Голе М.,
Кыргызско-Турецкий Университет Манас

Бообекова К.
Кыргызско-Турецкий Университет Манас

КОМПЬЮТЕР ОЮНДАРЫН ОЙНОО МӨӨНӨТТӨРҮНҮН ОКУУЧУЛАРДЫН АКАДЕМИЯЛЫК ИЙГИЛИКТЕРИНЕ ТИЙГИЗГЕН ТААСИРИ

ВЛИЯНИЕ ВРЕМЕНИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА АКАДЕМИЧЕСКИЕ ДОСТИЖЕНИЯ УЧАЩИХСЯ

Аннотация: *Учурда жаш өспүрүмдөр жана жаштар компьютер оюндарына абдан көп маани беришүүдө. Күн санап жаңы компьютер оюндарынын түрлөрү жана колдонуу каражаттары пайда болууда. Мына ошондуктан, компьютер оюндары балдардын жашоосунда көбүрөөк орун алууда. Компьютер оюндары балдарга кээде бир нерсени үйрөнүү үчүн оң таасир тийгизсе, кээде терс таасир тийгизүүдө.*

Ал эми бул изилдөөдө компьютер оюндарын ойноо мөөнөттөрүнүн окуучуларын академиялык ийгиликтерине кантип таасир бергенин аныктоого аракет жасалды. Изилдөөнүн популяциясы катары Бишкек Түрк башталгыч мектебинде, Айчүрөк кыздар лицейинде жана Чыңгыз Айтматов атындагы эркек лицейинде 7- жана 8-класстарда окуган окуучулардын баары алынды. Изилдөөнүн фокус группасын 7-8-класстын окуучуларынын топтук фокус группа жолу аркылуу тандалып алынган 235 окуучу түздү. Маалымат топтоо үчүн «компьютер оюндары жана академиялык жетишкендик» аттуу 27 суроодон турган сурамжылоо формасы даярдалды. Сурамжылоонун жыйынтыктары SPSS статистикалык программасы аркылуу анализденди. Компьютер оюндарын ойноо убактылары менен академиялык жетишкендиктер арасындагы байланыш $\chi 2$ көз карандысыздык тести аркылуу эсептелди.

Аннотация: *В настоящее время подростки и учащаяся молодежь очень большое значение придают компьютерным играм. С каждым днем все больше появляются новые компьютерные игры и средства применения. В этой связи, компьютерные игры занимают больше времени в жизни детей. Компьютерные игры иногда положительно влияют на развитие детей, иногда оказывают отрицательное влияние.*

А в данном исследовании сделана попытка определения, как влияет время, проведенное за компьютерными играми, на академические достижения учащихся

В качестве популяции исследования взяты все учащиеся, обучающиеся в начальных классах Бишкекской Турецкой школы, 7-8-х классах женского лицея “Айчүрөк” и мужского лицея имени Чингиза Айтматова. Фокус группу исследования составили 235 учащихся, отобранных из учащихся 7-8-классов путем групповой фокус группы. Для сбора информации составлена форма опроса, состоящая их 27 вопросов «компьютерные игры и академические достижения». Результаты опроса проанализированы SPSS статистической программой. Связь между временем, проведенным за компьютерными играми и академическими достижениями учащихся расчитано через тест независимости $\chi 2$.

***Түйүндүү түшүнүктөр**: Академиялык жетишкендик, социалдашуу, компьютер оюндары, компьютер көз карандылыгы, аң-сезимдик билдирүү, оюнчулар үчүн массалык онлайн оюн (MMOG).*

***Ключевые слова**: академические достижения, социализация, компьютерные игры, компьютерная зависимость, сознательное изъявление, массовая онлайн игра для игроков (MMOG).*

Коомубузда учурда күн санап компьютер оюндарынын жаңы түрлөрү пайда болуп, буга байланыштуу электрондук оюндар балдардын жашоосунда көбүрөөк орун алып, сабак окууга караганда компьютердик оюндарга көбүрөөк убакыт жумшалууда. Мындай көрүнүш мугалимдерди эле эмес, жалпы коомчулукту да тынчсыздандырууда.

Компьютер оюндарынын терс тараптарын конкреттештирүү, бул багытта кандайдыр бир пикирдин түзүлүшүн камсыз кылуу, чексиз колдонуунун терс тараптарын белгилөө, компьютер оюндарын колдонуунун оптималдуу вариантын табууга аракеттенүү менен бирге компьютер оюндарынын окуучуларга, үй бүлөлөргө, мектепке жана коомго оң таасир тийгизишине байланыштуу *сунуштар иштеп чыгуу максаты көздөлдү.*

Компьютер оюндарынын пайда болуу тарыхы.

Компьютер оюндарынын 50 жылдык тарыхы бар. Бул оюндар учурда түрдүү жаштагы адамдарга, түрдүү катмар өкүлдөрүнө, түрдүү даражадагы академиялык кызматкерлерге кызмат кылууда. Чоңдор бош убактысын өткөрүү, эс алуу, көңүл ачуу, маалымат табуу үчүн бул оюндарды ойношууда. Өнүгүп келе жаткан өлкөлөрдүн калкынын 50%ы компьютер колдонсо, өнүккөн өлкөлөрдө компьютер колдонгон калк 80%ды түзөт.

Учурда шаарыбызда дээрлик бардык көчөдө, ар бир бурчта интернет кафелери бар. Ал жерлерге келгендердин көбү компьютер жана интер-

нетти оюн ойноо үчүн колдонгон жаш балдар. Бирок, уюлдук телефон, PS3, PSP сыяктуу каражаттары менен да компьютер оюндарын ойносо болот. Кыскача айтканда, компьютер оюндары жаш балдардын күнүмдүк жашоосуна кирди жана телевизор сыяктуу эле чексиз колдонулуучу абалга келди. Жашообузда компьютер технологиясынын жана интернет байланышынын кеңири таралышы, уюлдук телефон, PS3, PSP сыяктуу оюн ойнолуучу аппараттардын көбөйүшү – электрондук оюндарынын да кеңири таралышына себеп болууда. Себеби, кичинекей жаштагы компьютер колдонуучулар көп убактысын компьютер оюндарына коротот (Çoruh, 2004:7). Интернет кафелерде да жаш балдар көбүнчө электрондук оюн ойношот.

Алгачкы эффективдүү электрондук оюн – 1962-жылы Стив Рассл жана анын достору тарабынан Массачусетс технологиялык институтунда (MIT) даярдалган «Космостук согуш» (Spacewar) аттуу оюн.

Дүйнөдөгү оюн сектору АКШ жана Түштүк Корея өлкөлөрүнүн колунда. Компьютер оюндары секторунун жылдык вексели 20 миллиард АКШ долларын түзүүдө. Компьютер оюндарын иштеп чыккан өлкөлөр алардан материалдык жактан пайда көрүү менен бирге өз маданий баалуулуктарын, ишенимдерин, идеологияларын дүйнөгө жайылтуу үчүн пайдаланууда. Себеби, оюндарда технологияны иштеп чыккан өлкөнүн маданияты чагылдырылууда. Глобалдык максаттарга жетүү үчүн бул оюндарды колдонушууда. Компьютер оюндарын иштеп чыккан фирмалар бул оюндарга аң-сезимдүү түрдө билдирүү камтууда жана түрдүү товарларды жашыруун жарнак аркылуу сатууда. Электрондук чөйрө – бул аны чыгарган элдин жана алардын жашоо тартиби аркылуу башкалардын оозеки маданиятынын жаңылануусу жана башкарылуусу. Мына ошондуктан, батыштагы экономикалык жактан өнүккөн мамлекеттердин мифологиялык элементтери жана каармандары биринчи планга чыгууда (Basat, 2011:143).

Кээ бир изилдөөчүлөр оюндардагы социалдык чындык жөнүндө жүргүзгөн изилдөөсүндө оюндардын учурдагы экономикалык, социалдык жана өзгөчө саясий абалдарга жараша болоорун айтышат. Кээ бир изилдөөчүлөр оюндардын идеологиялык багытта болушуна токтолуп, аларда саясий абалдын чагылдырылып жана анын калкка жеткирилип жаткандыгын билдирген. Ошондой эле, бул процесс өкмөттөр тарабынан аң-сезимдүү түрдө жасалып жатат деп жыйынтык чыгарган (Turan ve Esenoğlu, 2006:77; İnal ve Kiraz, 2008:9).

Оюндар бирөөлөргө материалдык жактан пайда келтирүү менен бирге маанилүү пропаганда, жарнак жана таанытуу каражаты экендиги да белгилүү. Себеби, электрондук чөйрөдө да туулар көтөрүлүп, улуттук гимндер ырдалып жана каармандарга кол чабылып жатат (Yılmaz ve Çağıltay, 2005:7). Идеология же кандайдыр бир идея камтылган компьютер оюндарын калк тарабынан кабыл алынуусу жана жеткирүүгө аракет кылынган идеологияны кабыл алуу түрлөрү көптөгөн изилдөө иштеринин аткарылышына себеп болгон (İnal ve Kiraz, 2008:524). Себеби, оюндар бир тараптан саясий интрига, экинчи тараптан идеологиялык топтордун көз караштарын күч менен кабыл алдырууга себеп болгон курал. Оюндарда болгону бир эле пикирди жактоонун ордуна каршы идеологиянын же пикирдин жок кылынуусу же болбосо, терс тараптардын алдыңкы планга чыгаруусу байкалган (İnal ve Kiraz, 2008:12).

Компьютер оюндарынын таралышы.

Компьютердин оюн ойноо каражаты катары колдонулушу жана компьютер үчүн чыгарылган оюндардын мазмунунун текшерилбеши – жаш балдардын колуна түрдүү куралдарды берип коюу болуп эсептелинет (Kıran, 2011:5). А бирок, балалык– бул чоңдор коргоосу керек болгон доор (Ahioğlu, 2004:145). Андыктан, балдарды жана жаштарды эмоционалдык жана акыл-эс жагынан артта калуусуна жол ачып жаткан бул оюндарды дыкаттык менен изилдеп, текшерип чыгуу үчүн коом жоопкерчиликтүү (Gürcan vd., 2008:25). Айрыкча изилдөөчүлөрдүн, психологдордун пикири боюнча согуш, мушташ, уруш, өлтүрүү сыяктуу зордук, күч колдонулган компьютер оюндары балдарда терс жүрүш-туруштун калыптанышына жол ачат (Нармаматова, 2010:17).

1970-жылдардан баштап оюндарда колдонулуп жаткан агрессиядан көз карандылыкка чейин, оюн тандоодогу демографиялык түзүлүштөрдөн оюндардын окутуу жана тарбиялоо тармактарында колдонууга чейин ар түрдүү темаларда көптөгөн изилдөөлөр жүргүзүлгөн. 1980-жылдардын башынан бери компьютер тармагынын тездик менен өнүгүшүнөн улам видео оюндары жана компьютер оюндары жөнүндө жүргүзүлгөн изилдөө иштери да абдан көбөйгөн. Краут жана башка изилдөөчүлөр (1998) өздөрүнүн изилдөөлөрүндө эң маанилүү нерсе катары «барган сайын көп колдонулуп жаткан интернетти колдонуунун негизинде пайда болгон депрессия» - деп билдиришкен жана интернетти көп колдонуу – стресстин көбөйүшүнө, үй-бүлөдөгү мамилелердин азайышына жана социалдык чөйрөнүн тарашына алып келээрин далилдешкен (Esgin vd., 2012:17).

Компьютер, интернет жана оюн б.а. электрондук чөйрөдө оюн иштен үйгө, көңүл ачуудан кү-

нүмдүк жашоого, окуудан калган бош убактысын өткөрүүгө чейин кирип, кыскача айтканда, адамдын жашоосунда абдан маанилүү роль ойноодо (Horzum vd., 2008:76; Kıran, 2011:1). Компьютер оюндары ойногон адамдын көңүл ачууда жетишкендиктери үчүн маанилүү болуп, кишинин өзүнө ишенимин калыптандыруу жана социалдашууну камсыз кылуу, баарынан мурда пассивдүү убакыт өткөрүү үчүн гана эмес, активдүү катышууну талап кылган, ийгиликтүүлөрдү сыйлаган процесс катары аялдарга, балдарга жана үй-бүлөгө жараша көп түрдүү болуп, барган сайын көбүрөөк ойнолууда (Gürcan vd., 2008:6). Албетте мындай көрүнүш коомдо көптөгөн маселелерди жаратууда.

Кээ бирөөлөр интернетти керектүү өлчөмдө гана колдонууну билишет, а бирок, кээ бир адамдар өздөрүнө чек коё албашы мүмкүн. Мына ушундай кыймылсыздыктан, ден-соолуктун начарлашы, өз ара мамилелердин азайышы жана убакыттын жетишсиздиги сыяктуу маселелер пайда болууда. Кэндл аттуу изилдөөчү интернет жана компьютерди керектүү өлчөмдөн көп колдонууну «психологиялык көз карандылык» - деп атаган (Özcan ve Buzlu, 2005:20). Өзгөчө, 12-18 жаш курагындагылар кыска убакыт ичинде эле көз каранды болуп калышууда (Öztürk ve Odabaşıoğlu, 2007:36). Билге аттуу окумуштуунун (2012) пикири боюнча көз карандылык – бул белгилүү мүнөздүн адаттагыдай болбой, балдардын физиологиялык, психологиялык, коомдук проблемаларга дуушар болуусу. Эгерде бир күндө 4 саат оюн ойноо убактысын көп экендигин божомолдосок, анда бул изилдөөнүн натыйжасы боюнча андай ойногондордун катышы 20% экендиги белгиленди. Күндө 4 саат же андан көп убакыт компьютер оюндарын ойноо менен өткөргөн окуучулардын баардыгын көз каранды деп айтуу туура эмес. Бирок, бул окуучулар психологиялык жана социалдык проблемаларга дуушар болуу менен көз каранды болуп калуу ыктымалы жогору экендигин белгилей кетүү зарыл.

Көптөгөн электрондук оюндарды ойноо жана көз карандылыктын терс тараптары тууралуу илимий изилдөөлөрдө агресивдүү жүрүм-турум, оюнчулардын күч колдонууну нормалдуу кабылдоосу, инсандык сапаттардын өзгөрүшү, сезимталдыктын азайышы, гиперактивдүүлүк, окуудагы жетишпестик, балдардын эрте жетилүүсү, психомотордук кемчиликтер жана аз аракеттенүүгө негизделген ден-соолук маселелери, антисоциалдык жүрүм-турумдар, эркин ойлонуу жана каалоонун жоголушу, мугалим жана достору менен талаш-тартыштар, агрессивдүүлүктүн көбөйүшү, академиялык ийгиликтин төмөндөшү, кайгычылдык, капалануу даражасынын жогорулашы, башкалар менен мамилесинин бузулушу, реалдуу жашоодон алыстоо, түшү менен чындыкты ажырата албоо, кыймылсыздыктан семирүү, көрүү проблемелары, аң-сезим жактан жетишпеген инсандык мамилелер, бук болуу, сезүүнүн жоголушу сыяктуу бир нече физиологиялык жана психологиялык проблемаларга себеп болуп жаткандыгы белгиленген (Horzum vd., 2008:78).

Технологиянын өнүгүүсү менен бирге дүйнө жүзүндө интернет колдонуучулардын саны да тездик менен көбөйүүдө. Компьютер, уюлдук телефон сыяктуу оюн ойнолуучу каражаттар тездик менен таралууда. Кичине жаштагы компьютер колдонуучулар көп убактысын компьютер оюндарын ойноого коротушат. Бул абал балдардын жана жаштардын социалдык жана психологиялык өнүгүүсүндө проблемалар жаратууда. Жаш балдар компьютер оюндарын ойноо менен көңүл буруу, кол-көз координациясын башкаруу, эрежелерге баш ийүү, компьютер колдонуу сыяктуу жөндөмдөрүн өнүктүрөт. Ошол эле учурда, идеологиялык пропагандага, аң-сезимдик билдирүүлөргө, маданий жана ахлактык дегенерацияга дуушар болушууда. Бир жактан заманбап социалдык тармактарда көптөгөн адамдар менен достошуу, экинчи жактан болсо, чыныгы жашоодо анти-социалдык инсан абалына келүү. Бир жактан виртуалдык оюн ойноп, көңүл ачып убакыт өткөрүү болсо, экинчи жактан улуттук оюндардын пайдасын билбөө. Ошондуктан, ата-энелер менен педагогдор балдардын компьютер оюндарын ойноосуна тынчсызданып, бул маселени чечүүдө абдан кыйналышууда.

Компьютер оюндарынын билим берүүдө колдонулушу жөнүндө изилдөө иштеринин жыйынтыктарына карасак, бала бакчага барган бала жана университетте окуган студент компьютерди оюн үчүн эмес, билим алуу үчүн колдонууну билүүсү керек (Çoruh, 2004:6). КНБ (компьютерге негизделген билим) тармагында даярдалган программаларда окутуу компьютер оюндарына негизделсе, бала оюн ойногон учурда көңүл ачуу менен бирге, өтүлгөн теманы да бышыктай алат (Çoruh, 2004:6).

Жогоруда айтылгандай, компьютер оюндары окуучуларга ар тараптуу өз таасирин тийгизүүдө. Компьютер оюндары керектүү өлчөмдөн көп ойнолгондо окуучулардын көп убактысын алып, аларга маданий, ахлактык, психологиялык жана ден-соолугуна эле эмес, алардын сабактагы жетишкендиктерине да терс таасирин тийгизүүдө. Анткени, компьютер оюндарын көп ойноонун негизинде тапшырмалардын аткарылбашы, китептин аз окулушу, бош убакыттын туура эмес колдонулушу сыяктуу маселелер пайда болууда. Эгерде, бул темада өлкө боюнча изилдөө иши жүргүзүлбөсө, компьютер оюндарын туура эмес

жана чексиз колдонуу менен окуучулардын академиялык жетишкендиктеринин арасындагы байланыш изилденбесе, бул маселелер боюнча керектүү чаралар колдонулбаса, окуучулардын академиялык жетишкендиктери төмөндөй берет жана компьютер оюндары дагы да көптөгөн окуучуларга терс таасирин тийгизе берет.

Академиялык жетишкендиктери төмөн, улуттук маданиятты билбеген, ойлору зыяндуу оюндар аркылуу бүлүндүрүлгөн, өзүн жана өлкөсүн өнүктүрүү үчүн колдонушу керек болгон убактысын электрондук оюндарга короткон балдар – мамлекет үчүн моралдык жактан да, материалдык жактан да жоготуу. Эгерде ушундай түрдө улана берсе, мамлекеттин келечегин жана эркиндигин ойлогон жарандарды даярдоо үчүн керектүү чаралар алдын алынбаса кийинчерээк кеч болуп калышы мүмкүн.

Учурда төмөнкүдөй көйгөйлөр бар:

- Окуучулар көп убактысын компьютер оюндарын ойноо менен өткөргөндүгү үчүн жоопкерчиликтерин аткара албай жатышат. Бул абал алардын сабактагы ийгиликтерине терс таасирин тийгизиши;

- Компьютер оюндарынын кээ бирилеринин каармандарынын уурулук, сөгүнүү сыяктуу туура эмес мүнөзгө ээ болуусунан улам, окуучулардын адеп-ахлактык тарбиясына терс таасирин тийгизиши;

- Компьютер оюндарындагы терс мүнөздөрдүн окуучулар тарабынан кабыл алынышы;

- Бул оюндарда колдонулган күчтү чыныгы жашоодо колдонуу окуучулардын достук мамилелерине терс таасирин тийгизүүдө жана жаш балдардын арасында күч колдонуунун көбөйүшүнө жол ачуусу;

- Компьютер оюндарын ойноонун негизинде окуучуларда интернетке, электрондук чөйрөгө берилүү сыяктуу психологиялык дарттарга чалдыгуунун көбөйүшү;

- Бул оюндардын негизинде жаш балдардын арасында улуттук, салттуу оюндарды билбей калышы;

- Мамлекет тарабынан компьютер оюндары контролдонбогондугу жана өкмөт бул маселени чечпегендиги үчүн билим берүү системасынын максаттарынын ишке ашуусуна тийгизген терс таасири;

- Компьютер оюндарын туура колдонуу боюнча көптөгөн үй-бүлөлөрдүн маалыматынын жоктугу;

- Бул оюндардагы коркунучту сезген ата-энелердин арыздануусу;

- Компьютер оюндарынын көбү дүйнөдөгү күчтүү мамлекеттердин идеологиясына кызмат кылуусу сыяктуу маселелер мугалимдерди, ата-энелерди жана коомчулукту тынчсыздандырууда. Компьютер оюндарынын кеңири таралышынын жана популярдуу болушунун зыяндары да бар. Компьютер оюндарын көп ойногон балдардын көбү «көз каранды» болуп калууда. Көп колдонуу – инсандык жоопкерчиликтердин төмөндөшүнө алып келүүдө. Өзгөчө, социалдык, маданий жана психологиялык проблемаларга да себеп болууда. Компьютер оюндарын тандабай, туш келди ойноо окуучулардын адамдык сапаттарынын өнүгүшүнө зыян келтирүүдө. Бул оюндардын кээ бирөөлөрүндө күч, ахлаксыз сөздөр жана аракеттер абдан көп кездешүүдө. Өзүнө үлгү издеген жаштагы өспүрүм балдар бул оюндардагы терс мүнөздөрдү кабыл алууда. Оюндардын арасында идеология, аң-сезимдик билдирүү, жашыруун жарнактар камтылып, улуттук жана моралдык баалуулуктарыбызга туура келбеген, башка маданияттарды тааныткан, уурулук сыяктуу адепсиздиктерди адаттагыдай көрүнүш сыяктуу көрсөткөн, зомбулук элементтери бар оюндар кездешет. Окуучулардын компьютер оюндарын мынчалык даражада көп ойношу жогоруда белгиленип кеткен терс көрүнүштөргө дуушар болоорун көрсөтөт. Ахлактык, маданий жана социалдык жактан бүлүндүрүлгөн жаштар коомго катыша албай жатат. Өзгөчө, окуучулардын социалдык чөйрөсүн абдан таралтууда. Достору менен өткөрүшү керек болгон убактысын оюндарга короткон окуучулар толук социалдашпаган абалда калууда. Салттуу оюндардын пайдасын көрбөй калууда. Акыркы замандарда бул оюндарды аябай көп ойноонун негизинде, көчөлөрдөгү оюн аянтчаларындагы балдардын санынын азайышына алып келүүдө. Мына ошондуктан, салттуу оюндар абдан аз ойнолууда. А бирок, Кыргызстанда компьютер оюндарын текшерген уюм же система жок. Бирок, Европа Биримдиги жана АКШда мындай уюмдар көп жылдардан бери бар.

Окуучулар арасында компьютер оюндарынын жогорку деңгээлде колдонушунун негизги себеби, кызыктуу жана көңүл ачуу максатында колдонулушу болуп саналат. Ошондой эле, альтернативдүү спорттук иш чаралардын жетиштүү деңгээлде уюштурулбаганынан, окуучулардын көпчүлүгү бош убактыларын көңүлдүү өткөрүү жана стресстен алыстоо үчүн компьютер оюндарын ойношот. Үй-бүлөдө жетиштүү түрдө көңүл бурулбаганынан, оюндан ийгиликке жетишкендигин билгиси келүү жана теңтуштар арасында компьютер оюндарынын популярдуу болушу да компьютер оюндарын ойноо убактысынын көп болушунун себеби. Компьютер оюндары окутуу процессинде колдонулса, сабак кызыктуу болот жана окуучулардын мотивациясын жогорулатат. Бул оюндардын көңүлдү бир нерсеге буруу, жаңы нерселерди үйрөнүү, изилдөөгө аракеттенүү,

пландуу аракет жасоо, заманбап топторго катышуу сыяктуу оң жактары да бар. Бирок, бул өзгөчөлүктөр оюндун түрүнө жана ойноо убактысына байланыштуу өзгөрүп турат. Мындай учурда, жаш балага үй-бүлөсү жардам берип, жол көрсөтүшү керек. Бирок, тилекке каршы үй-бүлөлөрдүн көпчүлүгү мындай маалыматтарга ээ эмес.

Натыйжа

Бишкекте 7-жана 8-класстар арасында жүргүзүлгөн бул изилдөөнүн фокус группасын 235 окуучу түзүп, алардын ичинен 103 окуучу (43,8%) кыз, 132 окуучу (56,2%) эркек. 14 окуучу (6%) 12 жашта, 82 окуучу (34,9%) 13 жашта, 107 окуучу (45,5%) 14 жашта жана 32 окуучу (13,6%) 15 жашта. 235 окуучунун ичинен 138 окуучу (58,7%) 7-класста, 97 окуучу (41,3%) 8-класста окушат.

Бул изилдөөнүн жыйынтыгы боюнча окуучулардын 92,8%ынын компьютери, 80%ынын интернет байланышы, окуучулардын 89,8%ынын уюлдук телефону бар экендиги аныкталды. Ар бир 10 окуучунун 9унда уюлдук телефонунун болушу, бул телефондор аркылуу компьютер оюндарын ойной алуусу жана интернетке кошула алуусу – компьютер оюндарын колдонуунун көбөйүшүнүн факторлору болуп саналат. Компьютер оюндарынын жайылышына технологиянын күн өткөн сайын тездик менен таралып жаткандыгы да себеп боло алышы мүмкүн. Анализдин жыйынтыктары боюнча компьютер оюндарын ойноо каражаттары болуп саналган PS3 жана PSP сыяктуу аппараттарга ээ болуу катышы 34,9% түзөт. Бул абал да компьютер оюндарын ойноону көбөйткөн элементтерден бири.

Нармаматованын (2010) изилдөөсүндө Бишкек шаарындагы 6-, 7- жана 8-класстардын окуучуларынын компьютерди оюн каражаты катары колдонуу көрсөткүчү 15,1%ды түзөт. 12–15 жаштагы окуучулар катышкан бул изилдөөдө окуучулардын 77,4%ы компьютерлерди, 58,7%ы интернетти оюн ойноо максатында колдонуусу аныкталды.

Ал эми Бишкекте 2012-2013 – окуу жылында жүргүзүлгөн изилдөөбүздүн жыйынтыгы боюнча уюлдук телефон аркылуу санариптик оюндарды ойногондордун катышы 50,6%ды түзүүдө. Бул көрсөткүч болсо, окуучулардын телефон аркылуу оюн ойноо кеңири таралгандыгын далилдөөдө. Изилдөө көрсөткөндөй, оюн ойноо максаты менен интернет кафелерге барган окуучулардын катышы 12,3%ды түзүүдө. Бул көрсөткүчтүн башка изилдөөлөрдүн көрсөткүчтөрүнө караганда төмөн болушунун себеби, интернет кафеге оюн ойноо максатында баруу жыштыгынын суралгандыгы болушу мүмкүн. Өзгөчө, компьютер оюндарын ойноо каражаттарынын кеңири таралышы менен интернет кафелерге оюн ойноо максатында баруу азаюуда. Себеби, фокус группадагы окуучулардын компьютер оюндарын ойноо каражаттарына ээ болуу көрсөткүчтөрү абдан жогору.

Түрк окумуштуулары Аксачлыоглу, Бүлент (2007) жана Челик (2012) өз изилдөөлөрүндө «компьютер колдонуу жыштыгы менен китеп окуу арасында терс катыштуу байланыш бар» экендигин белгилешкен. Сурамжылоонун негизинде топтолгон маалыматтарга караганда китеп окуу үчүн тоскоол болгон элементтердин 23%ын компьютер оюндары түзөт. Башкача айтканда, Бишкекте окуучулардын дээрлик ¼ бөлүгү компьютер оюндары китеп окуу үчүн тоскоол болот деп ойлошот. Бул изилдөөдө компьютер оюндарын ойноо убактысы менен китеп окуу арасында статистикалык жактан маанилүү корреляция табылган эмес. Бирок, күндө 4 саат же болбосо андан да көп убакыт компьютер оюндарын ойноо окуучулардын аз китеп окушуна алып келет. Буга карап, окуучулардын чектүү өлчөмдө компьютер оюндарын ойноосу китеп окуусуна терс таасирин тийгизбегени бирок, 4 саат же андан көп убакыт оюн ойноосу терс таасирин тийгизээри аныкталды. Ошондой эле бул изилдөөдө китеп окуу жыштыгы менен академиялык жетишкендик арасында статистикалык корреляция аныкталбаган. Бирок, академиялык ийгиликтери эң жогору болгон группадагы окуучулар «күн сайын китеп окуймун» деген окуучулар экендиги көрүнүп турат. Негизинен, канчалык көп китеп окуса, академиялык ийгиликтер да ошончолук жогору болоору аныкталды. Б.а. китеп окуу ийгиликке таасир тийгизүүчү маанилүү элемент экендигин айтууга болот. Компьютер оюндарын көп ойноо китеп окууга жана академиялык ийгиликтерге да терс таасир тийгизээри да белгилүү.

Бул изилдөөнүн негизинде окуучулардын 75,3%ы түрдүү каражаттарды колдонуу менен күнүнө 30 мүнөт жана андан көбүрөөк компьютер оюндарын ойношоору аныкталган. Компьютер оюндарын ойногондор негизинен эркек окуучулар деп эсептелинет. Бирок, 7- жана 8-класс окуучулары арасында жүргүзүлгөн изилдөөнүн жыйынтыктарына көз чаптырсак, сурамжылоого катышкан эркек окуучулардын 80,3%ы күнүнө 30 мүнөт же андан көбүрөөк компьютер оюндарын ойногондугу белгиленсе, кыз окуучулардын 68,9%ы күнүнө 30 мүнөт, же андан көбүрөөк убакыт компьютер оюндарын ойногондугу аныкталды. Мына ошондуктан, кыз окуучулар менен эркек окуучулардын арасындагы компьютер оюндарын ойноо убактыларынын айырмачылыгы көп эместиги байкалат. Компьютер оюндарын 30 мүнөт жана ашык убакыт ойногон окуучулар 75,3%ды түзөт. Бул маалыматка таянып, Туран (2006), Бинарк жана Сүтчү (2008), Басат (2011)

аттуу изилдөөчүлөр да айтып кеткендей, компьютер оюндары маданияттын бир бөлүгү, жадагалса маданиятты чагылдырган элемент. Кыргызстан сыяктуу колдонуучу мамлекеттер маданий жактан дегенерацияланууда. Бул өлкөлөр компьютер оюндарын иштеп чыгарбагандыгы үчүн өз маданиятын, өлкөсүн таанытуу жана экономикалык пайда көрүү сыяктуу мүмкүнчүлүктөрдөн пайдалана алышпайт.

Аксачлыоглу жана Бүлент (2007), Чанкая жана Карамете (2008) сыяктуу изилдөөчүлөр компьютер оюндарын көп ойноо – окуучулардын академиялык жетишкендиктерине терс таасир тийгизээрин айтышкан. Бул изилдөөдөнүн негизинде топтолгон маалыматтар жогорудагы пикирди тастыктап жатат. Изилдөө ишинде компьютер оюндарын ойноо убактылары менен академиялык жетишкендик арасында статистикалык байланыш көрүнгөн эмес. Ошентсе да, күндө 4 саат же андан да көп убактысын компьютер оюндарына короткон окуучулардын ийгиликтери да начар экендиги аныкталды. Компьютер оюндарын керектүү өлчөмдө ойноо академиялык ийгиликтерге терс таасир тийгизбейт. Бирок, керектүү өлчөмдөн көп ойногондордун академиялык ийгиликтери начар экендиги далилденди.

«Компьютер оюндарын аз ойносом, академиялык ийгилигим жогорулайт» деген көз карашын чагылдырган окуучулар изилдөөнүн фокус групасынын 68%ын түзүүдө. Окуучуларда компьютер оюндарын керектүү өлчөмдө колдонуу жөнүндө ою бар болгону менен бул ойдун ишке ашпай калуу ыктымалы да бар.

Чанкая жана Караметенин (2008) пикири боюнча компьютер оюндарын ойноо окуучулардын тапшырмаларына бөлүнгөн убакыттын азайышына алып келет. Биздин изилдөөдө топтолгон маалыматтар бул пикирди тастыктайт. «Компьютерде оюн ойносом, тапшырмаларым калып калат» пикиринин жактоочулары 24,2%ды түзөт. Эгерде жооп бере албагандар да бул топко киргизилсе, бул көрсөткүч 42,5%га чейин жетет. Башкача айтканда, ар бир 10 окуучунун төртөөсү компьютер оюндарын ойногондо түрдүү проблемаларга дуушар болгондугунан улам үй-бүлөлөрдүн, мугалимдердин жана жетекчилердин жардамына муктаж экендигин далилдейт.

Изилдөөнүн натыйжалары боюнча академиялык ийгилик менен компьютер оюндарын ойноосунан улам тапшырмаларынын аткарылбашы арасында статистикалык корреляция жок. Бирок "компьютер оюндарын ойногондуктан тапшырмаларым аткарылбай калат" деген окуучулардын сабактагы ийгиликтери төмөнкү деңгээлде. Ушуга таянып кээ бир окуучулар компьютер оюндарын ойногондугу үчүн тапшырмаларын аткарбай калууда жана академиялык ийгиликтери төмөндөөдө деген жыйынтык чыгарсак болот.

Окуучулар бош убактарында көбүнчө компьютер колдонууну жактырышат жана көпчүлүгү компьютер оюндары менен алектенишет. Топтолгон маалыматтарга караганда "Сабактан тышкаркы убактымды көбүнчө компьютер ойноп өткөрөм" дегендердин саны 12,3%ды көрсөтөт. Жооп бере албагандар менен чогуу 26,3%га жетет. Башкача айтканда, 4 окуучудан бирөө бош убактарын көбүнчө компьютер оюндары менен өткөрөт. Бул окуучулардын, бош убакытты туура пайдалануу жана компьютер оюндарын ойноо убактысын туура ченемдөө жөнүндө багыт көрсөткөн жетекчилерге муктаж абалда экендиги байкалат. Эркек окуучулардын катышы 33,4% (жооп бере албагандар менен чогуу) болсо, кыздардын 17,5%ы (жоооп бере албагандар менен чогуу) сабактан тышкаркы убакыттарынын көбүн компьютер оюндарын ойноп өткөрөт. Кыздарга караганда, эркек окуучулар бош убакыттарын туура пайдаланууда дагы көбүрөөк проблемага дуушар болушат.

Бул изилдөөнүн натыйжасында бош убактысынын көбүн компьютер оюндарын ойноо менен академиялык ийгилик арасында статистикалык корреляция жок. Бирок, бош убактысын компьютер оюндарын ойноо менен өткөргөн окуучулардын сабактагы ийгиликтери начар экендиги аныкталды. Бул маалыматтарга карап, бош убакытты туура пайдалануу менен академиялык ийгиликтер жогорулайт жана компьютер оюндары окуучулардын бош убактыларын туура жана пайдалуу өткөрүүсүнө тоскоол болот деп айтууга толук негиз бар.

Жыйынтыктоо

Окуучулардын көбүндө компютер, PS3, PSP, уюлдук телефон жана интернет сыяктуу компьютер оюндарын ойноо жабдыктары бар. Окуучулардын 92,8%ында компьютер бар.

Компьютер оюндары күн сайын кандайдыр бир убакытты талап кылган көңүл ачуу каражаты. Себеби, бул изилдөөнүн негизинде окуучулардын 75,3%ы түрдүү каражаттар аркылуу күнүнө 30 мүнөт же андан да көп убакыт компьютер оюндарын ойношоору аныкталды.

Күнүнө 4 саат же андан да көп убакыт компьютер оюндарын ойногон окуучулар аз китеп окушат. Мына ошондуктан, «Компьютер оюндарын ойноо убактылары менен китеп окуу арасында терс катыштуу байланыш бар» деген гипотезаны толугу менен туура деп айтуу ката болот. Болгону, 4 саат жана андан көп убакыт компьютер оюндарын ойногон окуучулар үчүн гана колдонсо болот. «Компьютер оюндары окуучулардын мектептеги жоопкерчиликтерин аткарыштарына тоскоол болот» гипотезасы тастыкталды.

Себеби, ар бир төрт окуучунун бирөөсү компьютер оюндары тапшырмаларды аткаруусуна тоскоол экендигин белгилешкен. Ошондой эле «Компьютер оюндары окуучулардын бош убактыларындагы көңүл ачуу каражаты жана бош убактысын жакшы колдоно албаган окуучулардын академиялык жетишкендиктери төмөндөйт» деген гипотеза да тастыкталды. Себеби, окуучулардын 75,3%ы түрдүү каражаттардын жардамы аркылуу күнүнө эң аз 30 мүнөт компьютер оюндарын ойношот. Ал эми 12,3%ы болсо, бош убактысынын көбүн компьютер оюндарын ойноо менен өткөрүшөт. Бош убактысынын көбүн компьютер оюндарын ойноо менен өткөргөн окуучулардын академиялык ийгиликтери башкаларга караганда абдан төмөн экендиги белгиленди.

Жалпысынан бул эмгек окуучуларга компьютер оюндарын керектүү өлчөмдө колдонуу жана компьютер оюндарын тандоодогу принциптер үйрөтүлсө, үй-бүлөлөргө компьютер оюндары жөнүндө маалымат берилсе, компьютер оюндарын текшерүүчү мекеме уюштурулса, компьютер оюндары окутуу процессинде колдонулса, окуучулардын сабактардагы ийгиликтери жогорулайт деп эсептөөгө болот.

Сунуштар

Педагогдорго;

- Билим берүү мекемелеринде, сабак учурунда же класстык сабак учурунда санариптик оюн маданияты таныттылышы керек. «Информатика», «Коом жана адам» жана «Адеп сабагы» сабактарында компьютер оюндарын туура пайдалануу жөнүндөгү темалар өтүлүшү шарт.
- Компьютер оюндарын туура колдонуу жана информация алууну түшүндүрүү боюнча окуучулар үчүн түрдүү иш аракеттер уюштурулушу керек.
- Мектептин короолору окуучулардын оюн ойноого кызыктыра ала турган түрдө жасалышы абзел.
- Окуучулардын социалдык жана психологиялык муктаждыктарын канааттандыра ала турган клубдар уюштурулушу шарт.
- Окуучулар кызыгып ойногон компьютер оюндарын окутуу процессинде кантип колдонуу жолдору изделиши керек.
- Класс жетекчилер компьютер оюндарына байланыштуу эмгектерди изилдеп чыгып, окуучуларга семинар бериши шарт.
- Бул тема боюнча ата-энелер менен сүйлөшүү керек. Окуучулардын үй-бүлөсү менен чогулуштар өткөрүлүүп, компьютер оюндарынын окуучулардын жашоосундагы орду, бул оюндардын зыяндуу тараптары, аларды туура пайдалануу, бул оюндардын көбөйүшүнүн себептерин жана бул оюндарды проблемалуу колдонуу боюнча маалыматтар берилиши шарт.
- Бош убакытты кантип өткөрүү боюнча окуучуларга маалымат берилиши, көбүрөөк китеп окууга үгүттөө шарт. Китеп окууга кызыктыруу үчүн китептердин байытылышы жана китеп окууда санариптик каражаттардын колдонулушу керек.

Үй бүлөлөргө;

- Балдары менен бетме-бет мамиле курууну улантуу керек.
- Коомдук иш-аракеттерге (театр, кинотеатр, социалдык тармактагы клубдар ж.б.) катышуусу боюнча көзөмөл болуу шарт.
- Спорт (сүзүү, футбол, ж.б.) жана көркөм өнөр (сүрөт, музыка, ж.б.) менен алектенүүсүн камсыз кылуу, кружокторду ачуу керек.
- Компьютер оюндарына дароо тыюу салууга болбойт. Мындайда чоңдор менен жаш балдардын арасындагы байланыш бузулушу мүмкүн. Же болбосо, балдар башка жерлерге компьютер оюндарын ойноо үчүн кетип калышы мүмкүн. Кээде бул оюндарды балдар менен бирге ойноп, алар менен достошууга аракет жасоо керек.
- Компьютер оюндарын канча убакыт ойноо керектигин балдар менен бирге кеңешип чечүү керек. Бирок, бул убакыт күнүнө 1 сааттан көп болбошу шарт.
- Компьютер оюндарын көп ойноонун зыяндары балдарга түшүндүрүлүшү абзел.
- Компьютер үйдүн баары отурган бөлмөсүнө коюлушу керек.
- Тарбиялык мааниси бар, күч колдонулбаган компьютер оюндарын алуу зарыл. Оюндардын мазмуну жөнүндө балдарга маалымат берилиши шарт.
- Балдар менен убакытты туура пайдалануу жөнүндө кеңешүү жана алардын маселелери менен алектенүү керек. Алар сиздерге баалуу экендигин сездирүү шарт.
- Өздөрүнүн күчүнө ишендирүүчү жана ийгиликтүү боло алуучу иш-аракеттерге багыттоо зарыл. Ошондо гана, балдардын электрондук оюндарга болгон кызыгуусу азаят.
- Балдардын бош убактыларында телевизор көрүүгө, компьютер оюндарын ойноого жана китеп окууга убакыт ажыратуусун камсыз кылуу шарт. Бош убакытты пайдалуу өткөрүү үй-бүлөдө үйрөтүлүшү керек. Бул маселе боюнча балдарга ата-эне үлгү болушу зарыл. Эртеден кечке чейин телевизордун же компьютердин маңдайында отуруп, китеп окубаган ата-эненин сөзү таасирдүү болбойт.
- Үйдө чакан китепкана түзүү менен балдарды китеп окууга кызыктыруу керек. Үйдө китеп окуу убактысын пландоо шарт.
- Технологиялардын жардамы менен электрондук китептерди окуу аркылуу балдарды китеп окууга көндүрүү керек.

- Үй-бүлөдөгү жоопкерчиликтерди балдарга да бөлүү жана үй-бүлөлүк маселелерде алар менен кеңешүү зарыл. Ушундай жол менен жашоодогу жоопкерчиликтерди аткарууну, проблемаларын бөлүшө алган жана аларды чечүүгө жардам бере алган адамдар менен мамиле курууну үйрөтүү керек.

Жооптуу адамдарга;

- «Информатика» сабагынын программасына компьютер оюндары темасы киргизилип, анын оң жана терс жактары үйрөтүлүшү керек. Ошондой эле бул темада окуучулар активдүү түрдө компьютер оюндарын ойноп баштаган учурда, т.а., 4 жана 5-класстарда, класстык саат түрүндө болсо да маалымат берилиши зарыл.

- «Адам жана коом» жана «Адеп сабагы» сабактарында да компьютер оюндарынын пайдалуу жана зыяндуу жактары окутулушу керек.

- Дүйнөдө кеңири тараган компьютер оюндарын текшерүүчү жана баалоочу уюм (ЕБ жана АКШдагы сыяктуу) түзүлүшү жана зыяндуу оюндарга тыюу салынышы өтө маанилүү. Себеби, учурда көптөгөн оюндарда күч колдонуу, идеология пропагандаланып, балдарга адеп-ахлак жактан зыян тийгизүүдө.

- Билим берүүчү мекемелер жана массалык маалымат каражаттары аркылуу компьютер оюндары жөнүндө калкка маалымат берүүгө аракет жасоо зарыл.

- Улуттук компьютер оюндарын иштеп чыгууну колдоо шарт. Ушундай жол менен балдарга өз маданиятын кабыл алдыруу оңойлошот, өлкө таанытылат жана киреше алып келет.

- Өлкөнүн тарыхын жана маданиятын тааныткан оюндар иштелип чыгып, мектептердеги компьютерлерге жүктөө керек.

- Сабактарда өтүлгөн темаларды бышыктоочу оюндар иштелип чыгышы шарт. Себеби, оюндар сабактардын кызыктуу өтүшүн камсыз кылып, мотивация берет.

- Интернет кафелер – маданий баалуулуктарды балдарга берүүчү жер. Балдар компьютер оюндарын иштеп чыккан өлкөлөрдүн маданий баалуулуктарын кабыл алышат. Ошондуктан, өз өлкөбүздө, өзүбүздүн маданий баалуулуктарыбызды камтыган оюндарды иштеп чыгуу керек.

- Бул оюндарга болгон кызыгууну азайтуу үчүн мамлекеттик деңгээлде спорттук жана маданий иш-чаралар уюштурулушу керек.

- Мектептердеги жана класстардагы китепканаларды байытуу менен китеп окууга кызыктыруу шарт. Мектептерде китепканалар жана окуу залдарын түзүү керек.

- Мугалимдерди даярдоочу мекемелерде компьютер оюндары, заманбап технологияларды туура пайдалануу жана бул каражаттардын зыяндары жөнүндө сабак окутулушу керек. Жаш мугалимдерге бул темада маалыматтар берилүүсү шарт.

- Учурда мугалимдик кесипти аркалагандарга квалификация жогорулатуучу курстарда бул темада маалымат берилиши зарыл.

Адабияттар:

Ahioğlu Nihal. (2004). *Çocuklar ve Küreselleşme*, Makale, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, yıl: 2004, cilt: 37, sayı: 1, ss.141-155, http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/40/143/1016.pdf, 14.04.2013, 17.04

Akgündüz, Hasan; Oral, Behçet ve Avanolu, Yunus. (2006). *Bilgisayar Oyunları ve İnternet Sitelerinde Sanal Şiddet Öğelerinin Değerlendirilmesi,* Makale, Milli Eğitim Dergisi, Sayı 171, ss. 67-83, pttp://dhgm.meb.gov.tr/yayimlar/dergiler/Milli_Egitim_Dergisi/171/171/6.pdf, 14.04.2013, 14.41

Aydemir, Aslı Telli. (2011). *Katılımın "e-hali": Gençlerin Sanal Alemi. Alternatif Bilişim*, http://panel.stgm.org.tr/vera/app/var/files/k/a/katilimin-er-hali.pdf, 28.05.2013, 17.18

Basat Ezgi Metin. (2011). *Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları*, Makale, Millî Folklor Dergisi, 2011, Yıl 23, Sayı 92, ss. 143-151, http://turkoloji.cu.edu.tr/HALKBILIM/ems_bilgisayar_oyunlari.htm, 21.02.2013, 17.52

Bilge Filiz. (2012). *Bir Grup İlköğretim Öğrencisinde Bilgiisayara Yönelik Bağımlılık Eğilimi Değerlendirmesi*, Makale, H. Ü. Eğitim Fakultesi Dergisi, 43. sayı, s.s. 96-105, http://www.efdergi.hacettepe.edu.tr/201243 B0LGE.pdf, 09.05.2013, 18.31

Binark, Mutlu ve Sütcü, Günseli Bayraktutan. (2007). *Ankara Mikro Ölçeğinde İnternet Kafeler Kullanım Biçimleri*.

Konferans Sunumu, XII. Türkiye'de İnternet Konferansı 8-10 Kasım 2007, Ankara, http://int-tr.org.tr/inetconf12/ kitap/Bildiriler/49_8_inet07.pdf, 13.06.2012, 08.55

Binark ,Mutlu ve Sütcü, Günseli Bayraktutan. (2008). *Dijital Oyun Kültürü ve Türkiye'de Gençliğin İnternet Kafe Kullanım Pratikleri: Çevrim İçi ve Çevrim Dışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma- Ankara'da Etnografik Alan Çalışması*, Proje Raporu, http://uvt.ulakbim.gov.tr/uvt/index. php?cwid=9&vtadi=TPRJ_ecb94ff1599f815bb, 16.04.2013, 01.51

Çakır Hande Çamlı ve Altun Eralp. (2011*). Bilgisayar Destekli Zihin Haritalama Tekniğinin İlköğretim 5. Sınıf Öğrencilerinin Fen ve Teknoloji Dersindeki Akademik Başarılarına ve Tutumlarına Etkisi*. Makale, Eğitim Teknolojileri Araştırmaları

Dergisi, Cilt 2, Sayı 4 (2011), http://www.et-ad.net/dergi/index.php? journal=etad. pdf, 24.02.2013, 07.26

Çankaya Serkan ve Karamete Ayşen. (2008). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi*. Makale, Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 4, Sayı 2, Aralık 2008, ss. 115-127, http://efd.mersin.edu.tr/dergi/meuefd_2008 004_002/pdf/meuefd_2008__Cankaya&Karamete.pdf, 13.06.02012, 08.41

Çoruh Levent. (2004). BDE (Bilgisayar Destekli Eğitim) Kapsamında Hazırlanan Bilgisayar Oyunlarının 4-6 Yaş Arası Çocuklara Temel Kavramların Öğretilmesindeki Etkisi. Gazi Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, http://tez2.yok.gov.tr/, 11.04.2012, 19.34

Esgin Esad, Torun Eda, Şakar Işık Dilek, Doğan Cuma ve Yardım Mustafa Samet. (2012). *İnternet Kullanımının, İlköğretim Öğrencilerinin Psiko-Sosyal Gelişimlerine Olumsuz Etkilerinin İncelenmesi.* Makale, Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi, Cilt 3, Sayı 4 (2012), http://www.et-ad.net/dergi/index.php?journal pdf, 24.02.2013, 07.23

Gürcan, Ayşen, Özhan, Serdar ve Uslu, Rahmet. (2008). *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri*. Rapor, Aile Ve Soyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, http://www.athgm.gov.tr/upload/athgm.gov.tr/mce/eskisite/files/DIJITAL_OYUNLAR_ve_COCUKLAR_UZERINDEKI_ETKILERI_RAPOR.pdf, 04.06.2013, 23.51

Horzum, Mehmet Barış, Ayas, Tuncay ve Balta, Özlem Çakır. (2008). *Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği*. Makale, Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, Cilt: III Sayı:30, ss. 76-88, https://www.pdr.org.tr/dergi/index.php /PDRD/article/viewFile/239/200, 13.06.2012, 13.28

İnal, Yavuz ve Kiraz Ercan. (2008). *Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir mi?* Makale, Türk Eğitim Bilimleri Dergisi, Yaz 2008, 6(3), ss. 523-544, http://tebd.gazi.edu.tr/ arsiv/2008_cilt6/sayı3/523-544.pdf, 12.04.2012, 23.53

Kıran, Özgür. (2011*). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençleri Üzerindeki Etkileri*, Makale, SamsunSempozyumu, http://www.samsunsempozyumu.org/ Makaleler/2077774399_23.pdf, 13.06.2012, 18.20

Koçer, Dilara. (2009). 11 *Eylül ve Amerikan Popüler Kültürüne Yansıması: Bilgisayar Oyunları Örneği*, Makale, C.Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi, Cilt 10, Sayı 2, 2009, http://eskidergi.cumhuriyet.edu.tr /makale/1979.pdf, 14.04.2013, 17.30

Нармаматова, Топчугул. (2010). Görsel Medyanın Çocuklar Üzerindeki Etkisi: Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunları Örneği. Yüksek Lisans Tezi, Kıgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, http://web.manas.kg/sbe/tezler/2011a/TOPCHUGUL NARMAMATOVA. pdf, 24.01.2013, 13.46

Özcan, Neslihan Keser ve Buzlu Sevim. (2005). *Problemli İnternet Kullanımını Belirlemede Yardımcı Bir Araç: "İnternette Bilişsel Durum Ölçeği"nin Üniversite Öğrencilerinde Geçerlik Ve Güvenirliği.* Makale, Bağımlılık Dergisi, Cilt: 6, Sayı: 1, http://bagimlilikdergisi.com/pubfiles/ cilt6sayi1003.pdf, 05.02.2012, 13.19

Öztürk, Özgür, Odabaşıoğlu Gürkan, Eraslan Defne, Genç Yasin, Kalyoncu Ö. Ayhan. (2007). *İnternet Bağımlılığı: Kliniği ve Tedavisi.* Makale, Bağımlılık Dergisi, 2007, Cilt: 8, Sayı: 1, s:36-41, http://uvt.ulakbim.gov.tr/uvt/index. fc6, 07/04/2012, 00:55

Sert, Sedef. (2009). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Lise Öğrencilerinin İnternete İlişkin Bilgi Düzeyi Performansına Etkisi: Quest Atlantis Örneği. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, http://tez2.yok.gov.tr/ , 13.05.2012, 17.08

Sezen, Tonguç İbrahim. (2004). *Bilgisayar Oyunlarında Politik Etkiler, Propaganda: Sanal Medeniyetler Çatışması Olabilir mi?* Makale, http://cim.anadolu.edu.tr/ pdf/2004/1130847098.pdf. 13.06.2012, 09.39

Turan, Selahattin ve Esenoğlu, Cem. (2006). *Bir Meşrulaştırma Aracı Olarak Bilişim ve Kitle İletişim Teknolojileri:Eleştirel Bir Bakış.* Makale, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi İİBF Dergisi. Ekim 2006, ss. 71-86,

Yılmaz, Erdal ve Çağıltay, Kürşat. (2004). *Elektronik Oyunlar ve Türkiye*. Makale, simge.metu.edu.tr,http://simge.metu.edu/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf, 12.04.2012, 23.48