

KIRGIZİSTAN-TÜRKİYE MANAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI

BİLGİSAYAR OYUNLARINI OYNAMA SÜRELERİNİN
7. VE 8. SINIFLARIN AKADEMİK BAŞARISI ÜZERİNE
ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mehmet GÖLE

BİŞKEK 2013

ÖZ

Yazar : Mehmet GÖLE
Üniversite : Kırgızistan Türkiye Manas Üniversitesi
Anabilim Dalı : Eğitim Bilimleri
Tezin Niteliği : Yüksek Lisans Tezi
Sayfa Sayısı : XXI+148
Mezuniyet Tarihi : 30/12/2013
Tez Danışmanı : Dr. Kadian BOOBEKOVA

BİLGİSAYAR OYUNLARINI OYNAMA SÜRELERİNİN 7. VE 8. SINIFLARIN AKADEMİK BAŞARISI ÜZERİNE ETKİSİ

Bu çalışmanın amacı, bilgisayar oyunlarının zararlı taraflarını somutlaştırmak ve bu konuda bir bilincin oluşmasını sağlamaktır. Ölçüsüz kullanımın olumsuz taraflarını ortaya koymak ve bilgisayar oyunlarının kullanımının makul seviyeye çekilmesi yönünde öneriler getirmek suretiyle öğrenci başarısının artırılmasına katkıda bulunmaktadır. Bu amaca bağlı olarak, öğrencilerin bilgisayar oyunlarını kullanabilecekleri teknolojilere sahip olması, internet kafeye oyun oynamak amacı ile gitmesi, bilgisayar oyunu oynama süreleri, oynama sürelerinin boş zaman kullanımını etkilemesi, bilgisayar oyunlarının kitap okuma sıklığına etkisi, bu oyunların öğrencinin okula karşı sorumluluklarına tesiri ve bilgisayar oyunlarını oynama sürelerinin, akademik başarının ölçüsü olan ders notlarına etkisi incelenmiştir.

Araştırmanın giriş bölümünde; araştırmanın aktüalitesi, amaç ve alt amaçlar, problem ve alt problemler, araştırmanın teorik ve pratik önemi, araştırmanın hipotezleri, araştırmanın varsayımı ve sınırlılıkları, araştırmada kullanılan yöntem ve teknikler, veri toplama araçları, verilerin analizi, araştırmanın evreni ve örnekleme ile tanımlar yer almaktadır. Çalışmanın birinci bölümünde bilgisayar oyunlarının tarihî gelişimi incelenmiştir. Oyun çeşitleri anlatılmış; Türkiye, Kırgızistan ve bazı ülkelerdeki kullanım düzeyleri incelenmiştir. Yine bilgisayar oyunu kullanım düzeyini tespit etmeye yardımcı olacağı gerekçesiyle, bilgisayar oyunu oynama mekânı görüntüsü veren internet kafeler hakkında yapılan araştırmalar incelenmiştir. Araştırmanın ikinci bölümünde; bilgisayar oyunlarının çocuk hayatındaki yeri ve önemi tespit edilmeye çalışılmıştır. Öncelikle bilgisayar üretiminin genel olarak hangi kültürün elinde olduğunu tespit etmek amacıyla, üretim sektörü hakkında bilgi verilmiş bununla bağlantılı olarak bu oyunlar vasıtasıyla yapılan ideolojik propaganda ve reklam konusu işlenmiştir. Sonra bilgisayar oyunları ile bağımlılık arasındaki ilişki incelenmiş, şiddet içeren davranışları pekiştirdiğine dair araştırmalardan bahsedilmiş ve sosyal hayata olan etkisi anlatılmıştır. Ayrıca bu oyunların çocuğun ruh dünyasına etkisi, aktif çocuk oyunlarına olan tesiri, okul başarısını etkilediğine dair görüşler, bilgisayar oyunlarını doğru kullanma becerisi ve aile bilinci konuları yer almıştır. Son olarak da güncel bir konu olan bilgisayar oyunlarının eğitim alanında kullanılmasının eğitime yapacağı katkı ile ilgili araştırmalar incelenmiştir. Bulgular ve yorumlar kısmında, örneklem grubuna ilişkin istatistikî bilgiler verildikten sonra, anket yoluyla elde edilen verilerin analizi yapılarak, sonuçları tablolar halinde düzenlenmiş ve yorumlanmıştır. Araştırmanın tartışma kısmında, verilerin analizi sonucunda elde edilen bulguları ortaya çıkaran

nedenler üzerinde durulmuş, konu ile ilgili yapılan araştırmaların sonuçlarına yer verilmiştir. Araştırmanın sonuç kısmında, elde edilen bulgulara dayanarak ulaşılan sonuçlar maddeler halinde sıralanmıştır. Öneriler kısmında ise; bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarısını olumsuz yönde etkilememesi hususunda eğitimcilere, ailelere ve idarecilere birtakım önerilerde bulunulmuştur.

Araştırmanın yapılmasında; daha önce yapılmış araştırmalardan faydalanmak için tarama modelinden, var olan durumu var olduğu şekliyle açıklamak ve bütün yönleri ile anlatmak için betimsel model, kavramları açıklamak ve anlaşılır hâle getirmek için tanımlayıcı model kullanılmıştır. Analiz, sentez, karşılaştırma, istatistiksel ve betimsel yöntemler izlenmiştir. Veri toplamak için “Bilgisayar Oyunları ve Akademik Başarı” başlıklı anket uygulanmış, analiz sırasında SPSS paket veri programı teknikleri ile yüzde ve oran kullanılmıştır. Bilgisayar oyunu kullanma sürelerinin akademik başarı arasındaki ilişki Ki-Kare Bağımsızlık testi ile ölçülmüştür.

Araştırmanın evrenini; Bişkek Türk İlköğretim Okulu’nda, Ayçürök Lisesi’nde ve Cengiz Aytmatov Lisesi’nde okuyan 7. ve 8. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise 7. ve 8. sınıf öğrencilerinden oranlı küme örnekleme yolu ile seçilen 103 kız ve 132 erkek olmak üzere toplam 235 öğrenci oluşturmuştur.

Araştırmanın sonuçlarına göre, öğrencilerin % 92,8’i şahsi bilgisayara sahiptir ve % 80’inin evde internet bağlantısı bulunmaktadır. Öğrencilerin % 75,3’ü günde 30 dakika veya daha fazla bilgisayar oyunu oynamaktadır. Yani bilgisayar oyunları öğrenciler için önemli ve yaygın bir eğlence aracıdır. Öğrencilerin 2/3’ü bilgisayar oyunlarını daha az oynadıklarında akademik başarılarının yükseleceğine inanmaktadır. Öğrencilerin yarısından fazlası (% 57,4) bilgisayar oyunlarının ev ödevlerini aksatmadığını düşünmemektedir. İnternet kafeler erkek egemen eğlence yerleridir. Her ne kadar erkek öğrenciler bilgisayar oyunlarını kız öğrenciler göre daha fazla oynasalar da, kız öğrenciler ile erkek öğrenciler arasında bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı açısından büyük bir fark bulunmamaktadır. Kitap okuma sıklığı arttıkça “düşük” başarı düzeyindeki öğrencilerin oranının azaldığı, “yüksek” başarı düzeyindeki öğrencilerin oranının arttığı görülmektedir. Boş zamanlarının çoğunu bilgisayar oyunları ile geçirdiği fikrine katılanların “yüksek” başarı düzeyinin tablodaki en düşük değerlere, “düşük” başarı düzeyinin ise tablodaki en yüksek değerlere sahip olduğu görülmektedir. Bilgisayar oyunlarını günde 4-5 saat ve daha fazla oynayanlarda, “yüksek” seviyedeki başarı tablodaki en düşük değerlere, “düşük” seviyedeki başarı ise tablodaki en yüksek değerlere sahip olduğu görülmektedir. Bilgisayarda oyun oynamaktan dolayı ödevim aksar diyenlerin “düşük” seviyedeki başarı düzeyi tablodaki en yüksek değerlere sahiptir. Günde 4-5 saat ve daha fazla bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin okuma sıklığının diğer gruplara göre belirgin oranda azaldığı görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Akademik Başarı, Sosyalleşmek, Bilgisayar Oyunları, Bilgisayar Bağımlılığı, Subliminal Mesaj, MMOG (Massively Multiplayer Online Game)

КЫСКАЧА МАЗМУНУ

Автор	: Мехмет Гөле
Университет	: Кыргыз-Түрк Манас Университети
Багыты	: Педагогика
Диссертациянын түрү	: Магистирдик диссертация
Барактардын саны	: XXI+148
Бүтүрүү датасы	: 30/12/2013
Илимий жетекчи	: Докт. Кадиян БООБЕКОВА

КОМПЬЮТЕР ОЮНДАРЫН ОЙНОО МӨӨНӨТТӨРҮНҮН 7-8- КЛАССТАРДЫН ОКУУЧУЛАРЫНЫН АКАДЕМИЯЛЫК ИЙГИЛИКТЕРИНЕ ТИЙГИЗГЕН ТААСИРИ

Бул изилдөнүн максаты – компьютер оюндарынын зыяндуу тараптарын конкреттештирүү жана бул темада белгилүү бир маалыматтын пайда болуусун камсыздоо. Ченемсиз колдонуунун терс тараптарын белгилөө жана компьютер оюндарынын колдонулуусун белгилүү бир өлчөмгө тартылуусу жолунда сунуштарды сунуу менен окуучулардын жетишкендиктерин жогорулатууга салым кошуу. Бул максатка ылайык окуучулардын компьютер оюндарын ойной ала турган технологияга ээ болушу, интернет кафеге оюн ойноо үчүн барышы, компьютер оюндарын ойноо убактысы, оюн убактыларынын бош убакттарын колдонууга болгон таасири, компьютер оюндарынын китеп окууга тийгизген таасири, бул оюндардын окуучулардын мектеп милдеттерине жана компьютер оюндарын ойноо убакыттарынын академиялык жетишкендиктин көрсөткүчү болгон бааларга тийгизген таасирлери изилденген.

Илимий иштин киришүү бөлүмүндө; изилдөнүн актуалдуулугу, максаты жана милдети, проблемасы, изилдөнүн теориялык жана практикалык маанилүүлүгү, изилдөнүн гипотезалары жана претмети, изилдөөдө колдонулган метод жана техникалар, маалымат топтоо булактары, маалыматтардын анализи, популяциясы, фокус группасы жана мисалдар менен терминдер орун алган. Изилдөнүн биринчи бөлүмүндө компьютер оюндарынын тарыхый өнүгүүсү изилденди. Оюндун түрлөрү баяндалып, Түркия, Кыргызстан жана кээ бир өлкөлөрдөгү колдонулуу чөйрөсү изилденген. Компьютер оюндарынын колдонулуу чөйрөсүн тастыктоодо жардамчы болор деген ой менен компьютер оюну ойнолгон жердин көрсөтмөсү болгон интернет кафелер тууралуу аткарылган изилдөөлөр каралды. Изилдөнүн экинчи бөлүмүндө компьютер оюндарынын баланын жашоосундагы орду жана мааниси каралды. Биринчиден, компьютер чыгаруунун жалпы жонуна кайсы маданияттын таасиринде болгондугун аныктоо максатында өндүрүү секторлору жөнүндө маалымат берилип, буга байланыштуу бул оюндардын жардамы менен жасалган идеологиялык пропаганда жана жарнак маселеси колго алынган. Андан соң, компьютер оюндары менен көз карандуулуктун ортосундагы мамиле изилденип, күч колдонулган жүрүм-турумдарды күчөткөндүгүнө байланыштуу эмгектерден сөз кылынып, коомдук жашоого тийгизген таасири баяндалган. Айрыкча, бул оюндардын баланын рухий дүйнөсүнө, активдүү балдардын оюндарына,

мектептеги академиялык жетишкендиктерине тийгизген таасири тууралуу ойлор, компьютер оюндарын туура колдоно билүүсү жана үй-бүлө түшүнүгү темалары орун алган. Жыйынтыгында, актуалдуу бир тема болгон компьютер оюндарынын билим берүүдө колдонулушунун билим берүүгө кошо турган салымы тууралуу эмгектер изилденген. Изилдөөнүн негизинде ачылган табылгалар жана анализдер бөлүмүндө, фокус группага байланыштуу статистикалык маалыматтар берилгенден кийин, анкета жолу менен топтолгон маалыматтардын анализи жасалып, жыйынтыктар таблица аркылуу берилип анализделген. Эмгектин талкуулоо бөлүмүндө маалыматтарды анализдөөнүн жыйынтыгында топтолгон табылгаларды пайда кылган себептерге кайрылып, тема тууралуу аткарылган эмгектердин жыйынтыктарына орун берилген. Эмгектин корутундусунда топтолгон табылгаларга таянып жетишкен жыйынтыктар пункттар менен берилген. Сунуш бөлүмүндө компьютер оюндарынын окуучулардын академиялык жетишкендигине терс таасирин тийгизбеши жаатында мугалимдерге, үй-бүлөлөргө жана башкаруучуларга бир канча сунуштар берилген.

Бул изилдөө ишинин аткарылышында илимий адабияттарды анализдөө методу, абалды баяндоо жана түшүндүрүү үчүн теориялык изилдөө модели, терминдерди түшүндүрүү үчүн теориялык анализ модели колдонулган. Анализ, синтез, салыштыруу, математикалык, статистикалык жана теориялык методдор колдонулган. Маалымат топтоо үчүн “Компьютер оюндары жана академиялык жетишкендик” аттуу анкета алынып, анализдөөдө СПСС маалымат топтоо программасын колдонуу менен пайыз жана катыш эсептелинген. Компьютер оюндарын ойноо убактылары менен академиялык жетишкендик ортосундагы байланыш Ки-Каре көз карандысыздык тести менен өлчөлдү.

Изилдөө иштин популяциясын Бишкек Түрк башталгыч мектебинде, Айчүрөк жана Чынгыз Айтматов лицейлеринде окуган 7-8-класстын окуучулары түздү. Изилдөө иштин фокус группасын 7-8-класстын окуучуларынан пропорционалдуу фокус группа жолу менен тандалып алынган 103 кыз жана 132 эркек окуучудан турган жалпы 235 окуучу түздү.

Бул изилдөөнүн жыйынтыгында окуучулардын 92,8%ынын жеке компютери бар экендиги жана 80%ынын үйүндө интернет байланышы бар экендиги аныкталды. Окуучулардын 75,3%ы күндө 30 мүнөт же андан көп убакыт компьютер оюндарын ойношот. Демек, компьютер оюндары окуучулар үчүн абдан маанилүү жана кеири таралган көңүл ачуу каражаты болуп саналат. Окуучулардын 2/3 бөлүгү компьютер оюндарын азыраак ойносо, академиялык жетишкендиктеринин өсүшүнө ишенишүүдө. Окуучулардын жарымынан көбү (57,4%) компьютер оюндары алардын үй тапшырмаларын аткарууда эч кандай терс таасирин тийгизбешине ынанышууда. Интернет кафелери эркектер барып эс алуучу жер катары билинет. Компьютер оюндарын эркек окуучулар кыз окуучуларга караганда көбүрөөк ойношсо да, кыз окуучулары менен эркек окуучулардын компьютер оюндарын ойноо көндүмү арасында көрүнүктүү айырма жок экендиги аныкталды. Китепти канчалык көп окуса, окуучулардын

академиялык жетишкендиктери ошончо көбөйөт. Ал эми канчалык аз китеп окулса, бул жетишкендик ошончолук азаят. Бош убактысынын көбүн компьютер оюндарын ойноо менен өткөргөн окуучулардын академиялык жетишкендиктери начар экендиги көрүнүүдө. Күндө 4-5 саат же андан да көп убактысын компьютер оюндарына короткон окуучулардын жетишкендиктери да начар экендиги аныкталды. «Компьютер оюндарын ойноо менин үй тапшырмаларымды аткарууга тоскоол болот»,- деген окуучулардын жетишкендиктери жогорураак. Күндө 4-5 саат же андан да көп компьютер ойногон окуучулар башка окуучуларга караганда аз китеп окугандыгы байкалууда.

Түйүндүү түшүнүктөр: Академиялык жетишкендик, коомдошуу, компьютер оюндар, компьютер көз карандылыгы, аңсезимге берилген маани, MMOG (көп оюнчулар үчүн массалык онлайн оюн)

АБСТРАКТ

Подготовил	: Мехмет Гёле
Университет	: Кыргызско-Турецкий Университет «Манас»
Направление	: Педагогика
Вид исследования	: Магистерская диссертация
Количество страниц	: XXI+148
Дата завершения	: 30/12/2013
Научный руководитель	: Докт. Кадиян Бообекова

ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА АКАДЕМИЧЕСКУЮ УСПЕВАЕМОСТЬ 7-Х И 8-Х КЛАССОВ

Целью данной работы является – конкретизация негативных влияний компьютерных игр и формирование определенного сознания по данной теме. А также, осуществить вклад в увеличении академической успеваемости учеников путем рассмотрения негативного влияния пользования компьютерных игр в безмерном количестве и умерить процесс пользования компьютерных игр до разумного уровня. В связи с обозначенной целью, были исследованы такие аспекты как, владение учеников технологическими навыками компьютерных игр, их поход в интернет кафе с целью поиграть в игры, длительность процесса компьютерных игр, влияние игр на их свободное время, влияние компьютерных игр на частоту чтения книг, воздействие этих игр на чувство ответственности ученика перед школой и влияние компьютерно-игрового процесса на оценки, которые являются прямыми показателями академической успеваемости.

Во введении исследования раскрываются актуальность исследования, цель и задачи, проблема исследования, теоретическая и практическая значимости работы; а также ставятся гипотезы и рассматриваются потенциальные ограничения; использованные методы и техника исследования, средства сбора информации, анализ имеющихся данных, популяция и фокус группа исследования, а также определения некоторых терминов. В первой главе исследования было изучено историческое развитие компьютерных игр; рассмотрены виды игр, а также были проанализированы уровни использования компьютерных игр в Турции, Кыргызстане и в некоторых других странах. Опираясь на определение уровня процесса компьютерных игр, были изучены исследования об интернет кафе, которые дают образ пространства компьютерных игр. Во второй главе исследования была определена роль и место компьютерных игр в жизни детей. С целью определения преимуществ культур производящих компьютеры в целом, в первую очередь была дана информация о секторе производства; в связи с этим, были рассмотрены идеологические пропаганды и рекламы, проводимые посредством этих игр. Была изучена связь между компьютерными играми и зависимостью от них, их воздействие на социальную жизнь, а также исследования о том, как компьютерные игры вырабатывают жестокое поведение у детей. Были включены темы, касающиеся воздействия данных игр на духовный мир детей, на активные детские игры, так же как и идеи исследователей о влиянии компьютерных игр на академическую успеваемость,

умении правильном применении компьютерных игр и понятие осемьи. В последней главе были изучены работы касающиеся вклада применения данных игр в сфере педагогики, что является актуальным на сегодняшний день. Научная новизна с комментариями, статистические данные, относящиеся фокус группе были размещены, после чего был сделан анализ данных путем анкетирования; далее, полученные результаты были представлены в таблицах и прокомментированы. В результате анализа данных, части «мозгового штурма» исследования, были рассмотрены причины полученного итога. В заключении, полученный результат был систематизирован в отдельных пунктах. В части предложений были представлены некоторые идеи и предложения преподавателям, семьям и школьным администраторам о том, как избежать негативного влияния компьютерных игр на академическую успеваемость детей.

В ходе исследования были использованы такие модели как «изучение материалов и анализ научных литератур» для использования ранее проведенных работ, а также модель описания для объективного и всестороннего рассмотрения положений, и модель определения для точной характеристики концепций. Были применены методы анализ, сопоставления, математический метод статистики и описания. С целью получения данных было проведено анкетирование на тему «Компьютерные игры и академическая успеваемость», а в процессе анализа были использованы принципы процентов и пропорций посредством программы SPSS. Связь между компьютерно-игровым процессом и академической успеваемостью была определена при помощи теста «Тест независимости К квадрата».

Популяцию данного исследования составляют ученики 7-х и 8-х классов Бишкекско-Турецкой начальной школы, лицеев им. Айчурек и Чынгыза Айтматова. В фокус группу входят 103 девочек и 132 мальчика, общая сумма которых составляет 235 учеников, которые были отобраны путем пропорциональной фокус группы среди учеников 7-х и 8-х классов.

Согласно результатам исследования, 92,8% учеников имеют персональный компьютер и у 80% из них имеют домашнюю интернет связь. 75,3% учеников играют в компьютерные игры 30 минут или более в день. Другими словами, компьютерные игры являются важными или распространенными средствами развлечения для учеников. 2/3 учеников убеждены в том, что можно улучшить академическую успеваемость, если играть в компьютерные игры меньше. Более чем половина (57,4%) опрошенных детей считают, что компьютерные игры не препятствуют выполнению домашних заданий. Интернет кафе являются местом развлечения в большинстве случаев для мальчиков. Несмотря на тот факт, что мальчики играют в компьютерные игры больше чем девочки, значимой разницы между количеством игры в компьютерные игры девочек и мальчиков не наблюдается. Было доказано, что чем больше читают дети книг с «низким уровнем» академической успеваемости, тем больше увеличивается количество детей с «высоким уровнем» академической успеваемости. Также было заключено, что те ученики, которые проводят большую часть свободного времени за

компьютерными играми, имеют самые «низкие» показатели в таблице «высокого уровня академической успеваемости» и самые «высокие» показатели в таблице «низкого уровня академической успеваемости». Ученики, проводящие 4-5 и более часов за компьютерными играми в день, имеют самые «низкие» показатели в таблице «высокого уровня академической успеваемости», а успеваемость «низкого» уровня имеет самые «высокие» показатели в таблице. Ученики, считающие, что компьютерные игры препятствуют выполнению домашних работ, имеют самые высокие показатели в таблице «низкого уровня успеваемости». У учеников, проводящих 4-5 и более часов за компьютерными играми в день, было замечено значительное количество сокращения частоты чтения книг, чем в других группах.

Ключевые слова: академическая успеваемость, социализация, компьютерные игры, компьютерная зависимость, подсознательное сообщение, MMOG (Массивная онлайн игра для мульти-игроков)

ABSTRACT

Prepared by : Mehmet Gole
University : Kyrgyz-Turkish University “Manas”
Department : Pedagogy
Research type : Master’s Thesis
Page quantity : XXI+148
Completion date : 30/12/2013
Scientific Adviser : Dr. Kadian Boobekova

EFFECTS OF COMPUTER GAMES ON ACADEMIC PROGRESS OF STUDENTS OF 7TH AND 8TH GRADES

The goal of the research is to concretize negative impacts of computer games and to form a concrete perception on the subject, as also to make a contribution to advance academic progress of the students through distinguishing negative influence of playing computer games in immense amount and reduce the process of playing computer games to rational level. In accordance with the goal of the research, aspects such as students’ technological skills of computer games, their visits to internet cafes to play computer games, duration of playing computer process, influence of playing games on their spare time, frequency of reading books, student’s responsibility towards school, their marks, which appear to be the key figure of the academic progress were examined.

The introductory part of the present research comprises the actuality, goal and tasks, problem, theoretical and practical significance of the thesis, hypothesis and limitations, methods and research techniques as well, and data acquisition means, analysis of gathered information, population and focus group with definitions. In the first chapter historical development of computer games was examined, types of games were considered, and the degree of playing computer games in Turkey, Kyrgyzstan and other countries was analyzed. Scientific researches on internet cafes, which bear the image of computer games’ space, were examined basing on the degree of playing computer games. In the second chapter the role and significance of computer games in the lives of children was distinguished. Information about manufacturing sector was primarily supplied with the aim to determine the advantages of cultures producing computers. As a result, ideological propagandas and commercials implemented by the means of these games were studied. Connection between computer games and dependence on them, their impact on social life, and researches on the way how do they develop children’s cruel behavior were investigated. Subjects regarding the impact of these games on children’s inner life, their active games, and ideas of scientists about the influence of computer games on academic progress, the ability to use them adequately and about family perception on this subject were included. The last chapter comprises the examination results of researches regarding the contribution of using these games in pedagogy, which is considered to be a subject of current concern today. The part of the thesis, where scientific novelty and comments were proposed, statistical data regarding the focus group was stated, after which analysis of questionnaires was processed; further, received results were represented in tables and commented. In consequence of data analysis, in the “brain storming” part of the research, reasons of received results

were examined; conclusions of other works were included. In conclusion all the results were systematized in separate clauses. Several ideas and suggestions for teachers, families and school administrators at how to escape negative influence of computer games on academic progress of students were stated in the advisory part of the research.

As part of the study, investigation models such as “proper data research” for using former works, “description model” for objective and comprehensive examination of theses and “specification model” for precise characteristics of concepts were used. Methods such as analysis, comparison, statistics and description were used as well. Questionnaire survey on “Computer games and academic progress” was carried out with the aim to receive data and during the analysis process percent and ratio principles were used by the means of techniques of packet data of SPSS program. The connection between playing computer games and academic progress was distinguished with the help of “Ki-Square test”.

Population of the present research comprises students of 7th and 8th grades of Bishkek-Turkish primary school, secondary schools named after Aichurok and Chyngyz Aitmatov. 103 girls and 132 boys, summary total of which is 235 students, comprise the focus group, which were selected basing on balanced focus group principle among students of 7th and 8th grades.

According to the results of the research, 92, 8% of the students have personal computers and 80% of them have internet connection at home. 75, 3% of the students play computer games 30 minutes or more a day. In other words, computer games appear to be significant and widely spread means of entertainment for students. 2/3 students think that it is possible to advance academic progress by cutting the hours of playing computer games. More than a half of respondents (57, 4%) think that computer games do not prevent from doing home tasks. Internet cafes are considered to be place of entertainment mostly for boys. Despite the fact that boys play computer games more than girls, a big difference between the quantity of playing computer of girls and boys cannot be evidenced. It was concluded that the more students with “low level of academic progress” read books, the more the quantity of students with “high level of academic progress” grow. As also, it was concluded that students, who spend more time before the computer games have the “lowest” rates in the table of “the high level of academic progress” and the “highest” rates in the table of “the lowest level of academic progress”. Students, who spend 4-5 hours or more before the computer games a day have “the lowest” rates in the table of “high level of academic progress”; and the progress of “the low” level has the “highest” rates in the table. Students, who think that computer games prevent from doing home tasks, have the highest rates in the table of “the low level of academic progress”. Students, who spend 4-5 hours or more before the computer games a day, in comparison with other groups, experience a significant decrease of the frequency of reading books.

Key words: academic progress, socialization, computer games, computer dependence, subliminal message, MMOG (Massively multiplayer online games)

