



## İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Tercihlerinin Eğitsel Bir Perspektiften İncelenmesi<sup>1</sup>

### An Analysis of Digital Game Preferences of Primary School Students from an Educational Perspective

Fatih ÖZER<sup>2</sup>

**Makale Türü:** Araştırma Makalesi

**Başvuru Tarihi:** 29.09.2020

**Kabul Tarihi:** 04.11.2020

**Atf İçin:** Özer, F. (2020). İlkokul öğrencilerinin dijital oyun tercihlerinin eğitsel bir perspektiften incelenmesi. *Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (AUJEF)*, 4(4), 380-398.

**ÖZ:** Çağımızda teknoloji hızla gelişmekte ve değişmektedir. İş hayatı, eğitim hayatı ve diğer tüm alanlarda günümüz dünyasında vazgeçilmezler arasında bulunan teknoloji, yeni nesilleri de önemli ölçüde etkilemekte ve değiştirmektedir. Teknolojinin hayatımıza bu denli girdiği günümüzde çocukların teknoloji ile küçük yaşlarda tanıştıkları, artık eskiden olduğu gibi sokaklarda oynamadıkları ve bir süre sonra teknolojiyi hayatlarının bir parçası haline getirdikleri bilinmektedir. Oyunlar, çocukları gelecek hayatlarına hazırlar. Çocuklar enerjilerini oyunlarda atar ve benzetme gibi içgüdülerini oyunlar ile doyururlar. Tüm bu içgüdülerin çocukların gelecekteki yaşamlarının kullanım alanları olan hukuk, ticaret, eğitim, sanat ve bilim gibi alanların temelinde olduğu söylenebilir. Kuralları ve bağlayıcılığı olan oyunların birçok çeşidi vardır. Bunlardan bir tanesi, günümüz çocuklarının en çok oynadığı türlerden olan dijital oyunlardır. Dijital ortamlarda oynanan oyunlara dijital oyunlar denmektedir. Dijital oyunlar, çeşitli teknolojiler ile programlanan ve oyunculara görsel bir ortam sağlayan oyunlardır. Bu oyunlar ilk zamanlar eğlence amaçlı üretilirken günümüzde eğitim amaçlı da üretilmektedir ve eğitimde kullanılan bu tür oyunların sayısı hızla artmaktadır. Bu araştırmanın amacı ise ilkokul öğrencilerinin dijital oyun tercihlerinin eğitsel bir perspektiften incelenmesidir. Bu araştırma nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeline göre desenlenmiştir. Araştırmanın örneklemini 2017-2018 eğitim öğretim yılında İstanbul, Ankara ve Diyarbakır illerinde bulunan devlet okullarında öğrenim gören 563 ilkokul öğrencisinden oluşmaktadır. Örneklemin belirlenmesinde kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın verileri araştırmacı tarafından hazırlanan veri toplama aracı ile toplanmıştır. Analiz aşamasında SPSS paket programı kullanılmış, bu kapsamda betimsel istatistiklerden faydalanılmıştır. Araştırma sonuçları; öğrencilerin en çok oynadıkları dijital

<sup>1</sup> Bu çalışma "17. Uluslararası Sınıf Öğretmenliği Sempozyumu (USOS2018)" adlı sempozyumda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

<sup>2</sup> Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, [fatihoz91@gmail.com](mailto:fatihoz91@gmail.com)  
ORCID: 0000-0003-3835-4640

oyunların eğitsel oyunlar olmadığını, ilkokul öğrencilerinin daha çok araba yarışı, kıyafet giydirme, Minecraft, savaş-silah, Tom, futbol, Subway Surfers gibi eğlence oyunlarını tercih ettiklerini göstermektedir.

**Anahtar sözcükler:** İlkokul, dijital oyun, oyun tercihi, eğitsel dijital oyun

**ABSTRACT:** Currently, technology rapidly advances and changes. Technology, which is an indispensable element in contemporary business and educational lives and in other fields, also critically affects and changes the new generations. It is known that today, where technological tools are utilized in all aspects of our lives, children no longer play outdoors, introduced to technological tools at a younger age and it becomes a part of their lives in a short period of time. Games prepare children for their future. Children discharge their energy and satisfy their instincts such as simulation when playing games. It can be claimed that all these instincts are the foundations of the fields of law, trade, education, arts and science that the children would use in their future. The games have binding rules. Furthermore, there are several different types of games. One of these types is digital games, which are among the most played games among today's children. The games played in a digital environment are called digital games. Digital games are programmed with various technologies and provide a visual environment for the players. These games were initially developed for entertainment purposes only, while the number of games developed and used for educational purposes is rapidly increasing. The objective of the present study was to investigate the digital game preferences of primary school students from an educational perspective. The current study was designed with the descriptive survey model, a quantitative research method. The study sample included 563 primary school students attending public schools in İstanbul, Ankara and Diyarbakir provinces during the 2017-2018 academic year. The convenience sampling method was used to determine the study sample. The study data were collected by a data collection instrument developed by the author. The analysis made with SPSS software and descriptive and predictive statistics. The study findings demonstrated that primary school students did not prefer educational games, they mostly preferred entertainment games such as racing, clothing, Minecraft, war, Tom, soccer, and Subway Surfers games.

**Keywords:** Primary school, digital game, game preference, educational digital game

## 1. GİRİŞ

Bir öğrenme yolu olarak da tanımlanabilecek oyun, bebeklikten yetişkinliğe her bireyin içinde bulunmaktan zevk aldığı bir aktivitedir. Hatta bu öğrenme yolu, yalnızca insanların değil hayvanların da başvurduğu, belirli davranışlardan oluşan etkinlikler bütünüdür. Kukul (2013), oyunu; çocuğun deneyimleyerek kendi kendine öğrenmesini sağlayan, eğlenmek amacıyla ve içsel olarak güdülenen, bazen kuralları belirlenmiş ve bilinen, bazen de kendiliğinden gelişen ve mutluluk, coşku, heyecan, merak duygularını da içinde barındıran davranışlardan oluşan bir etkinlik olarak tanımlamaktadır. Genç canlıları yaşamın ileride gerektireceği ciddi iş ve uğraşlara hazırlayan oyun sürecinde enerji fazlalıkları atılır ve benzetme içgüdüğü doyurulur. Bunların yanında doğuştan gelen bir yeteneğin geliştirilme fırsatı, yarış ve üstün gelme isteğinin giderilmesi de oyun yoluyla sağlanır (Binark, Bayraktutan-Sütcü ve Fidaner, 2009). Tüm bu içgüdülerin gelecekteki yaşamda kullanım alanları olan hukuk, ticaret, sanat ve bilim gibi alanların temelinde de oyun olduğu belirtilmektedir (Huizinga, 1949). Oyunun kuralları bağlayıcıdır ve tıpkı ticaret, sanat, bilim ve hukukta olduğu gibi kuralların bozulmaması gerekmektedir (Binark, Bayraktutan-Sütcü ve Fidaner, 2009). Kurallar dâhilinde oynanan bu oyunların birçok türü vardır ve günümüzde hayatımızın her alanına girmiş olan teknoloji, oyunların başka bir türünü daha ortaya çıkarmıştır. Teknolojinin gelişimi ile birlikte ortaya çıkan ve dijital ortamlarda oynanan oyunlar dijital oyunlar adını almış ve bu oyunlar hızla yaygınlaşmıştır. Bu durum, beraberinde birçok dijital oyun sınıflamasını ortaya çıkarmıştır. Şahin (2017) dijital oyun türlerini; macera, aksiyon, dövüş, bilmece, zekâ, simülasyon, yarış, rol yapma, strateji, ritim oyunları, mantıksal ve devasa çok oyunculu oyunlar olarak sıralamıştır. Teknolojinin günlük hayata bu denli dâhil olduğu günümüzde; çocuklar teknoloji ile çok erken yaşta tanışmakta, eskiden olduğu gibi sokaklarda oynamamakta ve bir süre sonra teknolojiyi hayatlarının önemli bir parçası haline getirmektedirler. Dolayısıyla çocukların yukarıda sıralanan türde dijital oyunları oynama oranları da hızla yükselmektedir (Binark, Bayraktutan-Sütcü ve Fidaner, 2009; IBIS Capital, 2016; Stewart ve Misucara, 2013).

Teknolojinin her alanda kullanımının artması; eğlence ve eğitim alanında da kendini göstermiş (Akpınar, Aktamış ve Ergin, 2005), dijital ortamların eğitim alanındaki önemini de artırmıştır. Çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortam sağlayan dijital oyunlar, ilk zamanlar eğlence amaçlı üretilmiş fakat zamanla eğitsel amaçlarla da kullanılmaya ve yaygın hale gelmeye başlamıştır (Ocak, 2013). Oyunların dijital ortamlarda, belirli eğitsel amaçlara ulaşmak için hazırlanmaya başlanmasıyla eğitsel dijital oyun kavramı literatüre girmiştir. Bilişsel, sosyal, davranışsal veya duygusal boyutlara sahip, belirli bir hedefe yönelik olarak öğrenmeyi sağlayan oyunlar, eğitsel dijital oyunlar biçiminde tanımlanmaktadır (Ocak, 2013). Eğitsel dijital oyunlar, bilgisayar oyunlarının motive edici ve eğlendirici özelliklerini barındırmaktadır ve öğretimsel ya da eğitsel amaçlı olarak diğer öğretim yöntemlerinin alternatifi, tamamlayıcısı ve zenginleştiricisi olarak kullanılabilirler (Çankaya ve Karamete, 2008). Eğitsel dijital oyunlar öğrenciye hoşça vakit geçirten ama gerçekleşen etkinlik içerisinde bilgiler de öğreten veya önceki bilgileri pekiştiren bir özelliktedir (Bayırtepe ve Tüzün, 2007). Hem ulusal hem de uluslararası literatürde dijital oyunların avantaj ve dezavantajları üzerinde sıklıkla tartışılmaktadır. Dijital oyunların öğrencilerde bağımlılık yaratması, öncelik verilmesi gereken etkinliklerden geri kalınmasına yol açması, saldırgan düşünce ve davranışlara neden olması bu oyunların zararları arasında sayılırken; el-göz koordinasyonunu sağlaması, dikkat toplama stratejilerini geliştirmesi, simgesel dilleri anlama, zihinde döndürme ve zihinsel bütünleme becerilerini artırması, görsel zekâyı geliştirmesi ise dijital oyunların faydaları arasında sıralanmaktadır (Smith, 2004). Dijital oyunların fayda ve zararları arasındaki ince çizginin oyunun türü, tasarım biçimi, oyun oynama süresi gibi değişkenlerle ilgili olduğu bir gerçektir. Lieberman, Fisk ve Biely (2009); iyi tasarlanan dijital oyunların çocukların öğrenmesini, bilişsel gelişimini, beceri geliştirmesini, sosyal etkileşimlerini,

fiziksel aktiviteyi ve sağlıklı davranışları teşvik edebilecek zengin, eğlenceli ve etkileşimli deneyimler sağlayabileceğini belirtmektedir. İyi tasarlanmayan dijital oyunlar ise şiddet içeren içerikleriyle korkuya, düşmanlığa, duyarsızlaşmaya ve saldırgan davranışlara yol açmakta; fiziksel aktivitede ve sosyal etkileşimde daha iyi harcanabilecek değerli zamanı tüketmektedir (Lieberman, Fisk ve Biely, 2009). Dolaylı olarak zararlı etkilere sahip oyunların yanında ayrıca bireylere doğrudan zarar vermek amacıyla kurgulanmış dijital oyunlar da bulunmaktadır. Nitekim son yıllarda intihar olayları ile doğrudan ilişkilendirilen Mavi Balina (Blue Whale) oyunu bu oyunların başında gelmektedir. Bu oyunda çocuk ve ergenlerin gerçeklik algıları ve bu algıları kontrol etme yetenekleri oyun boyunca verilen ağır görevler ile zayıflatılmakta, oyuncular kendilerine verilen görevleri yerine getirmeye mecbur bırakılmaktadırlar (Talu, 2019). Hedef kitlesi çocuk ve ergenler olan bu tür dijital oyunlar, hem eğitimcilerin hem de ebeveynlerin çocukların oynadığı oyunlara yönelik bilinçli olmasını gerektirmektedir. İntihar olaylarıyla doğrudan ilişkisi bulunan Mavi Balina oyunu 2018 yılı itibarıyla dünya üzerinde yaklaşık 200 gencin hayatını kaybetmesine neden olmuştur (Yılmaz ve Candan, 2018; Yücel, 2019; Yücel ve Şan, 2018).

Bununla birlikte, alanyazındaki birçok araştırma eğitsel amaçlarla ve doğru tasarım ilkeleriyle tasarlanan dijital oyunların eğitsel amaçlı kullanımlarının öğrencilerin akademik başarılarını, motivasyon ve tutumlarını, yabancı dil, yaratıcı düşünme, problem çözme, eleştirel düşünme ve iş birliği becerilerini artırdığını göstermektedir (Can ve Türkmen, 2017; Hong, Cheng, Hwang, Lee ve Chang, 2009; Oblinger, 2006; Ott ve Pozzi, 2009; Özer, 2017; Papastergiou, 2009; Park, 2012; Yang, 2012; Yang ve Chang, 2013). Eğitsel dijital oyunların bu faydaları literatürde sık tartışılan konular olsa da çocukların günlük hayatlarında bu tür oyunları oynayıp oynamadıkları, eğitsel dijital oyunlarla ne kadar ilgilendikleri ve oynadıkları ya da çoğunlukla hangi türde oyunlar oynadıklarına dair araştırma sayısı çok sınırlıdır. Alanyazında ortaokul, lise ve üniversite öğrencilerinin oyun tercihleri ve oyun tercih nedenleri üzerine yapılmış çalışmalar bulunmaktadır (Durdu, Tüfekçi ve Çağiltay, 2005; Pala ve Erdem, 2011; Taylan, Kara ve Durğun, 2017; Topal ve Aydın, 2018). İlkokul düzeyinde ise Öztapak (2017), ilkököl 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin oynadıkları oyunların incelenmesi amacıyla bir çalışma yapmış; İnal ve Çağiltay (2005) ilköğretim düzeyindeki öğrencilerin oyunlara ve oyun oynamaya karşı olan tutumlarını tespit etmek amacıyla bir araştırma yürütmüş, Üstündağ (2019) ise 4-6 yaş arasındaki çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunları araştırmıştır. Görüldüğü üzere ilkököl öğrencilerinin doğrudan dijital oyun oynama tercihlerine yönelik çok az araştırma bulunmaktadır. Squire (2002), birçok araştırmacının mevcut dijital oyunların eğitim değeri olan içerik sağlayıp sağlamadığını incelemekle ilgilenmediğini belirtmektedir. Bununla birlikte ilkököl ve ortaokul öğrencilerinin haftalık 4 ile 13 saat arasında dijital oyun oynadıkları, başka bir deyişle zamanlarının önemli bir kısmını dijital oyun oynamaya ayırdıkları bilinmektedir (Uluyol, Demiralay, Şahin ve Eryılmaz, 2014). 7-15 yaş aralığında çocuğu olan ebeveynlerle gerçekleştirilen bir araştırmada dijital oyunlara başlama yaşı ortalama 4,5 ve günlük oyun süresi ortalama 3 saat olarak tespit edilmiştir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Öğrencilerin dijital oyunlara ayırdıkları süre ve dijital oyunların öğrenciler üzerindeki etkileri düşünüldüğünde, ilkököl öğrencilerinin oyun tercihlerinin eğitsel olarak incelenmesinin ileride yapılacak planlamalar için önemli bir adım olduğu düşünülmektedir. Bu doğrultuda bu araştırmada; ilkököl öğrencilerinin dijital oyun tercihlerinin eğitsel bir perspektiften incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

- 1) İlkokul öğrencilerinin en çok tercih ettikleri dijital oyunlar nelerdir?
- 2) En çok tercih edilen dijital oyunlarda cinsiyet dağılımı nasıldır?
- 3) İlkokul öğrencilerinin en çok tercih ettikleri dijital oyunların eğitsel açıdan özellikleri nelerdir?

## 2. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, verilerin toplanması ve analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

### 2.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma betimsel araştırma desenlerinden tekil tarama modelinde desenlenmiştir. Geçmişte ya da şu an var olan bir durumu olduğu gibi araştırıp betimlemeyi temel alan tarama modelinde araştırmaya konu olan olay, olgu veya durum olduğu gibi betimlenmeye çalışılır (Karasar, 2015). Tekil tarama modelinde, araştırma tek değişkene odaklanır ve onun belirli bir dönemdeki durumu veya değişimini inceler (Şimşek, 2016). Bu çalışmada da ilkökul öğrencilerinin dijital oyun tercihleri var olduğu haliyle betimlenmiş ve oyunların eğitsel özellikleri incelenmiştir.

### 2.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu; 2017-2018 eğitim öğretim yılında İstanbul, Ankara ve Diyarbakır ilinde bulunan devlet okullarında öğrenim gören 563 ilkökul öğrencisi oluşturmaktadır. Örneklemin belirlenmesinde kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi; araştırmacıların, amaçlarına en iyi hizmet edebilecek katılımcıları seçmelerini ve gerekli örneklem büyüklüğü elde edilinceye kadar bu süreci sürdürmelerini içermektedir. Bu örnekleme yönteminde araştırmacılar basitçe kolay erişime sahip olan bireyleri çalışma gruplarına dâhil ederler (Cohen, Manion ve Morrison, 2011). Bu çalışmada da katılımcılar kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi kullanılarak seçilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunda yer alan öğrencilerin özellikleri Tablo 1’de verilmiştir.

**Tablo 1: Katılımcı Özellikleri**

	n	%
<b>Cinsiyet</b>		
Kız	296	53
Erkek	267	47
<b>Şehir</b>		
İstanbul	150	26.7
Ankara	237	42.1
Diyarbakır	176	31.2
<b>Sınıf Düzeyi</b>		
İkinci Sınıf	165	29.3
Üçüncü Sınıf	218	38.7
Dördüncü Sınıf	180	32
<b>Toplam</b>	563	100

Tablo 1’de görüldüğü gibi, çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin % 53’ü kız, %47’si ise erkektir. Öğrencilerin %26.7’si İstanbul, %42.1’i Ankara, %31.2’si ise Diyarbakır’da öğrenim görmektedir. Öğrencilerin %29.3’ü ikinci sınıf, %38.7’si üçüncü sınıf ve %32’si dördüncü sınıf öğrencisidir.

### **2.3. Verilerin Toplanması**

Araştırmada ilkokul öğrencilerinin en çok tercih ettikleri dijital oyunların verilerini toplamak için araştırmacı tarafından hazırlanan anket türündeki veri toplama aracı kullanılmıştır. Herhangi bir konuyla ilgili olarak fikirleri, görüşleri, tercihleri, davranışları, beklentileri ve eğilimleri belirlemeyi amaçlayan anketler, yapılandırılmış veya yapılandırılmamış sorular aracılığıyla bilgi toplayan veri toplama araçlarıdır (Blaban Salı, 2016). Bu araştırmada kullanılan ankette de yapılandırılmamış soru türleri tercih edilmiştir. Araştırmada kullanılan veri toplama aracı; öğrencilerin cinsiyet, sınıf düzeyi ve bilgisayarda, tablette ve cep telefonlarında oynadıkları oyunları yazmaları için oluşturulmuş üç açık uçlu sorudan oluşmaktadır. Öğrencilerden bilgisayarda, tablette ve cep telefonlarında en çok oynamayı tercih ettikleri beşer oyun toplam 15 oyun olacak şekilde yazmaları istenmiştir. Veri toplama aracı ilkokul eğitimi alanında uzman iki akademisyen tarafından incelenmiş ve dönütlere göre düzenlenmiştir.

### **2.4. Verilerin Analizi**

Verilerin analizi aşamasında, SPSS programı yardımıyla betimsel analiz tekniği kullanılmış, frekans hesabı yapılmıştır. Araştırmada toplanan verilerin geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak için veri toplama araçları uzmanlarca incelenmiş, araştırma süreci tüm ayrıntılarıyla betimlenmiştir. Ayrıca araştırmada elde edilen veriler ve analizler teyit edilebilirlik kapsamında uzman denetimine sunulmuştur.

### 3. BULGULAR

Bu bölümde, araştırma amaçlarına yönelik verilerden elde edilen bulgular sunulmuştur.

#### 3.1. En Çok Tercih Edilen Dijital Oyunlara Yönelik Bulgular

Araştırmanın ilk amacı, ilkokul öğrencilerinin en çok tercih ettikleri dijital oyunların neler olduğunun belirlenmesidir. Bu bağlamda ilkokul öğrencilerinin en çok oynadıkları 7 oyun belirlenmiştir. Bu oyunlar belirlenirken frekansı 100 ve üzeri olanlar en çok tercih edilenler arasında sayılmıştır. En çok tercih edilen 7 oyun Tablo 2’de verilmiştir.

**Tablo 2:** Katılımcıların En Çok Tercih Ettikleri 7 Dijital Oyun

Oyunlar	f
Araba Yarışı	285
Kıyafet Giydirme	256
Minecraft	198
Savaş-Silah	186
Tom	176
Futbol	138
Subway Surfers	128

Tablo 2’de verilen verilere göre, katılımcılar en çok araba yarışı tarzı oyunları oynamaktadır. Araştırmaya dâhil olan 563 öğrencinin 285 tanesi araba yarışı oynadığını belirtmiştir. Araba yarışı tarzı oyunlardan sonra en çok oynanan oyun ise kıyafet giydirme oyunları olmuştur. 256 öğrenci kıyafet giydirme oyunu oynadığını belirtmiştir. Kıyafet giydirme oyunlarından sonra 198 öğrenci ile Minecraft adlı oyun en çok oynanan oyun olmuştur. Araştırmanın bulgularından bir tanesi ise öğrencilere olumsuz örnek teşkil edebilecek davranışları içeren oyunların da ilkokul öğrencileri tarafından oynanmasıdır. Özellikle en çok oynanan oyunlar arasında yer alan şiddet içerikli savaş-silah oyunları bu kategoriye girmektedir. Oyunları şiddet ve tehlike içeriklerine göre analiz eden PEGI (Pan European Game Information) sistemi, oyunlardaki şiddet, kötü dil, korku, çıplaklık, uyuşturucu, ayrımcılık, kumar ve çevrimiçi oyun imkânı gibi etkenleri içerik tanımlayıcıları olarak belirtmekte ve bu etkenlere yönelik uyarılarda bulunmaktadır. Bu kapsamda içeriğinde bu tür etkenler barındıran oyunlar zararlı oyunlar kategorisinde değerlendirilmektedir. Ayrıca araştırmada, 6 öğrenci tarafından “Mavi Balina (Blue Whale)” oyununun oynandığı görülmüş, bu öğrencilerin öğretmenleri konuyla ilgili etik sınırlar içinde bilgilendirilmiştir. Oyunu oynayan öğrenci sayısı az gibi görünse de bu bulgu, oynanan oyunun tehlikesi bakımından önem arz etmektedir. Bu tarz oyunların özellikle öğrencilerde intihar olaylarına sebep olduğu düşünüldüğünde bu bulgunun önemi ortaya çıkmaktadır.

Bununla birlikte; araştırma bulgularına göre eğitsel dijital oyun oynayan ilkokul öğrencisi sayısı çok azdır. Araştırmaya dâhil olan öğrencilerden 26 tanesi kelime bulmaca ve türetme tarzı eğitsel

oyunları oynadıklarını belirtmişlerdir. Yine 18 öğrenci bilgi yarışması oynarken, sadece 8 öğrenci doğrudan eğitsel amaçlı üretilmiş ders içerikli oyunları oynamaktadır.

### 3.2. En Çok Tercih Edilen Dijital Oyunların Cinsiyete Dağılımına Yönelik Bulgular

Araştırmanın ikinci amacı; ilkokul öğrencilerinin en çok tercih ettikleri dijital oyunların cinsiyet dağılımına göre incelenmesidir. Bu amaca yönelik olarak elde edilen veriler Tablo 3'te verilmiştir. Bu kapsamdaki araştırma bulguları; araba yarışı, Minecraft, savaş-silah, futbol gibi oyunların daha çok erkek öğrenciler tarafından tercih edildiği yönündedir. Kıyafet giydirme oyunları tamamen kız öğrenciler tarafından tercih edilmekte; Tom ve Subway Surfers oyunları ise hem kız hem de erkek öğrenciler tarafından tercih edilmektedir.

**Tablo 3:** Katılımcıların En Çok Tercih Ettikleri Dijital Oyunların Cinsiyete Göre Dağılımı

Oyunlar	Kız (f)	Erkek (f)	Toplam (f)
Araba Yarışı	71	214	285
Kıyafet Giydirme	256	0	256
Minecraft	51	147	198
Savaş-Silah	33	153	186
Tom	94	82	176
Futbol	11	127	138
Subway Surfers	71	57	128

Tablo 3'te görüldüğü üzere; en çok oynanan 7 oyun arasında alanyazında erkek öğrencilerin daha fazla tercih ettiğine yönelik bulgular olan futbol, savaş-silah, minecraft gibi oyunları (Fromme, 2003) kız öğrenciler de oynamakta; erkek öğrenciler ise kız öğrencilerin oynadığı kıyafet giydirme oyunlarını oynamamaktadır.

### 3.3. İlkokul Öğrencilerinin En Çok Tercih Ettikleri Dijital Oyunların Eğitsel Özelliklerine Yönelik Bulgular

Araştırmanın temel amaçlarından üçüncüsü çocukların en çok oynadıkları oyunların eğitsel açıdan incelenmesidir. Bu bağlamda araştırma bulgularına göre belirlenen en çok oynanan dijital oyunlar tek tek ele alınmış ve eğitsel açıdan incelenmiştir.

#### 3.3.1. Araba Yarışı

Öğrencilerin en çok oynadığı oyun türü olan araba yarışı oyunları genellikle süreye karşı ya da internet üzerinden diğer kullanıcılara karşı arabalarla yapılan yarışlardır. Görsel 1'de gösterilen ve en çok oynanan araba yarışı oyunu olan Asphalt 8 oyunu Gameloft firması tarafından üretilmiştir. Oyun eğitsel amaçla üretilmiş bir oyun değildir. Oyunu üreten Gameloft firması; Aksiyon, Macera, Yarış, Strateji, Masa Oyunları, Puzzle ve Beyin Antremanı gibi kategorilerde üretim yapmaktadır. Firmanın



eğitsel oyun üretme gibi bir amacı bulunmamaktadır. Eğitsel içeriklere en yakın kategori Beyin Antrenmanı kategorisi gibi görünmesine karşın bu alanda ürettikleri oyunlar daha çok “Candy Crush” tarzı oyunlardır. Bu doğrultuda Asphalt 8 oyununun da eğitsel amaçla üretilmiş bir oyun olduğu söylenemez. İçerisinde sayıların ve renklerin aktif olarak kullanılması ve oyun dilinin İngilizce olması bu konularda katkı sağlama ihtimalini ortaya çıkarsa da doğrudan eğitsel bir amaçtan bahsetmek mümkün değildir. Bu tür oyunların dolaylı yoldan çocukların küçük kas becerilerini geliştireceği, yabancı dil becerilerine katkı sağlayacağı, görsel deneyimlerini artıracığı düşünülse de bu etkilerin çok sınırlı olacağı da göz önünde bulundurulmalıdır. Başka bir deyişle, araba yarışı türündeki oyunların eğitsel amaçla üretilmediği ve doğrudan eğitsel içerik barındırmadığı söylenebilir.



**Görsel 1.** *Araba Yarışı Türünde Bir Oyundan Ekran Görüntüsü*  
**Kaynak:** <https://www.tamindir.com/windows/asphalt-8-airborne/>

### 3.3.2. Kıyafet Giydirme

Kıyafet giydirme oyunları, oyunculara sunulan kıyafet çeşitlerinin sanal bir insan üzerine giydirilmesi ile oynanan oyunlardır. Görsel 2’de bir örneği gösterilen bu tür oyunlarda oyuncu, ekranın kenarında bulunan farklı renk ve tarzdaki kıyafet ve aksesuarları kendi istediği şekilde tasarlamakta ve yine istediği karaktere giydirmektedir. Eğitsel bir amaca yönelik tasarlanmamış olan bu oyunların; dolaylı yoldan öğrencilerin renk algısı, estetik ve yaratıcı düşünme, zihinsel bütünleme becerilerini geliştirme gibi olumlu etkileri olabilir. Ancak burada belirtilen etkiler, oyunların eğitsel amaçlı üretilen oyunlar olduğu anlamına gelmemektedir. Bu yüzden bu tarz oyunlar eğitsel dijital oyun olarak kabul edilmemektedir.



**Görsel 2:** *Kıyafet Giydirme Türünde Bir Oyundan Ekran Görüntüsü*  
**Kaynak:** <https://www.kraloyun.com/Kiz-Oyunlari>

### 3.3.3. Minecraft

İki moddan oluşan bu oyun, birinci modda hayatta kalmayı gerektirirken ikinci mod tamamen oyuncunun yaratıcılığına kalmıştır. Görsel 3'te oyuna örnek bir görsel verilmiştir. Oyun içinde farklı türde maddeler bulunmakta ve bu maddelerden istenilen her şey yapılabilmektedir. Oyuncu isterse bir bina inşa edebilir, isterse dünyanın diğer ucuna gidebilir, isterse inşa edilmiş bir şeyi parçalayabilir. Bu oyunun eğitsel yönü düşünüldüğünde; oyunun gereği olarak öğrencilerin hayal gücü ve yaratıcılıklarını kullanmaları gerekliliği göze çarpmaktadır. Oyun, dolaylı bir şekilde öğrencilerin zihinsel gelişimlerini destekleyebilir ve öğrencilerin yaratıcı becerilerini göstermelerine ve geliştirmelerine zemin hazırlayabilir. Öğrencilerde analiz ve sentez becerilerinin artırılmasına katkıda bulunabilir. Fakat diğer oyunlarda olduğu gibi bu oyun doğrudan eğitsel amaçlı bir oyun olarak kabul edilmemektedir. Bunun yanında, Minecraft oyununun üreticileri doğrudan eğitsel amaçlı Minecraft Education oyununu üretmişler ve kullanıma sunmuşlardır (Görsel 4). Bu oyun tamamen eğitsel bir amaçla üretilmiştir. İlkokul öğrencilerinin çoğunlukla oynadıkları oyun eğitsel amaçlı olan Minecraft Education değil, eğlence amaçlı olan Minecraft'tır.



**Görsel 3.** Minecraft Oyunu Ekran Görüntüsü

**Kaynak:** <https://cepkolik.com/minecraft-hileleri-251516/>



**Görsel 4.** Minecraft Educaiton Ekran Görüntüsü

**Kaynak:** <https://educathub.com/ogrencilerinize-ucretsiz-minecraft-education-edition-hediye-edin/>

### 3.3.4. Savaş-Silah

Oyuncuların silah, kılıç, bomba, tank gibi savaş araçlarıyla düşmanları yenmeye çalıştığı bu tarz oyunlar, çok fazla şiddet ve kan unsuru içermekle birlikte psikolojik açıdan kötü sonuçlar ortaya çıkarabilecek potansiyele sahiptirler. Görsel 5'te bir örneği gösterilen bu tür oyunlarda amaç her zaman karşı tarafa zarar vermek, öldürmek, yıkmak vb.dir ve rakipleri yenmek için her türlü yola başvurulabilmektedir. Bu tür oyunların eğitsel faydaları olmamakla birlikte; psikolojik olarak birçok kötü sonuç doğurma ihtimalleri bulunmaktadır. Oyunların öğrencilerde saldırgan düşünce, tutum ve davranışları artıracağı, saldırganlık ve şiddet eğilimlerini artıracağı bir gerçektir. Aynı zamanda bu tür oyunlar oynayan bireyler şiddete duyarsızlaşma, şiddeti normalleştirme gibi tehlikelerle de karşı karşıya kalmaktadırlar. Savaş-silah oyunlarının derecelendirme kuruluşları tarafından incelenmesi sonucu genel olarak 18 yaş ve üstü için uygun olduğu belirtilmiş olmasına rağmen ilkökul öğrencileri tarafından en çok oynanan oyunlar arasında olmaları bir başka tehlikeli boyuttur.



**Görsel 5:** Savaş-Silah Türü Oyunlara Yönelik Ekran Görüntüsü  
**Kaynak:** <https://www.youtube.com/watch?v=AsbMMR1bFfc>

### 3.3.5. Tom Oyunları

Birçok farklı türü bulunan Tom oyunlarında ana karakter Tom isimli bir kedidir. Bu kedi bazı versiyonlarda oyuncunun konuşmasını tekrarlar. Bazı versiyonlarda ise oyuncunun Tom avatarıyla bazı görevleri tamamlayarak altın toplama gibi amaçları vardır. Görsel 6'da ekran görüntüsü verilen bu tür oyunlar özellikle dil öğretimi sürecinde konuşma ve dinleme becerilerinin geliştirilmesine dolaylı yünden hizmet etme potansiyeline sahiptir. Bu oyun türünün ana dili ya da yabancı/ikinci dil öğretimi süreçlerinde özellikle telaffuz becerilerinin geliştirilmesinde dolaylı olarak etkili olabilecek olması Tom oyunlarının eğitsel oyunlar olduğu anlamına gelmemektedir.



**Görsel 6.** Tom Oyunlarına Yönelik Ekran Görüntüsü  
**Kaynak:** <https://benim-konusan-tom.indir.com/android>

### 3.3.6. Futbol Oyunları

Futbol oyunları, futbol topu ile rakiplere gol atmaya çalışılan, internet üzerinden farklı kullanıcılarla da oynanabilen bir oyun türüdür. Görsel 7'de bir örneğine yönelik ekran görüntüsü verilen bu tür oyunlar, eğitsel amaçlı değil eğlence amaçlı üretilen oyunlardır. Dolaylı yünden el-göz koordinasyonu ve sayma becerilerinin gelişmesi gibi faydalı sonuçlar doğurabilecek olsa da, bu etkilerin sınırlı olacağı ve bu oyunların eğitsel dijital oyunlar olmadığı göz önünde bulundurulmalıdır.



**Görsel 7.** Futbol Oyunlarına Yönelik Ekran Görüntüsü

**Kaynak:** <https://apkpure.com/tr/online-head-ball/com.izmo.onlinekafatopu>

### 3.3.7. Subway Surfers

Ray üzerinde sürekli koşan karakter ile oynanan bu oyunda amaç raylar üzerindeki altınları toplarken diğer cisimlere ve araçlara çarpmadan koşmaya devam etmektir. Görsel 8’de ekran görüntüsü verilen bu tür oyunların eğitsel yönü ise yine el-göz koordinasyonunun sağlanması ve dikkat, konsantrasyon becerilerinin oyun sürecinde işe koşulması olarak sıralanabilir. Diğer oyunlarda olduğu gibi bu durum bu tür oyunların eğitsel dijital oyun oldukları anlamına gelmemektedir.



**Görsel 8.** Subway Surfers Oyununa Yönelik Ekran Görüntüsü

**Kaynak:** <https://apkpure.com/tr/videos-trick-subway-surfers-free-run/com.subwayvideo.suffercointrick>

Araştırmanın bulgularında, araştırma amaçları arasında yer almamasına rağmen önemli olduğu düşünülen bazı bulgulara rastlanmıştır. En çok oynanan dijital oyunlar arasına girmemesine ve az oynanmasına rağmen “Mavi Balina” tarzı intihara kadar sürükleyebilen tehlikeli dijital oyunların bazı öğrenciler tarafından oynandığı tespit edilmiştir. Bir öğrencinin bile bu tarz oyunları oynamasının büyük tehlike arz etmesi açısından araştırmada bu bulguya da yer verilmiştir. Bazı öğrencilerin ise bu tarz oyunları oynadıklarını kâğıda yazdıkları, sonrasında silerek başka oyunlar yazdıkları görülmüştür.

#### 4. TARTIŞMA ve SONUÇ

Genel amacı ilkökul öğrencilerinin dijital oyun tercihlerinin eğitsel bir perspektiften incelenmesi olan bu araştırmanın sonuçlarına göre ilkökul öğrencileri en çok araba yarışı, kıyafet giydirme, Minecraft, savaş-silah, Tom, futbol, Subway Surfers gibi dijital oyunları tercih etmektedirler. Araştırma sonuçları; araba yarışı, Minecraft, savaş-silah, futbol gibi oyunları daha çok erkek öğrencilerin tercih ettiğini göstermektedir. Kıyafet giydirme oyunları tamamen kız öğrenciler tarafından tercih edilmekte; Tom ve Subway Surfers oyunları ise hem kız hem de erkek öğrenciler tarafından tercih edilmektedir. Öztapak (2017) tarafından gerçekleştirilen araştırmada da bu araştırma sonuçlarına paralel olarak kız öğrencilerin en çok kıyafet giydirme, erkek öğrencilerin ise savaş-silah-dövüş oyunları, araba yarışı, Minecraft gibi oyunlar oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Üstündağ (2019) tarafından gerçekleştirilen araştırmada 4-6 yaş arası çocukların daha çok boyama, hayvan karakterlerin bulunduğu oyunlar, araba oyunları ve çizgi film kahramanlarının bulunduğu oyunları tercih ettikleri belirlenmiştir.

Araştırma sonucuna göre cinsiyet bağlamında erkek öğrencilerin çoğunlukla oynadığı araba yarışı, savaş-silah vb. gibi oyunları kız öğrencilerin de oynadığı görülmektedir. Özellikle araba yarışı oyunlarında kız öğrencilerin sayısı azımsanmayacak kadar fazladır. Fakat kız öğrencilerin çoğunlukla oynadığı kıyafet giydirme gibi oyunları erkek öğrencilerden hiç oynayan olmadığı görülmüştür. Bu durum, özellikle erkek öğrencilerin oyun tercihlerinde cinsiyetin önemli bir değişken olduğunu göstermektedir. Alanyazında yapılan araştırmalar incelendiğinde de, cinsiyetin dijital oyun tercihleri, oynanan oyun türleri ve oyun oynama süresinde önemli bir değişken olduğu görülmüştür (Bonanno ve Kommers, 2005; Durdu, Tüfekçi ve Çağıltay, 2005; Gülfidan, 2003; İnal ve Çağıltay, 2005; Vermeulen ve Van Looy, 2016). Prensky (2001) de, cinsiyetin dijital oyun tercihinde önemli olan değişkenlerden biri olduğunu belirtmektedir. Bu çalışmanın ortaya koyduğu sonuçlarla benzer bir biçimde alanyazında incelenen çalışmalar da erkeklerin daha çok savaş, silah, dövüş, spor, aksiyon oyunlarını tercih ettiğini göstermektedir (Fromme, 2003; Quaiser-Pohl, Geiser ve Lehmann, 2006). Bu araştırmayla paralel olmayan bir araştırma sonucuna göre kız öğrenciler daha çok eğitici, mantık ve beceri geliştirici oyunları tercih etmektedirler (Quaiser-Pohl, Geiser ve Lehmann, 2006). Araştırma sonuçları arasındaki bu farklılığın katılımcı grubun yaş ortalamalarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Nitekim bahsi geçen araştırmanın katılımcılarını ortaokul öğrencileri oluşturmaktadır. Bu durumda erkek öğrencilerin her yaş düzeyinde aynı tür oyunları tercih ettiği, kız öğrencilerin tercihlerinin ise yaş düzeyine göre değiştiği söylenebilir.

Araştırma sonuçlarında; ilkökul öğrencilerinin en çok tercih ettikleri oyunlarda eğitsel dijital oyunlara rastlanmamıştır. Öğrenciler tarafından oynanan bazı oyunlar, doğrudan olmasa da dolaylı yönden öğrencilere fayda sağlayabilecek yönleri sahiptir. Örneğin bir hayatta kalma oyunu olan Minecarft oyununda hayal gücü kullanımı, kıyafet giydirme oyunlarında görsel sanat ve estetik içeriklerinin yer alması, Subway Surfers gibi aksiyon oyunlarının el-göz koordinasyonu ve refleks açısından gelişim sağlaması gibi unsurlar bu tür oyunların öğrenciler üzerinde olumlu etkiye sahip olabilecek yönleri arasındadır. Bununla birlikte literatür bu oyunları eğitsel dijital oyun olarak sınıflandırmamıştır. Araştırmanın diğer sonuçları öğrencilerin savaş-silah oyunları gibi tehlikeli kategoride yer alabilecek oyun türlerini tercih ettiklerini göstermektedir. İlgili alanyazın, şiddet içerikli oyunların öğrencilerin saldırganlık davranışı üzerindeki etkisi konusunda tartışmalı bir görünüm sergilemektedir. Nitekim bazı araştırmalar bu tür oyunların öğrencilerin saldırganlık ve şiddete eğilimlerini ve bu tür duygularını artırdığı, toplum yanlısı davranışları azalttığı yönünde bulgular elde etmektedir (Anderson ve Bushman, 2001; Anderson ve Murphy, 2003). Yiğit Açıkgöz ve Yalman (2018) tarafından gerçekleştirilen araştırmada da bu tür oyunlar oynayan çocukların kurgusal ve gerçek

yaşam arasında ayrımı yapamadıkları, oyunlardaki olumsuz davranışları gündelik yaşamlarına da taşıdıkları sonucuna ulaşılmıştır. Hatta Greitemeyer (2018) tarafından gerçekleştirilen çalışmada şiddet içerikli dijital oyunların yalnızca bu oyunları aktif olarak oynayan oyuncuların değil, bu oyuncularla aynı sosyal ağda bulunan diğer oyuncuların da saldırganlık eğilimlerini artırdığına yönelik sonuçlar elde edilmiştir. Alanyazındaki bazı araştırmalar ise şiddet içerikli oyunlar oynayan kız öğrencilerin saldırganlık eğilimlerinin artmadığı ancak erkek öğrencilerin saldırganlık eğilimlerinin arttığını göstermektedir (Polman, de Castro ve van Aken, 2008). Bazı araştırmacılar ise şiddet ve saldırganlık gibi duyguların dijital oyunlar aracılığıyla dışa vurulmasının bireyleri rahatlatarak bu duyguların gerçek yaşama aktarımını azaltacağını savunmaktadır (Chester, 2017; Ferguson ve Rueda, 2010). Ferguson (2007) da, yaptığı meta analiz çalışmasının sonuçlarının şiddet içerikli dijital oyun oynamanın saldırgan davranışa yol açtığı sonucunu desteklemediğini belirtmektedir. Yine de, saldırganlık ve şiddet içerikli dijital oyun arasında bir ilişki bulamayan çalışma sayısının sınırlı olması, bu tür oyunların içeriklerine, oynama sürelerine, çocuklar üzerindeki etkisine daha çok odaklanılmasını gerektirmektedir.

Araştırma amaçları arasında yer almamasına rağmen elde edilen önemli bulgulardan olduğu düşünülen tehlikeli dijital oyunların bazı ilkokul öğrencilerinin dijital oyun tercihleri arasında yer alması, bu tür oyunların öğrencilerin kendilerine zarar vermeleri ve hatta intihara kadar teşebbüs etmeleri gibi çok tehlikeli sonuçlara yol açacak olması açısından önlem alınması gereken konulardandır. Mavi Balina (Blue Whale) tarzı oyunlarda öğrencilere yapmaları gereken belirli sayıda görev verilmekte ve en son görev oyuncunun intihar etmesini gerektirmektedir. Bir diğer dikkat çeken bulgu ise tehlikeli dijital oyunları oynayan öğrencilerin bu durumu saklama çabalarıdır. Tepki görme ve oyunu oynamanın engellenmesi gibi sebeplerden kaynaklı olabilecek bu durum ailelerin ve eğitimcilerin daha titiz olmaları gerektiğini göstermektedir.

Tüm bu sonuçlar ışığında eğitimci, araştırmacı ve ailelere yönelik şu önerilerde bulunulabilir:

- Aileler ve eğitimciler öğrencilerin oynadıkları dijital oyunların takibini yaparak onlara bu konuda rehberlik yapmalıdır.
- Öğrencilerin oynadığı oyunları eğitsel açıdan inceleyen daha kapsamlı araştırmalar yapılmalıdır.
- İlkokul öğrencilerinin oyun tercihlerinin cinsiyet, öğrenim düzeyi gibi değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığının tespiti için nicel araştırmalar tasarlanmalıdır.
- İlkokul öğrencilerinin oyun tercihlerinin nedenleri, eğitsel dijital oyun algıları ve dijital oyun oynama alışkanlıkları kapsamlı nitel araştırmalarla incelenmelidir.
- Dijital oyunların öğrenciler üzerindeki etkisinin daha ayrıntılı olarak araştırılması için boylamsal çalışmalar desenlenmelidir.
- Öğrencilerin eğitsel dijital oyunlara ilgi duyması için ilgi, ihtiyaç ve gereksinimlerine yönelik daha fazla eğitsel dijital oyun tasarlanmalıdır.
- “Mavi Balina” gibi ciddi derecede tehlikeli dijital oyunlar yetkili kurum ve kuruluşlar tarafından tamamıyla ortadan kaldırılmalıdır.

Bu araştırma; dikkate aldığı değişkenler, örnekleme metodolojisi ve örnekleme büyüklüğü ile sınırlıdır. Bununla birlikte, veri toplama aracı öz bildirim dayalı olduğundan, veriler ilkokul öğrencilerinin gerçek oyun tercihlerini yansıtmayabilir.

## KAYNAKLAR

- Akpınar, E., Aktamış, H., ve Ergin Ö. (2005). Fen Bilgisi dersinde eğitim teknolojisi kullanılmasına ilişkin öğrenci görüşleri. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(1), 93-100.
- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, C.A. ve Murphy, C.R. (2003) Violent video games and aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 29, 423-429.
- Balaban Sarı, J. (2016). Verilerin toplanması. A. Şimşek (Ed.), *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri* içinde (s.134-161). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Binark, M., Bayraktutan-Sütcü, G. ve Fidaner, I.B. (2009). *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu*. İstanbul: Kalkedon.
- Bonanno, P. ve Kommers, P.A.M. (2005). Gender differences and styles in the use of digital games. *Educational Psychology*, 25(1), 13-41.
- Can, M.Z. ve Türkmen, B. (2017). Bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitimine katkısının araştırılması: Anadili Türkçe olan 100 yükseköğretim öğrencisi üzerinde yapılan araştırma örneği. *Tarih Okulu Dergisi*, 10(31), 399-435.
- Chester, D. (2017). The Role of positive affect in aggression. *Current Directions in Psychological*, 26(4), 366-370.
- Cohen, L., Manion, L., ve Morrison, K. (2011). *Research methods in education (7th ed.)*. New York, NY: Routledge.
- Çankaya, S. ve Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Durdu, P., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). Üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arasında karşılaştırmalı bir çalışma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66-76.
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A Meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatr*, 78(4), 309-316.
- Ferguson, C. J. ve Rueda, S. M. (2010). The Hitman study: Violent video game exposure effects on aggressive behavior, hostile feelings, and depression. *European Psychologist*, 15(2), 99-108.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture, game studies. *The International Journal of Computer Game Research*, 3(1). Erişim adresi <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>
- Gülfidan, C. (2003). *Perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education* (Yüksek Lisans Tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80, 216-219.

- Hong, J.C., Cheng, C.L., Hwang, M.Y., Lee, C.K. ve Chang, H.Y. (2009). Assessing the educational values of digital games. *Journal of Computer Assisted Learning*, 25, 423-437.
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- IBIS Capital (2016). *Global gaming investment review*. UK, London: Investment Banking. Erişim adresi [http://www.ibiscap.com/files/7814/6537/5525/IBIS\\_Capital\\_Global\\_Gaming\\_Investment\\_Review.pdf](http://www.ibiscap.com/files/7814/6537/5525/IBIS_Capital_Global_Gaming_Investment_Review.pdf)
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. *Eğitimde Yeni Yönelimler II, Eğitimde Oyun Sempozyumu* içinde (71-74 ss.). Ankara, Türkiye.
- Karasar, N. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemi (28. Baskı)*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişimler ve yaklaşımlar. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama* içinde (s.20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Lieberman, D.A., Fisk, M., C. ve Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: From research to design. *Computers in the Schools*, 26(3), 299-313.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Oblinger, D.G. (2006). Games and learning: Digital games have the potential to bring play back to the learning experiences. *Educause Quarterly*, 29(3), 5-7.
- Ocak, M. (2013). Eğitsel dijital oyunların eğitimde kullanımı. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama* içinde (s.54-55). Ankara: Pegem Akademi.
- Ott, M. ve Pozzi, F. (2009). Digital games as creativity enablers for children. *Behaviour & Information Technology*, 31(10), 1011-1019.
- Özer, F. (2017). *Ciddi oyunların ilkokul 4.sınıf öğrencilerinin Fen Bilimleri dersi akademik başarılarına, derse yönelik motivasyonlarına ve problem çözme becerilerine etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Öztabak, M.Ü. (2017). İlkokul 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin oynadıkları oyunların incelenmesi. *Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(3), 797-822.
- Pala, F.K. ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based Learning in high school computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, 52(1), 1-12.
- Park, H. (2012). Relationship between motivation and student's activity on educational game. *International Journal of Grid and Distributed Computing*, 5(1), 101-114.
- Polman, H., de Castro, B. O. ve van Aken, M. A. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior*, 34(3), 256-264.
- Premsky, M. (2001). *Digital game-based learning*. USA, New York: McGraw-Hill.
- Quaiser-Pohl, C., Geiser, C., ve Lehmann, W. (2006). The relationship between computer game preference, gender and mental-rotation ability. *Personality and Individual Differences*, 40, 609-619.



- Smith, G. (2004). How do computer games affect your children?. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, 17(9), 72-80.
- Squire, K. (2002) Cultural framing of computer/video games. *The International Journal of Computer Game Research*, 2(1).
- Stewart, J. ve Misuraca, G. (2013). *The industry and policy context for digital games for empowerment and inclusion: Market analysis, future prospects and key challenges in videogames, serious games and gamification*. European Commission, JRC Scientific and Policy Reports.
- Şahin, Y.L. (2017). Çocuklar ve dijital oyunlar. (H.F. Odabaşı, Ed.). *Dijital yaşamda çocuk içinde* (s.177-191). Ankara: Pegem Akademi.
- Şimşek, A. (2016). Araştırma modelleri. A. Şimşek (Ed.). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri içinde* (s.80-107). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Talu, E. (2019). Bir oyundan ötesi: “Mavi Balina” (The Blue Whale) adlı oyunun Shneidman’ın “İntihar Küpü” modeli bağlamında analizi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 1044-1078.
- Taylan, H., Kara, H. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Topal, M. ve Aydın, F. (2018). Üniversite öğrencilerinin bilgisayarda oyun oynama alışkanlıkları ve bilgisayar oyun tercihlerinin incelenmesi: Sakarya Üniversitesi örneği. *ERPA 2018 International Congresses on Education içinde* (203-210 ss.). İstanbul, Türkiye.
- Uluyol, Ç., Demiralay, R., Şahin, S. ve Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen adaylarının oyun tercihleri ve bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelenmesi: Gazi Üniversitesi örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3(2), 1-7.
- Üstündağ, A. (2019). 4-6 yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 1-19.
- Vermeulen, L. ve Van Looy, J. (2016) “I Play So I Am?” A gender study into stereotype perception and genre choice of digital game players. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(2), 286-304.
- Yang, Y. T. C. (2012). Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: digital games for developing students' problem solving and learning motivation. *Computers & Education*, 59(2), 365-377.
- Yang, Y. T. C. ve Chang, C.H. (2013). Empowering students through digital game authorship: Enhancing concentration, critical thinking, and academic achievement. *Computers & Education*, 68, 334-344.
- Yılmaz, M. ve Candan, F. (2018). Oyun sanal intihar gerçek: “The Blue Whale Challenge/Mavi Balina” oyunu üzerinden kurulan iletişimin neden olduğu intiharlar üzerine kuramsal bir değerlendirme. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 29, 270-283.
- Yiğit Açıkgöz, F. ve Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: Gta 5 oyunu örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 29, 163-180.
- Yücel, V. (2019). Zararlı dijital oyunlar ve çocuklar. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 6(7), 340-353.
- Yücel, G. ve Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: Blue Whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 9(32), 87-100.

## EXTENDED ABSTRACT

Games, defined as entertaining and self-motivating activities that allows the self-learning of the child through experience, sometimes with predetermined and known rules, and sometimes spontaneous, and includes the emotions of happiness, enthusiasm, excitement and curiosity, acquired a different dimension with technological advances. Technological games played on digital media are called the digital games. Games with cognitive, social, behavioral or emotional dimensions and allow learning towards a specific goal are called educational digital games. Educational digital games include the motivational and entertaining features of computer games and could be employed as an alternative, complementary and improving supplements to other educational instruction methods. Although the advantages and disadvantages of educational digital games are frequently discussed in both national and international literature, no previous study was conducted on whether children played these games in daily life, how much they were interested in and played with educational digital games, or what kind of games they preferred. Considering the time that students devote to playing digital games and the effects of digital games on students, it was considered that educational analysis of gaming preferences of primary school students would be an important step towards planning the future. Thus, the present study aimed to analyze the digital game preferences of primary school students from an educational perspective. Based on this aim, the following research questions were determined in the study:

- What are the most preferred digital games by primary school students?
- What is the gender distribution among the players of the most preferred digital games?
- What are the educational features of the digital games that are most preferred by primary school students?

The study was designed with the single survey model, a descriptive research design. The study group included 563 primary school students attending public schools in Istanbul, Ankara and Diyarbakır provinces in 2017-2018 academic year in Turkey. Convenience sampling method was employed to assign the participants. In the study, a data collection instrument developed by the author was used to collect the data on the digital games played by primary school students. The data collection instrument included three open-ended questions that included the gender and grade of the students and the preferred games they play on computers, tablets and mobile phones. Statistical analysis of the data was conducted with SPSS software and the frequency distributions were analyzed.

The study findings demonstrated that the participants mostly played car racing, dress-up, Minecraft, war, Tom, soccer and Subway Surfers games. Furthermore, it was observed that the "Blue Whale" game was played by 6 students, and the teachers of the students were informed about this in accordance with ethical limits. Although the number of students who played the game seemed to be small, this finding was important due to the dangerous nature of the game. The study data demonstrated that car racing, Minecraft, war, and soccer games were mostly preferred by male students. Dress-up games were only preferred by female students, while both male and female students preferred Tom and

Subway Surfers games. It was observed that car racing, war, etc. games were played by female students as well as the male students. Especially the number of female students who played car racing was significantly high. However, it was also observed that male students did not play dress-up games, which were mostly preferred by female students. This demonstrated that gender perception was significant in game preferences, especially among male students. The absence of educational digital games among the most preferred digital games by primary school students was a significant finding. Certain games preferred by the students have aspects that may benefit students indirectly, but not directly. For instance, the use of imagination in the Minecraft game, the presence of visual arts and aesthetic content in dress-up games, the development of hand-eye coordination and reflexes in action games such as Subway Surfers were among the aspects that could have positive effects on students. However, these games are not considered in the educational digital game category. On the other hand, the study findings demonstrated that students preferred games that could be included in the dangerous games category such as war games.

The following recommendations are presented based on the study findings:

- Parents and educators should monitor the digital games played by the students and assist them about their habits.
- Harmful and dangerous digital games such as "Blue Whale" should be banned by authorized institutions and organizations.
- Educational digital games should be developed based on the interests and needs of students to raise their interest in educational digital games.
- Further comprehensive studies should be conducted to investigate the games played by students from an educational perspective.
- Quantitative studies should be conducted to determine whether there are differences between the game preferences of primary school students based on variables such as gender and education level.
- The reasons for primary school students' game preferences, their perceptions about educational digital games and their digital gaming habits should be investigated in comprehensive qualitative studies.
- Longitudinal studies should be conducted to investigate the detailed impact of digital games on students.

The present study was limited by the analyzed variables, sampling methodology and sampling size. Furthermore, since the data collection instrument was based on self-report, the data may not reflect the actual game preferences of primary school students.