerden elde edilen bulgulara göre İzmir ilinde gözlem yapılan video oyun kafelerde kadın oyuncularında olduğu tespit edilmiştir. Ancak kadın oyuncular görüşme yapmak istememişlerdir. Bu durum İzmir ilinde oynanan oyunların diğer illerde oynanan oyunlardan farklı olmasından kaynaklı olabilir. İzmir ilinde basketbol, araba yarışı, müzik enstrümanı çalma, voleybol ve tenis gibi oyunların çoğunlukla oynandığı, Uşak ve Isparta illerinde ise aksiyon oyunları ile birlikte çoğunlukla futbol oyunlarının oynandığı gözlemlenmiştir. Buradan kadın oyuncular ile erkek oyuncuların eğlence yöntemlerinin ve oyun tercihlerinin farklılık gösterdiği sonucu ortaya konulabilir.

Kadın oyuncuların katılımcılar arasında yer almamasında, video oyun kafe ortamlarının iç bölge illerimizdeki bireyler tarafından erkeklerin daha baskın nüfusa sahip olduğu mekanlar olarak düşünülmesinden kaynaklı olabilir. Uşak ve Isparta gibi iç illerde sınırlı sayıda kadın katılımcı yer alırken, sahil kenti olan İzmir ilinde kadın katılımcıların hatırı sayılır sayıda yer aldığı gözlemlerimiz sonucunda tespit edilmiştir. Gözlem sonuçları iç bölge illeri toplumlarında, video oyun kafelerin erkek ortamı görülmesi nedeni ile kadınların bu ortamlara katılım göstermediklerini göstermiştir. Bu tespit video oyun kafelerde kadın katılımcı azlığının sebeplerinden bir diğerinde erkek birey nüfusu baskınlığı sebebi ile kültürel çekinmenin devreye girmesi ve kadınların bu ortamlara gitmemesi olarak düşünülebilir.

Katılımcıların yaş gruplarına bakıldığında, üç farklı ildeki internet kafelerin hiçbirinde 18 yaş altı bireylere rastlanmamıştır. Çıkarılmış olan yeni mevzuat ile video oyunu oynanabilecek kafelerin eğitim

kurumlarına en az 200 metre uzaklıkta bulunma kuralı, 18 yaş altındaki örgün eğitim gören bireylerin bu kafelerde vakit geçirmemesinde etkili olmuş olabilir (EGM, 2007). 18 yaş altındaki bireylerde aile kontrolünün daha baskın olduğu düşünülürse, bu durumun da 18 yaşın altında oyuncu ile karşılaşılmasında etkisi olabilir.

Video oyun kafelerde en büyük yüzdeye sahip olan yaş grubu %95 oranı ile 18-30 yaş arası bireylerdir. Bu yaş grubunun aile denetiminden uzak olması, video oyun kafelerde daha rahat bir şekilde vakit geçirilmesine sebep oluyor olabilir. Zorunlu eğitim ile ilgili dönemin bitmesi ile birlikte, girilen üniversite veya iş ortamlarının da bu konuda bir kısıtlayıcılığa sahip olmaması, bireylerin istekleri doğrultusunda video oyun kafelere gitmelerine olanak sağlıyor olabilir.

Video oyun kafelerde %5 oran ile bir diğer küçük grup ise 30 yaş üstü bireylerin oluşturduğu gruptur. Bu yaş grubunun video oyun kafelerde fazla vakit geçirmek istememesinin sebebi, artan sorumluluklar ve vakit darlığı olabilir. Artan sorumlulukların dışında, bulgulardan görülebileceği üzere bireyler video oyun kafeleri bir sosyalleşme aracı olarak görmektedir. Ancak bu yaş grubundaki bireyler için sosyalleşmek ve yeni insanlarla tanışmak cazip veya önemli olmayabilir. Bu yaş grubundaki bireylerin, kendileri ile birlikte oyun oynamak isteyen arkadaşlara sahip olmadıklarından dolayı video oyun kafelere gelmek istememeleri başka bir neden olabilir. Bir diğer ihtimal ise yaşın ilerlemesi ile birlikte bireylerin video oyunları oynamakta zorlanmaları olabilir.

Gözlem bulgularından elde ettiğimiz sonuçlara göre yaşlı ilerleyen bireyler genellikle zihni daha az yorabilecek oyunları oynamayı tercih etmektedir. Bu duruma sebep yaşın ilerlemesi ile birlikte

strateji benzeri çok zaman gerektiren oyunların zihni daha çok yorması ve bu sebeple yaşı ilerleyen bireylerin az zaman gerektiren oyunları, stres atmak ve rahatlamak amaçlı olarak oynamaları olabilir. Bir diğer ihtimal ise yaşı ilerlemesi ile birlikte bireylerin fantastik oyunlardan çok realistik oyunları tercih etmesi olabilir.

Katılımcılar ile ilgili ulaşılan bir diğer bilgi ise eğitim seviyeleridir. Video oyun kafelerde çoğunlukla vakit geçiren grupların eğitim seviyeleri ile ilgili bulgulara ulaşılmıştır.

Katılımcılar arasında, ilkokul mezunu bireyler bulunmamaktadır. Yani, ilkokul mezunu bireylerin oranı %0'dır. Katılımcıların bir kısmının, arkadaşları ile vakit geçirdikten sonra, okul çıkışlarında veya ders çalıştıktan sonra video oyun kafelere gittikleri görülmüştür. İlkokul mezunu bireylerin video oyun kafelerde vakit geçirmeme sebebi, bir sosyalleşme ortamı olan okullara gitmemeleri olabilir. Bunun haricinde oyuncuların bir kısmı, video oyun kafedeki oyunlar ile dersleri arasında bağlantı kurmuş ve eğitim ile yakından ilgisi olduğunu belirtmişlerdir. Bu açıdan bakılırsa, eğitim eksikliği video oyunu oynamayı zorlaştırabilir ve video oyun kafelerde vakit geçirmemeye sebep olabilir.

Katılımcıların en büyük bölümünü lise mezunu bireyler oluşturmaktadır (%67 oranında). Bu lise mezunu bireylerin bir bölümü üniversite öğrencisi, bir bölümü ise çeşitli işlerde çalışan bireylerdir. Üniversite öğrencileri, ders çıkışlarında arkadaşlarıyla bu şekilde vakit geçirmeyi sevdiği için video oyun kafelere gitmektedirler. Aynı zamanda, üniversite ortamı ile birlikte bağımsızlıklarını ilan eden bireyler olduklarından, video oyun kafelere gitmek konusunda hiçbir sıkıntı yaşamamaktadırlar. Çalışan bireyler ise stres atma amacı ile bu ortamları tercih etmektedirler. Aynı şekilde çalışan bireyler de bağımsız, izin alma

mecburiyeti olmayan bireyler olduklarından video oyun kafelere giderek oyun oynamak konusunda daha rahat olabilirler. Tüm bu sebeplerle en yüksek oran bu yaş grubuna ait olabilir.

Çalışmanın %33 oranında katılımcısı ise üniversite mezunudur. Üniversite mezunu bireylerin video oyun kafelerde vakit geçirme sebebi ikinci grup ile aynı etmenlere bağlı olarak gelişmiş olabilir. Belirli bir işe ve gelire sahip bu bireyler video oyun kafelerde rahat bir şekilde vakit geçirebilmektedirler.

Görüşmeler esnasında yanıt beklenen sorulardan biri katılımcıların gelir düzeyleridir. Katılımcılar gelir düzeylerine göre üç gruba ayrılmışlardır ve bu üç grup asgari ücretin minimum değer olarak alınması ile oluşturulmuştur.

Gelir düzeyleri ile ilgili yapılan istatistikte, %5 oran ile aylık geliri 950 TL ve altında olan bireyler, video oyun kafelerde vakit geçiren bireyler arasında en son sıradadırlar. Video oyun kafelerde, saatlik belirli bir ücret ödendiğinden dolayı düşük gelir düzeyine sahip bireyler bu ücreti ödemek istemediklerinden dolayı bu ortamlara çok fazla girmek istemiyor olabilirler.

Aylık geliri 950-2000 TL arasında olan ve video oyun kafelerde vakit geçiren bireylerin yüzdesi ise %30 olarak belirlenmiştir. Bu oran aylık geliri 950 TL'den az olan bireylere göre fazla ancak aylık geliri 2000 TL'den fazla olan bireylere kıyasla düşüktür. Yani, aylık gelir ile video oyun kafelerde vakit geçirme durumu bir paralellik göstermektedir.

Aylık geliri 2000 TL'nin üzerinde olan bireyler ise %65 oran ile video oyun kafede vakit geçiren bireyler arasında en fazla birey sayısına sahiptirler. Daha önce de belirtildiği gibi bunun sebebi,

video oyun kafelerde vakit geçirmenin belirli bir maddiyat gerektirmesi olabilir. Bu sebeple maddi durumu iyi olan bireyler video oyun kafelerde daha fazla vakit geçirmeyi tercih ederken, maddi durumu yeterli olmayan bireyler ise bu ortamlara girmekten kaçınmaktadırlar. Aylık gelir ile video oyun kafede vakit geçirme yüzdeleri doğru orantı göstermektedir.

Bireyleri video oyun kafelere çeken etmenler, araştırmada incelenen ve istatistikleri hesaplanan bir diğer konudur. Katılımcıların görüşmeler sırasında verdiği yanıtların konu ile ilgili kısımları alınmış ve bu şekilde birkaç başlığa ulaşılmıştır. Katılımcılara göre bu etmenler;

1. Video oyun kafelerin bireylere, aile bireylerinden uzak ve böylece rahat bir oyun olanağı sağlaması,
2. Video oyun kafelerin oyunculara çoklu oyun oynama olanağı sunması,
3. Video oyun kafelerde vakit geçirmek isteyen arkadaş baskısının etkisi,
4. Video oyun kafelerin bir çeşit sosyalleşme ortamı olması,
5. Video oyun kafelerde vakit geçirmenin bir alışkanlık haline almış olması,
6. Evde video oyunu oynamak için gerekli teknolojik aletlerin bulunmaması,
7. Video oyun kafelerin zengin oyun çeşidi sunması.

Görüşmelerden alınan yanıtlara göre bu 7 etmen içerisinde, video oyun kafelere gidilmesinde en etkili etmen %24 gibi bir oran ile 2. ve 3. maddelere aittir. Katılımcılara göre video oyun kafelere gitmeyi tercih etmelerindeki en büyük etmenler, video oyun kafelerdeki çoklu oyun ortamı ve bireylerin ailelerinden uzaklaşma isteğidir. Yapılan görüşmeler ışığında, bu iki etmeni biraz daha açmak ve derinlemesine incelemek mümkündür. İlk olarak, %24

oranındaki oyuncu kitlesi, çoklu oyun ortamını tercih ettiğini söylemiştir. Bu çoklu oyun ortamının tercih edilmesinin sebebini ise "hırs ve rekabet" hissini daha derin bir şekilde yaşamak olarak belirtmişlerdir. Garris (2002)'ye göre eğitsel oyunlar hususiyetleri bakımından 6 ana parçaya ayrılmaktaydı; fantezi, amaçlar, duysal uyarıcılar, mücadele, gizem ve kontrol. Burada yaşanan hırs ve rekabet duygularının temelinde oyunların bireylerde hissettirdiği fantastik duygular, mücadele ortamı, gizem ve oyunda kontrolün kendinde olduğu düşüncesi yer alabilir. Bunun haricinde, oyuncular bilgisayara karşı oynamaktan keyif almadıklarını ve karşılarında gerçek bir birey görmek istediklerini belirtmişlerdir. Bu cevaplara bakıldığında, bireylerin aslında video oyunlarını daha gerçekçi bir biçimde oynamak istediklerine karar verilebilir. Aynı zamanda, TÜBİTAK tarafından yapılmış bir araştırmada da çoklu oyun ortamları ele alınmış ve bu ortamlarda vakit geçiren bireyler, çoklu oyun ortamlarının asosyalleşmeye de engel olduğunu, bu sebeple çoklu oyun ortamlarının daha cazip geldiğini belirtmişlerdir (Akt: Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008). Bu araştırmada da çoklu oyunların tercih edilmesinin altında yatan bir sebep bu olabilir. Bir diğer etmen olan aileden uzaklaşma isteği ise yine %24 oranla ilk sıradadır. Oyuncular, video oyunlarını evde oynarken ailelerinin tepki gösterdiğini ve bununla karşılaşmamak için video oyun kafeleri tercih ettiklerini belirtmişlerdir. Bunun haricinde, çoklu oyun ortamını tercih eden oyuncular, ailelerinden dolayı arkadaşlarını çağıramadıkları için video oyun kafeleri tercih ettiklerini söylemişlerdir.

Genç bireylerin ergenlik dönemlerinde ait olma, kabul görme, sosyal onay ve bağlanma benzeri sosyal ihtiyaçları artış göstermektedir. Bu ihtiyaçlar ise bireylerin arkadaşları tarafından kontrol edilebilmesine yol açmaktadır (Aydın, 1999). İkinci sıradaki etmen ise video oyun kafelerinde vakit geçiren arkadaşların,

bireylere etkisidir. Bu grubun oranı %20'dir. Bu gruptaki katılımcılar, video oyun kafelerde vakit geçirmelerinin sebebi olarak arkadaşlarını göstermişlerdir. Bazı bireyler, arkadaşları video oyun kafeye gitmeyi önerdiğinde istekli olduğunu belirtmiş ancak bazı katılımcılar, kendilerini davet eden arkadaşlarını kırmamak adına video oyun kafelere gittiklerini söylemişlerdir. Fakat sonuç olarak bireylerin tamamı, video oyun kafeleri sadece arkadaş etkisi ile kullandıklarını ve içten bir istek duymadıklarını belirtmişlerdir. Bu durumda esas olan, arkadaşını veya arkadaş grubunu kaybetmemek adına, bireylerin video oyun kafe konusundaki kararlara uyma durumudur. Bireylerin fiziksel ortamların yanı sıra sosyal ortamlarından da oldukça etkilendikleri bilimsel bir gerçektir. Kişilerin davranışlarında sosyal ortamlarının, bir diğer deyişle arkadaş ve ailelerinin oldukça önemli olduğu bilinmelidir (Başaran, 1990). Bu yüzdede ki bireylerin de sosyal çevrelerinin etkisi ile oyun ortamlarına çekildikleri görülmektedir.

Köse (2013)'nin "*Ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarını ve sosyalleşme durumları*" hakkında yaptığı tez çalışması sonuçlarından elde edilen bulgular, gençlerin evlerinde bilgisayar oyunlarını oynama imkanına sahip olmalarından dolayı evlerine kapandıklarını ve asosyalleştiklerini göstermektedir. Ancak yapılan bu çalışma, video oyun kafelerin gençleri bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden biri olan asosyalleşme durumundan kurtardığı tespit edilmiştir. Katılımcı grubun %16'sı video oyun kafelerin sosyalleşme olanağı sağladığını vurgulamıştır. Görüşme yapılan bireylerin çok büyük bir kısmı video oyun kafelerin bir sosyalleşme ortamı olduğunu ve bu konuda deneyimler kazandırdığını kabul etmektedir. Bu gruptaki katılımcılar, video oyun kafelerde yeni arkadaşlıklar edindiklerinden, oyun sırasında ve sonrasında çeşitli sohbet ortamlarının oluştuğundan bahsetmişlerdir. Video oyun kafeye gitme sebeplerini, bu

sosyalleşme ortamı olarak belirtmişlerdir. Yaşça büyük kişiler ile oyun hakkında veya oyun dışında tecrübe paylaşımı yaptıklarını ve yeni bilgiler edindiklerini iletmışlerdir. Çoklu oyun ortamları ile ilgili bölümde bahsi geçen Tübitak araştırması, sosyalleşme ile ilgili sonuçlara da varmıştır. Görüşme yapılan bireyler, çoklu oyun ortamlarında tanıştıkları bireyler ile sosyal yaşamlarında da ilişki kurduklarından söz etmişlerdir (Akt: Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008).

Uluç (2009), uzmanlar tarafından yapılan araştırma sonuçlarının oyun bağımlılığının yaygınlaşmasındaki asıl tehlikenin ebeveynlerin kontrolü ile evlerde oynanan bilgisayar oyunlarından çok internet kafeler de ebeveynlerin kontrolü dışında oynanan bilgisayar oyunları olduğunu belirtmektedir. Bu çalışmada katılımcıların %8'i video oyun kafeye gitmelerinin alışkanlık halini aldığını belirtmiştir. Çalışmanın "bağımlılık" ile ilgili kısmında belirtilen özelliklere ve belirtilere bakıldığında bu bireylerde, video oyun kafeye gitme durumunun bir bağımlılık halini aldığı da düşünülebilir. Bu bireyler, aynı oyunları evde veya başka bir yerde oynamaktan artık zevk alamadıklarını ve amaçsız bir şekilde video oyun kafelere gitmek istediklerini belirtmişlerdir. Video oyun kafelere gitmelerindeki tek sebebin alışkanlık olduğunu ısrarla vurgulamışlardır. Griffiths (1999) bağımlılık kavramından bahsederken dürtü bozukluğu terimini kullanmıştır. Bu yüzdeyi oluşturan bireyler de video oyun kafelere gitmeleri konusunda bir çeşit dürtü bozukluğu yaşıyor olarak düşünülebilirler. Gerçekleştirilen unsurun tek sebebinin alışkanlık olması, bunun bir çeşit dürtü bozukluğu, yani bağımlılık olduğunu göstermektedir. Yapılan gözlemler çerçevesinde video oyun kafe sahiplerinin de bu alışkanlıkları devam ettirmeye önem verdikleri görülmüştür. Video oyun kafelerdeki alışkanlık unsurlarının sabit tutulmasına önem gösterilmiş ancak gerekli noktalarda oyuncuların ilgisini çekebilecek yeniliklere yer

verilmiştir. Ancak bu yenilikler yapılırken eski alışkanlıklar ortam içerisinde korunmuştur. Bu noktada oyuncuların içsel bir şekilde alışkanlıklarını devam ettirme isteği duydukları görülebilir. Oyuncular video oyun kafeler ile ilgili yeniliklere açık olup önceden gelen alışkanlıklarını ise devam ettirme eğilimindedirler. Araştırmanın bu bölümü literatürdeki ögelere bakıldığında en kompleks yapının kullanıcı olduğunu göz önüne serer (Çağiltay, 2011).

ESA (2015) verilerine göre Amerika'daki hanelerin %51'inde video oyun konsolu bulunmaktadır. Türkiye'de ise nüfusun %4'ünde video oyun konsolu bulunmaktadır (Can, 2014). Çalışmadan elde ettiğimiz verileri göre araştırmaya katılan bireylerin evde video oyunu oynayacak teknolojik aletlerinin olmaması, bireylerin video oyunu oynayabilmek için video oyun kafelere gitmelerine neden olmaktadır. Bireylerin evde video oyunu oynayacakları teknolojik aletin olmaması ve video oyun kafelerin zengin bir video oyun çeşidi sunması katılımcıların %4'er oran ile video oyun kafelere gitmesine sebep olan etmenler arasında son sırayı paylaşmışlardır. İlk olarak, %4 oranında birey, evinde video oyunu oynama imkanı olmadığı için video oyun kafeleri tercih ettiğini belirtmiştir. Buradan, video oyun kafelerin amacının, sadece oyun oynamak olmadığı anlaşılabilir. Amaç itibarı ile video oyun kafelerin sadece video oyunu oynama olanağı sağladığı düşünülse de, tek amacı video oyunu oynamak olan birey yüzdesi sadece %4'tür. Geriye kalan oyuncuların çok farklı sebepleri vardır. Bu yüzde ile video oyun kafelerin oldukça geniş bir misyona sahip olduğu anlaşılabilir. Video oyun kafelerdeki oyun çeşitliliği ise bir diğer sebep olarak ortaya çıkmıştır. Katılımcıların %4'ü, evlerinde bulamayacakları kadar büyük bir oyun arşivine kolaylıkla erişebilmeleri sebebi ile video oyun kafeleri tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

Araştırmada cevap aranan bir diğer soru ise bireylerin video oyun kafelerde vakit geçirirken yaşadıkları deneyimlerdir. Katılımcılarla yapılan görüşmelerde elde edilen cevaplara göre bu deneyimler belirli başlıklar altında toplanmış ve deneyimlerin yüzdeleri belirlenmiştir;

1. Sosyalleşme deneyimleri,
2. Eğlence ile ilgili deneyimler,
3. Eğitici deneyimler,
4. Olumsuz deneyimler.

Video oyun kafelerde vakit geçiren bireylerin yaşadıkları deneyimlerde ilk sırayı %40.6 ile sosyalleşme deneyimleri almıştır. Bireylere video oyun kafelerde yaşadıkları deneyimler sorulduğunda büyük bir bölümün aklına ilk olarak sosyalleşme ile ilgili deneyimler gelmiştir. Bireylerin bir kısmı, video oyun kafelere gitme amaçları sosyalleşmek olmasa da, ister istemez sosyal anlamda deneyimler yaşadıklarını belirtmişlerdir. Buna örnek olarak oyun sırasında bu ortamdaki insanlar ile oluşan sohbet ortamını verenler olmuştur. Bunun haricinde birçok katılımcı, video oyun kafelerde beraber vakit geçirdiği bireyler ile arkadaş olduklarını ve video oyun kafedeki zamanın haricinde de vakit geçirdiklerini belirtmiştir. Buradan anlaşılan, video oyun kafelerin video oyunu oynatma misyonunu oldukça genişlettiğidir.

1990 yılından bu yana bilgisayar oyunları insanların boş zamanlarını eğlenceli bir şekilde değerlendirmelerini sağlayan sosyal bir etkinlik olarak karşımıza çıkmıştır (Griffiths ve Hunt, 1995). Yapılan bu çalışmada %25 oranında katılımcı, video oyun kafelerinde deneyimledikleri olgular sorulduğunda, sadece eğlence yanıtını vermişlerdir. Video oyun kafelerde vakit geçirilirken deneyimlenen durumun eğlence olması oldukça doğaldır. Ancak burada asıl düşünülmesi gereken, eğlence ile ilgili deneyimlerin sosyalleşme ile

ilgili deneyimlerden sonra gelmesidir. Eğlence amaçlı görünen video oyun kafelerin sosyalleşme açısından sağladığı ortam, bu iki yüzdenin karşılaştırılması ile net olarak görülebilir.

Bireylerin teknolojiyi kullanmaları, informal öğrenme gerçekleştirmelerini sağlamakta ve bu bağlamda onların öğrenme çıktıları üzerinde olumlu etkiler göstermektedir (Milheim, 2007). Aynı zamanda bilgisayar oyunları bireylerin problem çözme, planlama yapma ve strateji geliştirme gibi bilişsel becerilerine de geliştirmektedir (Öz, 2009). Yapılan bu çalışmada katılımcıların %18.8'i video oyun kafelerde eğitici deneyimler yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bu bireyler, eğitici deneyimleri örneklerken video oyunları sırasında yeni şeyler öğrenebildiklerini ve bunların eğitici olabileceğini belirtmişlerdir. Bazı bireyler ise insan ilişkileri ile ilgili eğitici deneyimler yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bu orana ve görüşmelere bakıldığında, katılımcılar video oyun kafelerin eğitici bir yönü olduğunu çoğunlukla düşünmemektedir. Bahsettikleri eğiticilik kavramının çoğunlukla derslerle veya mesleki eğitim ile ilgisi yoktur. Genellikle günlük hayata uyarlayabilecekleri eğitici bilgilerden söz etmektedirler. Literatüre bakıldığında burada bahsi geçen eğitim türü informal öğrenme kavramıdır. Bireyler video oyun kafelerde, farkına varmadan veya çaba sarf etmeden belirli konularda kendilerini eğitip bunu içselleştirmektedirler (Knowles, 1950).

Horzum (2011)'a göre bilgisayar oyunlarının olumsuz etkileri bulunmaktadır. Bunlar; bilgisayar oyunları oynama sürecinde hareketsizlikten kaynaklı olarak bireylerin el, omuz, omurga görünümü ve psikomotor becerilerinde fizyolojik sorunlar ve obsesiflik ve agresiflik, şiddete yönelme, insani duygu ve hislerin azalması, gerçeklerden ve hayattan kaçınma ve sıkılma, hayali ve gerçeği ayırt edememe gibi psikolojik sorunlardır. Bilgisayar

oyunları aynı zamanda bireyleri etkisi altına alarak oyundan kopamama ve sürekli oyunu düşünme gibi davranışlar göstermesinde yol açmaktadır (Horzum, 2011). Yapılan bu çalışmada %15.6 oranındaki katılımcı ise, video oyun kafelerde olumsuz deneyimler yaşadıklarından bahsetmişlerdir. Bu olumsuz deneyimlere örnek olarak, bir katılımcı yaşadığı fizyolojik rahatsızlığı göstermiştir. Bunun sebebi video oyun kafedeki gergin ortam olabilir. Bunun haricinde, bu gruptaki bazı katılımcılar, video oyun kafede zamanı unutmak gibi olumsuz deneyimler yaşadıklarını ve sonuç olarak aileleri ile problem yaşadıklarını da belirtmişlerdir.

Araştırmanın bir diğer cevap bekleyen sorusu ise video oyun kafelerin, bireylere sosyal ve bilişsel gelişim açısından etkileridir. Araştırmacı, katılımcılara çeşitli sorular yönelterek konu ile ilgili yanıtlara ulaşmış ve bu yanıtları uygun başlıklar altında toplamıştır;

1. Teknik açıdan öğretici olması,
2. Sosyalleşmeye katkısı,
3. Aile ilişkilerine olumsuz etkisi.
4. Yabancı dil eğitimine katkısı,
5. Olumlu davranış geliştirilmesine katkısı.

Katılımcıların %30.07'si video oyun kafelerde çeşitli teknik bilgiler öğrendiklerini belirtmişlerdir. Bu gruptaki bireyler genel olarak, bu eğiticiğin bizim anladığımız anlamda, yani okul ile ilişkili, olmadığını belirtmişlerdir. Video oyun kafelerde vakit geçirerek, bilgisayar kullanımı ile ilgili kendini geliştirdiğini belirten katılımcılar olmuştur. Bazı katılımcılar ise spor yaptıklarını ve video oyun kafelerde oynadıkları spor oyunlarını gerçek hayatta da uygulamaya çalıştıklarını belirtmişlerdir. Bu grubun içerisinde azınlıkta kalsa da bir grup katılımcı, video oyunlarının derslerine de yardımcı olduğunu belirtmişlerdir. Video oyunlarını derslerde kullanan öğrenci, bu oyunun tarih ile ilgili olduğunu ve bu oyun

sayesinde İkinci Dünya Savaşına ilgisinin oluştuğunu belirtmiştir. Bu, eğitimde bilgisayar oyunlarının yeri ile ilgili önemli bir örnek olmuştur. Bu örnek ile bilgisayar oyunları kullanılarak öğrencilerin ilgisinin dersler ile ilgili noktalara çekilebileceği görülmektedir. Bu noktada, günlük hayata uyarlanan bu bilgilerin bir çeşit informal öğrenim olduğu düşünülebilir. Çünkü bu bilgiler bir okul ortamında bir öğretmen tarafından verilmemektedir ve bireyler bu bilgileri öğrenme zorunluluğu hissetmeden içselleştirmektedir (Knowles, 1950).

Katılımcıların %28'i ise, video oyun kafelerin kendilerine sosyal açıdan katkıda bulunduğunu belirtmiştir. Video oyun kafelerde yaşanan deneyimlerde oldukça büyük bir yüzdeyi sosyalleşme deneyimleri oluşturmalarına rağmen, bunu sosyal ve bilişsel yönden bir etmen olarak gören birey yüzdesi aynı derecede yüksek değildir. Deneyimler ile katkı olarak görülen etmenlerin paralellik göstermemesi durumu vardır. Buradan çıkarılan sonuç, bireylerin belirtilen deneyimleri istemsiz bir şekilde yaşamakta olduklarıdır. Ancak bilişsel ve sosyal gelişim açısından bireyler, kendileri için en etkili olduğunu düşündükleri deneyimi baz almaktadırlar. Yani, %28 oranında katılımcı, video oyun kafelerdeki sosyalleşmenin bilişsel ve sosyal gelişim açısından bir etmen olduğunu düşünmektedir.

Sosyal ve bilişsel gelişim söz konusu olduğunda, aile ilişkilerinin yerini yadsımamak gerekir. Çakır (2013)'a göre bilgisayar oyunları aile ilişkilerini olumsuz etkilemektedir. Uzun süre bilgisayar oyunları oynayan bireyler aileleri ile iletişim problemleri yaşamaktadırlar (Köse, 2013). Katılımcılara yöneltilen soruların yanıtlarına göre %16.3 oranında birey, video oyun kafelerde vakit geçirmesi sebebiyle ailesi ile olumsuzluklar yaşamaktadır. Bu gruptaki bireylerin bir kısmı, video oyun kafelerde çok fazla vakit geçirdiğinden dolayı ailesi ile vakit geçiremediğini belirtmekte ve

ailesi ile ilgili problemlerinin temelinde bunun yattığını söylemektedir. Bazı katılımcılar ise, video oyun kafelerde oyun oynarken gergin hissettiklerini ve daha sonrasında bu gerginliği ailelerine de yansıttıklarını, bu sebeple aileleri ile çeşitli olumsuzluklar yaşadıklarını belirtmektedirler.

Bilgisayarlar ve bilgisayar teknolojileri yabancı dil öğretiminde kaynak ve pratik imkanı sunarak dil gelişimine katkı sağlamaktadır (Bayrak, 2013). Video oyun kafelerin yabancı dil eğitime katkısı olduğunu düşünen katılımcı yüzdesi %14'tür. Bu katılımcılara göre, video oyunlar sırasında kullanılan İngilizce terimler, başlangıçta oyuncu tarafından bilinmese de, zamanla hangi durumlarda kullanıldığı öğrenilerek, kelimenin anlamı tahmin edilebilmektedir. Örneğin oyunu kazanıldığı zaman ekranda beliren "You win" yazısını düşünerek olursak, oyuncu başlangıçta bu cümlenin ne anlama geldiğini bilmesede, zamanla bu yazının sadece kazandığında çıktığını, kaybettiği zaman çıkmadığını, gördüğü zaman cümlenin anlamını tahmin edebilecektir. Bazı katılımcılar ise, video oyun kafelerde internet üzerinden oyun oynarken farklı ülkelerden insanlarla görüşmenin dil gelişimine katkısı olduğunu belirtmişlerdir. Bunların dışında, video oyun kafelerde dinledikleri İngilizce şarkıların sözlerini ve anlamlarını merak edip araştırdıklarını belirtmişlerdir. Bu katılımcı grubu baz alınır, dil eğitiminde video oyunların kullanılmasının öğrenciler açısından daha ilgi çekici olacağı düşünülebilir.

Video oyunları bireylerin azim seviyesini, konsantrasyonu, takım çalışmasını ve işbirliği kabiliyetini artırmaktadır (Raismartkid, 2015). Katılımcıların %11.63'ü video oyun kafelerde, davranış biçimleri ile ilgili çeşitli gelişmeler kat ettiklerini belirtmişlerdir. Bazı katılımcılar bu oyunlar sayesinde bencilliklerinden kurtulduklarını ve daha paylaşımcı olduklarını belirtmişlerdir. Oyun içinde paylaşımcı

olan bu bireyler, bu özelliđi gerek hayatlarında da devam ettirdiklerini ve alışkanlık haline getirdiklerini vurgulamışlardır. Bazı oyuncular, video oyunları sayesinde daha sabırlı bireyler haline geldiklerini söylemişlerdir. Bir grup ise, video oyunlarından önce takım alışmasını başaramadıklarını, ancak video oyunları ile tanıştıktan ve bu oyunları video oyun kafelerinde takım halinde oynamaya başladıktan sonra, takım alışmalarına da alıştıklarını belirtmişlerdir.

Araştırma sonuçları doğrultusunda ebeveynler, eğitimciler ve araştırmacılara yönelik öneriler aşağıda sıralanmıştır;

Yapılan bu alışmanın sonuçları, video oyun kafelerinde video oyunları oynamanın, gençlerin evde yalnız başına video oyunu oynamalarından farklı olduğunu göstermiştir. Video oyun kafelerinde oyun oynayan bireylerin, bu ortamlarda tanıdığı kişiler ile veya hiç tanımadığı kişiler ile iletişim kurdukları görülmüştür. Kurulan bu iletişim ise bireylerin sosyal birer birey haline gelebilmesini sağlamıştır. Bazı ebeveynler çocuklarının bu ortamlara gitmelerini istememektedir. Bu tavırlarının çocuklarına koruyucu bir tutum sergilediklerinden kaynaklı olduğu ve bu sebeple doğru olduğu düşünülebilir. Ancak ebeveynler çocuklarının gözleri önünde video oyunlar oynamalarını isteyerek çocuklarının asosyalleşmelerine sebep olabilirler. Ebeveynler çocuklarının evde tek başlarına değil de video oyun kafelerinde, belirli sınırlamalar getirilerek ve kontrollü bir şekilde oyun oynamalarına izin vermelidir.

alışmanın sonuçlarına göre video oyun kafeler bireylere eğlenceli bir ortam sunarak eğitici deneyimler yaşatmakta, sosyalleşme imkanları vermekte ve olumlu davranış özellikleri kazandırmaktadır. Ebeveynlerin ve eğitimcilerin bu ortamların olumlu yönlerini

görmeleri gerekmektedir. Ebeveynler çocuklarının bu ortamlara gitmelerini katı kurallar koyarak engellemeye çalışmamalıdır.

Yapılan görüşmelerde bir katılımcı tanklar ile ilgili öğrendiği bilgileri dersine destek amaçlı kullandığını ve başarılı olduğunu ifade etmiştir. Bir futbolcunun veya futbola merakı olan bir bireyin futbol ile ilgili video oyunu oynaması, ona futbol hakkında teknik ve taktik bilgisi verdiği unutulmamalıdır. Aynı durum basketbol, tenis, kick boks ve benzeri sporlar içinde geçerli olabilmektedir. Video oyunları sadece spor dallarına destek olmamakta aynı zamanda enstrüman çalabilme, araba kullanabilme becerilerininide desteklemektedir. Eğitimciler, video oyunlarının ve video oyun kafelerin informal olarak gençlere pozitif etkilerinin olduğunu kabul etmeli ve ders hedeflerini barındıran video oyunlarını gençlere önermelidir.

Eğitsel materyal tasarım uzmanlarının, eğitim öğretim hedeflerine uygun ders içeriklerini sunan video oyunları geliştirmelerinin, gençlerin eğlenerek öğrenmelerine yardımcı olacağı düşünülebilir.

Video oyunlarının ve video oyun kafelerin internet, bilgisayar oyunları, sigara, alkol, uyuşturucu ve kumar bağımlılığı gibi bağımlılığa sebep olabileceğini düşünülebilir. Bu bağlamda ebeveynler araştırmada geçen bağımlılığın etkilerini çocuklarında gördüklerinde, bu durumun bireysel olarak çözülemeyeceğini ve psikoloji ile ilgili kurumlardan yardım almaları gerektiğini unutmamalıdır.

Amerika'da About The Entertainment Software Association isimli bir dernek, Essential Facts About The Computer And Video Game (ESA) isimli bir elektronik dergide ülke genelindeki video oyunlar ile ilgili istatistikleri yayınlayıp araştırmacılara sunmaktadır (ESA, 2015). Kuruluş her yıl ülke genelindeki video oyun oynayıcısı

sayısını yaş, cinsiyet gibi demografik özelliklere göre yayınlamakta ve her yıl satın alınan farklı video oyun teknolojilerinin oranlarını paylaşmaktadır (ESA, 2015). Bunlar ile birlikte haftada bireylerin kaç saat video oyun oynadıkları, kimlerle oynadıkları, ailelerin video oyun hakkındaki görüş oranları, bireylerin oynadığı oyun türüne ve çeşidine ait tercih oranları ve yılda video oyunlarına harcanan para miktarını da yayınlamaktadır (ESA, 2015). Ülkemizde ise bu oranları yayınlayan herhangi bir dernek, kuruluş veyahut şirket bulunmamaktadır. Ülkemizde de video oyunları ile ilgili istatistiklerin benzer bir biçimde yayınlanması, video oyunları ile ilgili araştırmalar yapacak olan araştırmacılara veri kaynağı olacaktır.

Araştırmada gençlerin video oyun kafelerde eğitici deneyimler yaşadıkları, sosyalleşme imkanı buldukları, olumlu davranış özellikleri kazandıkları, video oyun kafeleri eğlendirici buldukları ve bu olumlu etkilerinin haricinde video oyun kafelerinde gençlerin olumsuz deneyimlerde yaşadıkları, hatta video oyun kafelere gitme alışkanlığı kazandıkları görülmüştür. Elde edilen bu bulgular, araştırmacıların video oyunlar, video oyun kafeler ve video oyun kafelerinde bireylerin yaşadıkları deneyimler üzerine başka çalışmalar yapmaları gerektiğini ve yapılan bu çalışmaların alanyazına faydalı olabileceğini göstermektedir.

KAYNAKLAR

- Akbaş, O., Çakır, R., Usta, E. 2009. Lise Birinci Sınıf Öğrencilerinin Sınıf İçi Güven Algılarının Bilgisayar Oyunu Oynama Durumlarına Göre İncelenmesi. Aile ve Toplum Eğitim Kültür ve Araştırma Dergisi. 5(18), 59-71.
- Akçakaya, Ü., 2013. Çağımızın Gizli Tehlikesi: "Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı". Erişim Tarihi: 08.10.2015. <http://blog.milliyet.com.tr/cagimizin-gizli-tehlikesi---bilgisayar-oyunu-bagimlilik-/-Blog/?BlogNo=396377>.
- Aktaş, C. 2006. Türkiye’de Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Yaygınlaştırılmasında İnternet Kafelerin Rolü. İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi. 1(27), 5-15.
- Alakurt, T., 2015. Bilişim Teknolojileri Öğretmenlerinin İş Ortamlarındaki Informal Öğrenme Davranışları. İlköğretim Online. 14(3), 934-945.
- Aslan, K., 2015. DSM-4-TR ile DSM-5 Arasındaki Önemli Farklılıklar. Erişim Tarihi: 12.10.2015. <http://www.psikopatoloji.info/?p=9>.
- Ateş, H., 2015. İnternet Kafelere Neşter. Erişim Tarihi: 11.08.2015. <http://www.sabah.com.tr/yasam/2015/04/24/internet-kafelere-nester>.
- Ayanoğlu, M.M., 2006. Mimarlık Eğitiminde Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunu Motorlarının Kullanımı. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 92s, İstanbul.
- Aydın, A., 1999. Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi. Anı Yayıncılık, 287s, Ankara.
- A24 Yeni Medya Platformları Yayın Grubu, 2015. Bilgisayar Oyunları Çocuklar İçin Zararlı Mı?. Erişim Tarihi:11.10.2015. <http://www.a24.com.tr/haber/bilgisayar-oyunlari-cocuklar-icin-zararli-mi-40016456.html?h=44>.
- Baş, T., Akturan, U., 2013. Nitel Araştırma Yöntemleri Nvivo ile Nitel Veri Analizi. Seçkin Yayıncılık, 208s, Ankara.
- Başaran, İ. E., 1990. Eğitim Psikolojisi, 10. b., Gül Yayıncılık, Ankara.

- Bayhan, V., 2011. Lise Öğrencilerinde İnternet Kullanma Alışkanlığı ve İnternet Bağımlılığı. Akademik Bilişim'11. 2-4 Şubat, Malatya, 917-924.
- Bayrak, A., 2013. Almanca Öğretmenliği Programı Öğrencilerinin Yabancı Dil Eğitiminde Bilgisayar ve İnternetin Kullanımına İlişkin Görüşleri. Anadolu Journal Of Educational Sciences International, 3(1). 22-34.
- Binark, M., Bayraktutan-Sütçü, G., 2007. Ankara Mikro Ölçeğinde İnternet Kafeler Kullanım Biçimleri. XII. "Türkiye'de İnternet" Konferansı 8-10 Kasım 2007, Ankara.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak E. K., Akgün Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel, F., 2011. Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Pegem Akademi, 346s, Ankara.
- Can, A. 2014. Oyundan Fazlası. Erişim Tarihi: 04.04.2015. <http://www.wsj.com.tr/articles/SB10001424052970203679204580105160787242880>.
- Can, Y. 2008. İnternet Kafeye Gitme Alışkanlığının Öğrencilerin Sosyal Çevreyle Olan İlişkilerine Etkisi. Erişim Tarihi: 10.12.2014. <http://www.turkiyat.hacettepe.edu.tr/dergi/8Sayi.pdf>.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., 2004. Violent Video Game Exposure and Aggression. Minerva Psichiatria, 45(1), 1-18.
- Cesarone, B., 1998. Video games: Research, Ratings, Recommendations. ERIC Digest, Erişim tarihi: 20.06.2013. <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED424038.pdf>.
- Charlton, J. P., Danforth, I. D. W., 2007. Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing. Computers in Human Behavior, 23(3), 1531-1548.
- Crawford, C., 1984. The Art of Computer Game Design. Erişim Tarihi: 04.08.2015. Washington State University Press, 2002. <ftp://ftp.pigwa.net/stuff/collections/Atari%20books/The%20Art%20of%20Computer%20Game%20Design.pdf>.
- Çağıltay, K., 2011. İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve Kullanılabilirlik Mühendisliği: Teoriden Pratiğe. ODTÜ Yayıncılık, 226s, Ankara.

- Çakır, H., 2013. Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,9(2). 138-150.
- Çatak, G., 2009. Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Oyunlarının Kullanımına Yönelik Bir Model Önerisi. Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı. Doktora Tezi, 135s, İstanbul.
- Çilesiz, Ş., 2006. A Phenomenological Investigation of Adolescents' Experiences of Educational Uses of Computers at Internet Cafes. University of Florida, Teaching and Learning Department, Degree of Doctor Thesis, 146s, Florida.
- Damer, B., Kekenes, C., Hoffman, T., 1996. Inhabited Digital Spaces. In Conference Companion on Human Factors in Computing System. 9-10.
- Doğusoy, B., İnal, Y. 2006. Çok Kullanıcılı Bilgisayar Oyunları ile Öğrenme. Erişim Tarihi: 06.10.2015. http://www.simge.metu.edu/conferences/cok_kullanicili_oyunlarla_ogrenme.pdf.
- DSM-V, 2013. Erişim Tarihi: 12.10.2015. <http://www.terapiacognitiva.eu/dwl/dsm5/DSM-5.pdf>.
- Durualp, E., Aral, N., 2011. Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitimi. Vize Yayıncılık, 184s, Ankara.
- Erboy, E., Vural, R. A. 2010. İlköğretim 4 ve 5 Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. Ege Eğitim Dergisi, 11(1), 38-51.
- Erkuş, E., 2008. Tek Oyunculu Bilgisayar Oyunlarının Kelime Öğrenime Etkisi. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yabancı Diller Eğitimi Anabilim Dalı, İngilizce Öğretmenliği Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 206s, İstanbul.
- ESA, 2014. 2015 Sales, Demographic, and Usage Data. Erişim Tarihi: 02.10.2015. <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf>.
- Evcin, S., 2010. Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimine Etkisinin İncelenmesi. T.C. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, YL. Tezi, 100s, İstanbul.

- Garris, R., Ahlers, R., Driskell, J. E., 2002. Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Griffiths, M. D., 1999. Internet Addiction: Fact or Fiction? *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Griffiths, M. D., Hunt, N., 1995. Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 5(3), 189-193.
- Göçmen, A. 2003. Yeniden Öğrenme: Yetişkinler İçin El kitabı. Nobel yayınları, 129s, Ankara.
- Gökdal, G., 2008. Mühendislik Eğitimi için Bilgisayar Oyunu Geliştirilmesi ve Kullanılması: Örnek Çalışma. Atılım Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 133s, Ankara.
- Gümüş, Ç., 2003. İnternet Kafelerin Denetlenmesi ve Eğitim Amaçlı Kullanımının Teşviki. Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, YL. Tezi, 376s, Elazığ.
- Hopcan, S., Yılmaz M. B, 2013. İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Kafe Kullanımlarının Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 23-34.
- Horzum, M. B., 2011. Examining Computer Game Addiction Level Of Primary School Students In Terms Of Different Variables. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56.
- Huizinga, J., 2010. Homo Ludens. Çev. Kılıçbay, M. A. Ayrıntı Yayınları, 272s, İstanbul.
- Hürriyet Gazetecilik ve Matbaacılık A.Ş., 2015. Zekayı Köreltiyor, İlişkileri Bozuyor. Erişim Tarihi: 10.10.2015. <http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/saglik/28135876.asp>.
- Karar Yayıncılık A.Ş., 2015. Bilgisayar Bağımlısı Çiftin Çocuğu Elllerinden Alındı. Erişim Tarihi: 10.10.2015. <http://www.karar.com/dunya-haberleri/bilgisayar-bagimlisi-ciftin-cocugu-ellerinden-alindi>.
- Kırık, O., 2007. İnternet Kafeler ve Ortaya Çıkan Sorunlar: İlköğretim Öğrencileri, Öğretmenleri ve İnternet Kafe İşletmecileri Üzerine Bir Araştırma. Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, YL. Tezi, 212s, Aydın.

- Kirriemuir, J. 2002. The Relevance of Video Games and Gaming Consoles to The Higher and Further Education Learning Experience. Eriřim Tarihi: 01.09.2015. <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/301.pdf>.
- Köse, Z., 2013. 13-14 Yař Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alıřkanlıklarının Ve Sosyalleşme Durumlarının Arařtırılması (Kütahya İli Örneęi). T.C. Afyonkocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, YL. Tezi., 129s, Afyonkarahisar.
- Knowles, M. S., 1950. Informal Adult Education. Association Press, 272s, New York.
- Kuruçay, D., 2005. İnternet Kafelerin ve İnternet Kafeye Gelenlerin Özelliklerinin Belirlenmesi. Marmara Üniversitesi, Saęlık Bilimleri Enstitüsü, YL. Tezi, 174s, İstanbul.
- MEB, 2008. İnternet Kafelerin Öğrencilerin Üzerindeki Etkileri. T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim Arařtırma ve Geliřtirme Dairesi Başkanlığı (EARGED), 224s, Ankara.
- Milheim, K. L., 2007. Influence of Technology on Informal Learning. Adult Basic Education and Literacy Journal, 1(1), 21-26.
- Milliyet Gazetecilik ve Yayıncılık A.Ş., 2015. Eriřim Tarihi: 08.10.2015. <http://www.milliyet.com.tr/internet-kafe-de-dogum-yapti-oyun/dunya/detay/2060895/default.htm>.
- Milliyet Gazetecilik ve Yayıncılık A.Ş., 2015. Eriřim Tarihi: 10.10.2015. <http://www.milliyet.com.tr/oyun-bagimlisi-misiniz--pembenar-detay-genelsaglik-1537701/>.
- NTV, 2015. Eriřim Tarihi: 08.10.2015. <http://www.ntv.com.tr/teknoloji/online-oyun-olum-getirdi,AwVKibW3K0WxxkyWuxXV2Q>.
- Öz, M., 2009. Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Biliřsel Performansına Etkisinin İncelenmesi. T.C. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, YL. Tezi, 69s, İstanbul.
- Öztürk, D., 2007. Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Biliřsel ve Duyuşsal Geliřimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitim Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 143s, İzmir.

- Prensky, M., 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. On The Horizon. 9(5), 1-6.
- Sağlam, H. 2013. Termalin incisi Safran. Ayrıntı Dergisi, 1(8).
- Sanger, J., Wilson, J., Davies, B., Whitakker, R., 1997. Young Children, Videos and Computer Games; Issues for Teachers and Parents. Falmer Press, 206s, London.
- Schiersmann, C., 2007. An Analysis of Educational Requirements – An Instrument For Learning Supporters. Erişim Tarihi: 04.08.2015. http://www.izp.cm-uj.krakow.pl/ComPro/analiza_pl_en.html.
- Squire, K., 2003. Video Games in Education. Int. J. Intell. Games ans Simulation, 2(1), 49-62.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N., Bilt, J. V., 2000. Computer Addiction: A Critical Consideration. American Journal of Orthopsychiatry, 70(2), 162-168.
- Radikal, 2015. Erkeklik Krizi Kapıda: Bilgisayar Oyunları Beyin Fonksiyonlarını Değiştiriyor. Erişim Tarihi: 10.10.2015. http://www.radikal.com.tr/hayat/erkeklik_krizi_kapida_bilgisayar_oyunlari_beyin_fonksiyonlarini_degistiriyor-1354401.
- Raisesmartkid, 2015. The Positive and Negative Effects of Video Games. Erişim Tarihi: 18.10.2015. <http://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>.
- Tarhan, N., Nurmedov, S., 2011. Bağımlılık. Timaş Yayınları, 264s, İstanbul.
- The National Museum of American History, 2015. Erişim Tarihi: 11.10.2015. <http://americanhistory.si.edu/collections/object-groups/the-father-of-the-video-game-the-ralph-baer-prototypes-and-electronic-games>.
- TÜDOF, 2012. Erişim Tarihi: 11.10.2015. https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisionlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf
- Türkiye Bilişim Derneği, 2014. Oyun, “stratejik” ve “iyi bir pazar”. Erişim Tarihi: 04.04.2015. http://www.bilisimdergisi.org/s171/pages/s171_web.pdf.

- T.C. İçişleri Bakanlığı Emniyet Genel Müdürlüğü (EGM), 2007. Güvenli İnternet / İnternet Kafe Düzenlemeleri. Erişim Tarihi: 04.08.2015.http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.55b8d98553de74.17921545.
- Türk Dil Kurumu (TDK), 2015. Genel Türkçe Sözlük. Erişim Tarihi: 29.07.2015.http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.55b8d98553de74.17921545.
- Tüzün, H., 2004. Motivating Learners in Educational Computer Games. Unpublished Doctoral Dissertation, Indiana University, Department of Instructional Systems Technology, 258s, Bloomington, İndiana.
- Tough, A., 1979, The Adult's Learning Projects, A Fresh Approach to Theory and Practice in Adult Learning. The Ontario Institute of Studiesfor Studies in Education, 199s, Toronto, Kanada.
- Uluç, H., 2009. Bilgisayar Oyunları Bağımlılığı. Erişim Tarihi: 10.10.2015.http://www.sabah.com.tr/yazarlar/uluc/2009/11/13/bilgisayar_oyunlari_bagimlilik.
- Ural, M.N., 2009. Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi. Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Dok. Tezi, 256s, Eskişehir.
- Üçgül, M. 2006. Bilgisayar Oyunlarının Öğrenci Güdülenmesine Etkisi. Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 2(1), 71-86.
- Yengin, D., 2012. Dijital Oyunlarda Şiddet. Beta Yayınları, 211s, İstanbul.
- Yıldırım, A., Şimşek, H., 2008. Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (6.baskı). Seçkin Yayıncılık, 366s, Ankara.
- Yıldırım, A., Şimşek, H., 2013. Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (9. baskı). Seçkin Yayıncılık, 448s, Ankara.
- Yıldız, M. 2002. Kamu Politikası Aracı Olarak İnternet Kafeler. Amme İdaresi Dergisi, 35(2), 77-92.

- Yılmaz, E., Çağıltay, K., 2005. History of Digital Games in Turkey. International Digital Games Research Associations Conference. Erişim Tarihi: 04.08.2015. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.100.4771&rep=rep1&type=pdf>.
- Yorulmaz, M., 2008. İnternet Kafelerin Daha Faydalı Kullanılabilmeleri İçin Bir Öneri: Scratch. İnet-tr'08, 22-23 Aralık, Ankara, 67-72.
- Young, K. S., 2004. Internet Addiction A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. American Behavioral Scientist, 48(4), 402-415.
- Yurt, Ö., Serap, D., 2014. Ev Odaklı Eğitim Programının Altı Yaş Çocuklarının Bilimsel Kavram Kazanımlarına Etkisi. International Journal of Human Sciences, 11(1), 204-220.
- Ziyalar, A., 1999. Sosyal Psikiyatri (ilaveli 2. Baskı). Yüce Yayım, 338s, İstanbul.
- Walther, B.K., 2003. Playing and Gaming Reflections and Classifications. The International Journal of Computer Game Research, 3(1), 1-20.
- Watcher, D., 2015. Magnavox Odyssey. Erişim Tarihi: 11.10.2015. <http://www.videogameconsolelibrary.com/pg70-odyssey.htm#page=reviews>.
- Wikipedia, 2015. Erişim Tarihi: 10.09.2015. https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunlar%C4%B1_tarihi.
- Wikipedia, 2015. Erişim Tarihi: 10.09.2015. https://tr.wikipedia.org/wiki/Video_oyunu.

EKLER

EK A. Görüşme Soruları ve Sondaları

Öncelikli olarak kendinizden bahseder misiniz?

- Yaşı
- Cinsiyeti
- Eğitim durumu (öğrenci ise hangi bölüm)
- Mesleği hakkındaki bilgiler
- Aile bilgileri (gelir, ekonomik durum(aralık), eğitim durumu)
- Hobileri ve alışkanlıkları

1. Video oyun kafelerinin varlığından nasıl haberdar oldunuz?
 - Video oyun kafelere gitmeye başlama zamanı
 - Video oyun kafelerle ilk tanışma şekli ve yaşı
 - Ne zamandan beri / ne kadar süredir video oyun kafelere gitmeye devam ediyor?
 - Ne kadar sıklıkla video oyun kafelere gidiyor?
 - Video oyun kafelerde bulunma zaman aralığı
2. Video oyun kafelerine niçin gidiyorsunuz?
 - Video oyun kafelere gitme amacı
3. Genellikle aynı video oyun kafeye mi gidiyorsunuz? Eğer cevabınız "evet" ise nedeni nedir?
4. Evinizde video oyun oynama imkanınız var mı? Eğer var ise neden video oyun kafelere gitmeyi tercih ediyorsunuz?
 - Video oyun kafelerde neden oyun oynama ihtiyacı hissediyorsunuz?
5. Yapabileceğiniz başka etkinlikler varken neden video oyun salonlarında oyun oynamayı tercih ediyorsunuz?
 - Video oyun kafelerine gelmek için günlük yapılacak işlerinizi aksattığınızı düşünüyor musunuz?
 - Video oyun kafelerde oyun oynama isteğinizde arkadaşlarınızın herhangi bir etkisi var mı?
6. Özellikle oynamayı tercih ettiğiniz bir oyun var mı? Eğer varsa neden bu oyunu oynamayı tercih ediyorsunuz?
 - Oyun türünün günlük deneyimle ilişkisi
 - Aile / arkadaş ilişkilerine etkisi
 - Günlük yaşama etkisi (Yorgunluk, uykusuzluk vb.)

7. Video oyun kafelerde oyun oynarken yaşadığınız deneyimler nelerdir?
 - Eğlence
 - Sosyalleşme
 - Eğitici yön
8. Video oyun kafelerin ortam olarak eğitsel açıdan size kazandırdıkları hakkında neler düşünüyorsunuz? Video oyun kafe deneyimlerinizin;
 - Eğitsel gelişiminize/öğrenmenize katkıları ve etkileri
 - Günlük hayata etkisi
 - Kişisel gelişime katkısı
 - Yabancı dile katkısı
 - Bilgisayar becerisine katkısı
 - Sosyalleşmeye etkisi
 - Derslere etkisi
 - Günlük hayata uyarlama
9. Video oyun kafelerde oyun oynarken yeni bir şeyler öğrendiğinizi düşünüyor musunuz?
10. Video oyun kafelerdeki oynadığınız oyunların eğitsel özellikleri hakkında ne düşünüyorsunuz?
11. Eğitim gördüğünüz alan ile oynadığınız oyun türü arasında bir ilişki görüyor musunuz?
12. Video oyun kafelerinde oyun oynamanızın günlük hayatınıza etkileri nelerdir?
 - Aile ve arkadaş ilişkilerini (aile ile diyalogda kopukluk gibi) nasıl etkiliyor?
 - Derslerine etkileri
 - Yorgunluk ve uykusuzluk etkisi
 - Günlük hayati fonksiyonları yerine getirmeye etkisi
 - Davranışlara etkisi
 - Tutumlara etkisi
 - Günlük hayata etkisi
13. Oynamakta zorlandığınız oyunlar var mı? Eğer varsa ne tür beceri gerektirdiği için size bu oyun zor geliyor?
 - Oyun seviyelerini nasıl aşıyorsunuz?
 - Zorluklarla nasıl mücadele ediyorsunuz?
14. Video oyun kafelerde video oyun oynadığınızı aileniz biliyor mu? / Tepkileri nedir?
 - Eğer bilmiyorsa ailenizi haberdar etmeme nedeniniz nedir?

15. Oynadığınız oyun ile ilgili gerekli olan bilgilere nasıl erişiyorsunuz?
- Deneme yanılma
 - Youtube kanalı ile teknik/taktik öğrenme
 - Arkadaşlardan destek alma / teknik/taktik öğrenme
16. Çok oyunculu oyunları mı yoksa bireysel oynanabilecek oyunları mı oynamayı tercih ediyorsunuz? Neden?
17. Video oyun kafelerde oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini unuttuğunuz oluyor mu? Neden?
18. Video oyun kafelere düzenli olarak gitmeniz okul derslerine gitmenize engel oluyor mu?
19. Video oyun kafelerde oyun oynarken kendinizi aç hissettiğinizde ne yapıyorsunuz?
20. Video oyun kafelerde video oyunu oynama ile ilişkili olduğuna inandığınız bir sağlık sorununuzun olduğunu düşünüyor musunuz?
21. Video oyun kafelerde oyun oynarken diğer oyuncular tarafından sizi rahatsız edebilecek durumlarla karşılaşılıyor musunuz?
22. Video oyun kafe ortamlarında yaşadığınız deneyimler hakkında ne düşünüyorsunuz?
- Oynayanları izleme
 - Sosyal ortam
23. Video oyun salonları haricinde başka sosyal faaliyetleriniz var mı? Varsa eğer aynı arkadaş grubu ile mi gerçekleştiriyorsunuz?
24. Eklemek istediğiniz başka bir şey var mı?

EK B. Video oyun kafe gözlem formu

Fiziksel Çevre ve Konum	Bulunduğu konum ve etrafı Tahmini yüzölçümü Işık ve koku durumu Ortamdaki ses ve müzik Oynanan video oyun çeşitleri Dekorasyon ve oturma planı
Sunulan servisler	Video oyun oynama ücretleri Çalışma saatleri Reklam ve duyuru tipleri Yiyecek ve içecek servisi Diğer ticaret veya aktiviteler
Teknik Yapı	Video oyun konsolu sayısı Donanım kalitesi Mevcut oyunlar Teknik yardım
Oyuncu Karakterleri	Toplam oyuncu sayısı Cinsiyet dağılımı Yaş dağılımı Tahmini iş durumu Sahip olunan diğer teknolojik aletler
Kullanım Profilleri	Eğlence amaçlı Sosyal aktivite Arkadaşlar ile vakit geçirme Boş zamanını değerlendirme
Genel İzlenimler	

EK C. Öztürk isimli katılımcı örnek kodlama-tema çizelgesi

		Alt Temalar	Kodlar	
TEMALAR	Video oyun kafede vakit geçirmek	Alışkanlığın başlama süreci	Arkadaşlar	
	Video oyun kafelere gitme nedenleri	Arkadaşlar	Arkadaşlara uyum sağlama isteği	
		Eğlence	Arkadaşlarla vakit geçirmek	
		Aile	Rahatlıkla oyun oynayabilme olanağı	Yargılanma mak
	Video oyun kafelerin bireye etkisi	Olumlu	Eğlence	Sosyalleşme
		Olumsuz	Derslere etkisi	Aile ve arkadaşlık ilişkilerine etkisi
	Oyun tercihleri	Çok oyunculu	Evet	
		Bireysel	Hayır	
	Video oyun kafelerin sağlık ile ilgili sonuçları	Olumlu	Yok	
		Olumsuz	Fast food yemek	

EK D. Katılımcı rumuzları ve katılımcılara ait bilgiler tablosu

Katılımcı Rumuzları	Katılımcıları Ait Bilgiler
Ekin	38 yaşında, bir erkek bireydir. Lisansüstü Güzel Sanatlar Anabilim Dalı doktora programı mezunudur. Türkiye’de ki bir üniversitede güzel sanatlar alanında öğretim üyesi olarak çalışmaktadır. Ortalama 4000 TL civarı aylık geliri vardır. Oyun kafelere yaklaşık 25 yıldır gitmektedir. İlk olarak atari konsolu kullanılan video oyun salonlarına gitmiştir. Oyun kafelere haftada en az iki defa düzenli olarak gitmektedir. Evinde video oyun konsolları (nintendo, xbox ve bu konsolların farklı sürümleri) vardır.
Akın	28 yaşında, bir erkek bireydir. Lisans son sınıfta, bilgisayar öğretmenliği alanında öğrencidir. Ortalama 750 TL civarı aylık geliri vardır. Oyun kafelere yaklaşık 15 yıldır, hemen her gün düzenli olarak gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı vardır.
Niyazi	24 yaşında, erkek bir bireydir. Lisans 3. Sınıf, iktisat alanında öğrencidir. Ailesi her ay 1500 TL harçlık vermektedir. Bunun haricinde kendisi de çalışmakta ve 1000 TL gibi bir maaş almaktadır. Ortalama 2500 TL aylık geliri vardır. Yaklaşık olarak 12-13 yıldır oyun salonlarına gitmektedir. Oyun salonlarına haftada en az iki kez gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı vardır.
Mert	19 yaşında, erkek bir bireydir. Liseden yeni mezun olmuş ve üniversite sınavlarına hazırlanmaktadır. Ailesi ile birlikte yaşamaktadır. Ailesinin aylık geliri 5000 TL civarındadır. Yaklaşık 8 yıldır oyun salonlarına gitmektedir. Oyun salonlarına hemen her gün gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı vardır.
Öztürk	18 yaşında, erkek bir bireydir. Liseden yeni mezun olmuş ve üniversite sınavlarına hazırlanmaktadır. Ailesi ile birlikte yaşamaktadır. Ailesinin aylık geliri 4000 TL civarındadır. Yaklaşık 1 yıldır oyun salonlarına gitmektedir. Oyun salonlarına hemen her gün gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı vardır.

Eray	19 yaşında, erkek bir bireydir. Liseden yeni mezun olmuş ve şu an üniversite sınavlarına hazırlanmaktadır. Ailesi ile birlikte yaşamakta ve ailesinin aylık geliri ortalama 11 bin TL civarındadır. Oyun salonlarına 5 yıldır, haftada 3 ila 4 kez gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı vardır.
Kasım	23 yaşında, erkek bir bireydir. Ön lisans, bankacılık ve sigortacılık bölümünden mezun olmuştur. Şu an çalışmamakta ve ailesi ile birlikte yaşamaktadır. Ailesinin ortalama aylık gelir 4000 TL civarındadır. Yaklaşık 9 yıldır, haftada en az iki defa olmak üzere oyun salonlarına gitmektedir.
Koray	21 yaşında, erkek bir bireydir. Lise mezunudur. Market görevlisi olarak çalışmakta ve yalnız yaşamaktadır. Yaklaşık 12 yıldır, haftada en az iki kez oyun salonlarına gitmektedir ve evinde video oyunu oynama imkanı vardır.
Tufan	18 yaşında, erkek bir bireydir. Liseden yeni mezun olmuş ve şu an üniversite sınavlarına hazırlanmaktadır. Ailesi ile birlikte yaşamaktadır ve ailesinin aylık geliri ortalama 4000 TL civarındadır. Oyun salonlarına 6 yıldır, haftada en az 3 ila 4 kez gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı vardır.
Sinan	18 yaşında, erkek bir bireydir. Liseden yeni mezun olmuş ve şu an üniversite sınavlarına hazırlanmaktadır. Ailesi ile birlikte yaşamakta ve ailesinin aylık geliri ortalama 2000 TL civarındadır. Oyun salonlarına 5 yıldır, haftada en az 2 kez gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı önceden varken şu an yoktur.
Deniz	27 yaşında, erkek bir bireydir. Lise mezunudur. Aylık ortalama geliri 1500 TL civarındadır. Yaklaşık 14 yıldır oyun salonlarına gitmektedir. Haftada en az 3 ila 4 kez oyun salonlarında bulunmaktadır. Evinde video oyunu oynama imkanı yoktur.

Ahmet	27 yaşında, erkek bir bireydir. Üniversite ön lisans programı elektrik bölümündeki öğrenciliğini yarıda bırakmıştır. Playstation salonu işletmecisi olarak çalışmaktadır. Aylık geliri hakkında bilgi vermek istememiştir. Yaklaşık 20 yıldır oyun salonlarına gitmektedir. Video oyun salonları ile ilk tanışması, atari konsolu ile video oyunu oynanan atari salonlarına giderek başlamıştır. Haftada en az iki kez video oyun salonunda video oyunu oynamaktadır. Evinde video oyunu oynama imkanı yoktur fakat işi video oyunları üzerine olduğu için video oyunları oynama imkanı iş yerinde vardır.
Mustafa	25 yaşında, erkek bir bireydir. Üniversitede, jeoloji mühendisliği lisans programında öğrencidir. Ailesinin aylık geliri ortalama 3000 TL civarındadır. Yaklaşık 18 yıldır oyun salonlarına gitmektedir. Oyun salonlarına eskiden hemen her gün gitmekteyken şu an hem yaşının ilerlemesi hem de evinde video oyun konsoluna sahip olması ile birlikte oyun salonlarına haftada iki kez gitmektedir.
Ercan	22 yaşında, erkek bir bireydir. Üniversitede ön lisans bilgisayar programcılığı programından mezun olmuş ve lisans programına geçebilmek için gerekli sınavlara hazırlanmaktadır. Ailesi ile yaşamaktadır. Ailesinin aylık ortalama geliri 1200 TL civarındadır. Yaklaşık 9 yıldır oyun salonlarına, haftada en az iki defa gitmektedir. Fakat sınavları olduğu zamanlar bu sayı azalmaktadır. Evinde video oyunu oynama imkanı olmasına rağmen oyun salonlarında oynamakta ve evde video oyunu oynamayı tercih etmemektedir.
Uygar	20 yaşında, erkek bir bireydir. Lisans 2. sınıf, iktisat alanında bir öğrencidir. Ailesinin aylık geliri ortalama 5000 TL civarındadır. Yaklaşık 9 yıldır oyun salonlarına gitmektedir. Oyun salonlarına haftada en az iki kez gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı vardır.
İbrahim	27 yaşında, erkek bir bireydir. Yüksek lisans, turizm işletmeciliği bölümünde öğrencidir. Turist rehberi olarak çalışmaktadır. Aylık ortalama geliri 2500 TL civarındadır. Yaklaşık 10 yıldır haftada en az iki defa oyun salonlarına gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı vardır.

Salih	29 yaşında, erkek bir bireydir. Elektronik mühendisliği doktora programında öğrencidir. Türkiye’de bir üniversitede öğretim görevlisi olarak görev yapmaktadır. Aylık ortalama geliri 4500 TL civarındadır. Yaklaşık 19 yıldır oyun salonlarına gidiyor. İlk video oyun salonları ile tanışması atari konsolu ile oyun oynanan video oyun salonlarında oyun oynayarak gerçekleşmiştir. Haftada en az iki defa oyun salonlarına gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı yoktur.
Süleyman	21 yaşında, erkek bir bireydir. Maliye lisans programı 3. sınıf öğrencisidir. Ailesinin aylık geliri ortalama 13 bin TL civarındadır. Yaklaşık 8 yıldır oyun salonlarına, haftada 2 ila 3 defa gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı yoktur.
Faruk	25 yaşında, erkek bir bireydir. Üniversitede, ön lisans elektronik teknolojisi programından mezun olmuştur. Özel sektörde çalışmaktadır. Aylık geliri ortalama 1300 TL civarındadır. Yaklaşık 13 yıldır, haftada 2 ila 3 kez oyun salonlarına gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı vardır.
Yunus	23 yaşında, erkek bir bireydir. Üniversite kamu yönetimi lisans programından mezun olmuştur. Ailesi ile yaşamakta ve belediyede sözleşmeli personel olarak çalışmaktadır. Aylık geliri ortalama 1800 TL civarındadır. Yaklaşık 8 yıldır, haftada 3 ila 4 defa oyun salonlarına gitmektedir. Evinde video oyunu oynama imkanı vardır.
İsa	22 yaşında, erkek bir bireydir. Üniversitede, işletme lisans programında öğrencidir. Ailesinin geliri aylık ortalama 3000 TL civarındadır. Yaklaşık 8 yıldır, haftada 3 ila 4 kez oyun salonlarına gitmektedir ve evinde video oyunu oynama imkanı vardır.

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Durmuş KOÇ
Doğum Yeri ve Yılı : Tokat, 1985
Yabancı Dili : İngilizce
E-posta : durmus.koc@usak.edu.tr

Eğitim Durumu

Lise : Tokat Anadolu Lise, 2003
Lisans : Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi,
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri
Öğretmenliği, 2008

Mesleki Deneyim

M.E.B. Ücretli Bilişim Teknolojileri Öğretmenliği 2008-2010
Uşak Üniversitesi Karahallı MYO Öğretim Görevlisi 2011-(halen)

Yayınları

- Kıyak, O., Köse, U., Koç, D. ve Bulut, R. 2012. Akademik Dünya için Yetenekli Bir Web/İçerik Yönetim Sisteminin Geliştirilmesi, Türkiye’de İnternet Konferansı 2012 (INET-TR 2012), 7 – 9 Kasım, Eskişehir.
- Köse, U., Koç, D. ve Yücesoy, S. A. 2013. Design and Development of a Sample “Computer Programming” Course Tool Via Story-Based E-Learning Approach, Educational Sciences: Theory & Practice, 13(2), 1235 – 1250.
- Köse, U., Koç, D. ve Yücesoy, S. A. 2013. An Augmented Reality Based Mobile Software to Support Learning Experiences in Computer Science Courses, Educational Sciences: Theory & Practice, 25, 370 – 374.
- Köse, U., ve Koç, D. 2013. Bilişim Suçlarıyla Mücadelede Üniversite ve Emniyet İşbirliği: Bir Eğitim Süreci, Akademik Bilişim 2013 (AB 2013), 23 – 25 Ocak, Antalya.

Köse, U. ve Koç, D. 2014. Artificial Intelligence Applications in Distance Education, IGI Global.