Öğretmen Adaylarının Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalıklarının Eğitsel Oyun Kullanımlarına Etkisinin İncelenmesi

Arif AKÇAY1, ORCID No: 0000-0001-9103-9469, aakcay@kastamonu.edu.tr
Burcu KARABULUT COŞKUN1, ORCID No: 0000-0001-5287-2239, bkarabulut@kastamonu.edu.tr

1Kastamonu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Kastamonu-TÜRKİYE

Dijital oyunlar, bireyin başta eğlenmek olmak üzere, stres atmak, rekabet içerisinde olmak ya da çevresinden ve çevresiyle iletişimden uzaklaşmak amaçlarıyla oynanmaktadır. Bireyler için yararlı gibi görünen birden çok özelliği olsa da birçok olumsuz sonuçlara sebebiyet verebilmektedir. Bireyler uzun süre bilgisayar oyunu oynamaları günlük yaşantılarında birçok probleme sebep olmaktadır. Daha fazla oyun oynama isteği ile birlikte bireylerin uyku düzenleri bozulmakta, beslenme bozukluğu davranışı göstermekte, sosyal yaşantılarını ihmal etmekte ve görev ve sorumluluklarını aksatmaktadır. Bunlara ek olarak bilgisayar oyunlarının aşırı rekabetçi, ödül sistemi ve şiddet gibi olumsuz nesne ve etkinlikler içeren yapısı bireyleri bilişsel ve psikolojik açıdan zararlar verebilmektedir. Tüm bu olumsuz durumlar göz önünde bulundurulmuş ve literatürde oyun bağımlılığı olarak tanımlanmıştır. Amerikan Psikoloji Derneği, Dünya Sağlık Örgütü gibi kurumlar tarafından da bir sağlık problemi olarak tanımlanan oyun bağımlılığının oluşmaması ve bağımlılığın getirdiği olumsuz etkilerin giderilmesi için bu bağımlılığın farkında olunması önemlidir. Oyun bağımlılığının farkında olan birey, oyunun getirdiği olumsuz etkileri içsel olarak reddedebilir ve dışsal davranışlarını kontrol edebilir. Öte yandan oyunlar eğitim ortamlarında öğrencilerin güdülenmesine bir aracı, motivasyon sağlayıcı, olumlu davranışı pekiştirici olabilmektedir. Matematik, dil, fen ve sağlık gibi birçok disiplinde üretilen eğitsel oyunlar, bireylerin eğlenirken öğrenmesine katkı sağlamaktadır. Tüm bu yararlarından dolayı öğretmenler ve öğretmen adayları eğitsel oyunları kullanabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı ve bu bağımlılığın yarattığı etkilerin farkındalığı, bilgisayar oyunlarına karşın olumsuz tutum oluşmasına ve oyun oynama ve oynatma davranışlarının azalmasına neden olabilir. Hatta öğretmen adaylarının dijital eğitsel oyun kullanma davranışlarını etkileyebilir. Bu araştırmada öğretmen adaylarının dijital oyun bağımlılığı farkındalıklarının dijital eğitsel oyun kullanma davranışlarına etkisi incelenmiştir. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden nedesel-karşılaştırma yöntemi uygulanmıştır. Öğretmen adaylarının dijital oyun bağımlılığı farkındalık düzeylerini belirlemek için Tekkurşun Demir ve Cicioğlu (2020) tarafından geliştirilen Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği; Dijital Eğitsel Oyun Kullanma Davranışlarını belirlemek için Sarıgöz, Bolat ve Alkan (2018) tarafından geliştirilen Dijital Eğitsel Oyun Kullanma Ölçeği kullanılmıştır. Kastamonu Üniversitesi Eğitim Fakültesinde yürütülen çalışmada öğretmen adayları uygun örnekleme belirleme yöntemi ile belirlenmiştir. Veri toplama süreci devam etmektedir. Verilerin analizi için betimsel istatistikler, uygun parametrik ve/veya non-parametrik istatistik analiz yöntemleri kullanılacaktır. Elde edilen bulgular raporlaştırılacak ve sunulacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** *dijital oyun bağımlılığı, farkındalık, dijital eğitsel oyun*

Investigation of the Effect of Pre-service Teachers' Awareness of Digital Game Addiction on their Use of Educational Game

Arif AKÇAY1, ORCID No: 0000-0001-9103-9469, aakcay@kastamonu.edu.tr
Burcu KARABULUT COŞKUN1, ORCID No: 0000-0001-5287-2239, bkarabulut@kastamonu.edu.tr

1Kastamonu University, Education Faculty, Kastamonu-TURKEY

Digital games are played to have fun, relieve stress, being in competition, or getting away from communication with the environment. Although it has multiple features that seem beneficial for individuals, it can cause many negative consequences. Individuals playing computer games for a long time cause many problems in their daily lives. With the desire to play more games, individuals' sleep patterns are disrupted; they show malnutrition behavior, neglect their social lives, and disrupt their duties and responsibilities. In addition to these, the nature of computer games, which includes harmful objects and activities such as excessive competitiveness, reward system, and violence, can harm individuals cognitively and psychologically. Therefore, all these negative situations were taken into consideration and defined as game addiction in the literature. It is essential to be aware of this addiction to prevent game addiction, which is defined as a health problem by institutions such as the American Psychological Association and the World Health Organization and eliminate addiction's harmful effects. The individual aware of the game addiction can internally reject the adverse effects of the game and control her/his external behaviors.

On the other hand, games can be a means to motivate students, increase motivation and reinforce positive behavior in educational environments. Educational games produced in many disciplines such as mathematics, language, science, and health contribute to individuals' learning while having fun. Because of all these benefits, teachers and teacher candidates can use educational games. However, digital game addiction and awareness of the effects may cause negative attitudes towards computer games and a decrease in gaming behaviors. It may even affect pre-service teachers' behavior of using digital educational games. This study examined the effect of pre-service teachers' awareness of digital game addiction on their use of digital educational games. In the research, the causal-comparison method, one of the quantitative research methods, was used. The Digital Game Addiction Awareness Scale developed by Tekkurşun Demir and Cicioğlu (2020) to determine the digital game addiction awareness levels of teacher candidates; The Digital Educational Game Usage Scale developed by Sarıgöz, Bolat, and Alkan (2018) was used to determine the digital educational game usage behaviors. In the study conducted at Kastamonu University Faculty of Education, prospective teachers were determined by the convenience sampling method as participants. The data collection process continues. Descriptive statistics, appropriate parametric and non-parametric statistical analysis methods will be used to analyze the data. Findings will be reported and presented.

**Keywords:** *digital game addiction, awareness, digital educational game*