

**T.C.  
YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ  
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANABİLİM DALI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Cumaali GÜNDOĞDU**

**KİMLİK DİJİTAL OYUN KAVRAMINA YÖNELİK: BİR META-SENTEZ  
BETİMLEME**

**TEZ YÖNETİCİSİ  
Doç. Dr. Bekir Barış CİHAN**

**YOZGAT-2021**



**YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ**  
**BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK SAYFASI**

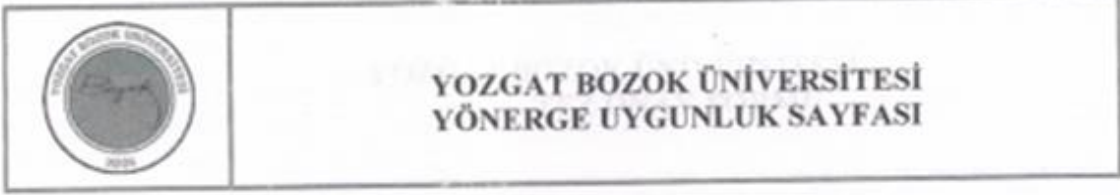
YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ  
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

T.C.

**YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ**  
**SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim. Aynı zamanda bu kural ve davranışların gerektirdiği gibi, bu çalışmanın özünde olmayan tüm materyal ve sonuçları tam olarak aktardığımı ve referans gösterdiğimi belirtirim.

Yrd. Doç. Dr. Hatice GÜMÜŞDAĞ  
Araştırma Gözetmeni  
İmza



T.C.

**YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ  
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

“Dijital Oyun Kavramına Yönelik Bir Meta-Sentez Betimleme” adlı Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı yüksek lisans tezi, Yozgat Bozok Üniversitesi Lisansüstü Tez Önerisi ve Tez Yazma Yönergesi'ne uygun olarak hazırlanmıştır.



**YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ  
TEZ ONAY FORMU**

T.C.

**YOZGAT BOZOK ÜNİVERSİTESİ  
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

Enstitümüzün Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı 90110318001 öğrenci numaralı öğrencisi Cumali GÜNDOĞDU'nun hazırladığı "Dijital Oyun Kavramına Yönelik Bir Meta-Sentez Betimleme" başlıklı tezi ile ilgili tez savunma sınavı, Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri gereğince 19/01/2020 tarihinde (saat: 15:00) yapılmış, tezin onayına oy birliği/oy çokluğu ile karar verilmiştir.

**ONAY:**

Bu tezin kabulü, Enstitü Yönetim Kurulu'nun ...../...../..... tarih ve .....sayılı Enstitü Yönetim Kurulu Kararı ile onaylanmıştır.

Prof.Dr.Yalçın ARAL  
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü

## ÖZET

### Yüksek Lisans Tezi

## DİJİTAL OYUN KAVRAMINA YÖNELİK: BİR META-SENTEZ BETİMLEME

### Cumaali GÜNDOĞDU

Bu çalışmada, Türkiye’de dijital oyun ile ilgili olan araştırmaların mevcut durumunu, yapılmış araştırma bulgularından hareketle yeniden ortaya koymak amaçlanmıştır. Çalışmada nicel, nitel ve karma araştırma bulgularını sentezlemek için nitel araştırma deseni olan meta-sentez araştırma yöntemi kullanılmıştır.

Dâhil edilme ve hariç tutulma kriterleri göz önünde tutularak bu meta-sentez çalışmanın amacına hizmet edebilecek nitel, nicel ve karma araştırma yöntemleri kullanılarak 2008-2019 yıllarında hazırlanmış 36 Yüksek Lisans Tezi, 6 Doktora Tezi ve 35 Makale olmak üzere toplam 77 çalışma araştırma kapsamına alınmıştır.

Bu kapsamda ele alınan çalışmalar; 7 ana tema ve 34 alt tema altında gruplandırılmıştır. Dijital oyunların tutum, gelişim, sağlık, eğitim ve psikolojik açıdan bireylere olan olumlu ve olumsuz etkileri görülmüştür.

Sonuç olarak dijital oyunlar bilinçli, sınırlı, doğru ve faydalı bir biçimde kullanıldığında insanları günlük hayatta fiziksel, zihinsel, duyuşsal ve psikomotor açıdan destekleyebildiği görülmüştür. Rastgele, zamansızca, yanlış ve boş bir uğraş olarak kullanıldığında ise bireyin sağlık sorunları yaşamasına ve aynı zamanda oyun bağımlısı olmasına neden olabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Eğitimde sıkça tercih edilmesi öğrenmeyi zevkli hale getirip, motivasyonu ve akademik başarıyı artırmıştır. Cinsiyet, yaş ve ebeveyn tutumu gibi değişkenler ile dijital oyunun ilişkisi görülmüştür. Çocuklara, ebeveynlere ve öğretmenlere yönelik dijital oyun hakkında bilgilendirme çalışmalarının faydalı olacağı düşünülmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, Dijital Oyun, Bilgisayar Oyunu, Meta-sentez.

## **ABSTRACT**

### **Master Thesis**

#### **FOR THE DIGITAL GAME CONCEPT: A META-SYNTHESIS DESCRIPTION**

**Cumaali GÜNDOĞDU**

This study aims to present the current status of research related to digital game in Turkey, based on the research findings. In the study, the meta-synthesis research method, which is a qualitative research design, was used to synthesize quantitative, qualitative and mixed research findings.

Considering the inclusion and exclusion criteria, a total of 77 studies, 36 Master Theses, 6 Doctoral Theses and 35 Articles, prepared in 2008-2019 by using qualitative, quantitative and mixed research methods that can serve the purpose of this meta-synthesis study, were included in the study.

Studies handled in this context; It is grouped under 7 main themes and 34 sub-themes. The positive and negative effects of digital games for individuals in terms of attitude, development, health, education and psychology were observed.

As a result, it has been concluded that when digital games are used in a conscious, limited, correct and useful manner, they can support people in daily life physically, mentally, affectively and psychomotorly. However, when used randomly, timelessly, incorrectly and as an empty pursuit, it could cause the individual to experience health problems and also become addicted to games. When frequently used in education, it not only makes learning enjoyable but also increases motivation and academic success. The relationship between the digital game and variables such as gender, age and parental attitude was observed. It is thought that informative studies for children, parents and teachers about digital game will be beneficial.

**Keywords:** Game, Digital Game, Computer Game, Meta-synthesis.

## İÇİNDEKİLER DİZİNİ

<b>BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK SAYFASI .....</b>	<b>i</b>
<b>YÖNERGE UYGUNLUK SAYFASI .....</b>	<b>ii</b>
<b>TEZ ONAY FORMU .....</b>	<b>iii</b>
<b>ÖZET .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>İÇİNDEKİLER.....</b>	<b>vi</b>
<b>TABLolar DİZİNİ.....</b>	<b>viii</b>
<b>ŞEKİL LİSTESİ .....</b>	<b>ix</b>
<b>KISALTMALAR DİZİNİ.....</b>	<b>x</b>
<b>ÖNSÖZ .....</b>	<b>xi</b>
<b>1. GİRİŞ.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Problemin Durumu .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Araştırmanın Amacı.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3. Araştırmanın Önemi .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4. Sayıtlar .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5. Sınırlılıklar .....</b>	<b>3</b>
<b>1.6. Tanımlar .....</b>	<b>3</b>
<b>2. GENEL BİLGİLER .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1. Oyun Kavramına Genel Bakış .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2. Dijital Oyun Kavramına Genel Bakış.....</b>	<b>7</b>
<b>2.3. Dijital Oyun Türleri .....</b>	<b>11</b>
<b>2.4. Dijital Oyunun Etkileri .....</b>	<b>13</b>
<b>2.5. Dijital Oyunun Olumlu Etkileri .....</b>	<b>14</b>
<b>2.6. Dijital Oyunun Olumsuz Etkileri.....</b>	<b>15</b>
<b>2.7. Bağımlılık ve Dijital Oyun Bağımlılığı .....</b>	<b>17</b>
<b>2.8. Dijital Oyun Sektörü ve Türkiye.....</b>	<b>19</b>
<b>3. GEREÇ VE YÖNTEM .....</b>	<b>22</b>
<b>3.1. Araştırma Modeli .....</b>	<b>22</b>

<b>3.2. Verilerin Toplanması .....</b>	<b>23</b>
<b>3.3. Verilerin Dahil Edilme Kriterleri .....</b>	<b>26</b>
<b>3.4. Verilerin Analizi .....</b>	<b>26</b>
<b>3.4.1. Meta-senteze dahil edilen çalışmalar .....</b>	<b>27</b>
<b>4. BULGULAR .....</b>	<b>37</b>
<b>4.1. Dijital Spor Oyununa Ait Bulgular.....</b>	<b>37</b>
<b>4.2. Dijital Oyun ve Çocuğa Ait Bulgular.....</b>	<b>37</b>
<b>4.3. Dijital Oyun ve Eğitime Ait Bulgular .....</b>	<b>38</b>
<b>4.4. Dijital Oyun ve Gelişime Ait Bulgular.....</b>	<b>39</b>
<b>4.5. Dijital Oyun ve Psikolojiye Ait Bulgular.....</b>	<b>40</b>
<b>4.6. Dijital Oyun ve Sağlığa Ait Bulgular .....</b>	<b>44</b>
<b>4.7. Dijital Oyun ve Tutuma Ait Bulgular.....</b>	<b>44</b>
<b>5. TARTIŞMA.....</b>	<b>46</b>
<b>6. SONUÇ VE ÖNERİLER .....</b>	<b>57</b>
<b>7. KAYNAKLAR.....</b>	<b>59</b>
<b>8. ÖZGEÇMİŞ .....</b>	<b>77</b>



## TABLOLAR DİZİNİ

<b><u>Tablo No</u></b>	<b><u>Sayfa No</u></b>
<b>Tablo 1.</b> Meta-senteze dâhil edilen çalışmalara ait bilgiler .....	27
<b>Tablo 2.</b> Çalışmaların temalara göre dağılımı.....	31
<b>Tablo 3.</b> Çalışmaların yayın yerlerine göre dağılımı .....	33
<b>Tablo 4.</b> Çalışmaların yayın türüne göre dağılımı .....	34
<b>Tablo 5.</b> Çalışmaların yıllara göre dağılımı .....	34
<b>Tablo 6.</b> Çalışmaların araştırma yöntemlerine göre dağılımı .....	35
<b>Tablo 7.</b> Çalışmaların veri toplama araçlarına göre dağılımı .....	35
<b>Tablo 8.</b> Çalışmaların örneklem gruplarına ait istatistiki bilgileri.....	36
<b>Tablo 9.</b> Dijital spor oyununa ait araştırmalardan elde edilen boyutların sınıflandırılması	37
<b>Tablo 10.</b> Dijital oyun ve çocuğa ait araştırmalardan elde edilen boyutların sınıflandırılması .....	37
<b>Tablo 11.</b> Dijital oyun ve eğitime ait araştırmalardan elde edilen boyutların sınıflandırılması .....	38
<b>Tablo 12.</b> Dijital oyun ve gelişim araştırmalarından elde edilen boyutların sınıflandırılması .....	39
<b>Tablo 13.</b> Dijital oyun ve psikolojiye ait araştırmalardan elde edilen boyutların sınıflandırılması .....	40
<b>Tablo 14.</b> Dijital oyun ve sağlığa ait araştırmalardan elde edilen boyutların sınıflandırılması .....	44
<b>Tablo 15.</b> Dijital oyun ve tutuma ait araştırmalardan elde edilen boyutların sınıflandırılması .....	45

## ŞEKİL LİSTESİ

**Şekil No**

**Sayfa No**

**Şekil 1.** Prisma Karar Kriteri..... 25



## KISALTMALAR DİZİNİ

<b>BİT</b>	: Bilgi ve İletişim Teknolojileri
<b>DEHB</b>	: Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu
<b>FIFA</b>	: Uluslararası Futbol Federasyonları Birliği
<b>GİM</b>	: Güvenli İnternet Merkezi
<b>NBA</b>	: Ulusal Basketbol Birleşimi
<b>OYUNDER</b>	: Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayımcıları Derneği
<b>TESFED</b>	: Türkiye E-Spor Federasyonu
<b>TOGED</b>	: Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği
<b>TÜDOF</b>	: Türkiye Dijital Oyun Federasyonu
<b>TV</b>	: Televizyon

## ÖNSÖZ

Yüksek lisans eğitimim süresince ve araştırma tezinin bütün sürecinde yardımcı olan, yeni ufuklar açan hayatım boyunca model alacağım değerli danışmanım Doç. Dr. Bekir Barış CİHAN'a teşekkür ederim.

Ayrıca Yozgat Bozok Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesindeki değerli hocalarım Prof. Dr. Hayrettin GÜMÜŞDAĞ, Doç. Dr. Ebru ARAÇ ILGAR ve Doç. Dr. Mehmet YILDIRIM'a gerek kişisel gelişimime gerekse eğitimime olan katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Yüksek lisans eğitimime başladığım günden itibaren bana her daim destek olan eşim Filiz'e, benim eve gelmemi heyecanla bekleyen evlatlarım Taha'ma ve Yasin'ime sevgilerimi sunarım.

Saygılarımla,

Cumaali GÜNDOĞDU

Ocak – 2021

## 1. GİRİŞ

Araştırmanın bu bölümünü problem durumu, amaç, önem, sayıtlar, sınırlılıklar ve tezde yer alan terimlerin tanımları oluşturmaktadır.

### 1.1. Problemin Durumu

Teknolojik anlamda dünya üzerinde yaşanan mühim değişmeler ve gelişmeler yaşamın bütün alanında etkisini göstermektedir. Özgürce ve heves içerisinde yapılan, haz veren, çocuğun tüm gelişim alanlarını uyaran ve becerilerinin yanında hissiyatını da geliştiren faaliyetler (Razon, 1985) olarak tanımlanan oyun kavramında da bu gelişmelerin doğal bir sonucu olarak çeşitli değişimler görülmektedir. Kültürümüzde önemli bir yeri olan ve sokaklarda oynanan geleneksel oyunlarımız da gelişen bu teknolojiden etkilenerek yerini dijital platformlarda oynanan oyunlara bırakmıştır. Günümüz oyun anlayışında ilerideki süreçlerde dijital oyunların varlığı daha da artacak denebilir.

Basit bir tabirle dijital oyunlar, oyuncusu veya oyuncularını ile etkileşime giren yazılımlar şeklinde tanımlanabilir (Sayın, 2016). Dijital oyunlar eğlendirici, haz verici, el-göz koordinasyonu sağlayıcı vb. özelliklerinin yanında eklem ve kas ağrıları, anatomik yapıda bozukluk, göz problemi, kilo problemi, psikomotor becerilerde kısıtlanma gibi olumsuzlukları da beraberinde getirebilir. Dijital oyunlar her yaş grubuna hitap edebilmektedir. Bu yaş grubunda en çok etkilenenlerin çocuklar olduğu söylenebilir. Doğan (2006) son senelerde yapılan araştırmalarda bilgisayar oyunu oynayan çocukların beyin aktiviteleri ve davranışları sorgulandığında bu oyunların bağımlılığa neden oldukları, çocukların beyin gelişimlerini ve davranışlarını olumsuz etkileyebilecekleri sonucuna ulaşıldığını bildirmektedir. Bilgisayar oyunu oynamanın çocuklara olumsuz tesirleri olduğu kadar öz güven, rahatlama, motivasyon ve güdülenmişlik düzeyine de olumlu tesirleri vardır (Bayırtepe ve Tüzün, 2007).

Bilgisayar, tablet, cep telefonu kullanımının yaygınlaşmasıyla dijital oyunlara ulaşım da kolaylaşmıştır. Dijital oyunlar; çevrimiçi oyunlar, bilgisayar oyunları, konsol oyunları şeklinde kategorize edilmiştir (Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014). Macera, simülasyon, yarış, kelime, strateji, spor vb. pek çok oyunun dijital olarak oynandığı

literatürde göze çarpmaktadır. Oyun anlayışında yaşanan bu değişimlerle artık istenilen her an, her yerde ve her ortamda dijital oyun oynanabilmektedir. Böyle bir durumda da bağımlılık kavramının sorgulanması gereği öne çıkmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012). Oyun bağımlılığı, oyunun uzun zaman müddetince terk edemediği oynanması ve sanal dünyanın, gerçek dünyayla ilişkilendirilmesi neticelerini ortaya çıkaran durumdur (Horzum, 2011). Oyun bağımlılığı da asosyallik, şiddet, depresyon, saldırganlık gibi birçok psikolojik faktörlere sebebiyet verebilir. Nitekim yapılan çalışmalarda oyun bağımlısı ergenlerin saldırganlık sergiledikleri görülmüştür (Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014).

Bahsedilen bütün bu değerlendirmeler göz önünde tutulduğunda, toplum olarak telefon, tablet, bilgisayar gibi teknoloji araçları yaşamımızda yer edinmiştir. Gündelik hayatımızda birçok amaç için kullanılan bu aletler dijital oyun oynamak için de bir araç olmuştur. Dijital oyunun bireyle olan etkileşimine nitel yönden bakmak, yorumlamak ve çıkarımda bulunmak amaçlanmıştır. Bu doğrultuda dijital oyun kavramına yönelik meta-sentez çalışmasının önemli bir öge olduğu ve alana fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı, dijital oyun kavramına yönelik yapılan çalışmaların bulgularının analizlerini meta-sentez araştırma yöntemiyle gerçekleştirmektir.

## **1.3. Araştırmanın Önemi**

Teknoloji, bireye dijital ortamlara kolayca ulaşılabilme olanağı sunması sayesinde gelişimsel olarak birçok faydalı içeriğe sahipken; psikolojik yapı başta olmak üzere bedensel, ruhsal ve zihinsel sağlık üzerinde de pek çok zarara sebebiyet verebilmektedir. Psikolojik, sağlık, güvenlik problemleri ortaya çıkabilirken; gelişimsel ve eğitsel açıdan amaca hizmet ettiğinde de teknoloji faydalanılması gereken bir imkân olarak karşımıza çıkabilmektedir.

Dijital oyunla ilgili yapılan çalışmaların incelenmesi ve dijital oyun kavramını daha kapsamlı açıdan değerlendirip ortaya koyan bir çalışmanın yapılmamış olması yapılan bu araştırmayı önemli kılmaktadır. Dijital oyun kavramına yönelik çalışmaların

bulgularının meta-sentez araştırma yöntemiyle bütünleştirilerek incelenmesinin, bu alanda çalışma yapacak araştırmacılara yol gösterici olabileceği düşünülmüştür.

#### 1.4. Sayıtlar

Meta-sentez araştırmaya dâhil edilen çalışmaların:

- Araştırma kapsamına uygun ve yeterli olduğu varsayılmıştır,
- Bulguları nesnellik içerisinde raporlaştırılmıştır,
- Yöntemsel niteliğinin güvenilir olduğu kabul edilmiştir,
- Araştırma nizamlarına uygun biçimde yapıldığı kabul edilmektedir.

#### 1.5. Sınırlılıklar

Çalışmaların:

- Türkiye sınırları içinde olması,
- Toplam 77 adetten oluşması,
- Tam metinlerine ulaşılması,
- 2008-2019 yılları aralığını kapsamaması,
- Tez ve makalelerden oluşması.

Şeklinde sınırlandırılmıştır.

#### 1.6. Tanımlar

**Oyun:** Oyun, çocuğu hem zihinsel hem de fiziksel olarak geliştiren ehemmiyetli bir faaliyettir (Ayan ve Dünder, 2009).

**Dijital Oyun:** Dijital oyun, en genel manada teknolojinin oyun maksadıyla kullanılmasıdır (Marsh vd., 2016).

**Dijital Oyun Bağımlılığı:** Bireyin gerçek hayatını negatif doğrultuda etkilemesine karşın diğer etkinliklere göre öncelikli olarak, kontrolsüz ve uzunca bir süre dijital oyun oynama ve oyun oynamayı terk edememe durumudur (Lemmes vd., 2009).

**Meta-sentez:** Meta-sentez, belirli bir alanda yapılan çalışmaların nitel bir düşünceyle değerlendirilip, başlıkların ve benzeşimlerin mukayese edilerek ele alınmasıdır (Çalık ve Sözbilir, 2014).





## 2. GENEL BİLGİLER

Bu bölümde oyun, dijital oyun, dijital oyun türleri, dijital oyunun etkileri, dijital oyunun olumlu ve olumsuz etkileri, bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığı ve son olarak da dijital oyun sektörü ve Türkiye konu başlıklarına değinilecektir.

### 2.1. Oyun Kavramına Genel Bakış

Her yaştan bireye hitap eden oyun, özellikle çocuklar açısından düşünüldüğünde hayatın vazgeçilmez bir parçası gibi önem arz edebilir. Oyunda geçirilen zamana ve oyundan alınan hazza paha biçilemez. Çocuklar oyun esnasında zamanın nasıl geçtiğinden de bihaberdirler. Hemen hemen her insan çocukluğunda Yedi Kiremit, Birdirbir, Köşe Kapmaca, Çelik Çomak, Yakan Top, İstop, Saklambaç, İp Atlama, Halat Çekme, Mendil Kapmaca, Körebe, Yağlı Kemer, Seksek gibi bilindik birçok oyun oynamıştır. Bunlara çocukluğun heyecanlandırıcı, eğlendiren ve mutluluk veren oyunları da diyebiliriz. Çocuklar yaşına veyahut bulunduğu ortama göre değişik oyunları seçebilir (Güven, 2018). Bu tür oyunların çocukları fiziksel, sosyal, bilişsel, psikolojik vb. pek çok yönden doğal olarak geliştirdiği söylenebilir. Oyun sorumluluk almayı, öz güven duymayı, girişken olmayı, cesaretli olmayı, gizil yanlarının farkına varmayı, kendini tanımayı vb. davranışları çocuklara kazandırabilir.

Oyunun literatürde birçok tanımı yapılmıştır. Oyun, çocuğu hem zihinsel hem de fiziksel olarak geliştiren ehemmiyetli bir faaliyettir (Ayan ve Dündar, 2009). Farklı farklı tanımlanabilen oyunların ortak noktası evrenselliştir denebilir. Fertlerin gönüllülük esasıyla rol aldığı bir boş zaman aktivitesi olan oyunun kendine has bir düzeni ve süresi vardır (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008). Oyun birçok özelliği içerisinde barındırabilir ve her bir oyunun da kendine özgü özellikleri vardır denebilir. Mekân, zaman, gönüllülük, kural, süreklilik vb. bunlar oyunların özelliklerine örnek olarak söylenebilir.

Çocuk, oyun vasıtasıyla hayatın içerisinde sürekli etkindir. Oyun sayesinde dünyayı tecrübe eden, anlamlandırıcı ve tanıyan çocuk, ilerideki hayata hazırlanma ve arzulara kavuşma noktasında da oyunu çok etkili bir amaç olarak görebilmektedir (Çoban ve Nacar, 2006; Kuyumcu, 2007). Oyunlar neticesinde çocuk çevresiyle etkili iletişim kurabilir ve kendisini de ifade etmeyi başarabilir. Çocuğun sosyal, duygusal, dil

ve motor becerilerinin gelişiminde pay sahibi olurken aynı zamanda iletişim ve kendini ifade etmede de mühim bir araç vazifesi görebilmektedir (Egemen vd., 2004; Toran vd., 2016).

Çocukların gelişimlerinde oyunun önemi ve görevi şu şekilde izah edilebilir (Yaldız, 2018):

- Çocuk için eğlenerek öğrenmenin ilk basamağıdır.
- Çocuğun olduğu her zaman ve her yerde oyun söz konusudur.
- Çocuk için sevginin ardından gelen ruhsal bir gereksinimdir.
- Oyun, çocukların en mühim işleridir.
- Çocuk oyunla dünyayı algılar, özdeşim kurar ve bunu kişiliğine yansıtır.
- Çocuk oynarken yaparak ve yaşayarak kalıcı öğrenme sağlar.
- Çocuk oyunla kendini tanır ve ifade eder.
- Zaman ve mekân kavramlarını çocuk oyunla öğrenir.
- Oyunda insanları ve hayvanları taklit ederek duygu ve düşüncelerini geliştirir.
- Çocuk benmerkezcilikten grup kavramına geçiş yapar.
- Empati becerisini geliştirir.
- Karakter ve kişilik gelişimlerini destekler.

Birlikte oynanan oyunların insani ilişkileri de etkilediği söylenebilir. Bireysellikten takım ruhuna, bencillikten paylaşmaya, deneme yanılmadan akıl yürütmeye, rastgele davranmaktan kurallara uymaya varıncaya dek oyunda birçok durumla karşılaşılması muhtemeldir. Oyun her kesimden insanı bir araya toplayarak birbirine yakınlştırır ve insanların bütünleşmelerini sağlar (Güneş, 2004). Pek çok beceriyi öğrenmede ve kişisel gelişimi sağlamada oyun muazzam bir araç sayılabilir.

Tüm oyunların evrensel anlamda bazı kültürel farklılıklar göstermesinin yanında zaman içerisinde çeşitli oyun türleri varlığını göstermiştir. Sutton Smith (1997) oyunları türlerine göre şu şekilde sınıflandırmıştır (Akt. Kadim, 2012):

- 1- Akılsal-Düşünsel Oyun
- 2- Yalnız Oyun
- 3- Oyunsu Davranış ile Eylem
- 4- İnfomal Sosyal Oyun

- 5- Temsili Oyun
- 6- Performansa Dayalı Oyun
- 7- Kutlama ve Festivaller
- 8- Spor Müsabakaları
- 9- Riskli Oyunlar

Oyun, hayatın başlangıcından günümüze dek farklı zamanlarda değişik şekillerde oynanagelmıştır. Evrensel anlamda düşünüldüğünde beşeriyetin geleceği gözüne çocukların oyun oynamak en doğal haklarıdır. Çocuklar için büyük bir öneme sahip olan oyun, var olan yaratıcı kişiliğin gün yüzüne çıkarıldığı, çocuğun kendini anlamlandırdığı ve becerilerin keşfedildiği bir araçtır. Çocuk kendini gerçekleştirirken, oyun ile beraber keşfetmeyi de öğrenebilir. Pek çok davranış oyun vesilesiyle kolay bir şekilde kazandırılabilir. Yeni bir şeyleri keşfetmek çocukları heyecanlandırırken diğer yandan da birebir yaparak yaşayarak öğrenmiş olurlar.

Teknoloji, yaşamda pek çok şeyi değiştirdiği gibi çocukların oyun alışkanlıklarında da değişimlere sebep olmuştur. Geçmiş zamanlarda sokaklarda, caddelerde, mahallelerde boy gösteren çocuklar artık neredeyse evlerine hapsedildiler. Saatlerce televizyon (TV), telefon, bilgisayar, tablet gibi aygıtlarla hareketsiz bir şekilde oturdukları yerde kalmaktadırlar. Teknolojide yaşanan gelişmeler, beton yapılaşmanın artması vb. unsurlar kişilerin oyun gereksinimlerini çeşitli yollardan gidermeye sevk etmiştir. Teknolojinin günümüzde süratle değişip gelişmesi, şehirleşmenin hızlanması ve çocukların rahat ve özgürce hareket edecekleri alanların azalması beraberinde geleneksel oyunların yerine dijital oyunu getirmiştir (Gentile, 2009). Artık geleneksel oyunlar yerine telefon, tablet, bilgisayar vb. araçlarla oynanan oyunlar tercih edilmeye başlanmıştır.

## **2.2. Dijital Oyun Kavramına Genel Bakış**

Hızla gelişen teknoloji insanların hayatında birçok değişikliği de beraberinde getirmiştir. Dolayısıyla oyun anlayışı da günümüzde bu değişiklikten etkilenen bir kavram olmuştur. Geleneksel çocuk oyunları olarak nitelendirilen seksek, mendil kapmaca, yakan top vb. oyunlar yerine artık cep telefonu, bilgisayar ve konsollar

aracılığıyla oynanan dijital oyunlar akla ilk gelen oyunlar olarak görülmektedir (Durgut, 2016). Her geçen gün teknolojinin gelişip ilerlemesi, artan kentleşme ve oyun sahalarının azlığı gibi gerekçelerle geleneksel oyunlar yerini dijital oyunlara bırakmıştır (Günay, 2011). Teknolojiyle birlikte anılan oyun kavramına bilgisayar oyunları, video oyunları ve taşınabilir cihazlarda oynanan mobil oyunlar olarak farklı biçimlerde rastlanmaktadır (Durdu vd., 2005). Literatürde online ya da offline, tablet, cep telefonu, bilgisayar vb. araçlarla oynanan oyunların karşılığı olarak genelde dijital oyun kelimesi kullanılmıştır. Türkiye’de genelde bilgisayar oyunları biçiminde isimlendirilen dijital oyunlar, video ve elektronik oyunlar adıyla da nitelendirilmektedir (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008). Teknolojik ilerlemeler neticesinde oluşan yeni oyun kültürü dijital oyun adıyla anılmaya başlanmıştır (Ceylaner ve Yanpar Yelken, 2017).

Dijital oyunlar bilgisayar, cep telefonu, tablet, konsol vb. donanım araçlarıyla sanal ortamlarda oynanan strateji, savaş, spor, macera, yarış ve zekâ vb. oyunlar olarak tarif edilir (Kaya, 2013; Köksal, 2015; Kuşay ve Akbayır, 2015).

Yaşam koşullarının değişmesi ve insanların ekonomik anlamda alım güçlerinin artması teknolojik aletlere rahatça ulaşmayı beraberinde getirmiştir. Hemen hemen her evde artık cep telefonu, tablet, bilgisayar vb. araçların varlığı söz konusudur. Bu gerekçeyle dijital oyunların meydana çıkışı bilgisayarların meydana çıkışıyla ve gelişim süreciyle beraber değerlendirilir (Durdu vd., 2005).

Pek çok gerekçeyle tercih edilen dijital oyunlar her kesimden kişiye hitap edebilmektedir. Sanal ortamlarda oynanan dijital oyunlar gerçek hayattan emareler taşıyabilmektedir. Bundan dolayı da dijital oyunlar, kişilerin yaşamına dokunarak, dünyayı ve toplumu tanımlamada ve türlü yakınlık kurmada pay sahibi olabilmektedir. Gün geçtikçe daha çok birey, bilgisayar oyunları ile tanışmakta ve gününün büyük bir bölümünü bu oyunlarla geçirmektedir (İnal ve Çağıltay, 2005). Oyunlar bütün çocukların yaşaması gerektiği bir özelliğe sahiptir. Merak ve uyarılma isteği, can sıkıntısı, stres, öfke ve kızgınlık ayrıca başarısızlık duygusundan kurtulma, heyecan ve mücadele arayışı, gerçeklikten kaçış vb. gerekçelerin çocukları dijital oyun oynamaya sevk ettiği görülmektedir (Ögel, 2012). İş hayatında rol alan annelerin çocuklarına yeterince vakit ayıramaması ve çocukların yalnız oluşu onların dijital oyun oynamasının bir diğer sebebidir (Toran vd., 2016).

Oyun çocuğun yaratılış fitratına uygun olarak eyleme dönüşür ve olası değişimlere uygundur (Aksoy ve Çiftçi, 2014). Oyunların, çocukları motorik, psikolojik, bilişsel, toplumsal gibi birçok açıdan etkilediği söylenebilir. Öte yandan yanlış şekilde kullanılan bilgisayar oyunları çocuklara istenmeyen davranışlar kazandırabilmektedir. Oynanan oyunların şiddet barındırması, çocukların saldırganlaşma ihtimalini artırmaktadır (Aydoğdu Karaaslan, 2015). Görüldüğü üzere dijital oyunlar çocuklar üzerinde oldukça etkili olmaktadır. Öte yandan dijital aletlerle bilinçsiz ve rastgele bir şekilde sürekli meşgul olmak sağlık açısından da riskler oluşturabilmektedir. Uzuvlarda görülen ağrılar, yorgunluklar, görme bozuklukları ve kilo alımları akla ilk gelen sağlık problemleri olarak karşımıza çıkabilmektedir.

Literatürde dijital oyunlar, video oyunları ve konsol oyunları vb. kavramlar bilgisayar oyunları teriminin yerine kullanılmaktadır (Kaya, 2013). Bilgisayar ortamlarında oluşturulan oyunlar, günümüzde en fazla oynanan oyunlar haline gelmiştir (Güngörmüş, 2007). Dijital ortamlarda bireyler özgür davranış sergileyebilmektedir. Bu ortamlarda bulunmaktan haz duyan bireyler dijital oyunlar vasıtasıyla eğlenebilmektedir. Dijital ortamlardan istifade edilmesiyle de bireyler statik halden kinetik hale geçmiştir (Kurt, 2016). Yengin'e göre (2010) dijital oyunların ortamları bilgisayar tabanlı, video tabanlı ve taşınabilir oyunların sınıflandırılmaları şeklinde belirlenmektedir. Oyunlarda olması zorunlu olan öğeler şunlardır (Prensky, 2001):

1. Kaide,
2. Hedef ve gaye,
3. Çıktı ve dönüt,
4. Çatışma-müsabaka-meydan okuma-muhalif,
5. Etkileşim,
6. Hikaye.

Bilgisayar oyunları, kişilerin bir yandan eğlence maksadıyla zaman geçirmelerine olanak tanırken bir yandan da kendileri için önem arz eden bilgileri öğrenebilecekleri platformlara imkân verebilir. Bu husustan dolayı eğitim platformlarındaki kullanımını gün geçtikçe artırmaktadır. Yaşamın adeta vazgeçilmez bir parçası haline gelen internet ve bilgisayar, gün geçtikçe gelişim ve değişim

göstermeye devam etmektedir. Bundan eğitim alanı da etkilenebilmektedir. Bilgisayar oyunlarından eğitim maksadıyla da faydalanılabilir esasen. Eğitsel bilgisayar oyunları, oyun boyutunu kullanarak öğrencilerin ders konularını öğrenmesine imkân tanıyan veya problem çözme maharetlerini geliştiren yazılımlardır (Demirel vd., 2003). Eğitsel dijital oyunlarda etkin katılım üstlenen birey öğrenme davranışını özgürce sergileyebilir. Böyle bir durumda da bireysel karar verebilecektir ve sorumluluk tamamen kendisine ait olacaktır. Eğitsel bilgisayar oyunları eğitsel maksatlı öteki öğretim metotlarının da bir seçeneği ve tamamlayıcısı olarak kullanılabilir (Çankaya ve Karamete, 2008). Eğitsel dijital oyunlar, bireylerin bilişsel ve duyuşsal gelişimlerine katkıda bulunur diyebiliriz. Nitekim bu tür oyunlar öğrenen kişilerin bilişsel olarak gelişimlerini destekleyebilmektedir (Aksoy, 2014). Oyun anlayışında zaman içerisinde değişim yaşandığı göze çarpmaktadır. Teknolojik alet kullanımları çoğalmadan evvel oyunlar evlerde veyahut sokaklarda farklı şekillerde oynanmaktayken artık çağımızda dijital ortamlarda farklı araçlarla oynanır hale gelmiştir. Günümüzde kişiler daha çok sokak aralarında, parklarda ve oyun alanlarında oynamaktan ziyade tablet, telefon, playstation, bilgisayar vb. aygıtlarda oyun oynamaktadırlar (Kaya, 2013). Geleneksel oyun ortamı, görsel bir düzeneğe dayalı ve kullanıcıların iştirakini gerektiren bir platform halini almıştır (Ceylaner ve Yanpar Yelken, 2017). Oyunların oynandığı aletler, elektronik donanım sistemleri bakımından oyun platformları şu şekildedir:

- 1- Bilgisayar Oyunları,
- 2- Mobil Oyunlar,
- 3- Cihazdan Bağımsız Oyunlar,
- 4- Konsol Oyunları (<http://www.zepplinn.com/rehber/dijital-oyun-turleri-bolum-3/>).

Bu tür oyunların seyri ekrandan elde edilirken oyunun kontrolü de klavye, joystick ve tuş takımı aletleriyle sağlanmıştır (Kirriemuir, 2002). Dijital oyun oynayan kişilerin oyun tercihleri ise çeşitlilik arz etmektedir. Dolayısıyla bu türleri kategorize etmeye gereksinim vardır.

### 2.3. Dijital Oyun Türleri

Teknolojinin sürekli gelişmesi ve kendini yenilemesi dijital oyun sayısının da artmasını beraberinde getirmektedir. Bu artış oyun dünyasında çok çeşitli oyun türlerinin oluşmasına imkân sağlamıştır. Başka bir deyimle, bilgisayar teknolojilerindeki yaşanan gelişmeler arttıkça oyunların gelişimi de artmaktadır. Dijital oyunlar pek çok niteliğe sahip olabilir. Dolayısıyla bir oyunla farklı farklı kategorilerde karşılaşılabilmektedir. Sayın'a göre (2016) dijital oyunların türleri kategorize edilirken genellikle oyunların oynanış şekilleri ve içeriği dikkate alınmakla beraber değişik kategori şekilleri de mevcuttur. Dijital oyunların öteki kategori şekilleri, hedef sektörü göz önünde tutularak "sağlık, eğlence, devlet vb." hedef kitlesi dikkate alınarak "eğitim grupları, yaş grupları, cinsiyet vb." olarak kategorize edilebilir (Sayın, 2016). Genelde dijital oyunlar, çok oyunculu oyunlar ve bireysel oyunlar şeklinde iki ana kısma ayrılmaktadır (Köse, 2013). Oyuncu sayılarına göre dijital oyunlar; bireysel oyun, çift kişilik oyun, çok kişili yerel ağ ve online oyunlar biçiminde tasnif edilebilir (Kaya, 2013). Dijital oyun raporuna göre (2019) günümüz itibariyle dijital oyunlar 3 farklı ana platform üzerinde sınıflandırılabilir. Bunlar, kişisel bilgisayar, oyun konsolu ve mobil oyunlardır. Dijital oyunları, temalarına ve oynanış şekillerine göre de tasnif etmek olanaklıdır (Eni, 2017).

Literatür incelemeleri neticesinde dijital oyun türleriyle alakalı net bir görüş birliğinden söz etmek mümkün olmamaktadır. Dijital oyunların pek çok değişik kategorilere ayrıldığı görülmektedir. Bu kategorilere genel itibari ile bakacak olursak:

- Aksiyon Oyunları
- Macera Oyunları
- Spor Oyunları
- Simülasyon Oyunları
- Strateji Oyunları
- Rol Oynama Oyunları
- Bulmaca Oyunları
- Dövüş Oyunları
- Eğlence Oyunları
- Görev İçerikli Aktivitesi Yüksek Oyunlar

- Yarış Oyunları
- Birinci ve Üçüncü Kişi Gözünden Nişan Alma Oyunları
- Ritim ( dans, müzik) Oyunları
- Platform Oyunları
- Çok Kullanıcı Online Oyunlar
- Tahta ve Kart Oyunları (Ögel, 2012; Prensky, 2001; Samur, 2016).

Literatür taraması neticesinde ulaşılan dijital oyun türlerinden hareketle bazı türleri kısaca açıklayalım:

**Aksiyon oyunları:** Aksiyon oyunu oynayan oyuncu, oyun içindeki engelleri geçerek sürekli bir mücadele içerisinde (Akbay, 2015). Nişan oyunları ve araba yarışı oyunları bu sınıflandırmada yer alabilir.

**Aksiyon/Macera oyunları:** Bu tarz oyunlarda genellikle zaman kavramının gerçekte bütünleştirildiği, ses ve görsel efektlerin çokça kullanıldığı görülmektedir (Ayanoğlu, 2006). Grand Theft Auto 5 örnek olarak verilebilir (<https://pchocasi.com.tr/steamin-en-populer-aksiyon-macera-oyunlari-23843/>).

**Macera oyunları:** Bu kategorideki oyunların maksadı genel olarak, oyundaki vazifeyi tamamlamaktır (Köse, 2013). Grim Fandango oyununu örnek olarak gösterebiliriz (Çatak, 2003).

**Spor oyunları:** Spor oyunlarının, geleneksel fiziksel sporların imitasyonu niteliğinde olduğu söylenir (Üçgül, 2006). Uluslararası Futbol Federasyonları Birliği (FIFA) ve Ulusal Basketbol Birleşimi (NBA) oyunları örnek olarak gösterilebilir.

**Simülasyon oyunları:** Bu tip oyunlarda oyuncular yaparak yaşayarak, tecrübe ederek gerçek duruma hazırlanır. The Sims oyunu örnek verilebilir.

**Strateji oyunları:** Oyuncuların genellikle ordu, uygarlık vb. büyük yapıları oyunlardan mesul olduğu aynı zamanda bu oyunları kendi metot ve iradesiyle geliştirmesi üzerine kurulmuş olan oyun türüdür (Öz, 2009). StarCraft, Rise of Nations bu oyunlara örnek olarak verilebilir (<https://geekyapar.com/oyun/gelmis-gecmis-en-iyi-10-gercek-zamanli-strateji-oyunu/2/>).

**Rol Yapma oyunları:** Bu oyunlarda oyuncular kendi karakterini seçip oyuna başlamaktadırlar. World of Warcraft bu oyun türüne örnek verilebilir.



**Ağ oyunları:** Gerekli gereksinimlerin karşılanmasıyla birlikte bir ya da birden fazla bireyin, internete bağlanarak dijital oyunların oynanmasıdır (Sucu, 2014). Uzaylı Sürüsü oyunu örnek olarak verilebilir (<https://royalprice.ru/tr/igrovye-konsoli/new-games-on-the-local-network-games-of-the-genre-network-games/>).

**Bulmaca oyunları:** Bulmaca oyunlarında oyuncu, karşılaştığı soruları çözmekten zevk duymaktadır (Köse, 2013). Küp Döngü oyunu örnek olarak verilebilir ([https://tr.qwe.wiki/wiki/List\\_of\\_puzzle\\_video\\_games](https://tr.qwe.wiki/wiki/List_of_puzzle_video_games)).

**Eğitsel Bilgisayar oyunları:** Öğrencilere öğretilmesi amaçlanan konular için hazırlanan, oyun özellikli öğrenme faaliyet yazılımlarıdır (Güngörmüş, 2007). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarında kuşku hissi azalan öğrenci eğlenerek öğrenirken evvelki öğrendikleri tekrar edilir ve bireysel öğrenmesi desteklenir (İşçibaşı, 2011). Akıl oyunları, örnek olarak verilebilir (<https://www.eba.gov.tr/eicerik/egitsel-oyunlar>).

#### 2.4. Dijital Oyunun Etkileri

Hangi oyun olursa olsun oynanan oyun neticesinde olumsuz veya olumlu etkiler görülmesi kaçınılmaz olacaktır. Bu doğrultuda dijital oyunların türlü faydalarının olabileceği gibi zararları da olabilir. Dijital oyunlar rastgeleden ziyade bilinçli ve doğru bir şekilde kullanıldığı zaman oyuncuya pek çok yönden katkıda bulunabilir. Fakat seçkisiz bir şekilde kullanılırsa da birçok probleme yol açabilir. Dijital oyun oyuncuları fiziksel, bilişsel, duyuşsal, sosyal, psikolojik vb. birçok açıdan etkilenebilir. Bu yüzden oyuncuların, piyasadaki oyunları oynarken seçici davranmaları önem arz etmektedir.

Netice itibariyle, dijital oyunlar yalnızca bir vakit geçirme veya haz duyma vasıtası olarak görülmemelidir. Eğitim başta olmak üzere birçok alanda faydalı bir şekilde kullanılabilmesini söylemek mümkündür. Öte yandan bu oyunları oynama sebeplerinin de göz önünde tutulması oldukça önemlidir. Oyun oynama nedenlerini anlamak, dijital oyunları oynamanın olumlu veya olumsuz etkileriyle alakalı araştırma soruları için zorunlu bir başlangıç noktası sağlar (Ferguson ve Olson, 2013). Bu bilgilerden hareketle dijital oyunların hem olumlu etkilerine hem de olumsuz etkilerine değinilecektir.

## 2.5. Dijital Oyunun Olumlu Etkileri

Dijital oyunlar, oyuncuları olumlu yönde etkileyebilmektedir. Bu olumlu etkilenme doğal olarak bilinçli, kontrollü, duyarlı ve farkında olarak oynama sonucunda görülecektir. Bilgisayar ve internet kullanımının yararlı olabileceği fikri, bilgi ve iletişime erişimi kolaylaştırdığını, sosyal birikime yardım ettiğini ve gruplar arası etkileşimi kuvvetlendirdiğini vurgulamaktadır (Karaca vd., 2016).

Dijital oyunlar sanal ortamlarda tanışılan farklı kimselerle iletişim ve sohbet edebilme imkânı sunar oyuculara. Bu durum da onları sosyalleşme açısından etkileyebilmektedir. Toplumsal destek muhtevası olan oyunların saldırgan fikir, his ve davranışları azalttığı; iş birliği, paylaşma, empati, yardımlaşma davranışlarını artırdığı bulunmuştur (Gentile, 2009).

Dijital oyunlar bireye yaparak yaşayarak sınaama-yanılma olanağı sunmaktadır. El-göz koordinasyonuna, dikkat yoğunlaştırmaya, problem çözme maharetine, sistematik planlama ve mantıksal çözümleme yapma yetisine mühim ölçüde yardım etmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Pala ve Erdem, 2011).

Dijital oyun oynama davranışı, bu oyunu oynayan oyuncuların hayatını pek çok yönden etkileyebilmektedir. Başta sağlık olmak üzere fiziksel, bilişsel, eğitim, başarı, motivasyon, iletişim, sosyallik gibi. Çocukları aktif kılarak araştırmaya dâhil etmesi, onların yaşantı geçirmelerini neticesinde kalıcı öğrenme sağlaması, bireysel veya grup çalışmasına olanak tanınması vb. özellikler dijital oyunların olumlu tarafları olarak kabul edilebilir. Birçok farklı yönden çocuğun gelişimini sağlayan dijital oyunun etkilerini şu başlıklar altında sınıflandırabiliriz:

**Fizyolojik etkileri:** Dijital oyun oynamanın fiziksel anlamda oyunculara katkı sağladığı söylenebilir. Gerek oynanan oyun sonucunda gerekse oyun esnasında kullanılan araçlar sonucunda fiziksel gelişimde etkilenme görülebilmektedir. Dijital oyun oynamak, adolesanların stresini ve yorgunluklarını azaltmada etkili olmaktadır (Yalçın İrmak, 2014). İnternet ve teknolojik bir aygıt kullanımı el ve parmak gibi küçük kasların gelişimine katkı sağlayacağı gibi gözle elin beraber uyumlu çalışmasına ve dopamin salgılanmasının çoğalmasıyla motivasyonun kuvvetlenmesine destek olmaktadır (Kaplan, 2016). Çocukların el ve göz koordinasyonun gelişmesi beraberinde motor becerileri geliştirecektir (Horzum, 2011).

**Bilişsel etkileri:** Dijital oyun oynamanın bilişsel gelişime faydalı olduğu düşünülebilir. İnternetin kullanılması ve dijital oyun tabanlı öğrenme programları, gelişime ve eğitim sürecine birçok açıdan katkısı olmakta ve adolesanların akademik başarılarını ve dil becerilerini olumlu etkilemektedir (Kim ve Smith, 2017). Dijital oyunlar, bilişsel gelişim bazında stratejik düşünme, hızlı ve doğru karar verme, problem çözüme, teknoloji kullanımını öğrenme vb. pozitif katkılar sağlamaktadır (Hazar ve Hazar, 2017).

**Psiko-sosyal etkileri:** İnternet âleminde bireyler kendilerini daha rahat ve daha özgür hissedebilmektedir. Bu ortamlarda oyun oynarken yeni bir arkadaş çevresi oluşturan birey buradaki muhabbetten zevk alabilmektedir. Bunun sonucunda da yeni bir sosyal çevre oluşabilmektedir. İnternet kullanmak, adolesanların mesajlaşmalarına, muhabbet etmelerine, e- posta göndermelerine ve günlük tutarak psiko-sosyal etkileşimi çoğaltmalarına yardım etmektedir (Esen ve Siyez, 2011). Dijital oyun oynayan adolesanlar stresli hayattan uzaklaşarak bir yandan eğlenirken bir yandan da sınıf içi etkileşimlerini artırmaktadır (Creighton ve Szymkowiak, 2014).

Dijital oyuncular, oyun başında eğlenirken farkında olmadan doğru olmayan bazı davranışları da kazanabilirler. Dolayısıyla dijital oyunlar esnasında kazanılan olumlu davranışlar bazen de yerini olumsuz edimlere bırakabilir.

## 2.6. Dijital Oyunun Olumsuz Etkileri

Dijital oyunlar sonucunda oyuncular olumlu davranış kazandığı kadar olumsuz davranışlar da kazanabilir. Oyuncuların bu oyunlarda çok fazla zaman harcamaları, oyunlara bağımlı olmaları, içeriğinde şiddet olanlardan davranış edinmeleri gibi pek çok olumsuzluklar kişilere risk oluşturabilmektedir. Dijital oyunlar oyuncularda fiziksel, ruhsal, sosyal, psikolojik, dijital bağımlılık vb. olumsuz etkiler gösterebilmektedir. Pek çok aile günümüzde çocuklara sus payı olarak cep telefonu, tablet, bilgisayar gibi aletler verilebilmektedir. Bunun neticesinde de çocukların yukarıdaki belirtilerle karşılaşması kaçınılmaz bir hale gelmektedir.

Çocukların dijital oyunlarda geçirdikleri zamanın sınırlanmaması, çocuklara sağlayacağı faydadan ziyade çocuklarda olumsuz etkilere sebep olduğu belirlenmiştir (Toran vd., 2016). Bu durumdan da yine en çok yaşı küçük olanların etkileneceğini

söylemek mümkündür. Şiddet içerikli unsurlar barındıran dijital oyunları oynayan çocukların saldırgan davranışlar sergileme ihtimali artmaktadır (Aydoğdu Karaaslan, 2015). Literatür incelemesi neticesinde şiddet içeren video oyunları, internet ve TV gibi teknolojik aygıtların çocuklarda saldırganlığı artırdığına dair sonuçlara ulaşılmıştır (Kelleci, 2008; Ulusoy, 2008). Oynanan dijital oyunlarda farkına varılmadan şiddet kavramı oyuncuların dünyasına girebilmektedir. Dijital oyun oynayan çocuğun, oyundaki katil karakter ile özdeşim kurması en olumsuz etkilerden biridir (İşçiabaşı, 2011). Olumsuz etkilerin var olma gerekçesi oyuncunun olumsuzluklara karşı elverişli olmasıdır (Kelleci, 2008).

Sonuç olarak dijital oyunların, oynayanlara fiziki, psikolojik, sosyolojik vb. yönlerden olumsuz etkilerinin olduğunu söylemek mümkündür. Bu olumsuz etkileri de şu başlıklar altında gruplandırabiliriz:

**Fizyolojik etkileri:** Dijital oyun oynarken oyuncular uzun süre hareketsiz kalabilmektedir. Hareketsizlik baş- bel ağrısı, sırt- boyun ağrısı vb. birçok eklem-kas ağrısına ve psikomotor beceri bozukluklarına yol açmaktadır (Esen ve Siyez, 2011; Horzum, 2011; Ögel, 2012; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Diğer yandan fiziksel anlamda günümüzün de popüler bir problemi olan obezite örnek olarak verilebilir. Günde beş saati aşkın oyun oynayan öğrencilerde obezite gelişme riskinin oldukça yüksek olduğu saptanmıştır (Berber vd., 2014). Diğer taraftan buna tezat olarak bilgisayar başında çok fazla zaman harcanması düzenli beslenme sorununa neden olacağından kilo kaybı da görülmesi muhtemel olacaktır.

**Psiko-sosyal etkileri:** Oyuncular dijital oyunlardan hem ruhsal yönden hem de sosyal yönden etkilenebilmektedir. Zamanının büyük bir bölümünü dijital ortamlar karşısında sürekli değişen görüntülere bakarak geçiren ve şiddet sahnelerine maruz kalan çocuklarda hiperaktivite bozukluğu ortaya çıkabilmektedir (İşçiabaşı, 2011). Yapılan bir çalışmada, şiddet barındıran dijital oyunları oynayanların yüksek seviyede saldırgan davranış ve saldırgan biliş durumu gösterirken sosyal davranışlarının düşük seviyede olduğu tespit edilmiştir (Anderson vd., 2001). Ayrıca, fazla oynanan dijital oyunlar, oyuncuyu asıl yaşamdaki arkadaş çevresinden uzaklaşmalara ve aile içi çatışmalara sürüklemektedir (Gülçek, 2018).

Görüldüğü üzere dijital oyunlar, oynayan kişileri hem olumlu hem de olumsuz anlamda etkileyebilmektedir. Gereğinden fazla olarak oynanan oyunlar bireyleri oyundan kopamama, ayrılamama gibi durumlara itebilir. İşte tam bu husus da bağımlılık kavramını öne çıkarmaktadır.

## 2.7. Bağımlılık ve Dijital Oyun Bağımlılığı

Gündelik hayatın olağan bir parçası haline gelen dijital oyun hemen hemen her yaş grubundan ve her iki cinsiyet grubundan bireylerin vazgeçilmez bir aktivitesi olmuştur. Boş zamanı değerlendirmek, haz duymak, stres atmak, rahatlamak, tutkunu olmak, eğlenmek vb. gerekçelerle bu oyunlar tercih edilebilmektedir. Öte yandan gerek oyuna ayrılan zaman gerekse oynama aralıkları oyuncularında zaman zaman istendik, zaman zaman da istenmedik davranışlar şeklinde seyredebilir. Böyle olası durumların meydana gelmesi neticesinde ise dijital oyun bağımlılığının varlığı söz konusu olabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığından evvel bağımlılığın tanımına değinmek faydalı olacaktır. Literatürde, bağımlılık kavramının birçok tanımı mevcuttur. Farklı alanlardan pek çok araştırmacı bağımlılığın tanımını yapmıştır. Bağımlılık, bireyin meraklısı olduğu maddeyi veyahut herhangi bir şeyi terk edememesi, bu isteğiyle baş edememesi olarak adlandırılabilir (Toraman, 2013). Çavuş vd., (2016) bir obje veya harekete olması gerekenden fazlaca gereksinim hissedilmesi ve bunun bireyde çeşitli bozukluklara sebebiyet vermesi şeklinde tanımlamıştır. Bağımlılık, saklı bir süreçten geçer ve çoğunlukla kişi, bağımlı olduğunun farkında değildir veya bunun çok geç idrakine varır (Günüç, 2009).

Dijital oyun bağımlılığı ise, bireyin gerçek hayatını negatif doğrultuda etkilemesine karşın diğer etkinliklere göre öncelikli olarak, kontrolsüz ve uzunca bir süre dijital oyun oynama ve oyun oynamayı terk edememe durumudur (Lemmes vd., 2009). Dijital oyun bağımlılığı, davranışsal bağımlılık şeklinde tarif edilmektedir (Ögel, 2012; Şahin ve Tuğrul, 2012). Akıllı telefon, internet ve sosyal medya bağımlılıkları davranışsal bağımlılık olarak onaylanmaktadır (Savcı ve Aysan, 2017). Oyun bağımlılığı, internet bağımlılığının alt grubu şeklinde de kabul görmektedir (Al-Kord, 2016; Hazar ve Hazar, 2017).

Dijital oyunlar, karşılığınemez tarzda arzu duyulan ve zamanın önemli bölümünü çalan bir etkinliğe dönüştüğünde dijital oyun bağımlılığı kavramı karşımıza

çıkılmaktadır (Çakır, 2013). Git gide dijital oyun bağımlısı olan kişilerin dijitalleşmesi ve diğer taraftan, çocukların yaşamında geleneksel oyunların fazla yer alamaması dijital oyun bağımlılığına neden olan mühim sebeplerdendir (Hazar ve Hazar, 2017).

Yıl içerisinde aşağıdaki belirtilerden minimum 5'inin görülmesi ve sonucunda da bireyin işlevselliğinin etkilenmesi söz konusu ise oyun bağımlılığı tanısı düşünülür:

- Oyun oynamayı hayatının merkezine almak,
- Oyun oynayamadığında hüzünlenmek,
- Oyunlara, artan miktarda zaman ayırmak,
- Oyun oynamayı azaltma çabalarında yaşanan başarısızlık,
- Oyunu diğer aktivitelere yeğlemek,
- Psikososyal problem oluşturacağı bilindiği halde oyuna devam etmek,
- Oyun hakkında başkalarına yalan söylemek,
- Olumsuz duygudurum hallerinden uzaklaşmak uğruna oynamak,
- Hayatında önceliği olan durumları göz ardı ederek oyuna devam etmek (<https://maltepehastanesi.com.tr/makale/tr/dijital-oyun-bagimliliği>).

Dijital oyun bağımlılığı; Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB), depresyon, obezite, yalnızlık hissi, kaygı ve endişe durumunda artış yaşanması, sosyal uyum sorunu ve sosyal izolasyon ve iletişim becerilerinin körelmesi vb. bazı problemlerin oluşmasına mahal verebilmektedir (Şahin ve Tuğrul, 2012). Dijital oyun bağımlılığı neticesinde meydana gelen kötü zaman yönetimi ve kontrolsüzlük kişisel, ailevi ve mesleki problemlere neden olmaktadır (Nalwa ve Anand, 2003). Dijital oyun bağımlısı olan oyuncular aileleriyle daha az iletişim kurar ve gittikçe aileden uzaklaşarak sosyal olarak kendini izole eder (Kim vd., 2008). Dijital oyunlar ve Bilgi ve İletişim Teknolojileri (BİT) araçlarından çocukları soyutlama, engelleme ve yasaklama yerine bunlar hakkında bilinçlendirmek gerekmektedir (Çukurluöz, 2016). Oyun bağımlılığı, fiziksel bir maddeyle ilişkili olmayan ve tamamen davranışsal bir bağımlılıktır (Günüç ve Kayri, 2010).

Pek çok insanın dijital oyuna düşkünlüğü göz önünde bulundurulduğunda bu oyunlar hazırlanış, piyasaya sürüm, geliştirilme, güncellenme vb. durumları

doğuracaktır. Bu alanda çok ciddi bir çalışma söz konusu olacaktır. Bu da dijital oyun sektörü adı altında gerçekleştirilecektir.

## 2.8. Dijital Oyun Sektörü ve Türkiye

Günümüzde hızlı bir gelişme gösteren teknoloji beraberinde dijital oyun sektörünün de büyümesine katkı sağlamıştır. İnsanların alım güçlerinin artması, teknolojik aletlere ulaşımın kolay olması, dijitalleşmenin hayatımızda yer edinmesi gibi gerekçeler dijital oyun sektörünün büyümesine oldukça olumlu etki etmiştir. Teknolojinin gelişmesi oyunların değişmesine sebep olmuş ve dijital oyun ön plana çıkmıştır. Dijital oyun sektörü online platform sağlayıcılar, yayımcılar, oyun geliştiricileri, yazılım, donanım, interaktif medya araçları ile BİT vb. geniş bir ekosistemde incelenmesi gereken yaratıcı endüstri koludur (Stewart ve Misuraca, 2013).

Toplumsal yaşamda meydana gelen değişimlerle beraber, Türkiye’de diğer dünya ülkelerinde görülen dijitalleşme paralelinde dijitalleşmenin içerisinde yerini almıştır. Teknolojinin gelişmesi neticesinde gerek oyun alanında gerekse mobil uygulamalar alanında değişim ve gelişimlerin yaşanması muhtemel olacaktır. Artık akıllı telefonların, tablet gibi aletlerin çokça kullanılması demek dijital oyun sektörünün de büyümesi demektir.

Türkiye’deki dijital oyuncu sayısı iç pazar potansiyeli bakımından önem arz etmektedir. Dijital oyuncu sayısının çokluğu konsol oyunları, mobil veya tablet oyunlar gibi dijital oyunlara talebi artırabilmektedir. Böyle bir durum beraberinde hem oyuncu sayısını hem de oyun geliştiricilerin sayısını fazlaştıracaktır. Geliştirilen oyunlar aynı zamanda ihraç edilebilmektedir. Ekonomik anlamda getirisinin olması dijital oyun sektörüne olan talebi ve ilgiyi artırabilmektedir. Teknoloji alanında yaşanan gelişmelerle birlikte ucuzlayan teknolojik aletleri alma gücü artmıştır. Bunun da dijital oyun sektörünün gelişip büyümesine katkısı olumlu yönde olacaktır.

Türkiye’de dijital oyun sektöründeki ilk yerli oyun Mart 2005 yapımı “Pusu” dur (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008). Avrupa’dan daha sonraları dijital oyun piyasasına giren Türkiye’de dijital oyun oyuncusu ve ürünlerinin çoğalmasıyla dijital bir alanın varlığı günden güne varlığını hissettirmektedir. 1970’li yılların sonunda ülkemizde dijital oyunun ilk üretim örnekleri görülmeye başlarken bilişim teknolojileri alanında

yaşanan gelişmeler koşutunda da zaman içerisinde bu oyunların geliştirilmesi çeşitli firmalar, yazılımcılar tarafından devam etmektedir (Coşkun ve Öztürk, 2016). Türkiye’de dijital yapılanma ile ilgili olarak yaşanan bazı gelişmeler şunlardır:

-Oyun sektörünü geliştirmek, oyun alanında bölgede söz sahibi olmak ve ülkede geleneksel oyun kültürünü yaygınlaştırmak gibi hedeflerle 2011 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) kurulmuştur. Fakat 2013 yılında kapatılmıştır (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Anasayfa>).

-2014 Yılında oyun geliştirmeye alakalı her nevi çalışma ve düzenlemenin toplumsal gelişmeye katkısı olacak biçimde gerçekleştirilmesi ve ülkemizin oyun sektöründe ileri seviyelere getirilmesi amacıyla Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED) kurulmuştur (<http://www.toged.org/>).

-2018 Yılında Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) kurulmuştur. E-Spor, elektronik bir alet aracılığıyla çevrimiçi ya da çevrimdışı ortamda bireysel veya takım şeklinde katılım gösterilen her türlü etkinliği kapsar (<http://tesfed.gov.tr/>).

Yukarıda bahsedilen gelişmeler ülkemizin dijital oyunlara önem verdiğinin göstergesidir. Dijital oyunlarla ilgili Güvenli İnternet Merkezi (GİM) (2019) raporu incelendiğinde Türkiye ile ilgili şu sonuçlara ulaşılmıştır:

- 1- Türkiye’de 30 milyona yakın insan bilgisayar, telefon ve TV aracılığıyla oyun oynamaktadır.
- 2- “TURQUALITY Programı” dijital oyun sektörüne dâhil edilmiştir. Ayrıca TOGED ve OYUNDER gibi kuruluşlar dijital oyun sektörünün ülkemizdeki gelişimine katkı sağlamaktadır.
- 3- Ülkemiz, dijital oyun sektöründe gelişim gösteren ülkeler arasında yerini almıştır. Bu büyümede bilgisayar donanımı ve konsolların yaygınlaşması, akıllı telefon ve tabletlerin yaygınlaşması, mobil oyunların her yaş grubuna hitap etmesi ve E-Sporun spor dalı olarak kabul görmesi pay sahibi bazı faktörler olarak söylenebilir.

Yine bu raporda kişisel bilgisayar, oyun konsolu ve mobil oyunlar olarak üç farklı ana platform üzerinden dijital oyunların sınıflandırılması yapılmıştır. Raporda



dijital oyun sektöründe Çin, ABD, Kore, Japonya, Fransa gibi ülkeler ön plana çıkmaktayken %28'lik oranla Çin lider konumdadır.

Gaming in Turkey - Oyun ve E-Spor Ajansı Türkiye Oyun Sektörü (2019) raporuna göre ise, ülkemizde en çok tercih edilen oyun türü % 40 ile “gündelik/puzzle” ilk sırada, “Atari” %12 ile son sırada yer alırken oyuncu sayısı 32.000.000'dur. Cinsiyete göre ise dijital oyuncuların % 57,2'si erkek, % 42,8'i kadın olarak tespit edilmiştir. İstanbul Bilgi Üniversitesi, Bahçeşehir Üniversitesi, ODTÜ, Işık Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Marmara Üniversitesi, İzmir Ekonomi Üniversitesi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi ve son olarak TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi ülkemizde dijital oyun alanında faaliyet gösteren akademik programlardır.

Son olarak da Türkiye E-Spor Federasyonu 1. E-Spor Çalıştayı Sonuç Raporuna göre (2019) 70 adet tescilli E-Spor kulübü, 907 lisanslı E-Sporcu vardır.

### 3. GEREÇ VE YÖNTEM

Dijital oyun alanında yapılmış çalışmaların var olan durumlarını daha geniş boyutlu incelenmek maksadıyla ele alan araştırmanın bu bölümünde araştırmanın modeli, verilerin toplanması, verilerin dâhil edilme kriterleri ve verilerin analiz sürecine ait kullanılan yöntemlere değinilmiştir.

#### 3.1. Araştırma Modeli

“Dijital oyun” başlığı altında birçok araştırmacı tarafından gerçekleştirilen pek çok çalışma mevcuttur. Bu çalışmalar genelde nicel ve nitel şeklindedir. Bu çalışmalar içerisinde belirlenip araştırmaya dâhil edilenlerin, belli başlıklar altında kategorize edilip yeniden yorumlanması ve değerlendirmesi nitel bir şekilde yapılmıştır. Nitel araştırma yaklaşımı anlayışla alakadar olarak nitel meta-sentez, tetkik edilmiş olgunun daha kapsamlı bir betimini ortaya çıkarmaktır (Tirmulak, 2007).

Meta-sentez, belirli bir alanda yapılan çalışmaların nitel bir düşünceyle değerlendirilip, başlıkların ve benzeşimlerin mukayese edilerek ele alınmasıdır (Çalık ve Sözbilir, 2014). Meta-sentezin çözümleme temalarının oluşturulma merhalesi; tanımlanması en münakaşalı ve en çetin olanıdır, zira araştırmacıların hüküm ve iç görüşlerine bağlıdır (Thomas ve Harden, 2008).

Meta-sentez araştırma yönteminin özünde; yapılmış olan çalışma bulgularının orijinalliğe bağlılık ve nesnellik çerçevesinde sentezlenerek yeni istidlallere ulaşılması vardır denebilir. Meta-sentez, bir konuda yapılmış olan çalışmaların bulgularının ve sonuçlarının toplu olarak gözden geçirilerek sentezlenmesidir (Akgöz vd., 2004). Meta-sentez araştırma yönteminde yorumlayıcılık söz konusudur (Walsh ve Downe, 2005). Bir başka deyimle meta-sentez, yeni görüşleri ilave etme değil, aynı zamanda olguları izah etme bakımından da daha doğru olan bir yöntemdir (Hannes ve Claes, 2007). Meta-sentez araştırma yöntemi çerçevesinde incelenen çalışmaların kendi yazarları tarafından yapılmış olan yorumlarının; sentezci tarafından yeniden tefsir edilmesi şeklindedir (Zimmer, 2006). Meta-sentez araştırma yöntemi, var olan bulgulardan hareketle araştırmaların boyutunu analiz ederek, mukayese ederek, yorumlayarak sistemli bir şekilde yeniden tasarılma işi denebilir.

Meta-sentezin gayesi; görüşleri ve temaları birleştirmek ve birleşim esnasında verilerin asıllığına dokunmadan, araştırmalardan daha engin bir anlayışa varmak için üst seviyede bir sentezleme içinde yeni bilgileri geliştirmesidir (Dixon Woods vd., 2007; Finfgeld, 2003; Scruggs, Mastropieri ve McDuffie, 2007). Diğer bir ifadeyle, gelişmiş nitel analiz metotlarından faydalanarak çalışmalardan ulaştığı bulguları birleştirmenin ardına varmak ve yorumları daha güçlü bir soyutlama seviyesi için kuram geliştirmeye sevk etmek, daha geniş bir görüşe ulaşmaktır (Gewurtz vd., 2008; Thorne vd., 2004).

Bu araştırmada, dijital oyun kavramına yönelik çalışmaların bulgularından yola çıkarak ve orijinalliklerine bağlı kalarak bunlardan yeni bir sentez ortaya koymak hedeflenmiştir. Bu doğrultuda nitel ve nicel verileri bütünleştirebilmek amacıyla nitel bir araştırma modeli olan meta-sentez araştırma yöntemi kullanılmıştır.

### 3.2. Verilerin Toplanması

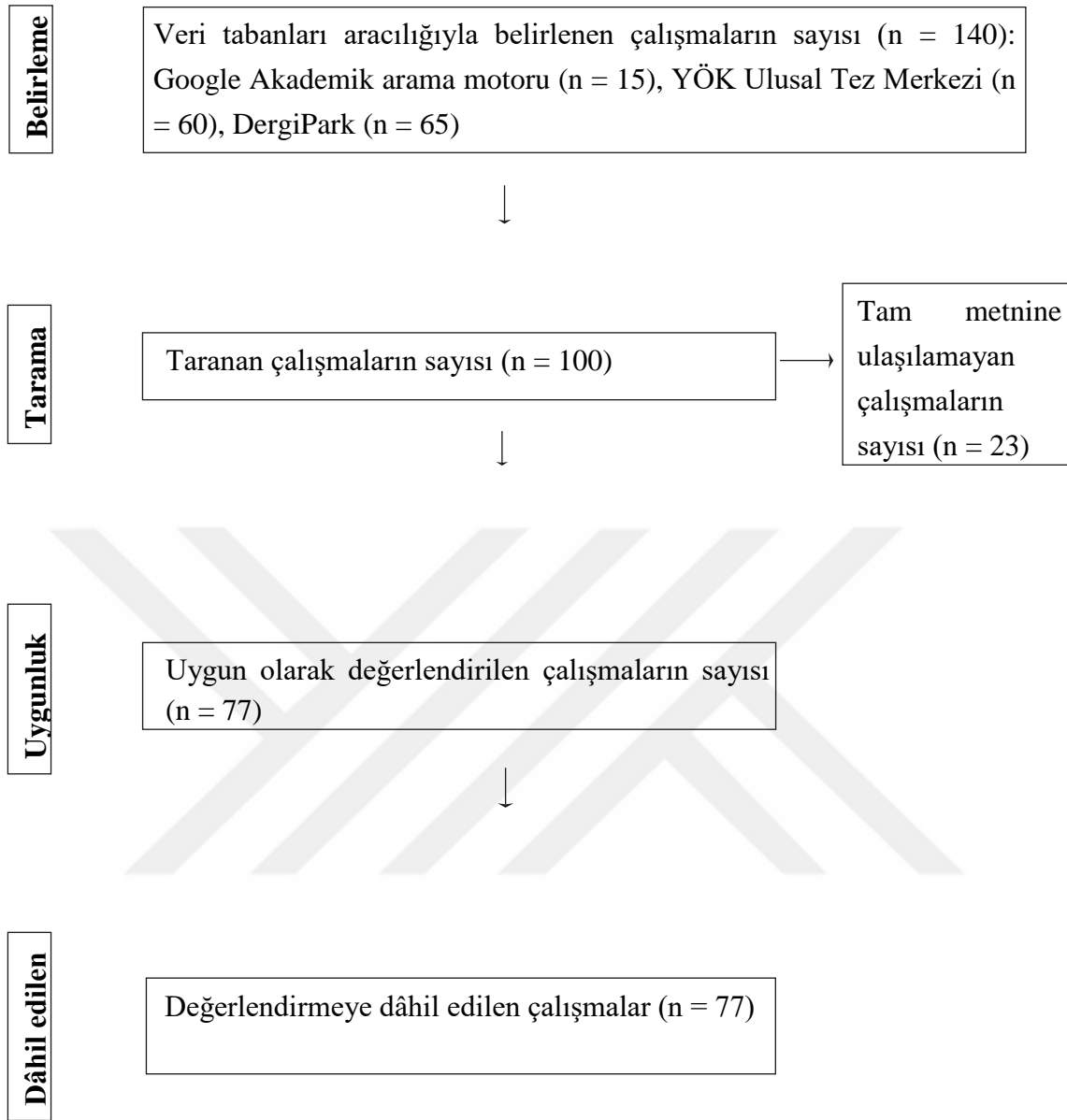
Meta-sentez araştırma yöntemi çalışmasında kullanılacak çalışmalara; Yükseköğretim Akademik Arama, Google Akademik ve DergiPark Akademik veri tabanları kullanılarak ulaşılmıştır. Verileri toplama sürecinde anahtar kelimeler kullanılarak araştırma yapılmıştır. Literatür incelenirken çalışmalarda konuyla ilişkili genelde “Oyun”, “Bilgisayar Oyunu” ve “Dijital Oyun” anahtar kelimelerinin kullanıldığı görülmektedir. 65 yüksek lisans tezi, 15 doktora tezi ve 60 makale olmak üzere toplam 140 çalışmaya ulaşılmıştır. Tekrarlanan, tam metnine ulaşılamayan, yazar tarafından erişime kısıtlanan ve ölçek geliştirme çalışmaları araştırma dışında bırakılmıştır. Bu meta-sentez araştırma, 2008 – 2019 yılları arasında yayımlanmış 36 yüksek lisans tezi, 6 doktora tezi ve 35 makale olmak üzere toplam 77 çalışma üzerinden yapılmıştır. Veri toplamada aşamalar, PRISMA karar kriterleri doğrultusunda gerçekleştirilmiştir (Şekil 1). Çalışmalar kontrol edilerek araştırmanın amacına ve temasına uygun çalışmaların betimsel özellikleri tablolar halinde sunulmuştur.

Meta-sentez araştırma yönteminde aşağıdaki işlem basamakları doğrultusunda veriler toplanmaktadır (Aspfors ve Fransson’dan Akt. Polat ve Ay, 2016):

1. Araştırma sorularının oluşturulması.
2. Araştırmanın konusuna uygun anahtar kelimeler belirlenip literatürün taranması.

3. Elde edilen çalışmaların incelenmesi, künyelerinin oluşturulması ve değerlendirilmesi.
4. Araştırmanın dâhil edilme ve hariç tutulma kıstaslarının belirlenerek meta-senteze alınacak araştırmaların belirlenmesi.
5. Seçilen çalışma bulgularının sentezlenmesi ile ortak temaların oluşturulması ve bu temalara ait alt temaların oluşturulması, benzer ve farklı yönlerinin belirlenmesi.
6. Oluşturulan temalar çerçevesinde elde edilen bulguların sentezlenerek yordamaların yapılması.
7. Süreç ve bulguların detaylı olarak rapor edilmesi.

Meta-sentez araştırmadaki çalışmaların bulguları, meta-sentez araştırma yöntemi bağlamında ele alınarak analiz basamaklarından geçirilerek, belirlenen temalarla birlikte araştırma gerçekleştirilmiştir.



**Şekil 1:** PRISMA karar kriteri.

### 3.3. Verilerin Dâhil Edilme Kriterleri

Meta-sentez çalışmada kullanılacak araştırmalara yapılacak değerlendirmelerin manidar, verimli ve zengin olabilmesi için ortalama 10-12 çalışmanın araştırmaya dâhil edilmesi önerilmektedir (Bondas ve Hall, 2007). Verilerin dâhil edilme kriterleri şu şekilde oluşturulmuştur:

1. Çalışmaların Türkiye sınırları içinde olması,
2. Çalışmaların toplam 77 adetten oluşması,
3. Çalışmaların tam metnine ulaşılması,
4. Çalışmaların 2008-2019 yılları aralığını kapsamaması,
5. Çalışmalarda tez ve makalelerden yararlanılması,
6. Araştırma, seçilen çalışmalarla sınırlandırılmıştır.

Verilerin hariç tutulma kriterleri ise şu şekilde oluşturulmuştur:

1. Dâhil edilme kriterlerine uymayan çalışmalar,
2. Tam metnine ulaşamayan çalışmalar,
3. Erişime kısıtlanan çalışmalar.

### 3.4. Verilerin Analizi

Meta-sentez araştırma yönteminin kullanıldığı bu çalışmada toplanan verilerin analizinin yapılması gerekmektedir. Analiz, herhangi bir konunun parçalara ayrılması, ayrılan parçaların yeniden tanımlanarak neticeye varma metodudur (<https://analiz.nedir.org/>). Meta-sentez, veri ya da birim analizi olarak nitel ve nicel çalışmaları bir arada kullanan nitel yöntem bilimdir (Bair, 1999).

Bu bilgiler çerçevesinde bu araştırmanın analiz sürecine problemin durumu göz önünde tutularak dijital oyun kavramı ile ilgili çalışmalar veri tabanlarından taranmıştır. Dâhil edilme ve hariç tutulma kriterleri temel alınarak ulaşılan çalışmalar araştırmaya alınmıştır. Araştırmaya dâhil edilen bu çalışmaların incelenmesi neticesinde dijital oyunla ilgili çalışmalardan ulaşılan veriler tablolar halinde sunularak analiz edilmiştir. Çalışmaların bulgularından ulaşılan veriler ile çıkarım ve yorumlamalar yapılarak meta-

sentez araştırma neticesinde yeni bulgular elde edilmiştir. Bu yolla üretilen sentez, araştırılan konunun genel yapısının ayrıntılı olarak anlaşılmasını ve geride kalan önceliklerinin öne çıkmasını sağlar (Au, 2007). Meta-sentez araştırmada kullanılan çalışmalara; tezler için T1, T2, ..., T42; makaleler için M43, M44, ..., M77 harfleri kullanılarak kod verilmiştir.

### 3.4.1. Meta-senteze dâhil edilen çalışmalar

**Tablo 1.** Meta-senteze dâhil edilen çalışmalara ait bilgiler

Kod	Araştırma	Yazar
T1	“Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi”	Merve ÖZ
T2	“İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler”	Engin ERBOY
T3	“Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet”	Deniz YENĞİN
T4	“İlköğretimde Kullanılan Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi”	Süreyya Ezgi MALTA
T5	“Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi “	Gökhan GÜNAY
T6	“İngilizce Öğrenmede Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanmanın Erişime, Kalıcılığa ve Motivasyona Etkisi”	Vildan DONMUŞ
T7	“Bilgisayar ve Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Psikomotor Gelişim Profilleri Üzerindeki Etkisinin Tespiti”	Nurullah ÇELİK
T8	“Dijital Oyun Tabanlı Matematik Öğretiminin Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Başarılarına, Başarı Güdüsü, Öz-Yeterlik ve Tutum Özelliklerine Etkisi”	Nuri Can AKSOY
T9	“Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi”	Aylin Yalçın IRMAK
T10	“Eğitsel Amaçlı Bilgisayar Oyunlarının Coğrafya Derslerinde Kullanılmasının Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi”	Tayfur BAKIR
T11	“Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri ile Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”	Beyhan KÖKSAL
T12	“Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının 5. Sınıf Öğrencilerinin Kesirler Konusundaki Matematik Başarısına, Matematiğe Karşı Tutumuna ve Üstbilişsel Becerilerine Etki”	Berfin DÜNDAR
T13	“Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı ile Duygu Ayarlayabilme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”	Hakan ULUM
T14	“Meslek Yüksekokulu Öğrencileri İçin Eğitsel Matematik Oyunu Geliştirilmesi ve Başarıya Etkisinin İncelenmesi”	Aykut DURGUT

<b>T15</b>	“Facebook Ortamındaki Dijital Oyunların Bağımlılığına Etki Eden Demografik Faktörler”	Nawal Yaseen Mohammed AL-KORD
<b>T16</b>	“Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi”	Zekihan HAZAR
<b>T17</b>	“Eğitsel Bilgisayar Oyunlarıyla Destekli Matematik Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Duyuşsal Özelliklerine Etkisi”	Hatice Büşra ŞAHİN
<b>T18</b>	“15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örneğinde Bağlanma Stilleri ile İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkinin İncelenmesi”	Merve MUSLUOĞLU
<b>T19</b>	“Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi: Ankara İli Çankaya İlçesi Örneği”	Özgür ÇUKURLUÖZ
<b>T20</b>	“Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının 13-14 Yaş Grubu Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri”	Mehtap ŞELİMEN
<b>T21</b>	“Sosyal Bilgiler Dersinde Deprem Konusunun Dijital Oyunlarla Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi”	Emrah DOĞAN
<b>T22</b>	“Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi”	Beyzanur ENİ
<b>T23</b>	“Dijital Oyunların Anjiyografi Olmuş Çocukların Ağrı ve İmmobilizasyonuna Etkisi”	Suat TUNCAY
<b>T24</b>	“Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi”	Emrullah YİĞİT
<b>T25</b>	“10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Fiziksel Aktivite Seviyesi, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”	Ebru ORHAN
<b>T26</b>	“Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfkeyi İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”	Gizem ÇAKICI
<b>T27</b>	“Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar: Elazığ FMD Kursu Öğrencileri Üzerine Sosyolojik Bir Çalışma”	Eda GÜLÇEK
<b>T28</b>	“İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi”	Ayşe Hilal ORAL
<b>T29</b>	“Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”	Neslihan AKSEL
<b>T30</b>	“Ortaokul Öğrencilerinde İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Sağlık ve Saldırganlıkla İlişkisi”	Berna AKTAŞ
<b>T31</b>	“Okul Öncesi Dönem Ses Eğitiminde Dijital Oyun Temelli Destekleyici Aktivitelerin Çocukların Sesli Harfleri Öğrenmelerine Etkisi”	Buket TECEN
<b>T32</b>	“Lise Öğrencilerinin Sportif Serbest Zaman İlgilenim, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yaşam Kalitesi Düzeylerinin Araştırılması”	Engin YÖNET
<b>T33</b>	“Algılanan Sosyal Destek İle Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”	İsmail ÜCAN



<b>T34</b>	“İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerin Sanal Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Belirlenmesi”	Büşra İÇEN
<b>T35</b>	“Dijital Oyunların Özel İyi Oluşa Etkisi: Y Kuşağına Yönelik Bir Araştırma”	Murat SAĞLAM
<b>T36</b>	“Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi İlişkisi”	Baran KARABULUT
<b>T37</b>	“Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Anne Baba Tutumu ve Benlik Saygısı İle İlişkisinin İncelenmesi”	Nefize DEMİRBOZAN
<b>T38</b>	“Dijital Oyun Bağımlılığı İle Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki”	Ceyda TERLEMEZ
<b>T39</b>	“Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim İkinci Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı İle İlişkisi”	Mustafa KESTANE
<b>T40</b>	“Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Öğrenci ve Veli Bakış Açısından İncelenmesi”	Eray TAŞTEKİN
<b>T41</b>	“İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyunlara Yönelik Algılarının İncelenmesi”	Merve KAYA
<b>T42</b>	“Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Yordanması”	Mehmet ÖZEN
<b>M43</b>	“Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi”	Serkan ÇANKAYA Ayşen KARAMETE
<b>M44</b>	“Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi”	Duygu AKÇAY Hilal ÖZCEBE
<b>M45</b>	“Bilgisayar Oyunlarının Öğrenci Güdülenmesine Etkisi”	Memet ÜÇGÜL
<b>M46</b>	“Oyunlaştırma ve Eğitim”	İbrahim YILDIRIM Servet DEMİR
<b>M47</b>	“Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi”	Şahin GÖKÇEARSLAN Abdullah DURAKOĞLU
<b>M48</b>	“Öğretmen Adaylarının Oyun Tercihleri ve Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının İncelenmesi: Gazi Üniversitesi Örneği”	Çelebi ULUYOL Raziye DEMİRALAY Sami ŞAHİN Selami ERYILMAZ
<b>M49</b>	“Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi”	Mustafa ÖNCEL Ahmet TEKİN
<b>M50</b>	“Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Davranış ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkilerinin İncelenmesi”	Fulya TORUN Arif AKÇAY Ahmet Naci ÇOKLAR
<b>M51</b>	“Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz”	İlknur AYDOĞDU KARAASLAN
<b>M52</b>	“Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık”	Ahmet ARSLAN Ali Murat KIRIK Murat KARAMAN Ahmet ÇETİNKAYA
<b>M53</b>	“Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması”	Selahattin Çavuş Bünyamin Ayhan Mehmet Tuncer
<b>M54</b>	“Üniversite Öğrencilerinin Oyun Oynama Alışkanlıklarının Uzamsal Becerilerine Etkisi”	Kürşat Volkan ÖZCAN Murat AKBAY Türkan KARAKUŞ

<b>M55</b>	“Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması”	Zekihan HAZAR Gönül TEKKURŞUN DEMİR Hasan DALKIRAN
<b>M56</b>	“Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma”	Hasan Hüseyin TAYLAN Hüseyin Zahid KARA Arif DURĞUN
<b>M57</b>	“Dijital Çağda Bir Öğretim Yöntemi: Oyunlaştırma”	Murat ŞAHİN Yavuz SAMUR
<b>M58</b>	“Ortaöğretim Öğrencilerinin, Dijital Oyunların İngilizce Kelime Öğrenimine Katkısına Yönelik Görüşleri”	Sibel CEYLANER Tuğba YANPAR YELKEN
<b>M59</b>	“Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”	Zekihan HAZAR Gönül TEKKURŞUN DEMİR Sevinç NAMLI Anıl TÜRKELİ
<b>M60</b>	“Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı İle İlişkisi”	Hasan BÜLBÜL Tarkan TUNÇ Fırat AYDİL
<b>M61</b>	“9-11 Yaş Grubu Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılığının Araştırılması: Kırşehir İli Örneği”	Meryem ALTUN Murat ATASOY
<b>M62</b>	“Dijital Oyun Oynayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi”	Fatih AYDOĞDU
<b>M63</b>	“Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar”	Asiye DURSUN Bahtiyar ERASLAN ÇAPAN
<b>M64</b>	“Çocukların Oyun Kavramına Yönelik Algıları ve Düşünceleri”	Özlem ÖRDEM Filiz YILDIZ
<b>M65</b>	“Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi”	Battal GÖLDAĞ
<b>M66</b>	“Popüler Kültürde Rekreatif Bir Etkinlik Olarak Dijital Sporlar”	Melike ESENTAŞ Pınar GÜZEL Mehmet VURAL
<b>M67</b>	“Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi: Ankara İli, Çankaya İlçesi Örneği”	Selami ERYILMAZ Özgür ÇUKURLUÖZ
<b>M68</b>	“Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri”	Rüstem MUSTAFAOĞLU Zeynal YASACI
<b>M69</b>	“Elektronik Spor ve Elektronik Sporcular Üzerine Betimsel Bir İnceleme”	Rabia Gamze ECEVİT Fırat TUNÇ Onur KARAOĞLU Erçe ŞAHİN M Kamil ÖZER
<b>M70</b>	“Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma”	Seda YALÇIN Yasemin BERTİZ
<b>M71</b>	“Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık”	Burcu GÜVENDİ Gönül TEKKURŞUN DEMİR Burçak KESKİN
<b>M72</b>	“Dijital Oyun Popüler mi? Ebeveynlerin Çocukları İçin Oyun Tercihlerinin İncelenmesi”	Nesrin İŞİKOĞLU ERDOĞAN
<b>M73</b>	“Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi: Sivas İli Örneği”	Aysel ARSLAN
<b>M74</b>	“Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Düzeylerinin İncelenmesi”	Havva Gizem DEMİREL Halil İbrahim CİCİOĞLU Gönül TEKKURŞUN DEMİR

<b>M75</b>	“Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı, Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkiler”	Kızbes Meral KILIÇ
<b>M76</b>	“Spor yapan ve yapmayan çocukların dijital oyun Bağımlılığı ile öz yeterlik inanç düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi”	Zekihan HAZAR
<b>M77</b>	“Dijital Spor Oyunlarının Sporcular Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi: Fenomenolojik Bir Çözümleme”	Bekir Barış CİHAN Ebru ARAÇ ILGAR

Tablo 1’de, dijital spor kavramına yönelik ele alınan bu araştırmada yer alacak çalışmalar belirlenmiştir. Bu tabloda çalışmaların künyelerine ilişkin detaylara değinilmiştir. Sırasıyla; çalışmaların kodları, başlıkları ve yazarları verilmiştir. Araştırmada 42 tez çalışması “T” kodu ile 35 makale çalışması “M” kodu ile belirtilmiştir.

**Tablo 2.** Çalışmaların temalara göre dağılımı

<b>Tema</b>	<b>Alt Temalar</b>	<b>Çalışmalar</b>	<b>N</b>
<b>1. Dijital Spor Oyunu</b>	E-Spor	M66, M69, M77	3
<b>2. Dijital Oyun ve Çocuk</b>	Çocuk Kültürü ve Çocukların Dijital Oyun Görüşleri	T27, M64	2
<b>3. Dijital Oyun ve Eğitim</b>	Coğrafya	T10	1
	İngilizce	T6, M58	2
	Matematik	T8, T12, T14, T17, M43	5
	Sosyal Bilgiler	T21	1
	Oyunla Eğitim	T31, M46, M57	3
<b>4. Dijital Oyun ve Gelişim</b>	Dijital Oyun ve Akademik Başarı	T4, T39, M50	3
	Dijital Oyun ve Bilişsel Performans	T1	1
	Dijital Oyun ve Psikomotor Gelişim	T7	1
	Dijital Oyun ve Uzamsal Beceri	M54	1
<b>5. Dijital Oyun ve Psikoloji</b>	Dijital Oyun ve Güdülenme	M45	1
	Dijital Oyun ve Motivasyon	M74	1
	Dijital Oyun ve Öznel İyi Oluş	T35	1
	Dijital Oyun Bağımlılığı	T19, T28, T32, T34, T42, M47, M52, M53, M60, M61, M65, M76	12
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algılanan Sosyal Destek	T33	1

	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Tutumları	T22, T24, T37	3
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Seviyesi ve Dikkat Düzeyi	T25, M59	2
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Kişilik Özellikleri	T13, T38	2
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfke	T26	1
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öz Denetim, Sosyal Eğilim	T29	1
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar	M63	1
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık	T5, T20, T30, M71	4
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet	T3, T36, M51	3
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık	M49	1
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri	M75	1
	Dijital Oyun Bağımlılığını Etkileyen Etmenler	T2, T15, T16, M62, M67, M73	6
	Dijital Oyun Bağımlılığının Etkileri	M70	1
	Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri ve Bağlanma Stilleri	T11, T18	2
<b>6. Dijital Oyun ve Sağlık</b>	Dijital Oyunun ve Ağrı İlişkisi	T23	1
	Dijital Oyunun Ruhsal ve Fiziksel Sağlıkla ilişkisi	M68	1
	Dijital Oyun Oynama Davranışlarıyla Sağlık Davranışı Etkileşim Modeli İlişkisi	T9	1
<b>7. Dijital Oyun ve Tutum</b>	Dijital Oyun Algıları	T41, M55	2
	Dijital Oyun Alışkanlıkları ve Tercihleri	T40, M44, M48, M56, M72	5
<b>Toplam</b>			<b>77</b>

Tablo 2'ye bakıldığında, dâhil edilme ölçütlerine uygun olan çalışmalar; konusu, genel amaçları ve varılan neticeleri doğrultusunda 7 ana tema ve 34 alt tema çerçevesinde kategorize edilmiştir. Oluşturulan bu temalar incelendiğinde; “Dijital Spor Oyunu” teması ile 3 çalışma, “Dijital Oyun ve Çocuk” teması ile 2 çalışma, “Dijital Oyun ve Eğitim” teması ile 12 çalışma, “Dijital Oyun ve Gelişim” teması ile 6 çalışma,

“Dijital Oyun ve Psikoloji” teması ile 44 çalışma, “Dijital Oyun ve Sağlık” teması ile 3 çalışma, “Dijital Oyun ve Tutum” teması ile 7 çalışmanın olduğu görülmektedir.

**Tablo 3.** Çalışmaların yayın yerlerine göre dağılımı

Yayın Yeri	N
Aydın Adnan Menderes Üniversitesi	2
Bahçeşehir Üniversitesi	1
Balıkesir Üniversitesi	2
Başkent Üniversitesi	1
Beykent Üniversitesi	1
Biruni Üniversitesi	1
Cumhuriyet Üniversitesi	1
Çağ Üniversitesi	1
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi	1
Ege Üniversitesi	1
Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi	1
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi	1
Fırat Üniversitesi	2
Gazi Üniversitesi	5
Haliç Üniversitesi	2
Hasan Kalyoncu Üniversitesi	1
İnönü Üniversitesi	1
İstanbul Üniversitesi	1
Kafkas Üniversitesi	1
Maltepe Üniversitesi	1
Marmara Üniversitesi	2
Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi	1
Nişantaşı Üniversitesi	1
Okan Üniversitesi	1
Ordu Üniversitesi	1
Pamukkale Üniversitesi	1
Sakarya Üniversitesi	3
Üsküdar Üniversitesi	3
Yalova Üniversitesi	1
Yüzüncü Yıl Üniversitesi	1
Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi	1
Atatürk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi	2
Bağımlılık Dergisi	1
Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi	1
Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi	1
Çocuk Dergisi	1
Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi	1
Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi	1
Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi	1
Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi	1
Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi	1
International Journal of Human Sciences	2
International Peer-Reviewed Journal of Communication and Humanities Research	1
International journal of Eurasia Social Sciences	1
İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi	1
İlköğretim Online Dergi	1

İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi	1
İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi	1
Journal of Health and Sport Sciences	1
Journal of Instructional Technologies & Teacher Education	1
Karaelmas Journal of Educational Sciences	1
Kastamonu Eğitim Dergisi	1
Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi	1
Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi	1
Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi	1
Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi	1
Pesa International Journal of Social Studies	1
Spormetre	1
Turkish Studies	1
The Journal of International Social Research	1
Ulakbilge	1
Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi	1
Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi	1
<b>Toplam</b>	<b>77</b>

Tablo 3 incelendiğinde, araştırmaya dâhil edilen 77 çalışmanın 64 çeşitli yerde yayımlandığı anlaşılmaktadır. Dağılımda, 6 çalışma ile Gazi Üniversitesi en çok yayım yapan yer olarak öne çıkmaktadır.

**Tablo 4.** Çalışmaların yayın türüne göre dağılımı

<b>Yayın Türü</b>	<b>N</b>
Doktora Tezi	6
Yüksek Lisans Tezi	36
Makale	35
<b>Toplam</b>	<b>77</b>

Tablo 4'teki istatistiki bilgiler koşutunda araştırmaya dâhil edilen çalışmaların, 6'sı doktora tezi, 36'sı yüksek lisans tezi olmak üzere 42 tez; 35'i makale olmak üzere toplamda 77 çalışmanın yayım türü dağılımı gösterilmiştir.

**Tablo 5.** Çalışmaların yıllara göre dağılımı

<b>Yıllar</b>	<b>N</b>
2008	1
2009	1
2010	3
2011	1
2012	2
2013	2
2014	5
2015	7

2016	10
2017	9
2018	20
2019	16
<b>Toplam</b>	<b>77</b>

Tablo 5’te, meta-sentez arařtırmaya dâhil edilen alıřmaların yayım yıllarına dađılımlarının 2008-2019 yılları arasını kapsadıđı grlmektedir. En az alıřmanın birer adet olmak zere 2008, 2009 ve 2011’de; en fazla alıřmanın da 20 adet olmak zere 2018’de yapıldıđı ulařılan diđer bir bilgidir.

**Tablo 6.** alıřmaların arařtırma yntemlerine gre dađılımları

<b>Arařtırma Yntemi</b>	<b>N</b>
Nicel	61
Nitel	10
Karma	6
<b>Toplam</b>	<b>77</b>

Tablo 6’da, arařtırmaya dâhil edilen alıřmalarda arařtırma yntemi olarak; nicel ve nitelin bir arada kullanıldıđı (karma), nitelin kullanıldıđı ve nicelin kullanıldıđı alıřmalar grlmektedir. Karma yntem 6 alıřma ile en az kullanılan yntemi oluřtururken; 61 alıřma ile nicel yntemin kullanıldıđı arařtırma yntemi de en fazla kullanılan yntemi oluřturmaktadır.

**Tablo 7.** alıřmaların veri toplama aralarına gre dađılımları

<b>Veri Toplama Aracı</b>	<b>N</b>
Anket	8
Anket – Form – lek	2
Anket – lek	4
Bir Bilim İnsanı iz Testi	1
Durum alıřması	1
Form – lek	13
Form – Biliřsel Deđerlendirme Sistemi	1
Form – Envanter	1
Form – Envanter – lek	2
Form – lek – Kontrol Listesi	1
Form – lek – Test	2
Form –Test	1
Grřme	1
İerik Analizi	1
Kaynak Tarama	1
Metafor Formu	1

Oyun Analiz Formu – Anket	1
Ölçek	20
Ölçek – Envanter	1
Ölçek – Görüşme – Test	1
Ölçek – Test	1
Ölçek – Yarı Yapılandırılmış Görüşme	1
Ölçek – Yarı Yapılandırılmış Görüşme – Test	1
Örnek Olay	1
Tablet Oyun – Çalışma Sayfası – Test	1
Test	2
Test – Dijital Eğitsel Oyun	1
Yarı Yapılandırılmış Görüşme	5
<b>Toplam</b>	<b>77</b>

Tablo 7’de, araştırmaya dâhil edilen çalışmalarda oldukça çeşitli veri toplama araçlarının kullanıldığı görülmektedir. Araştırma yöntemi olarak en çok nicel yöntemin kullanıldığından da hareketle en fazla ölçek veri toplama aracının kullanıldığı öne çıkmaktadır.

**Tablo 8.** Çalışmaların örneklem gruplarına ait istatistikî bilgileri

<b>Örneklem Grubu</b>	<b>N</b>
Çocuk Hastalar	80
Ebeveyn	490
E-Sporcu	310
İlkokul Öğrencisi	1002
İlköğretim Öğrencisi	1683
Katılımcı	340
Lise Öğrencisi	5304
Lise Öğrencisi ve Ebeveynleri	2261
Lise Öğrencisi – Üniversite Öğrencisi	325
Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul Öğrencileri	9
Okulöncesi Öğrencileri	40
Okulöncesi Öğrencileri ve Ebeveynleri	186
Ortaokul Öğrencileri	6466
Ortaokul – Lise Öğrencileri	318
Ortaokul Öğrencileri ve Ebeveynleri	245
Dijital Oyuncu	940
Üniversite Öğrencileri	2382
<b>Toplam</b>	<b>22381</b>

Tablo 8’e bakıldığında araştırmada yer verilen 77 çalışmanın, birçok örneklem grubu üzerinde çalıştığı görülmektedir. 22381 örneklem grubunun içerisinde en az çalışma örneklem grubunu Millî Eğitim Bakanlığına bağlı okul öğrencileri oluştururken (9), En fazla çalışma örneklem grubunu ise ortaokul öğrencileri oluşturmuştur (6466).



## 4. BULGULAR

Bu bölümde dijital oyunları konu alan araştırmaların bulguları sentezlenerek temalar halinde ele alınacaktır.

### 4.1. Dijital Spor Oyununa Ait Bulgular

Bu temada, dijital spor oyununa ait çalışmalar yer almaktadır. Tablo 9’da dijital spor oyununa ait çalışmaları içeren ilgili tema, bunlara ait alt temalar, çalışma kodları, tema ve alt temaların yer aldığı çalışma sayısı sunulmuştur.

**Tablo 9.** Dijital spor oyununa ait araştırmalardan elde edilen boyutların sınıflandırılması

Tema	Alt Temalar	Çalışmalar	N
1. Dijital Spor Oyunu	E-Spor	M66, M69, M77	3
	Toplam		3

Tablo 9 incelendiğinde, “E-Spor” alt temasında, yönetsel beceriler, çokkültürlülük, rekreasyon ve sağlık kazanımları temalarıyla değerlendirildiğinde E-Sporun olumlu kullanımı aktif yaşamı destekleyebildiği gibi olumsuz kullanımının da bağımlılık oluşturabileceği söz konusu olabilirken (M66), cinsiyet ve yaş grupları bakımından anlamlı farklılıklar gözlemlenmiş (M69), bilişsel, duyuşsal, psikomotor, sosyal ve psikolojik anlamda olumlu ve olumsuz tarafları belirlenmiştir (M77).

### 4.2. Dijital Oyun ve Çocuğa Ait Bulgular

Bu temada, dijital oyun ve çocuğa ait çalışmalar yer almaktadır. Tablo 10’da dijital oyun ve çocuğa ait çalışmaları içeren ilgili tema, bunlara ait alt temalar, çalışma kodları, tema ve alt temaların yer aldığı çalışma sayısı sunulmuştur.

**Tablo 10.** Dijital oyun ve çocuğa ait araştırmalardan elde edilen boyutların sınıflandırılması

Tema	Alt Temalar	Çalışmalar	N
2. Dijital Oyun ve Çocuk	Çocuk Kültürü ve Çocukların Dijital Oyun Görüşleri	T27, M64	2
	Toplam		2

Tablo 10 incelendiğinde “Çocuk Kültürü ve Çocukların Dijital Oyun Görüşleri” alt temasında, dijital oyunlar çocukların kimliğinin şekillenmesinde pay sahibi olduğu kadar onların tutum ve davranışlarına yön verdiği görülmekte iken (T27), günümüz çocuklarının hayatlarında dijital oyunlar ve aynı zamanda video izlemeleri oldukça önemli bir yer edinmiştir (M64).

### 4.3. Dijital Oyun ve Eğitime Ait Bulgular

Bu temada, dijital oyun ve eğitime ait çalışmalar yer almaktadır. Tablo 11’de dijital oyun ve eğitime ait çalışmaları içeren ilgili tema, bunlara ait alt temalar, çalışma kodları, tema ve alt temaların yer aldığı çalışma sayısı sunulmuştur.

**Tablo 11.** Dijital oyun ve eğitime ait araştırmalardan elde edilen boyutların sınıflandırılması

Tema	Alt Temalar	Çalışmalar	N
3.Dijital Oyun ve Eğitim	Coğrafya	T10	1
	İngilizce	T6, M58	2
	Matematik	T8, T12, T14, T17, M43	5
	Sosyal Bilgiler	T21	1
	Oyunla Eğitim	T31, M46, M57	3
	Toplam		12

Tablo 11 incelendiğinde, “Coğrafya” alt temasında geleneksel yöntemlerle ders anlatılan öğrencilerle, coğrafya içerikli eğitsel bilgisayar oyunlarının oynatıldığı öğrencilerin, bu oyunlara karşı düşünceleri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilirken, katılımcı öğrencilerin hemen hemen hepsinin bu oyunlara karşı düşünceleri olumlu yöndedir (T10). Tabloda bulunan “İngilizce” alt temasında, eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanıldığı öğrenme ortamlarında, gerek öğrencilerin erişim düzeyleri gerekse öğrenmenin kalıcılığı mühim derecede artmaktayken (T6), günümüzde oldukça kolay ulaşılabilir olan teknolojik araçlardan en çok da akıllı telefonları tercih eden öğrencilerin çoğunluğu dijital oyunların kelime öğrenmede ve iletişimde faydalı olduğunu belirtmiştir (M58). Tabloda yer alan diğer “Matematik” alt temasında, öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunları kullanılarak işlenen derslerden zevk aldığı, faydalı, tesirli ve akademik başarıyı artırdığı; matematik dersi ve eğitsel bilgisayar oyunlarına karşı tutumlarının olumlu olduğu gözlenmiştir (T8, T14, T17, M43). Eğitsel

bilgisayar oyunları başarıyı artırırken aynı zamanda motivasyonu da artırmıştır (T12). Tabloda yer alan “Sosyal Bilgiler” alt temasına bakıldığında, dijital oyun vasıtasıyla depremi öğrenen öğrencilerin akademik başarı puanları, geleneksel öğretimle öğrenen öğrencilerin akademik başarı puanlarından fazla olduğu tespit edilmiştir (T21). Tabloda bulunan bir diğer “Oyunla Eğitim” alt temasında, oyunla sesli harfleri öğrenen çocukların, çalışma sayfasıyla öğrenen çocuklara nazaran daha başarılı oldukları tespit edilirken (T31), bir ders uygulaması olarak ortaya konmaya çalışılan oyunlaştırma ile öğrencilerin derse karşı ilgi ve motivasyonları artarken akademik başarıları da doğal olarak artış gösterecektir ki (M46), oyunlaştırma aracılığıyla öğrencilerin performans ve motivasyonlarının pozitif doğrultuda arttığı görülmüştür (M57).

#### 4.4. Dijital Oyun ve Gelişime Ait Bulgular

Bu temada, dijital oyun ve gelişime ait çalışmalar yer almaktadır. Tablo 12’de dijital oyun ve gelişime ait çalışmaları içeren ilgili tema, bunlara ait alt temalar, çalışma kodları, tema ve alt temaların yer aldığı çalışma sayısı; çalışmaları frekans olarak yansıtabilecek şekilde sunulmuştur.

**Tablo 12.** Dijital oyun ve gelişim araştırmalarından elde edilen boyutların sınıflandırılması

Tema	Alt Temalar	Çalışmalar	N
4.Dijital Oyun ve Gelişim	Dijital Oyun ve Akademik Başarı	T4, T39, M50	3
	Dijital Oyun ve Bilişsel Performans	T1	1
	Dijital Oyun ve Psikomotor Gelişim	T7	1
	Dijital Oyun ve Uzamsal Beceri	M54	1
	Toplam		6

Tablo 12 incelendiğinde, “Dijital Oyun ve Akademik Başarı” alt temasında eğitsel bilgisayar oyunu yöntemi ile akademik başarı arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmüştür (T4, M50). Fakat özel okul, devlet okulu ve imam hatip ortaokulu öğrencilerinin oyun bağımlılığı ve başarı durumu arasında anlamlı bir korelasyon bulunmuştur (T39). Tabloda bulunan “Dijital Oyun ve Bilişsel Performans” alt temasında ise bilgisayar oyunu oynama sıklığının çocukların bilişsel performans düzeyleri üzerinde anlamlı fark oluşturabildiği görülürken cinsiyet yönünden anlamlı bir

sonuç tespit edilememiştir (T1). Tablodaki “Dijital Oyun ve Psikomotor Gelişim” alt temasında ise öğrencilerin bilgisayar kullanım sıklığıyla fiziksel gelişme arasında, sosyal ağlarda geçirdikleri zaman ile sosyal gelişimleri arasında anlamlı bir farka rastlanmamıştır (T7). Tabloda yer alan “Dijital Oyun ve Uzamsal Beceri” alt temasında ise bilgisayar kullanma ve oyun oynama deneyimleri ile uzamsal beceri arasında pozitif bir ilişki tespit edilmiştir (M54).

#### 4.5. Dijital Oyun ve Psikolojiye Ait Bulgular

Bu temada, dijital oyun ve psikolojiye ait çalışmalar yer almaktadır. Tablo 13’te Dijital Oyun ve Psikolojiye ait çalışmaları içeren ilgili tema, bunlara ait alt temalar, çalışma kodları, tema ve alt temaların yer aldığı çalışmalar sunulmuştur.

**Tablo 13.** Dijital oyun ve psikolojiye ait araştırmalardan elde edilen boyutların sınıflandırılması

<b>Tema</b>	<b>Alt Temalar</b>	<b>Çalışmalar</b>	<b>N</b>
5. Dijital Oyun ve Psikoloji	Dijital Oyun ve Güdülenme	M45	1
	Dijital Oyun ve Motivasyon	M74	1
	Dijital Oyun ve Öznel İyi Oluş	T35	1
	Dijital Oyun Bağımlılığı	T19, T28, T32, T34, T42, M47, M52, M53, M60, M61, M65, M76	12
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algılanan Sosyal Destek	T33	1
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Tutumları	T22, T24, T37	3
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Seviyesi ve Dikkat Düzeyi	T25, M59	2
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Kişilik Özellikleri	T13, T38	2
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfke	T26	1
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Özdenetim, Sosyal Eğilim	T29	1
	Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar	M63	1
Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık	T5, T20, T30, M71	4	

Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet	T3, T36, M51	3
Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık	M49	1
Dijital Oyun Bağımlılığı ve Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyi	M75	1
Dijital Oyun Bağımlılığını Etkileyen Etmenler	T2, T15, T16, M62, M67, M73	6
Dijital Oyun Bağımlılığının Etkileri	M70	1
Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Bağlanma Stilleri	T11, T18	2
Toplam		43

Tablo 13 incelendiğinde, “Dijital Oyun ve Güdülenme” alt temasında, derslerde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanılmasının öğrencilerin güdülenmesine herhangi bir etkisi tespit edilememiştir (M45). Tabloda yer alan diğer “Dijital Oyun ve Motivasyon” alt temasında, dijital oyun oynama motivasyonu ile akademik başarı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamışken, fiziksel etkinliklere katılım durumu ile anlamlı farklılık görülmüştür (M74). Tablodaki, “Dijital Oyun ve Öznel İyi Oluş” alt temasında, dijital oyunların öznel iyi oluş üzerinde cinsiyet, yaş, ekonomik durum ve medeni durum sosyo-demografik değişkenleri bakımından herhangi bir farklılaşmaya ulaşılamamıştır (T35). Diğer “Dijital Oyun Bağımlılığı” alt temasında, dijital oyun bağımlılığının cinsiyet yönünden farklılık gösterdiği, erkeklerin kızlara göre daha bağımlı olduğuna ulaşılmış (T28, M61), sınıf seviyesine göre ise fark saptanamamışken (T19), fark çıkan çalışma da vardır (T34). Akademik performans açısından akademik başarı yükseldikçe dijital oyun bağımlılığı düşüş eğilimi gösterirken (T32), bağımlılık arttıkça ders çalışma sürelerinin ve genel akademik ortalamalarının düştüğü de tespit edilmiştir (M60). Oyun bağımlılığı anne ve babanın öğrenim düzeyi, aile aylık geliri, oyun oynama süresi, bilgisayara sahip olma, ailelerin çocukların oynadıkları oyunları kontrol etme durumları bakımından değişiklik gösterdiği tespit edilmiştir (M47, M52, M53, M65). Dijital oyun bağımlılığı bireyi psikolojik sağlamlık, algılanan sosyal destek yönünden olumsuz etkilerken (T42), oyun bağımlılığında spor ve öz yeterlik inançları mühim derecede etkilidir (M76). Tabloda yer alan “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algılanan Sosyal Destek” alt temasındaki çalışmalarda, dijital oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek

arasında negatif ilişki bulunmuş, algılanan sosyal desteği yüksek olanların dijital oyun bağımlılığı düşük çıkmıştır (T33). “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Tutumları” alt temasındaki çalışmalarda, öğrencilerinin algıladıkları demokratik ebeveyn tutumu düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyinin azaldığı görülürken (T22), başka bir çalışmada ebeveyn tutumunu koruyucu ve demokratik algılayanların dijital oyun bağımlılığı yüksek çıkmıştır (T37). Diğer bir çalışmada aile ortamının huzur, kural, sınırlandırma ve çocukla sağlıklı iletişim kurularak aile-çocuk birlikte faaliyette bulunma durumunun çocukları dijital oyun bağımlılığından koruduğu; bunun tam tersi durumun ise çocukları dijital oyun bağımlılığına sevk ettiği görülmüştür (T24). Tabloda bulunan “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Seviyesi ve Dikkat Düzeyi” alt temasında, fiziksel aktivite seviyesi arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalmış (M59), oyun bağımlılığı da arttıkça dikkat düzeyinin azaldığı tespit edilmiştir (T25). Tabloda yer alan diğer “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Kişilik Özellikleri” alt temasında, çocuklarda oyun bağımlılığı sıkça görülen bir durum olmakla birlikte bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık ile duygu ayarlayabilme yetkinliği bakımından cinsiyete göre fark olduğu söylenebilir (T13). Bir başka çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile öğrencilerin beş faktörlü kişilik özellikleri arasında ilişki olmadığı; dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve DEHB ile ilişkili faktörler alt boyutlarının pozitif ilişkili olduğu tespit edilmiştir (T38). Tabloda yer alan “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfke” alt temasına bakıldığında, ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile öfkeyi kontrol etme, öfkeyi içte tutma ve sürekli öfke arasında herhangi bir anlamlı ilişki görülememiştir. Ancak, dijital oyun bağımlılığı ile öfkeyi dışa vurma arasındaki ilişkinin anlamlı olduğuna ulaşılmıştır (T26). Tabloda bulunan bir diğer “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Özdenetim, Sosyal Eğilim” alt temasında, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasında istatistiksel anlamda herhangi bir ilişki bulunmamıştır. Fakat dijital oyun bağımlılığı öz denetim becerileri alt boyutları olan öz denetim başarısı ve öz denetim yeterliliklerini negatif doğrultuda, sosyal eğilimlerin alt boyutu olan şiddet eğilimi arasında pozitif doğrultuda bir ilişkili olduğu saptanmıştır (T29). Tabloda bulunan “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar” alt temasında ise dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçlardan özerklik, yeterlik ve ilişki ihtiyacının negatif doğrultuda ilişkili oldukları bulunmuştur (M63). Tablodaki “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık” alt temasında ise şiddet içerikli online

bilgisayar oyunu oynamanın, öğrencilerin fiziksel ve sözel saldırganlık tepkileri üzerinde anlamlı bir etkisi görülmemiştir (T5). Buna karşın şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların saldırgan davranışlar gösterme eğilimi içerisinde oldukları görülen çalışma da vardır (T20). Diğer çalışmalarda oyun bağımlılığı ile agresyon ve saldırganlık arasında pozitif yönde bir ilişki tespit edilmiş, oyun bağımlılığı artarken ve agresyon ve saldırganlık da artmıştır (T30, M71). Tabloda yer alan “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet” alt temasında ise dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında pozitif doğrultuda bir ilişki tespit edilmiş, erkeklerin kızlara göre dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilim düzeyleri daha yüksek çıkmıştır (T3, T36, M51). Tabloda bulunan “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık” alt temasında ise oyun bağımlılık düzeyi yüksek çocuklarda yalnızlık duygusunun daha düşük olduğu görülmüştür (M49). Tablodaki “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri” alt temasında ise dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri pozitif ilişki içerisinde ve buna koşut olarak çocukların empati düzeyleri azalmıştır. Ayrıca kızların empati düzeyleri erkeklere göre daha yüksek, erkeklerin de dijital oyun bağımlılık ve zorbalıkla ilgili bilişleri kızlara göre daha yüksektir (M75). Tabloda yer alan “Dijital Oyun Bağımlılığını Etkileyen Etmenler” alt temasında ise dijital bağımlılık düzeylerinin cinsiyet (T2, M67), sınıf düzeyi, ekonomik durum, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu ve yaş değişkenlerinden etkilendiği tespit edilmiştir (M62, M73, T15). Ayrıca dijital oyun bağımlısı olan öğrencilerin, fiziksel hareketlilik gerektiren oyunları tercih etmeleri neticesinde bağımlılık düzeylerinin azaldığı tespit edilmiştir (T16). Tabloda bulunan “Dijital Oyun Bağımlılığının Etkileri” alt temasında ise diğer etkinliklere karşı dijital oyun oynamayı yeğleyen fertlerin bu oyunlarla gündelik yaşam arasında bağ kurarak karşılaşılması muhtemel bir problemin çözümünde bu oyunların yardımcı olacağı görüşünde oldukları tespit edilmiştir (M70). Tablodaki “Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri ve Bağlanma Stilleri” alt temasında ise internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyiyle bağlanma stillerinden anne ve babaya bağlanma için negatif doğrultuda bir ilişki bulunmuştur (T11, T18).

#### 4.6. Dijital Oyun ve Sağlığa Ait Bulgular

Bu temada dijital oyun ve sağlığa ait çalışmalar yer almaktadır. Tablo 14’te dijital oyun ve sağlığa ait çalışmaları içeren ilgili tema, bunlara ait alt temalar, çalışma kodları, tema ve alt temaların yer aldığı çalışma sayısı; çalışmaları frekans olarak yansıtacak şekilde sunulmuştur.

**Tablo 14.** Dijital oyun ve sağlığa ait araştırmalardan elde edilen boyutların sınıflandırılması

Tema	Alt Temalar	Çalışmalar	N
6.Dijital Oyun ve Sağlık	Dijital Oyun ve Ağrı İlişkisi	T23	1
	Dijital Oyunun Ruhsal ve Fiziksel Sağlıkla ilişkisi	M68	1
	Dijital Oyun Oynama Davranışlarıyla Sağlık Davranışı Etkileşim Modeli İlişkisi	T9	1
	Toplam		3

Tablo 14 incelendiğinde, “Dijital Oyun ve Ağrı İlişkisi” alt temasında, anjiyografi olan çocuklara dijital oyun oynatılması neticesinde ağrı düzeyinin azaldığı görülmüştür (T23). Tabloda yer alan “Dijital Oyunun Ruhsal ve Fiziksel Sağlıkla ilişkisi” alt temasına bakıldığında, çocukların dijital oyun bağımlılığı, anksiyete, agresiflik, depresyon ve asosyalleşme gibi ruhsal; kas-iskelet sistemi problemleri, gözlerde kuruluk, ağrı ve kızarıklık ve uyku kalitesinde bozulma gibi fiziksel sağlık problemleri yaşamalarının gerekçesi dijital oyun oynama olarak tespit edilmiştir (M68). Tabloda bulunan diğer “Dijital Oyun Oynama Davranışlarıyla Sağlık Davranışı Etkileşim Modeli İlişkisi” alt temasında, Psikososyal ve davranışsal problemler ile azalmış dürtü kontrolü erkeklerin; aile ortamı algıları ile okul başarısı da kızların oyun oynama davranışlarını etkilediği tespit edilmiştir (T9).

#### 4.7. Dijital Oyun ve Tutuma Ait Bulgular

Bu temada dijital oyun ve tutuma ait çalışmalar yer almaktadır. Tablo 15’te dijital oyun ve tutuma ait çalışmaları içeren ilgili tema, bunlara ait alt temalar, çalışma



kodları, tema ve alt temaların yer aldığı çalışma sayısı; çalışmaları frekans olarak yansıtacak şekilde sunulmuştur.

**Tablo 15.** Dijital oyun ve Tutuma ait araştırmalardan elde edilen boyutların sınıflandırılması

<b>Tema</b>	<b>Alt Temalar</b>	<b>Çalışmalar</b>	<b>N</b>
7.Dijital Oyun ve Tutum	Dijital Oyun Algıları	T41, M55	2
	Dijital Oyun Alışkanlıkları ve Tercihleri	T40, M44, M48, M56, M72	5
	Toplam		7

Tablo 15 incelendiğinde, “Dijital Oyun Algıları” alt temasında Dijital oyundan etkilenme boyutunda cinsiyet yönünden kızlar daha çok etkilenirken diğer bir bulguda ise artan sınıf düzeyi ile beraber etkilenmenin de fazlaştığı görülmüştür (T41). Oyun alanlarının kentleşme neticesinde azalması, dijital oyunun başarı hazzı vermesi, eğlence aracı olması, bilişsel gelişimi olumlu anlamda desteklemesi ve göz sağlığına zarar vermesi bulgularına ulaşılmıştır (M55). Tabloda bulunan “Dijital Oyun Alışkanlıkları ve Tercihleri” alt temasında, dijital oyun oynamak amacıyla en çok internet kafe tercih edilmiştir (T40). Çocukların yaşları büyüdükçe dijital oyun oynama zamanları da fazlaştırmıştır (M44). Öğretmen adaylarının dijital oyun oynama gerekçeleri eğlenmek, stres atmak ve boş zamanı değerlendirme olarak görülmüştür (M48). En çok tercih edilen oyunlar aksiyon/macera, en az ise simülasyon olarak tespit edilmiştir (M56). Ebeveynler çocukların oyun tercihlerinde yaş ve cinsiyet değişkenini temel almıştır (M72).

## 5. TARTIŞMA

Bu bölümde meta-sentez çalışmaya dâhil edilen araştırmalardan elde edilen bulgular, literatürdeki çalışmalardan da faydalanılarak yorumlanmış ve tartışılmıştır.

Dijital Spor Oyunları Temasının, “E-Spor” alt temasındaki bulgulara bakıldığında, E-Sporun olumlu kullanımı aktif yaşamı destekleyebilmekteyken olumsuz kullanımının da bağımlılık oluşturabileceği söz konusudur. Cinsiyet ve yaş grupları bakımından anlamlı farklılıklar gözlemlenmiş, bilişsel, duyuşsal, psikomotor, sosyal ve psikolojik anlamda olumlu ve olumsuz taraflarına bulgulardan ulaşılmıştır. Dijital oyunun olumlu yönde kullanılması beraberinde bireylerin öz güvenini artırmış, problem çözme becerilerini geliştirmiş, yorgunluk ve stresten uzak onları zinde tutmuş (Griffiths, 2005) ayrıca agresifliği azaltarak empati ve yardımlaşmayı artırmıştır (Gentile, 2009). Bu çalışmaların sonuçları görüldüğü üzere aktif yaşamı desteklemektedir. Dijital oyunlar, oynayan kişilerin gelişim alanlarına olumlu katkı sağlayabildiği gibi onları olumsuz yönde de etkileyebilmektedir. Bilişsel açıdan öğrenmeye katkı sağladığı (Bozkurt, 2014), duyuşsal açıdan destekleyerek başarıyı artırdığı (Tüzün ve Bayırtepe, 2007) psikomotor açıdan el-göz koordinasyonunu güçlendirdiği (Tüzün, 2006) sosyal açıdan paylaşma ve iş birliğini artırdığı (Gentile, 2009) psikolojik açıdan stresi azaltarak duygusal boşalma ve rahatlamaya sevk ettiği (Green ve Bavelier, 2003) olumlu katkı sağladığı sonucunu gösteren çalışmalardır. Bilişsel, fiziksel, psikolojik ve sosyal gelişim alanlarında problemlerin saptandığı, olumsuz davranışları yansıtan çalışmalar (Kelleci, 2008; Muslu ve Bolışık, 2009) olarak literatürde yer almaktadır. E-Spor oyunları gerek günlük yaşamda gerekse gelişim alanları noktasında zaman zaman olumsuzluklara neden olsa da kuşkusuz insanlara fayda sağlayabilmektedir.

Dijital Oyun ve Çocuk Temasının, ”Çocuk Kültürü ve Çocukların Dijital Oyun Görüşleri” alt temasındaki bulgularda, dijital oyunlar çocukların kimliğinin şekillenmesinde pay sahibi olduğu kadar onların tutum ve davranışlarına yön verdiği görülmekteyken, günümüz çocuklarının hayatlarında dijital oyunlar ve video izlemeleri oldukça önemli bir yer edinmiştir. Oynanan dijital oyunların çocukların benlik duygusunu etkilediği (Tutkun vd., 2017) şiddet içerikli oyun oynayan çocukların şiddetten etkilendiği (Aydoğdu Karaaslan, 2015) dijital oyun başında iki saatten fazla zaman geçirilmesine rağmen çocuklar bu süreyi azımsamakta ve daha fazla oynamak

istemektedirler (Çakır, 2013). Literatürdeki bu çalışmaların sonucu, çalışmamızın bulgularını destekler niteliktedir. Teknolojik aletlerle iç içe yaşadığımız günümüzde doğal olarak çocuklar da bunları kullanmakta ve bu vesileyle oyunlardan pek çok edim kazanabilmektedir.

Dijital Oyun ve Eğitim Temasının, “Coğrafya” alt temasındaki bulgularda, geleneksel yöntemlerle ders anlatılan öğrencilerle coğrafya içerikli eğitsel bilgisayar oyunlarının oynatıldığı öğrencilerin bu oyunlara karşı düşünceleri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilirken, katılımcı öğrencilerin hemen hemen hepsinin bu oyunlara karşı düşüncelerinin olumlu yönde olduğu görülmüştür. Canbay (2012) çalışmasında eğitsel matematik oyunlarının akademik başarıya olan katkısını olumlu bulmuş, Durgut (2016) ise çalışmasında öğrenciler dijital oyunların yararlı olduğu görüşünü bildirmiştir. Bu sonuçlar da çalışmamız bulguları ile paralellik göstermiştir. Dijital araçların dikkat çekici ve merak uyandırıcı olması bu sonuca ulaşmada etkili olmuş olabilir. “İngilizce” alt temasındaki bulgulara bakıldığında, eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanıldığı öğrenme ortamlarında gerek öğrencilerin erişti düzeyleri gerekse öğrenmenin kalıcılığı mühim derecede artmaktayken, günümüzde oldukça kolay ulaşılabilir olan teknolojik araçlardan en çok da akıllı telefonları tercih eden öğrencilerin çoğunluğu dijital oyunların kelime öğrenmede ve iletişimde faydalı olduğunu belirtmiştir. Gökbulut ve Yücel Yumuşak (2014) kesirler konusunu öğretirken eğitsel bilgisayar oyununu kullanmış ve öğrencilerin başarılarının artarak bilginin kalıcılığını sağladığı çalışma, çalışmamızı desteklemektedir. Öğrenmede eğitsel bilgisayar oyununun tercih edilmesi öğrenmeyi kolaylaştırdığı gibi öğrenilenlerin kalıcı olmasını da sağlayabilmektedir. “Matematik” alt temasındaki bulgularda, öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunları kullanılarak işlenen derslerden zevk aldığı, faydalı, tesirli ve akademik başarıyı artırdığı; matematik dersi ve eğitsel bilgisayar oyunlarına karşı tutumlarının olumlu yönde olduğu görülmüştür. Eğitsel bilgisayar oyunları başarıyı artırmasının yanında motivasyonu da artırmıştır. Canbay (2012) çalışmasında eğitsel matematik oyunlarının öğrencilerin akademik başarıları ve motivasyon inançları üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşması, çalışmamız sonucuyla benzerlik göstermektedir. Oynanan eğitsel bilgisayar oyunları başarıyı artırırken psikolojik olarak da katkı verebilmektedir. “Sosyal Bilgiler” alt temasındaki bulgularda, dijital oyun vasıtasıyla depremi öğrenen öğrencilerin akademik başarı puanları, geleneksel öğretimle öğrenen öğrencilerin akademik başarı

puanlarından fazla olduğuna ulaşılmıştır. Donmuş (2012) yaptığı çalışmasında eğitsel bilgisayar oyun yazılımlarının başarıya katkı sağladığı bulgusuna ulaşması, çalışmamızın sonucuyla örtüşmektedir. Dijital oyun ile öğretim yöntemi başarıyı olumlu yönde etkilemektedir. “Oyunla Eğitim” alt temasındaki bulgularda, oyunla sesli harfleri öğrenen çocukların, çalışma sayfasıyla öğrenen çocuklara nazaran daha başarılı oldukları tespit edilirken bir ders uygulaması olarak ortaya konmaya çalışılan oyunlaştırma ile öğrencilerin derse karşı ilgi ve motivasyonları artarken akademik başarıları da doğal olarak artış gösterecektir ki, oyunlaştırma aracılığıyla öğrencilerin performans ve motivasyonlarının da pozitif doğrultuda arttığı görülmüştür. Oyunun motivasyona olan etkisinin olumlu (Yıldırım ve Demir, 2014) olmasının yanında başarıyı (Bayraktar, 2013) desteklemesi, çalışmamızla paralellik göstermektedir. Eğitimde bilgisayarın ve oyunlaştırmanın tercih edilmesi kalıcı öğrenme sağlayabilmektedir.

Dijital Oyun ve Gelişim Temasının, “Dijital Oyun ve Akademik Başarı” alt temasındaki bulgularda, dijital oyunların ders öğretimi ile akademik başarı arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmüştür. Ural (2009) eğitsel dijital oyunların akademik başarı ve motivasyonla olan ilişkisini incelediği çalışmasında akademik başarı ile eğitsel dijital oyun arasında herhangi bir olumlu ilişkiye rastlamaması ulaştığımız sonuçla tutarlılık göstermiştir. Literatürde eğitsel bilgisayar oyunlarının akademik başarıyla olan ilişkisi anlamsız olan çalışmalarda mevcuttur. “Dijital Oyun ve Bilişsel Performans” alt temasındaki bulgularda, bilgisayar oyunu oynama sıklığının çocukların bilişsel performans düzeyleri üzerinde anlamlı fark oluşturabildiği görülürken cinsiyet yönünden ise anlamlı bir sonuç görülememiştir. Bottino vd., (2007) yaptıkları bir çalışmada bilgisayar oyunlarının kullanımına bağlı olarak düşünme ve muhakeme üzerinde anlamlı ilişkiye ulaşmıştır. Bu çalışma, çalışmamızın sonucu ile uyumludur. Cinsiyete göre bakıldığında İnal ve Çağıltay (2005) çalışmasında erkekler lehine anlamlı sonuca ulaşması, çalışmamız sonucu ile uyuşmamaktadır. “Dijital Oyun ve Psikomotor Gelişim” alt temasındaki bulgularda, öğrencilerin bilgisayar kullanım sıklığıyla fiziksel gelişme arasında, sosyal ağlarda geçirdikleri zaman ile sosyal gelişimleri arasında anlamlı bir fark görülememiştir. Subrahmanyam vd., (2000) yaptıkları çalışmada çok fazla oynanan bilgisayar oyunlarının fiziksel yönden ziyade fizyolojik yönden tesirler şeklinde ön plana çıkması, çalışmamız sonucunu

desteklemektedir. Öğrencilerin sosyal ağlarda geçirdikleri zaman ile sosyal gelişimleri arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir. Kraut vd., (1998) “Internet Paradox” isimli kitapta internetin sosyal ilişkileri zayıflattığını ve yalnızlığı arttırdığını savunmaları, çalışmamız sonucunu desteklemektedir. Bu oyunlar hareketlilik gerektirmediğinden herhangi bir psikomotor gelişim sağlayamamıştır. “Dijital Oyun ve Uzamsal Beceri” alt temasındaki bulgulara bakıldığında, bilgisayar kullanma ve oyun oynama deneyimleri ile uzamsal beceri arasında pozitif bir ilişki tespit edilmiştir. Weckbacher ve Okamoto (2012) bilgisayar kullanma deneyimi; Denworth (2013) dijital oyun oynama deneyimi ile ilgili çalışmalarda uzamsal beceriye olan etkisini olumlu bulmuşlardır. Bu iki çalışma da çalışmamızın sonucuyla paralellik göstermiştir. Dijital araca ve oyuna olan aşinalık bunun gerekçesi olabilir.

Dijital Oyun ve Psikoloji Temasının, “Dijital Oyun ve Güdülenme” alt temasındaki bulgularda, derslerde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanılması ile öğrencilerin güdülenmesi arasında herhangi bir ilişki görülememiştir. Literatürde, çocukların güdülenmesinde dijital oyunların olumlu bir etkisinin olup olmadığı (Denis ve Jouvelot, 2005) tartışma konusu iken güdülenmenin bu etkilerinden dijital oyunlar vasıtasıyla eğitsel açıdan yararlanmak hedeflenmektedir (Gredler, 1994). Bu sonuçlar çalışmamızın bulgusunu desteklemektedir. Öğrencilerin güdülenmelerinde dijital oyunların rolünün olabileceği düşüncesi ön plana çıkmıştır. “Dijital Oyun ve Motivasyon” alt temasındaki bulgularda, dijital oyun oynama motivasyonu ile akademik başarı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamışken, fiziksel etkinliklere katılım durumu ile anlamlı farklılık görülmüştür. Drummond ve Sauer (2014) akademik başarıya dijital oyun oynama motivasyonunun etkisinin olmadığı sonucuna ulaşması, çalışmamızın sonucunu desteklemektedir. Diğer bir çalışmada ise Demir ve Cicioğlu (2018) fiziksel etkinliklere katılanların dijital oyun oynama motivasyonlarının düştüğü sonucuna ulaşması, çalışmamızın sonucu ile zıt düşmüştür. Fiziksel aktivite esnasında ortaya çıkan bazı davranışların, dijital oyun oynama esnasındaki davranışlarla benzer olması bu durumun gerekçesi olarak söylenebilir. “Dijital Oyun ve Öznel İyi Oluş” alt temasındaki bulgularda, dijital oyunların öznel iyi oluş üzerinde cinsiyet, yaş, ekonomik durum ve medeni durum sosyo-demografik değişkenleri bakımından herhangi bir farklılaşmaya ulaşılamamıştır. Cinsiyet ve ekonomik değişkeni Tuzgöl Dost (2004) yaş değişkenini Dumludağ (2011) medeni durum değişkenini ise Eroğlu (2013) ulaştıkları

sonuçlarla desteklemektedirler. “Dijital Oyun Bağımlılığı” alt temasındaki bulgularda, dijital oyun bağımlılığının cinsiyet yönünden farklılık gösterdiği, erkeklerin kızlara göre daha bağımlı olduğuna ulaşılmış, sınıf seviyesine göre ise fark saptanamamışken, fark çıkan çalışma da vardır. Akademik performans açısından akademik başarı yükseldikçe dijital oyun bağımlılığı düşüş eğilimi gösterirken, bağımlılık arttıkça ders çalışma sürelerinin ve genel akademik ortalamalarının düştüğü de tespit edilmiştir. Oyun bağımlılığında anne ve babanın öğrenim düzeyi, aile aylık geliri, oyun oynama süresi, bilgisayara sahip olma, ailelerin çocukların oynadıkları oyunları kontrol etme durumları rol almıştır. Dijital oyun bağımlılığı bireyi psikolojik sağlık, algılanan sosyal destek yönünden olumsuz etkilerken, oyun bağımlılığında spor ve öz yeterlik inançları mühim derecede etkilidir. Literatürde Yılmaz (2008) cinsiyet yönünden erkeklerin daha çok oyun oynamalarına ulaşması, Kevser ve Esgi (2015) sınıf düzeyi ile bağımlılık arasında anlamlı fark bulamazken; Şahin ve Tuğrul (2012) sınıf düzeyinin artması ile anlamlı farkın oluştuğuna ulaşması, çalışmamızın sonucunu desteklemektedir. Toraman (2013) akademik başarı yüksek ise oyun bağımlılığı düşük; dijital oyun bağımlılığı yüksek ise akademik başarı düşük bulgusuna ulaşması, çalışmamızın sonucunu destekler niteliktedir. Oyun bağımlılığında rol alan gelirin azalmasıyla oyuna olan bağımlılığın azaldığı çalışma (Erboy, 2010) varken, artan çalışmalar da vardır (Can Bilgin, 2015). Anne eğitim seviyesi yükseldikçe çocukların oyun bağımlılığı da yükselmiş, baba eğitim seviyesi ile fark bulunamamıştır (Şahin ve Tuğrul, 2012). Bu durumun tam tersi olan sonuçta mevcuttur (Eni, 2017). Bilgisayar sahibi olmakla oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki vardır (Şahin ve Tuğrul, 2012). Bilgisayar başında geçirilen zamanın kontrolü ailede olan çocukların bağımlılık düzeyinde fark görülememiştir (Yılmaz, 2008). Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) Oyun oynama süresi arttıkça oyuna olan bağımlılığın da arttığı sonucuna ulaşmıştır. Algılanan sosyal destek (Esen ve Siyez, 2011) ve psikolojik sağlık (Ağır, 2018) yönünden oyun bağımlılığı kişileri olumsuz etkilemiştir. Landale ve Roderick (2014) oyun bağımlılığından uzaklaşmada sporun önemini vurgulamış, Mengütay (2005) spor pek çok yönden çocuğun gelişimini desteklemiş ve bu da öz yeterlilik inancının gelişmesinde pay sahibidir denebilir. “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algılanan Sosyal Destek ” alt temasındaki bulgularda, dijital oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasında negatif ilişki bulunmuş, algılanan sosyal desteği yüksek olanların dijital oyun bağımlılığı düşük çıkmıştır.

Güntüç ve Doğan (2013) anneyle geçirilen zaman algılanan sosyal destek düzeyini artırırken internet bağımlılık düzeyini azaltmıştır sonucuna ulaşmaları, çalışmamızın sonucunu desteklemektedir. Verilen sosyal destek çocuklar tarafından hissedilebilmektedir denebilir. “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Tutumları” alt temasındaki bulgularda, öğrencilerinin algıladıkları demokratik ebeveyn tutumu düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığı düzeyi azalmış, başka bir çalışmada ise yüksek çıkmıştır. Diğer bir çalışmada aile ortamının huzur, kural, sınırlandırma ve çocukla sağlıklı iletişim kurularak aile-çocuk birlikte faaliyette bulunma çocukları dijital oyun bağımlılığından koruduğu, bunun tam tersi durumun ise dijital oyun bağımlılığına sevk ettiği görülmüştür. Çakmen (2004) demokratik ebeveyn davranışı öğrencilerin oyun bağımlılığı ile pozitif ilişkili sonucuna ulaşmıştır. Bu durum çalışmamızın bir bulgusu ile uyuşmazken diğer sonucu desteklemektedir. Ayas ve Horzum (2013) ailenin ihmalkâr internet tutumu, çocuğun internet bağımlısı olmasını tetiklediği sonucuna ulaşmıştır. Bu bulgu, çalışmamızın sonucunu desteklemektedir. Ebeveyn davranışları, çocukların dijital oyuna olan bağımlılık davranışlarını etkilediği söylenebilir. “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Seviyesi ve Dikkat Düzeyi” alt temasındaki bulgularda, fiziksel aktivite seviyesi arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalırken, oyun bağımlılığı arttıkça da dikkat düzeyinin azaldığı tespit edilmiştir. Davis (2001) fiziksel aktivitelere yönlendirilen bireylerin internet kullanma sürelerini azaltacağını dile getirirken, Tahiroğlu vd., (2010) internet kullanımı ile dikkat eksikleri arasında ilişkinin olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Bu çalışma sonuçları da çalışmamız sonuçlarıyla paralellik göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığından uzaklaşmak adına düzenli spor yapmak fayda verecektir ve dolayısıyla bilgisayar başında geçirilen zaman da böylelikle kısılabilecektir. “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Kişilik Özellikleri” alt temasındaki bulgularda, çocuklarda oyun bağımlılığı sıkça görülen bir durum olmakla birlikte bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık ile duygu ayarlayabilme yetkinliği bakımından cinsiyet bakımından fark olduğu söylenebilir. Bir başka çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile öğrencilerin beş faktörlü kişilik özellikleri arasında ilişki olmadığı; dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve DEHB ile ilişkili faktörler alt boyutlarının pozitif ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Keser (2010) çalışmasında duygu ayarlama düzeyinin cinsiyet açısından farklılık gösterdiği sonucuna ulaşması, çalışmamızın sonucu desteklemektedir. Dijital oyun bağımlılığının sosyal kaygı ve DEHB ilişkisinde ise

Mehroof ve Griffiths (2010) oyun bağımlılığı ile durumluk kaygı ve sürekli kaygı düzeyleri arasındaki ilişkiyi anlamlı bulması çalışmamızın sonucuyla paralellik göstermektedir. Böylelikle dijital oyun oynayan bireylerin, kişisel olarak bu oyunlardan etkilenmeleri kaçınılmaz olacaktır. “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfke” alt temasındaki bulgulara bakıldığında, ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile öfkeyi kontrol etme, öfkeyi içte tutma ve sürekli öfke arasında herhangi bir anlamlı ilişki görülememiştir. Ancak, dijital oyun bağımlılığı ile öfkeyi dışa vurma arasındaki ilişkinin anlamlı olduğuna ulaşılmıştır. Şelimen (2016) oyuncuların şiddet barındıran oyunları fazla oynamaları neticesinde gerçek hayatta yaşanması muhtemel problemlere çok çabuk öfkelenerek saldırgan davranış gösterdikleri sonucuna ulaşmıştır. Ulaşılan bu sonuç da çalışmamızın sonucunu desteklemektedir. Oyun başında geçirilen zamanın fazla olması ergenleri asosyalliğe iterken ergenlik döneminin de çetin geçmesi öfkenin dışa vurumuna ortam hazırlayacaktır denebilir. “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öz denetim, Sosyal Eğilim” alt temasındaki bulgularda, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasında istatistiksel anlamda herhangi bir ilişki bulunmamıştır. Fakat dijital oyun bağımlılığı öz denetim becerileri alt boyutları olan öz denetim başarısı ve öz denetim yeterliliklerini negatif doğrultuda, sosyal eğilimlerin alt boyutu olan şiddet eğilimi arasında pozitif doğrultuda bir ilişkili olduğu saptanmıştır. Kim vd., (2008) oyun bağımlılığı ile öz denetim ilişkisinin negatif olduğu sonucuna ulaşması çalışmamız sonucunu desteklemektedir. Evcin (2010) araştırmasında dijital oyunun şiddeti artırdığı bulgusu, çalışmamızın sonucuyla paralellik göstermektedir. “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Psikolojik İhtiyaçlar” alt temasındaki bulgulara baktığımızda, dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçlardan özerklik, yeterlik ve ilişki ihtiyacının negatif doğrultuda ilişkili oldukları bulunmuştur. Oyun bağımlılığının varlığında özerkliğin azaldığı (Amatem, 2008), ailevi ve sosyal ilişkilerin zayıfladığı (Young, 2004) ve çevreyle kurulan iletişimin de bozulduğunun (Steinberg, 2007) görülmesi çalışmamızın sonucunu desteklemektedir. Sanal ortamlarda kendini daha özgür hissetme duygusu, kendini daha rahat ifade edebilme imkânının olması ve kendini eksiksiz görme düşüncesi bu sonucun gerekçesi olarak düşünülebilir. “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık” alt temasındaki bulgularda, şiddet içerikli online bilgisayar oyunu oynamanın, öğrencilerin fiziksel ve sözel saldırganlık tepkileri üzerinde anlamlı bir etkisi görülmemiştir. Buna karşın şiddet



içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların saldırgan davranışlar gösterme eğilimi içerisinde oldukları görülen çalışma da vardır. Diğer çalışmalarda oyun bağımlılığı ile agresyon ve saldırganlık arasında pozitif yönde bir ilişki tespit edilmiş, oyun bağımlılığı artarken ve agresyon ve saldırganlık da artmıştır katkı yapabileceğini vurgulamıştır. Şiddet barındıran dijital oyunlarının saldırganlık davranışına herhangi bir etkisinin görülememesi (Williams ve Skoric, 2005) öte yandan anlamlı ilişkinin tespit edildiği (Çelikkaya, 2008) sonuçlar çalışmamız sonucu ile paraleldir. Bir başka çalışmada ise artan dijital oyun bağımlılığına bağlı olarak agresyon ve saldırganlık davranışlarda artış tespit edilmiştir (Balıkçı, 2018). Bu bulgu da çalışmamız sonucu ile uyumludur. Günün büyük bir bölümünün oyun başında geçirilmesiyle günün bitirilmesi saldırgan davranış sergilemenin nedeni olarak düşünülebilir. “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Şiddet” alt temasındaki bulgularda ise dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasında pozitif doğrultuda bir ilişki tespit edilmiş, erkeklerin kızlara göre dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilim düzeyleri daha yüksek çıkmıştır. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) dijital oyun oynayanların büyük bir çoğunluğunun agresif davranış sergilediğini tespit etmiştir. Cinsiyet yönünden bakıldığında erkekler kızlardan daha oyun bağımlısı (Dursun ve Eraslan Çapan, 2018) ve şiddete daha yatkındır (Sağlam ve İkiz, 2017). Ulaşılan bu bulgular çalışmamızın sonucunu desteklemektedir. Şiddet içerikli oyunlarla sürekli iç içe olunması zamanla şiddetin normalleşmesine neden olabilirken erkeklerin şiddete daha meyilli olmaları cinsiyet yönünden ön plana çıkmalarının sebebi olarak düşünülebilir. “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık” alt temasındaki bulgularda oyun bağımlılık düzeyi yüksek çocuklarda yalnızlık duygusunun daha düşük olduğu görülmüştür. Şahin (2009) yeni insanlar ve yeni kültürlerle iletişim neticesinde çocuklar daha da sosyalleşecektir. Bu durumun oluşmasında kendini bir yere ait hissetme düşüncesi etkili olabilir. “Dijital Oyun Bağımlılığı ve Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri” alt temasındaki bulgularda dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri pozitif ilişki içerisinde ve buna koşut olarak çocukların empati düzeyleri azalmıştır. Ayrıca kızların empati düzeyleri erkeklere göre daha yüksek, erkeklerin de dijital oyun bağımlılık ve zorbalıkla ilgili bilişleri kızlara göre daha yüksektir. Huesmann (2010) oynanan dijital oyunlarda şiddetin olması bu doğrultudaki davranışları artırırken empati düzeyini düşürmüştür. Cinsiyet yönünden Hanson ve Mullis (1985) kızların empati düzeylerini daha yüksek bulmuş, zorbalık bilişleri (Pişkin, 2002) ve oyun bağımlılığı

(Dursun ve Eraslan Çapan, 2018) bakımından ise erkeklerin daha yüksek bulunmuştur. Alanyazındaki bu sonuçlar çalışmamız sonuçları ile uyumludur. Erkeklerin davranış bakımından daha rahat olmaları oyun bağımlılığı ve zorbalıkta, kızların ise davranışlarda daha sağduyulu olmaları empatide ön plana çıkmalarının nedeni olarak düşünülebilir. “Dijital Oyun Bağımlılığını Etkileyen Etmenler” alt temasındaki bulgularda dijital bağımlılık düzeylerinin cinsiyet, sınıf düzeyi, ekonomik durum, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu ve yaş değişkenlerinden etkilendiği tespit edilmiştir. Ayrıca dijital oyun bağımlısı olan öğrencilerin, fiziksel hareketlilik gerektiren oyunları tercih etmeleri neticesinde bağımlılık düzeylerinin azaldığı da tespit edilen diğer bir durumdur. Literatüre baktığımızda cinsiyet yönünden erkekler kızlardan daha dijital oyun bağımlısıdır (Balcı ve Gülnar, 2009; Bayraktar, 2001; Çakır Balta ve Horzum, 2008), ekonomik gelir yönünden bazı çalışmalarda geliri yüksek olanların oyun bağımlılığı yüksek iken (Bayraktar, 2001) bazı çalışmalarda ise fark görülemez (Bülbül, Tunç ve Aydil, 2018) sınıf seviyesi yönünden fark görülen çalışma var iken (Günüç, 2009) herhangi bir fark görülmeyen çalışmada vardır (Balcı ve Gülnar, 2009) anne eğitim durumu yönünden eğitim seviyesi yüksek olan çocuklar daha bağımlı iken (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014) herhangi bir fark olmayan çalışma da vardır (Günüç, 2009) baba eğitim durumu yüksek olanlar daha bağımlı iken (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014) fark görülmeyen çalışma da vardır (Günüç, 2009) 11-14 yaş aralığındaki çocukların fiziksel hareketlilik isteyen oyunlarda oyun bağımlılıklarında fark görülmezken (Hazar, 2016) 13-14 yaş aralığındaki çocuklarda 14 yaş lehine anlamlı fark görülmüştür (Hazar vd., 2017). Farklı sonuçlara ulaşılmasında kişisel, ailevi, toplumsal vb. pek çok sebebin etkili olduğu düşünülebilir. “Dijital Oyun Bağımlılığının Etkileri” alt temasında ise diğer etkinliklere karşı dijital oyun oynamayı yeğleyen fertlerin bu oyunlarla gündelik yaşam arasında bağ kurarak karşılaşılması muhtemel bir problemin çözümünde bu oyunların yardımcı olacağı görüşünde oldukları tespit edilmiştir. Kars (2010) yaptığı çalışmasında dijital oyunlardan edinilen davranışlarla bireyler gündelik yaşamlarında sınıma yanılma hakkı elde ederek problem çözme ve tecrübe etme imkânı elde etmiştir. Bu sonuç, çalışmamızın sonucunu desteklemektedir. Oyun bağımlılığı neticesinde fertlerin dijital oyunu hayatın merkezi olarak görmeleri bu görüşün nedeni olarak düşünülebilir. “Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri ve Bağlanma Stilleri” alt temasında ise internet ve dijital oyun bağımlılığı

düzeyle bağlanma stillerinden anne ve babaya bağlanma için negatif doğrultuda bir ilişki bulunmuştur. Morsünbül (2014) internet bağımlılığıyla anne ve babaya bağlanma stilleri arasındaki ilişkiyi negatif bulmuştur. Bu bulgu, çalışmamız sonucu ile paralellik göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığına ebeveynlerin iyi bir model olamaması, içe dönüklük, yalnızlık, asosyalite, kendini oyunda daha iyi ifade etme, bazı psikolojik ihtiyaçların oyunlardan karşılanması vb. durumların sebep olduğu söylenebilir.

Dijital Oyun ve Sağlık Temasının, “Dijital Oyun ve Ağrı İlişkisi” alt temasındaki bulgulara bakıldığında, anjiyografi olan çocuklara dijital oyun oynatılması neticesinde ağrı düzeyinin azaldığı görülmüştür. Gershon vd., (2004) yaptıkları çalışmada 7-19 yaş arasındaki hasta çocuklara izlettirilen videolar sonucunda ağrılarda azalma görülmüştür. Bu sonuç, çalışmamız sonucunu destekler niteliktedir. Dikkati ve düşünceleri başka yöne sevk etme bu durumun gerekçesi olarak düşünülebilir. “Dijital Oyunun Ruhsal ve Fiziksel Sağlıkla ilişkisi” alt temasına bakıldığında, çocukların dijital oyun bağımlılığı, anksiyete, agresiflik, depresyon ve asosyalleşme gibi ruhsal; kas-iskelet sistemi problemleri, gözlerde kuruluk, ağrı ve kızarıklık ve uyku kalitesinde bozulma gibi fiziksel sağlık problemleri yaşamalarının gerekçesi dijital oyun oynama olarak tespit edilmiştir. Kıran (2011) dijital oyunlarda şiddet barındıran oyunların seçimi davranış, kişilik ve tutumlarda kendini gösterdiği sonucuna ulaşması, Mustafaoğlu vd., (2018) dijital araçların değişik vücut kompozisyonlarında fazla kullanılması obezite, kas-iskelet sorunu, kalitesiz uyku, gelişim sorunu vb. fiziksel problemleri beraberinde getirdiğini tespit etmesi çalışmamızın sonucu desteklemektedir. Bu denli sağlık problemlerinin oluşmasına dijital oyunların zaman kısıtlaması olmaksızın oynanması sebebiyet vermiş olabilir. “Dijital Oyun Oynama Davranışlarıyla Sağlık Davranışı Etkileşim Modeli İlişkisi” alt temasında, Psikososyal ve davranışsal problemler ile azalmış dürtü kontrolü erkeklerin; aile ortamı algıları ile okul başarısı da kızların oyun oynama davranışlarını etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Erdoğan ve Öztürk (2011) çalışmasında bağımlı oyuncular arasında psiko-sosyal ve davranışsal problem riskini yüksek bulmuştur. Lin ve Tsai (2002) internet bağımlısı olan ve olmayan ergenler üzerinde yaptığı araştırmasında azalmış dürtü kontrolünü internet bağımlısı ergenler lehine yüksek bulmuştur. Literatürdeki bu bulgular çalışmamızın sonucunu destekler niteliktedir. Erkeklerin psikolojik olarak rahatsız hissettiklerinde kendilerini

oyuna vermeleri ve kızlar üzerindeki sosyal baskı bu durumun gerekçeleri olarak düşünülebilir.

Dijital Oyun ve Tutum Temasının, “Dijital Oyun Algıları” alt temasında Dijital oyundan etkilenme boyutunda cinsiyet yönünden kızlar daha çok etkilenirken diğer bir bulguda ise artan sınıf düzeyi ile beraber etkilenmenin de fazlaştığı görülmüştür. Oyun alanlarının kentleşme neticesinde azalması, dijital oyunun başarı hazzı vermesi, eğlence aracı olması, bilişsel gelişimi olumlu anlamda desteklemesi ve göz sağlığına zarar vermesi bulguları tespit edilmiştir. Yapılan araştırmalarda oynanan oyun türleri ve oyun tercih nedenlerinin değişkeni cinsiyet olmuşken (Durdu vd., 2005) oyuna ayrılan vakit ile artan sınıf seviyesi arasında anlamlı sonuca ulaşılmıştır (Pala ve Erdem, 2011). Diğer bir çalışmada da sokaklardaki oyun alanlarında oynayan çocukların, günümüzde oyunlarını internet kafe veya eve taşımışları (Kaya, 2013) hayatta yapılamayan ve başarısız olan birçok şeyin dijital oyunda gerçekleştirilebilmesi ve oyunların oyuncularını belli aşamalardan geçirmesiyle çocukları oyuna çekmesi (Ögel, 2012) dijital oyunların eğlenme hissini yaşatması (Akandere, 2013) dijital oyunların bilişsel gelişimle ilişkili olması (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2014) ve dijital oyunların göz kuruluğuna sebep olması (Griffiths ve Meredith, 2009) sonuçlarına ulaşılmıştır. Literatür çalışmalarının sonuçları, çalışmamızın sonucunu desteklemektedir. Dijital oyun algılarındaki bu denli çeşitliliğin gerekçesi olarak dijital oyun bağımlılığı düşünülebilir. “Dijital Oyun Alışkanlıkları ve Tercihleri” alt temasında, dijital oyun oynamak amacıyla en çok internet kafe tercih edilmiştir. Başka bir çalışmada çocukların yaşları büyüdükçe dijital oyun oynama zamanları da fazlaştırmıştır. Diğer bir çalışmada öğretmen adaylarının dijital oyun oynama gerekçeleri eğlenmek, stres atmak ve boş zamanı değerlendirme olarak görülmüştür. İncelenen başka bir çalışmada en çok tercih edilen oyunlar aksiyon/macera, en az ise simülasyon olarak tespit edilmiştir. Başka bir çalışmada ise ebeveynler çocukların oyun tercihlerinde yaş ve cinsiyet değişkenini temel almıştır. Dijital oyun oynama yeri olarak internet kafe tercihi (Köse, 2013) yaş arttıkça dijital oyun oynama süresinin artması (Aktaş Arnas, 2005) öğretmen adaylarının dijital oyun oynama sebepleri (Ünal vd., 2013) yaş ve cinsiyet değişkeni ebeveynlerin oyun tercihleriyle ilişkilidir (Johnson, 2015). Literatür araştırmalarında görülen bu bulgular, çalışmamızın sonucunu desteklemektedir. Dijital oyunlardaki bu alışkanlıklar zaman, yaş, cinsiyet, beklenti vb. nedenlere bağlı değişiklik gösterebilir.

## 6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde dijital oyunlar ile ilgili ulaşılan sonuçlar özetlenecek ve bu sonuçlardan hareketle önerilere değinilecektir.

E-Spor doğru ve faydalı bir biçimde kullanıldığında psikomotor, duyuşsal ve bilişsel alanda bireyi günlük hayatta destekleyebileceği gibi; yanlış ve olumsuz yönde kullanıldığında da bireyin oyun bağımlısı olmasına neden olabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Günümüz yaşantısında çok çabuk ulaşılan teknolojik araçlar neticesinde dijital oyunlar çocukların yaşantısını etkisi altına alarak onların kimlik oluşumuna yön verebilmektedir. Böylelikle birçok davranışın dijital oyunlardan kazanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyunlar artık eğitimin bir parçası olarak okullarda sıkça kullanılmaya başlanmıştır. Birçok derste öğretmenlerin öğretme noktasında dijital oyuna başvurdukları görülmüştür. Öğretmen ve öğrencilerin bu oyunları derslerde kullanıma sıcak bakmalarıyla beraber genelde anaokulu, ortaokul ve lise düzeylerinde tercih edilmiştir. Öğrenmeyi zevkli hale getirdiği, kalıcı öğrenmeyi sağladığı, akademik başarıyı artırdığı ve motivasyonu da desteklediği sonucuna ulaşılmıştır. Gelişim anlamında dijital oyun oynayanların düşünme ve muhakeme gücünün arttığı ve uzamsal beceriyi desteklediği sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyunlar psikolojik açıdan ele alındığında geniş bir yelpazeye sahip olduğu görülmektedir. Akademik başarı artarken oyun bağımlılığı düşmüş ve oyun bağımlılığı artış gösterirken akademik başarı düşmüş, cinsiyet açısından erkelerin daha oyun bağımlısı olduğu görülmüş, bilgisayar sahibi olanların daha oyun bağımlısı olduğu görülmüş, ebeveyn tutumu oyun bağımlılığında hem olumlu hem de olumsuz sonuçlar göstermiş, asosyalleşmeyi tetiklemiş, saldırganlık ve şiddet davranışı kazandırmıştır. Ayrıca dijital oyun bağımlılığının sosyo-demografik değişkenlerle ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sağlık anlamında ağırlı çocuklara dijital oyun oynatıldığında ağrıların azaldığı sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı, anksiyete, agresiflik, depresyon gibi ruhsal; kas-iskelet sistemi problemleri, gözlerde kuruluk, ağrı ve uyku kalitesinde bozulma gibi fiziksel sağlık problemlerinin yaşandığı sonucuna ulaşılmıştır. Tutum açısından bakıldığında oyun oynamak için internet kafelerin daha çok tercih edildiği, kızların erkeklere göre dijital oyunlardan daha çabuk etkilendiği, oyun tercihlerinde çocukların yaş ve cinsiyet değişkeninden etkilendiği sonucuna ulaşılmıştır.

### Öneriler:

İnsanların adeta vazgeçilmez bir parçası haline gelen dijital oyunların zaman zaman olumsuz zaman zaman da olumlu taraflarının olması bağlamında çocuklar, ebeveynler ve öğretmenler için öneriler sunulacaktır.

### Çocuklara yönelik öneriler:

- Dijital oyun bağımlılığına dair bilgilendirme yapılabilir.
- Oluşabilecek sağlık problemleri hakkında bilgilendirme yapılabilir.

### Ebeveynlere yönelik öneriler:

- Kati yasak yerine kontrol edilebilir tarzdaki dijital oyunlara müsaade edilebilir.
- Ebeveyn olarak dijital oyun oynama noktasında iyi bir rol olunabilir.
- Ebeveynler çocukları ile ilgilenip birlikte etkinlikler yapabilir.

### Öğretmenlere yönelik öneriler:

- Derslerin öğretimi için eğitsel dijital oyunlar kullanılabilir.
- Öğrencilere eğitsel dijital ödevler verilebilir.
- Eğitsel dijital oyunlar kazanımlarla uyumlu olmalıdır.
- Öğrencilerin hazırbulunuşluklarına göre eğitsel dijital oyun seçimi yapılmalıdır.

## 7. KAYNAKLAR

Ađır, M. S. (2018). Ergenlerde psikolojik sađırlık, okul tikenmiřliđi ve internet bađımlılıđı üzerine bir inceleme. *Gençlik Arařtırmaları Dergisi*, 6 (16), 5-19.

Akandere, M. (2013). *Eđitici okul oyunları* (4. Basım). Ankara: Nobel Yayıncılık.

Akbay, M. (2015). *Kurmacılık yaklařımı ile dijital oyun ortamında tasarım yapmanın, lise öđrencilerinin geometri bařarı, öz yeterlilik ve uzamsal becerilerine etkisi*. (yayımlanmamıř yüksek lisans tezi). Atatürk Üniversitesi. Erzurum.

Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eđitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının deđerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12 (2), 66-71.

Akgöz, S., Ercan, İ. ve İsmet, K. A. N. (2004). Meta-analizi. *Uludađ Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 30 (2), 107-112.

Aksoy, A. B. ve Dere Çiftçi, H. (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pagem Yayıncılık.

Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öđretiminin ortaokul 6. sınıf öđrencilerinin bařarılarına, bařarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi*. (yayımlanmamıř doktora tezi). Gazi Üniversitesi. Ankara.

Aktaş Arnas, Y. (2005). 3-18 Yař grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının deđerlendirilmesi. *TOJET*, 4 (4), 1303-6521.

Al-Kord, N. Y. M. (2016). *Facebook ortamındaki dijital oyunların bađımlılıđına etki eden demografik faktörler*. (yayımlanmamıř yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi. Ankara.

Amatem, (2008). *Bilgisayar ve internet*. Ankara: Amatem Yayınları.

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 (5), 353-359.

Au, W. (2007). High-stakes testing and curricular control: A qualitative meta synthesis. *Educational Researcher*, 36 (5), 258- 267. Au, W. (2007). High-stakes testing and curricular control: A qualitative meta synthesis. *Educational Researcher*, 36 (5), 258- 267.

Ayan, S. ve Dündar, H. (2009). Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 63-74.

Ayanoğlu, M. M. (2006). *Mimarlık eğitiminde üç boyutlu bilgisayar oyun motorlarının kullanımı* (yüksek lisans tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi. İstanbul.

Ayaş, T. ve Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4 (39), 46-57.

Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8 (36), 806-818.

Bair, C. R. (1999). Meta-synthesis, *paper presented at the annual meeting of the association for the study of higher education*, San Antonio, TX, November 20, 1999. (ERIC Document Reproduction Service. No. 437866).

Balcı, Ş. ve Gülnar, B. (2009). Üniversite öğrencileri arasında internet bağımlılığı ve internet bağımlılarının profili. *Selçuk İletişim Dergisi*, 6 (1), 5 – 22.

Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (yayımlanmamış yüksek lisans tezi) Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi. İstanbul.

Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz yeterlilik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.



Bayraktar, F. (2001). *İnternet kullanımının ergen gelişimindeki rolü.* (yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ege Üniversitesi. İzmir.

Bayraktar, V. (2013). *Okuma-yazmaya hazırlık eğitim programının ana sınıfına devam eden 6 yaş çocukların yazı farkındalığı becerilerine ve ilkokul 1. sınıftaki ses farkındalığı ve okuma-yazma becerilerine etkisinin incelenmesi.* (yayımlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi. Ankara.

Berber, M., Karadibak, D. ve Günay Uçurum, S. (2014). Adolesan dönemde ekrana bağlı aktivitelerin hamstring kas uzunluğu, reaksiyon zamanı ve vücut kitle indeksi üzerine etkisi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 28 (1), 1-6.

Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun.* İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.

Bondas, T. ve Hall, E. O. (2007). Challenges in approaching metasynthesis research. *Qualitative Health Research*, 17 (1), 113-121.

Bottino, R. M., Ferlino, N., Ott, M. ve Tavella, M. (2007). Developing strategic and reasoning abilities with computer games at primary school level. *Computers & Education*, 49 (4), 1272- 1286.

Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens. Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*. 5 (1), 1-21.

Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11 (3), 97-111.

Can Bilgin, H. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* (yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi. Denizli.

Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. sınıf öğrencilerinin öz düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi.* (yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi. İstanbul.

Ceylaner, S. ve Yanpar Yelken, T. (2017). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6 (1), 346-364.

Coşkun, E. ve Öztürk, M. C. (2016). Steam dünyası: Dijital oyun bloglarına yönelik bir değerlendirme. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 4 (2), 676-702.

Creighton, S. ve Szymkowiak, A. (2014). The effects of cooperative and competitive games on classroom interaction frequencies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 140 (2014), 155-163.

Çakır Balta, Ö. ve Horzum, M. B. (2008). Web tabanlı öğretim ortamındaki öğrencilerin internet bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 41 (1), 187 – 205.

Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (2), 138-150.

Çakmen, F. O. (2004). *İlkokul üç, dört ve beşinci sınıf öğrencilerinin bağımlılık eğilimleri ve anne-babalarının tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi. Ankara.

Çalık, M. ve Sözbilir, M. (2014). İçerik analizinin parametreleri. *Eğitim ve Bilim*, 39 (174), 33-38.

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.

Çatak, G. (2003). *Bilgisayar oyunlarında mimarinin kullanımı*. (yüksek lisans tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi. İstanbul.

Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 265-289.

Çelikkaya, G. (2008). Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ergenlik çağındaki gençler üzerindeki etkisi. (*com 422 kitle iletişim arařtırmaları*) Yeditepe Üniversitesi. İstanbul.

Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *Ana sınıfı öğretmenleri, stajyer öğrenciler ve öğretim elemanları için okul öncesi eğitiminde eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayıncılık.

Çukurluöz, Ö. (2016). *Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: Ankara ili Çankaya ilçesi örneği*. (yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi. Ankara.

Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17 (2), 187-195.

Demir, G. T. ve Ciciođlu, H. İ. (2018). Motivation scale for participation in physical activity (MSPPA): A study of validity and reliability fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ölçeđi (FAKMÖ): Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Journal of Human Sciences*, 15 (4), 2479-2492.

Demirel, Ö., Seferođlu, S. ve Yađcı, E. (2003). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Demirtaş Madran, H. A. ve Ferligül Çakılıcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15 (1), 99-107.

Denis, G. ve Jouvelot, P. (2005). Motivation-driven educational game design: applying best practices to music education.

Denworth, L. (2013). Brain-changing games. *Scientific American Mind*, 23 (6), 28.

Dijital Oyun Raporu, (2019). Güvenli İnternet Merkezi. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>, Eriřim tarihi: 07.04.2020.

Dixon Woods, M., Booth, A. ve Sutton, A. J. (2007). Synthesizing qualitative research: A review of published reports. *Qualitative Research*, 7 (3), 375-422.

Doğan, F. Ö. (2006). Video games and children: Violence in video games. *Yeni Symposium Dergisi*, 44 (4), 161-164.

Donmuş, V. (2012). *İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişiyeye, kalıcılığa ve motivasyona etkisi.* (yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi. Elazığ.

Dumludağ, Ö. G. (2011). *Mutluluk ve iktisadi parametreler üzerine bir inceleme.* (doktora tezi). İstanbul Üniversitesi. İstanbul.

Durdu, P., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19, 66-76.

Durgut, A. (2016). *Meslek yüksekokulu öğrencileri için eğitsel matematik oyunu geliştirilmesi ve başarıya etkisinin incelenmesi.* (yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Balıkesir Üniversitesi. Balıkesir.

Dursun, A. ve Eraslan Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19 (2), 128-140.

Drummond, A. ve Sauer, J. D. (2014). Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *Plos One*, 9: e87943.

Egemen, A., Yılmaz, Ö. ve Akil, İ. (2014). Oyun, oyuncak ve çocuk. *Adnan Menderes Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 5 (2), 39-42.

Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi.* (yüksek lisans tezi). Haliç Üniversitesi. İstanbul.

Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler.* (yüksek lisans tezi). Adnan Menderes Üniversitesi. Aydın.

Erdoğan, S. ve Öztürk, M. (2011). Psychometric evaluation of the Turkish version of the pediatric symptom checklist-17 for detecting psychosocial problems in lowincome children. *Journal of Clinical Nursing*, 20, 2591-2599.

Eroğlu, E. (2013). *İş ve yaşamda motivasyon*, Yavuz Tuna (Edit), Anadolu Üniversitesi Açık öğretim Fakültesi Yayını. Eskişehir.

Esen, E. ve Siyez, D. (2011). Ergenlerde internet bağımlılığını yordayan psiko-sosyal değişkenlerin incelenmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4 (36), 127-138.

Evcin, S. (2010). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimine etkisinin incelenmesi*. (yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Maltepe Üniversitesi. İstanbul.

Ferguson, C. J. ve Olson, C. K. (2013), Friends, fun, frustration and fantasy: Child motivations for video game play, *Motivation and Emotion*, 37 (1), 154–164.

Finfgeld, D. L. (2003). Metasynthesis: The state of the art-so far. *Qualitative Health Research*, 13 (7), 893-904.

Gaming in Turkey - Oyun ve E-Spor Ajansı Türkiye Oyun Sektörü (2019). <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2019-yayinda/>, Erişim tarihi: 10.03.2020.

Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychol Sci*, 20, 594-602.

Gershon, J., Zimand, E., Pickering, M., Rothbaum, B. O. ve Hodges, L. A. (2004). Pilot and feasibility study of virtual reality as a distraction for children with cancer. *J Am Acad Child Adolesc Psychiatry*, 43 (10), 1243-9.

Gewurtz, R., Stergiou-Kita, M., Shaw, L., Kirsh, B., ve Rappolt, S. (2008). Qualitative meta-synthesis: reflections on the utility and challenges in occupational therapy. *Canadian Journal of Occupational Therapy*, 7 (5), 301-308.

Gökbulut, Y. ve Yücel Yumuşak, E. (2014). Oyun destekli matematik öğretiminin 4. sınıf kesirler konusundaki erişimi ve kalıcılığa etkisi. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 9 (2), 673-689.

Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23 (14), 419-435.

Gredler, M. E. (1994). *Designing and evaluating games and simulations: a process approach*. Houston: Gulf Pub. Co.

Green, C. S. ve Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention.

Griffiths, M. D. (2005). The therapeutic value of videogames. handbook of computer game studies. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. MIT Pres, 161–171.

Griffiths, M. D. ve Meredith, A. (2009). *Videogame Addiction and its Treatment*. *Journal Contempn Psychother*, 9 (39), 247-253.

Gülçek, E. (2018). *Çocuk kültürü ve dijital oyunlar: Elazığ FMD kursu öğrencileri üzerine sosyolojik bir çalışma*. (yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi. Elazığ.

Günay, G. (2011). *Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi*. (yüksek lisans tezi). Onsekiz Mart Üniversitesi. Çanakkale.

Güneş, A. (2004). *Okullarda beden eğitimi ve oyun öğretimi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Güngörmüş, G. (2007). *Web tabanlı eğitimde kullanılan oyunların başarıya ve kalıcılığa etkisi*. (yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi. Ankara.

Günüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. (yüksek lisans tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi. Van.

Günüç, S. ve Doğan, A. (2013). The relationships between Turkish adolescents' internet addiction, their perceived social support and family activities. *Computers in Human Behavior*, 29 (6), 2197-2207.

Günüç, S. ve Kayri, M. (2010). Türkiye'de internet bağımlılık profili ve internet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik güvenirlik çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, 220-232.

Güven, S. (2018). Çocukların oyun tercihleri üzerine bir çalışma. *Turkish Studies Educational Sciences*, 13 (27), 795-813.

Hannes, K. ve Claes, L. (2007). Learn to read and write systematic reviews: The Belgian campbell group. *Research on Social Work Practice*, 17 (6), 748-753.

Hanson, R. A. ve Mullis, R. L. (1985). Age and gender differences in empathy and moral reasoning among adolescents. *Child Study Journal*, 15 (3), 181-188.

Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. (doktora tezi). Gazi Üniversitesi. Ankara.

Hazar, Z., Demir, G. T., Namlı, S. ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11 (3), 319-332.

Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14 (1), 203-216.

Horzum M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim* 36 (159), 56-68.

Huesmann, L. R. (2010). Nailing the coffin shut on doubts that violent video games stimulate aggression: Comment on Anderson et al (2010). *Psychological Bulletin*, 136 (2), 179–181.

<https://tr.wikipedia.org/wiki/Anasayfa>, Erişim tarihi: 10.10.2019.

<http://www.toged.org/>, Erişim tarihi: 10.10.2019.

<http://tesfed.gov.tr/>, Erişim tarihi: 10.10.2019.

<https://royalprice.ru/tr/igrovye-konsoli/new-games-on-the-local-network-games-of-the-genre-network-games/>, Erişim tarihi: 12.12.2019.

<https://www.zepplinn.com/dijital-oyun-turleri-bolum-3/>, Erişim tarihi: 12.01.2020.

<https://analiz.nedir.org/>, Erişim tarihi: 15.02.2020.

<https://pchocasi.com.tr/steamin-en-populer-aksiyon-macera-oyunlari-23843/>, Erişim tarihi: 15.02.2020.

<https://geekyapar.com/oyun/gelmis-gecmis-en-iyi-10-gercek-zamanli-strateji-oyunu/2/>, Erişim tarihi: 01.03.2020.

[https://tr.qwe.wiki/wiki/List\\_of\\_puzzle\\_video\\_games](https://tr.qwe.wiki/wiki/List_of_puzzle_video_games), Erişim tarihi: 01.03.2020.

<https://www.eba.gov.tr/eicerik/egitsel-oyunlar>, Erişim tarihi: 04.03.2020.

<https://maltepehastanesi.com.tr/makale/tr/dijital-oyun-bagimliliği>, Erişim tarihi: 11.03.2020.

İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, *Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu*, 71-74.

İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Selçuk İletişim*, 7 (1), 122-130.



Johnson, J. E. (2015). *Development of play ages from 4 to 8 years*. In *Play from Birth to Twelve: Contexts, Perspectives, and Meanings* (Fromberg, D. P.; Bergen, D.) Routledge: New York, NY.

Kadim, M. (2012). *Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine ilişkin öz yeterliliklerinin incelenmesi*. (yüksek lisans tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi. Bolu.

Kaplan, N. (2016). *Ortaokul öğrencilerinde internet bağımlılık düzeylerinin sağlık üzerine etkilerinin incelenmesi*. (yüksek lisans tezi). İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi. İzmir.

Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N. ve Ünsal Barlas, G. (2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6 (1), 14-19.

Kars, G. B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. (yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi. Ankara.

Kaya, B. A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi*. (yüksek lisans tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi. Tokat.

Kelleci, M. (2008). İnternet, cep telefonu, bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin ruh sağlığına etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 7 (3), 253–256.

Keser, N. (2010). *Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu tanısı almış ve almamış çocukların duygu ayarlama, anne baba tutumları, annenin DEHB belirti ve bilgi düzeyinin incelenmesi*. (yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi. Ankara.

Kevser, H. ve Esgi, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 46, 247-251.

Kıran, Ö. (2011). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun örneği)*. (yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi. Samsun.

Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. ve Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23 (3), 212-218.

Kim, Y. ve Smith, D. (2017). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children. *Interactive Learning Environments*, 25 (1), 4-16.

Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*, 8 (2).

Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (yüksek lisans tezi). Üsküdar Üniversitesi. İstanbul.

Köse, Z. (2013). *13-14 Yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması*. (yüksek lisans tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi. Afyon.

Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T. ve Scherlis, W. (1998). Internet paradox: a social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53 (9), 1017-1031.

Kurt, M. C. (2016). *Dijital ortamlarda toplumsal katılım anlayışı: Sosyal eylem platformları üzerine bir inceleme*. (yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi. İstanbul.

Kuşay, Y. ve Akbayır, Z. (2015). Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk “Öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılara yönelik bir araştırma.” *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 23, 135-154.

Kuyumcu, N. (2007). *İlköğretimde oyun ve ders*. İstanbul: Morpa Yayıncılık.

Landade, S. ve Roderisk, M. (2014). Recovery from addiction and the potential role of sport: Using a life-course theory to study change. *International Review for the Sociology of Sport*, 49 (3/4), 468-484.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12 (1), 77-95.

Lin, S. S. J. ve Tsai, C. C., (2002). Sensation seeking and internet dependence of taiwanese high school adolescents. *Computers in Human Behavior*, 18 (4), 411–426.

Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J. ve Scott, F. (2016). Digital play: a new classification. *Early Years*, 36 (3), 242-253.

Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13 (3), 313-316.

Mengütay, S. (2005). Çocuklarda hareket gelişimi ve spor. *İstanbul: Morpa*.

Morsünbül, Ü. (2014). İnternet bağımlılığının bağlanma stilleri, kişilik özellikleri, yalnızlık ve yaşam doyumu ile ilişkisi. *International Journal of Human Sciences*, 11 (1), 357-372.

Muslu, G. K. ve Bolışık, B. (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8 (5), 445–450.

Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19 (3), 51-58.

Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Özdiñler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*. 5 (2), 1–21.

Nalwa, K. ve Anand, A. P. (2003). İnternet addiction in students: a cause of concern. *Cyberpsychology Behavior*, 6 (6), 653-656.

Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı - internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. (3.baskı). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Öz, M. (2009). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel performansına etkisinin incelenmesi*. (yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Maltepe Üniversitesi. İstanbul.

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.

Pişkin, M. (2002). Okul zorbalığı: tanımı, türleri, ilişkili olduğu faktörler ve alınabilecek önlemler. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 2 (2), 531-562.

Polat, S. ve Ay, O. (2016). Meta-sentez: kavramsal bir çözümleme. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 4 (1), 52-64.

Prensky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging. *From Digital Game-Based Learning*. Chapter 5.

Razon, N. (1985). Okulöncesi eğitimde oyunun, oyunda yetişkinin işlevi. *Ya-Pa Okulöncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri*. İstanbul.

Sağlam, A. ve İkiz, F. İ. (2017). Ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimleri ile okula bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *İlköğretim Online*, 16 (3), 1235-1246.

Samur, Y. (2016). *Dijital Oyun Tasarımı*. İstanbul: Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık.

Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Düşünen Adam: Psikiyatri ve Nörolojik Bilimler Dergisi* 3 (30), 202-216.

Sayın, M. E. D. (2016). *Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: Faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması*. (doktora tezi). Marmara Üniversitesi. İstanbul.

Scruggs, T. E., Mastropieri, M. A., ve McDuffie, K. A. (2007). Co-teaching in inclusive classrooms: A metasynthesis of qualitative research. *Exceptional Children*, 73 (4), 392-416.

Steinberg, L. D. (2007). *Ergenlik*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

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*.

Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, M., Patricia, F. ve Gross, E. (2000). The impact of home computer use on children's activities and development. *The Future of Children Children And Computer Technology*, 10 (2).

Sucu, İ. (2014). *Kullanımlar ve doyumlar yaklaşımı açısından sosyal medya sanal dünya oyunu olarak second life örneği*. (yayımlanmamış doktora tezi). Maltepe Üniversitesi. İstanbul.

Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks*, 4 (3), 115-130.

Şahin, M. C. (2009). Yeni binyılın öğrencileri'nin özellikleri. *Anadolu University Journal Of Social Sciences*, 9 (2), 155-172.

Şelimen, M. (2016). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının 13-14 yaş grubu çocukların saldırganlık davranışı üzerindeki etkileri*. (yüksek lisans tezi). Yalova Üniversitesi. Yalova.

Tahiroğlu, A. Y., Çelik, G. G., Fettahoğlu, Ç., Yıldırım, V., Toros, F., Avcı, A., Özatalay, E. ve Uzel, M. (2010). Problematic internet use in the psychiatric sample compared community sample. *Archives of Neuropsychiatry*, 47, 241-246.

Tirmulak, L. (2007). Identifying core categories of client-identified impact of helpful events in psychotherapy: A qualitative meta-analysis. *Psychotherapy Research*, 17, 305-314.

Thomas, J. ve Harden, A. (2008). Methods for the thematic synthesis of qualitative research in systematic reviews. *BMC Medical Research Methodology*, 8 (1), 1-10.

Thorne, S., Jensen, L., Kearney, M. H., Noblit, G. ve Sandelowski, M. (2004). Qualitative metasynthesis: Reflections on methodological orientation and ideological agenda. *Qualitative Health Research*, 14 (10), 1342-1365.

Toraman, M. (2013). *İnternet bağımlılığı ve sosyal ağ kullanım düzeylerinin ortaöğretim öğrencilerinin akademik başarıları ile ilişkisinin incelenmesi*. (yüksek lisans tezi). Fırat Üniversitesi. Elazığ.

Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Devenci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24 (5), 2263-2278.

Tutkun, Ö. F., Demirtaş, Z., Açıköz, T. Ve Tekşal, S. (2017). Televizyon ve dijital oyunların ortaokul öğrencilerinin şiddete eğilimine etkisi. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3 (2), 83-91.

Tuzgöl Dost, M. (2004), *Üniversite öğrencilerinin öznel iyi oluş düzeyleri*. (doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi. Ankara.

Türkiye E-Spor Federasyonu 1. E-Spor Çalıştay Sonuç Raporu, (2019). <http://tesfed.gov.tr/PublicFederasyon/Edit/images/FEDERASYON/105/Espor%20%C3%87al%C4%B1%C5%9Ftay%C4%B1%20Raporu.pdf>, Erişim tarihi: 03.05.2020.

Tüzün, H. (2006), Türkiye’de internet konferansı, TOBB, ETÜ.

Tüzün, H. ve Bayırtepe, E. (2007). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.

Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi*. (yüksek lisans tezi). Çukurova Üniversitesi. Adana.

Ural, M. N. (2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi*. (doktora tezi). Anadolu Üniversitesi. Eskişehir.

Üçgöl, M. (2006). *Bilgisayar oyunlarının öğrenci güdülenmesine etkisi*. (yüksek lisans tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi. Ankara.

Ünal, A. T., İnan, F., Kaya, M. T., Fırat, M., Güzelbaba, Z. ve Bahadır, A. (2013). Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, amaçları ve oyun tercihlerinin incelenmesi: Maltepe Üniversitesi örneği. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 4 (12).

Walsh, D. ve Downe, S. (2005). Meta-synthesis method for qualitative research: A literature review. *Journal of Advanced Nursing*, 50 (2), 204–211.

Weckbacher, L. and Okamoto, Y. (2012). Spatial experiences of high academic achievers: insights from a developmental perspective. *Journal For The Education of The Gifted*, 35 (1), 48-65.

Williams, D. ve Skoric, M. (2005). Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game. *Communication Monographs*, 72 (2), 217-233.

Yalçın Irmak, A. (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi*. (doktora tezi). İstanbul Üniversitesi. İstanbul.

Yıldız, T. (2018). Oyunun çocuk gelişimi üzerindeki etkisi ve anne-babaya düşen görevler. [http://eflaniataturkilkokulu.meb.k12.tr/meb\\_iys\\_dosyalar/78/02/714063](http://eflaniataturkilkokulu.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/78/02/714063), Erişim tarihi: 05.05.2020.

Yengin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: Yeni şiddet*. (doktora tezi). Marmara Üniversitesi. İstanbul.

Yıldırım, İ. ve Demir, S. (2014). Oyunlaştırma ve eğitim. *International Journal of Human Sciences*, 11 (1), 655-670.

Yılmaz, B. (2008). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. 6. *International Educational Technology Conference*, Anadolu Üniversitesi. Eskişehir.

Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*, 48 (4), 402-415.

Zimmer, L. (2006). Qualitative meta-synthesis: A question of dialoguing with texts. *Journal of Advanced Nursing*, 53, 311-318.





## 8. ÖZGEÇMİŞ

1.KİŞİSEL BİLGİLER	
Soyadı ve Adı	GÜNDOĞDU Cumaali
Uyruğu	T.C.
Doğum Tarihi ve Yeri	-
Medeni Hali	-
Cep Telefonu	-
E-Posta Adresi	-
2.EĞİTİM BİLGİLERİ	
2.1.Lisans Bilgileri	
Üniversite Adı	Aksaray Üniversitesi
Yüksek Okul Adı	Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulu
Bölüm Adı	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği
Mezuniyet Tarihi	03.06.2009
2.2.Ortaöğretim Bilgileri	
Lise Adı	Somuncu Baba Lisesi (Aksaray)
Bölüm Adı	Sosyal Bilimler
Mezuniyet Tarihi	13.06.2003
3.İŞ DENEYİMİ	
Akademik Görev (Beden Eğitimi ve Spor Öğretmeni)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2013 - 2020 Ş. Medet Ekizceli ÇPAL KIZILIRMAK / ÇANKIRI</li> <li>• 2020 – Devam Ediyor Sarıkaraman Y. Emre OO ORTAKÖY / AKSARAY</li> </ul>
İdari Görev (Md. Yrd.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2018-2020 Ş. Medet Ekizceli ÇPAL KIZILIRMAK / ÇANKIRI</li> </ul>
4.YAYINLAR	
<p>1-) Bekir Barış CİHAN, Ebru Araç ILGAR, Cumaali GÜNDOĞDU, Çağın YULUK, Ömürhan ÇETİNER (25.06.2019 -27.06.2019 ), Spor Psikolojisi Kavramına Yönelik Bir Meta-sentez Betimleme. Yayın Yeri: 3. Eğitim Bilimleri ve Sosyal Bilimler Sempozyumu, Nevşehir (SÖZLÜ SUNUM / BİLDİRİ).</p>	
<p>2-) Mehmet YILDIRIM, Sema USLU, Çağın YULUK, Cumaali GÜNDOĞDU (2019). Spor Bilimleri Araştırmaları 1, Bölüm Adı: Fiziksel Aktivite, Oyun ve Sporun Motor Gelişim Üzerine Etkisi. Ankara: Akademisyen Yayınevi. ISBN: 978-605-258-300-5 Bölüm Sayfaları: 57-72 (Uluslararası / BİLİMSEL KİTAP BÖLÜMÜ)</p>	