



**T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DİJİTAL OYUNLARIN ORTAÖĞRETİM GÖRSEL SANATLAR
DERSİNE KATKISINA YÖNELİK ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ**

AHMET SÜREK

DENİZLİ 2021

**T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM İŞ EĞİTİMİ BİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DİJİTAL OYUNLARIN ORTAÖĞRETİM GÖRSEL SANATLAR
DERSİNE KATKISINA YÖNELİK ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ**

AHMET SÜREK

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Hatice Nilüfer SÜZEN

ETİK BEYANNAMESİ

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nün yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tezi içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi; görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu; başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu; atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi; kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı; bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

İmza

Ahmet SÜREK

TEŞEKKÜR

Bu araştırmanın yapılmasında birçok kişinin fikirleri, önerileri ve desteği olmuştur. Katkılarından dolayı hepsine ayrı ayrı en içten teşekkürlerimi sunarım.

Araştırma boyunca değerli bilgi, görüş ve tecrübeleri ile bana yol gösteren, desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, sayın danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Hatice Nilüfer SÜZEN'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Araştırma süresi boyunca ve yüksek lisans ders dönemim içinde ve tez jürisinde yer alarak bana değerli öneri ile destek olan sayın Doç. Dr. Nuray MAMUR'a ve ders dönemim boyunca bilgilerimi benden esirgemeyen sayın Dr. Öğr. Üyesi Safi AVCI ve Dr. Öğr. Üyesi Handan BÜLBÜL'e sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca araştırma süresi boyunca bana hep destek olan ve yanımda olan diğer tüm hocalarıma teşekkürlerimi sunarım.

Araştırma süresi boyunca bilgilerimi benimle paylaşan Burak DEĞİRMENCİ'ye, Görsel Sanatlar Öğretmeni Kani DİNGER'e, Miray ERDOĞAN ve Öğretim Üyesi Okan ÇON'a, teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmalarım süresince beni desteğiyle hiç yalnız bırakmayan aileme ve tüm zorluklarda yanımda olan eşim Gamze SÜREK'e sonsuz teşekkürlerimi ve sevgilerimi sunarım.

Ahmet SÜREK

ÖZET

Dijital Oyunların Ortaöğretim Görsel Sanatlar Dersine Katkısına Yönelik Öğrenci Görüşleri

SÜREK, Ahmet

Yüksek Lisans Tezi, Güzel Sanatlar Eğitimi ABD,

Resim İş Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Hatice Nilüfer SÜZEN

Temmuz 2021, 124 Sayfa

Bu araştırmanın temel amacı dijital oyun ve oyun karakterlerinin görsel sanatlar eğitimi bağlamında ortaöğretim öğrencilerine yönelik etkilerini öğrenci görüşleriyle belirlemektir. Araştırmada hem nicel veriler hem de nitel veriler kullanıldığı için araştırma karma araştırma yöntemi (Mixed Method) ile desenlenmiştir. Araştırmanın evrenini, Afyonkarahisar ilindeki 11. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın nicel boyutundaki örnekleme, tabakalı örnekleme yöntemi kullanılarak seçilen Afyonkarahisar ili, Şuhut ilçesinde öğrenim gören ortaöğretim 11. Sınıf öğrencilerinden 102 öğrenciden oluşmaktadır. Nitel boyut açısından amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme kullanılmış olup çalışma grubu 12 gönüllü öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmanın nitel verileri odak grup görüşme, nicel verileri ise anket formu aracılığıyla toplanmıştır.

Elde edilen nicel verilerin analizde IBM SPSS Statistics 15.1 programı, nitel veriler için ise NVivo 12 programı kullanılmıştır. Nicel boyutta elde edilen 11. Sınıf ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun ve oyun karakterlerinin görsel sanatlar eğitimine yönelik görüşleri nitel boyutta elde edilen bulgularla örtüşmüştür. Bu anlamda araştırmaya katılan 11. Sınıf öğrencilerinin İnternet bağlantıları ve teknolojik cihazlara sahip olmalarının çoğunlukla dijital oyunlarda bulunan oyun karakterleri ve mekanlarını takip etmede; sanat çalışmalarında uygulama eğilimlerinde buldukları öğrencilerin sosyalleşmelerinde etkin olduğu görülmüştür. Araştırma kapsamında 11. Sınıf öğrencilerin dijital oyunları oynamakta hoş vakit geçirdikleri ancak görsel sanatlar eğitimlerine katkısının farkında olmadıkları belirlenmiştir. Bu kapsamda dijital oyunlar, görsel sanatlar dersi içeriği uygulamalarıyla ilişkilendirilip ilişkilendirmeyeceği konusunda bilinç sahip olmadıkları sonucuna

ulařılmıştır. Arařtırma kapsamındaki tüm bulguların, dijital oyunların öğrenciler üzerinde olumlu bir etkisinin olduđu görölmüřtür. Ancak, öğrencilerin bu etkiyi nasıl kullanacakları hakkında bilgileri ve farkındalıkları görölmemiřtir. Dijital oyunların, öğrencilerin, İnternet ve teknolojik cihazlarla ulařabilirlik esasına göre; Dijital oyunlarda, Tasarım, karakter ve mekanlara kadar farklı alanlarda öğrencilerin görsel sanatlar eğitime anlamlı bir şekilde katkısı olacađı görüřüne ulařılmıştır.

Bu bağlamda görsel sanatlar eğitimin dijital oyunlar ile bütünleřmesi temelinde, görsel sanatlar eğitimcileri dijital oyun teknolojisini kullanarak görsel sanatlar eğitiminin de tasarım ve yap öğren uygula moduyla öğrencilerini etkin hale getirebilirler.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Görsel Sanatlar Eğitimi, Video Oyunlar, Mobil Oyunlar

ABSTRACT**Secondary School Students' Views on the Contribution of Digital Games to the
Visual Arts Lesson**

SÜREK, Ahmet

Master of Science Thesis, Department of Fine Arts

Education Art Education Program

Supervisor: Assistant Professor Hatice Nilüfer SÜZEN

July 2021, 124 Pages

The main purpose of this research is to determine the effects of digital games and game characters on secondary school students in the context of visual arts education with student opinions. Since both quantitative and qualitative data were used in the research, the research was designed with the mixed method. Within the scope of the research, it is aimed to obtain more comprehensive and broad information through qualitative and quantitative data. The qualitative data of the study were collected through a semi-structured interview form prepared by the researcher, and the quantitative data were collected through a questionnaire to determine the opinions of secondary school students about the contribution of digital games and game characters to visual arts education.

IBM SPSS Statistics 15.1 program was used in the analysis of the quantitative data, and NVivo 12 program was used for qualitative data. The opinions of the 11th grade secondary school students on the visual arts education of digital games and game characters, obtained in the quantitative aspect, overlapped with the findings obtained in the qualitative aspect. In this sense, it has been seen that the fact that the 11th grade students participating in the research have Internet connections and technological devices is effective in the socialization of the students, who are mostly inclined to follow the game characters and places in digital games and to apply them in art studies. Within the scope of the research, it was determined that 11th grade students had a good time playing digital games but were not aware of their contribution to visual arts education. In this context, it has been concluded that they do not have awareness about whether digital games can be associated with visual arts course content applications. All findings within the scope of the research showed that digital games have a positive effect on students. However, students' knowledge and

awareness about how to use this effect has not been turned up. On the basis of accessibility of digital games by students with the Internet and technological devices; it has been reached the opinion that digital games will contribute significantly to the visual arts education of students in different fields such as design, characters and places.

In this context, on the basis of the integration of visual arts education with digital games, visual arts educators can activate their students with design and do-learn-apply mode in visual arts education by using digital game technology.

Key words: Digital Games, Visual Arts Education, Video Games, Mobile Games

İÇİNDEKİLER

JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI.....	i
ETİK BEYANNAMESİ	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET	v
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER	ix
TABLolar LİSTESİ.....	xiii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xivii
RESİMLER LİSTESİ	xv
KISALTMALAR DİZİNİ.....	xvii
BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.1.1. Problem Cümlesi.....	3
1.1.2. Alt Problemler/Amaçlar	4
1.2. Araştırmanın Amacı.....	4
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	6
1.5. Tanımlar	6
İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	7
2.1. Kuramsal Çerçeve.....	7
2.1.1. Görsel Sanatlar Eğitimi	7
2.1.1.1. Görsel Sanatlar Eğitiminin Gerekliliği.....	8
2.1.2. Oyun Kavramı.....	10
2.1.2.1. Oyun tarihi.....	11
2.1.2.2. Oyunun çocuk gelişimine etkileri.....	14
2.1.2.3. Eğitsel oyunlar.....	15
2.1.2.3.1. Eğitsel oyunun sanat eğitimine katkısı.....	16
2.1.3. Dijital oyun.....	17
2.1.3.1. Dijital oyun tarihsel gelişimi.....	17
2.1.3.1.1. 1980 öncesi erken gelişim aşaması.....	18

2.1.3.1.2. 1980'lerin ortası ile 1990'ların ortası arası büyüme aşaması.....	19
2.1.3.1.3. 1990'ların sonuna kadar olan gelişme aşaması.....	20
2.1.3.1.4. 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması.....	22
2.1.3.1.5. 2005'ten günümüze ilerleme aşaması.....	22
2.1.3.2. Türkiye'de dijital oyun.....	26
2.1.3.3. Dijital oyun türleri.....	29
2.1.3.3.1. Aksiyon oyunları.....	29
2.1.3.3.2. Macera oyunları.....	30
2.1.3.3.3. Strateji oyunları.....	30
2.1.3.3.4. Platform oyunları.....	30
2.1.3.3.5. Rol yapma oyunları.....	30
2.1.3.3.5.1. Çevrim içi Rol Yapma Oyunları.....	31
2.1.3.3.6. Hayatta kalma oyunu.....	31
2.1.3.3.7. Yarış oyunları.....	31
2.1.3.3.8. Korku oyunları.....	31
2.1.3.3.9. Spor oyunları.....	32
2.1.3.3.10. Bilgi yarışması oyunları.....	32
2.1.3.3.11. Simülasyon.....	32
2.1.3.3.12. Açık dünya.....	32
2.1.3.3.13. Bulmaca oyunları.....	33
2.1.3.4. Dijital oyun platformları.....	33
2.1.3.5. Dijital oyunlarda para - e-spor- oyuncu.....	34
2.1.3.6. Dijital oyunlar ve sanat.....	35
2.1.3.6.1. Dijital oyunlarda sanatsal öge, ifade ve imge.....	38
2.1.3.7. Eğitsel dijital oyunlar - sanat eğitimi.....	50
2.2. İlgili Araştırmalar.....	55
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM.....	58
3.1. Araştırma Deseni.....	58
3.2. Evren ve Örneklem.....	59
3.3. Verilerin Toplanması.....	61
3.4. Veri Toplama Araçları.....	61
3.5. Verilerin Analizi.....	63
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM.....	67
4.1. Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Bulgular.....	67

4.2. Araştırmanın İkinci Alt Problemine İlişkin Bulgular	69
4.3. Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular	72
4.4. Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular	75
4.5. Araştırmanın Beşinci Alt Problemine İlişkin Bulgular	77
4.6. Araştırmanın Altıncı Alt Problemine İlişkin Bulgular	84
4.7. Araştırmanın Yedinci Alt Problemine İlişkin Bulgular	87
4.8. Araştırmanın Sekizinci Alt Problemine İlişkin Bulgular	88
4.9. Araştırmanın Dokuzuncu Alt Problemine İlişkin Bulgular	90
BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA SONUÇ VE ÖNERİLER	92
5.1. Tartışma	92
5.2. Öneriler	101
5.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler	101
5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler	103
KAYNAKÇA	104
EKLER	115
EK 1. ANKET FORMU	115
EK 2. ODAK GRUP GÖRÜŞME FORMU	119
EK 3. MEB ARAŞTIRMA İZİNİ	121
EK 4. ETİK KURULU ARAŞTIRMA İZİNİ	119
ÖZGEÇMİŞ	124

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 2. 1. <i>Dijital Oyun Tarihi</i>	25
Tablo 2. 2. <i>Türkiye’de Dijital Oyun Tarihi</i>	28
Tablo 3. 1. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Demografik Özellikleri</i>	60
Tablo 3. 2. <i>Odak Grup Görüşme Katılımcılarının Demografik Özellikleri</i>	60
Tablo 4. 1. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların İnternet bağlantısı sahipliği</i>	67
Tablo 4. 2. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Oynadıkları Araçlar</i>	67
Tablo 4. 3. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Edindikleri Uygulamalar</i>	68
Tablo 4. 4. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunlarda Geçirdikleri Süre</i>	69
Tablo 4. 5. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyun Karakterleri ve Oyun Platformları Çizimlerine Yönelik Görüşleri</i>	70
Tablo 4. 6. <i>Anket Maddelerinin Cinsiyete Göre T- Testi Sonuçları</i>	71
Tablo 4. 7. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunlarda Geçirdikleri Süre Kız- Erkek</i>	72
Tablo 4. 8. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunların Yaratıcılığa Etkisi Hakkındaki Görüşleri</i>	73
Tablo 4. 9. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunların Görsel İletişim ve Tasarım Becerilerine Katkısı Hakkındaki Görüleri</i>	75
Tablo 4. 10. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunlar ile ilk Tanışmaları</i>	77
Tablo 4. 11. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Oynama Nedenleri</i>	78
Tablo 4. 12. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Yüklemesine Neden Olan Sosyal Platformlar</i>	78
Tablo 4. 13. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Tercih Ettikleri Türler</i>	79
Tablo 4. 14. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların En Çok Etkilendikleri Dijital</i>	

<i>Oyunlar</i>	80
Tablo 4. 15. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Oynadıkları Dil</i> .	81
Tablo 4. 16. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Oynadıkları Mod</i>	81
Tablo 4. 17. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Sanatsal Paylaşımları</i>	82
Tablo 4. 18. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunların Sanatı ve Sanat Tarihi Öğrenmelerine Yönelik Görüşleri</i>	84
Tablo 4. 19. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunların Karakter-Mekân Yaratma Becerisine Katkısına Yönelik Görüşleri</i>	89
Tablo 4. 20. <i>Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyun Etkileri Hakkındaki Görüşleri</i>	91

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 4. 1. Dijital oyunların görsel sanatlar eğitimine etkileri	73
Şekil 4. 2. Görsel iletişim ve tasarım becerisine etkisi	76
Şekil 4. 3. Dijital oyunların sosyalleşmeye etkisi	83
Şekil 4. 4. Dijital oyunların sanatı ve sanat tarihini öğrenmeye etkisi	85
Şekil 4. 5. Dijital oyunlarda en çok etkilenilen karakter ve mekânlar	87
Şekil 4. 6. Dijital oyunların sanatsal çalışmalara etkisi	89

RESİMLER LİSTESİ

Resim 2. 1. Katot Tüplü Eğlence Cihazı	19
Resim 2. 2. Mystery House Oyun İçi Görüntüsü.....	20
Resim 2. 3. Street Fighter 2 Oyun İçi Görüntüsü.....	21
Resim 2. 4. Wii Sports Oyunu Oynama Görüntüsü.....	22
Resim 2. 5. Dinosaurs Oyun İçi Görüntüsü	26
Resim 2. 6. Pusu Oyun Kapağı	26
Resim 2. 7. iSlash Heroes Oyun İçi Görüntüsü	27
Resim 2. 8. Pac-Man adlı dijital oyun Museum of Modern Art 2012	37
Resim 2. 9. Cory Arcangel, Super Mario Clouds-2000.....	37
Resim 2. 10. Gazira Babeli, iGods, National Portrait Gallery, Canberra AU-2009	38
Resim 2. 11. Assassin's Creed II Oyun İçi Görüntüsü	39
Resim 2. 12. Assassin's Creed: Brotherhood Oyun İçi Görüntüsü	39
Resim 2. 13. Tomb Raider: The Angel of Darkness Oyun İçi Görüntüsü.....	39
Resim 2. 14. The Evil Within Oyun İçi Görüntüsü	40
Resim 2. 15. The Evil Within Oyun İçi Görüntüsü	40
Resim 2. 16. Resident Evil 4 Oyun İçi Görüntüleri.....	40
Resim 2. 17. House Flipper Oyun İçi Görüntüsü	41
Resim 2. 18. The House of Da Vinci 2 Oyun İçi Görüntüsü	41
Resim 2. 19. Animal Crossing: New Horizons Uyunu.....	42
Resim 2. 20. Assassin's Creed Odyssey" Oyun İçi Görüntüsü	42
Resim 2. 21. Assassin's Creed Odyssey Oyun İçi Görüntüsü	43
Resim 2. 22. Serious Sam 3 Oyun İçi Görüntüsü	43
Resim 2. 23. Assassin's Creed Origins Oyun İçi Görüntüsü	44
Resim 2. 24. The Outer Worlds Oyun İçi Görüntüsü	44
Resim 2. 25. Journey Oyunu Anakaracteri Kavram Çizimler (Tunç, 2019, s.121)	45
Resim 2. 26. Eastshade Oyun İçi Görüntüsü	46
Resim 2. 27. Art Sqool Oyunu.....	46
Resim 2. 28. Splattershmup Oyun İçi Görüntüleri	46

Resim 2. 29. Passpartout: The Starving Artist Oyun İçi Görüntüsü.....	47
Resim 2. 30. SuchArt: Creative Space Oyun İçi Görüntüsü.....	47
Resim 2. 31. Quickdraw Oyunu.....	48
Resim 2. 32. Crayon Physics Oyun İçi Görüntüsü	48
Resim 2. 33. The Sims 4 Oyun İçi Görüntüsü	49
Resim 2. 34. Aquasomnia, U. Tokura-2019 Minecraft Oyunu.....	49
Resim 2. 35. Surviving Mars Oyun İçi Görüntüsü	50

KISALTMALAR DİZİNİ

MEB: Millî Eğitim Bakanlığı

GTA: Grand Theft Auto

TDK: Türk Dil Kurumu

NES: Nintendo Entertainment System

PS: Playstation

FPS: First Person Shooter

VR: Virtual Reality

AR: Augmented Reality

CD: Compact Disc

DVD: Digital Versatile Disc

MR: Mixed Reality

PC: Personal Computer

3D: Three Dimension

LOL: League of Legends

CS: Counter-Strike

PUBG: PlayerUnknown's Battlegrounds

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

RYO: Rol Yapma Oyunları

TESFED: Türkiye E-Spor Federasyonu

FIBA: Fédération Internationale de Basketball Association

TYÇ: Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi

Akt: Aktaran

vb: ve benzeri

s: sayfa

BİRİNCİ BÖLÜM: GİRİŞ

Bu bölümde; problem durumu, problem cümlesi, alt problemler, araştırmanın amacı, önemi, sınırlıkları ve tez kapsamındaki önemli kavramlarının tanımlarına yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Günümüzde artık eğitim, bilim ve sanat iç içedir. Bilim dünyası insana hizmet etme çabası içindedir. Eğitim sistemlerinde sanat duygusu eğitilirken zihinsel beceri ve zekânın geliştiği gözlenmektedir. Sanat ise bu iş birliğini iyi bir şekilde sağlamaktadır (Şengül, 2006, s.11). Hızla gelişen teknoloji eğitim alanında da etkin bir rol olmaya başlamıştır. Teknolojinin görsel zenginliği, eğitim materyali olarak kendisine çok büyük bir pay yaratmıştır. Tepegöz, projeksiyon ve akıllı tahtalar birlikte görsel eğitim materyalleri olarak karşımıza çıkmıştır. Teknolojinin ulaşılabilirliği arttıkça günlük hayattaki kullanımı da adeta bir zorunluluk olmuştur. Teknolojinin sağladığı kolaylık ve zaman tasarrufu geniş kitlelere ulaşmasında etkili olmuştur. Eğitim ise bu ilerlemeyi göz ardı etmemiş ve olumlu anlamda teknolojiyi eğitim bünyesinde kullanmıştır.

İnsan hayatının birçok alanında bulunan teknolojik gelişmeler eğitim ve sanat alanında da kullanılmaktadır. 18. yy.'dan sonra fotoğraf makinesinin icadıyla birlikte, insanların bakış açıları değişmiştir. Bilim ve teknolojiye yaşanan hızlı değişim ile birlikte bireyin sanat çalışmalarını üretmede farklı materyalleri tercih etmesi değişkenlik göstermiştir. Gelişen teknoloji zamanla kendini sanat eğitimi çerçevesinde de göstermeye başlamıştır. Bilgisayar programlarının geniş kitlelere ulaşmasıyla birlikte sanatsal çalışmalarda bilgisayar teknolojisinin yer alması fazlalaşmıştır. Teknolojideki maliyetin azalması ve yapılan sanat çalışmalarının teknoloji sayesinde geniş kitlelere kolay ulaşması, sanat malzemelerinin –çeşitli nedenlerle- temin edilemediği durumlarda bilgisayar teknolojisinin rahatlığına olan rağbeti arttırmıştır. Bu bağlamda teknolojik gelişmeler sanatsal çalışmaları etkileyerek sanat eserlerinde kendine yer etmiştir. Kimi sanatçılar için teknoloji, sanatın ana teması olurken Kimi için ise teknoloji sanatta bir araç haline gelmiştir. Dijital yazılımları sanat çalışmalarında araç edinenler, geleneksel sanatı ortaya çıkarmada yardımcı bir materyal olarak kullanmaya başlamıştır. Bu değişimle birlikte nesnelere işlevselliğinden farklı bir yapıda kullanılmıştır. Yılmaz (2015) göre bu durumun örnekleme; Pablo Picasso ve Georges Braque gibi sanatçıların eserlerinde farklı objeleri kübist çalışmalarında kullanması olarak yapılmıştır (s.187). Ayrıca teknoloji ile birlikte sanatsal çalışmaların sergilenmesinde de çeşitlilik artmıştır. Öyle ki günümüzde sanal mekânlar ile dijital sergi ve müzeler sanatsal çalışmaların sergilenmesinde büyük rol

oynamaktadır. İnternet üzerinden ulaşılabilen sanal müze platformlarından olan “Google Art & Culture” pek çok müzeye erişim imkânı sağlamaktadır.

Toplumlar, eğitimin kaliteli hale gelmesi ve bireylerde istendik davranışları sağlamak için eğitimde birtakım değişikliklere gitmiştir. Eğitimdeki bu değişiklikler genellikle strateji yöntem ve teknik kısmında olmaktadır. Eğitimde yeni yöntemlerden olan eğitsel oyunlar, teknoloji yardımıyla çeşitlenip yeni bir eğitsel kol haline gelmiştir. Eğitsel oyunlar sayesinde öğrencilerde istendik davranışlar kazandırmak daha kolay bir hale dönüşmüştür (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008, s. 35). Öğrenciler eğitsel oyunlar sayesinde bağımlılık, iletişim, bireysellik ve toplumsal sorumluluk gibi değerler kazanabilmektedir. Öğrencilerin gelişiminde özgüven ve liderlik becerilerinin gelişimi sağlanabilmektedir (Gündüz, Aktepe, Uzunoğlu ve Gündüz, 2017, s.68). Özellikle çocuklarda oyun oynamak hayatının temeli oluşturmak kadar önemlidir. Çünkü çocuklar etrafında bulunduğu tüm materyalleri oyunun bir parçası haline getirmektedir (Gözalan ve Koçak, 2014, s.116). Çocukluktan yetişkinliğe kadar oyunun bireylerde, yadsınamayacak kadar olumlu duygular geliştirdiği söylenebilir. Oyun; bireylerde fiziksel, duyuşsal ve bilişsel düzeyde değişimlere yol açmaktadır.

Oyun, çocuk için öğreten ve büyüten doğal ve hayati bir unsurdur. En küçük yaşlardan başlayarak oyun çocuğun hayatındadır ve onu her zaman eğlendirir. Çocuk için vazgeçilmez bir yaşama biçimi olan oyun kavramının, çok çeşitli ve çok yönlü tanımı yapılmıştır (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2016, s3).

Teknolojinin gelişmesi ile bilgisayarlar, bireylerin özellikle hayal güçlerini teknolojik dünyaya aktarmada kolaylaştırıcı bir rol almıştır. Günümüze kadar gelen teknoloji birçok sanat alanının gelişmesine katkı sağlamıştır. Grafik sanatının gelişimi teknoloji sayesinde hızlanmıştır. Sanat ve teknolojinin bu iş birliği, ikisi arasında dijital sanat alanını ortaya çıkarmıştır. Örneğin dijital resim, bilgisayar teknolojisi sayesinde gelişen çeşitli programlar aracılığıyla ortaya çıkmış bir uygulamadır. Bilgisayar teknolojisinin sanat dünyasına kazandırdığı bir diğer yenilik ise “Game Art” olarak da bilinen Dijital Oyun Sanatıdır.

Dijital oyunların sanat olarak kabul görmesi; New York Modern Sanatlar Müzesi’nde dijital oyunlar için kült olabilecek oyunların sergilenmesi ile desteklenmiştir. (Sayılğan, 2019, s.325). Dijital oyun teknolojisi üreten şirketler, ürünlerini beğendirmek ve pazarlamak için çeşitli yollara başvurmuştur. Bu yolların içinde dijital oyunların tasarım süreci de yer almaktadır. Dijital oyun tasarımlarında, sanat yönetmenleri ile karakter, mekân ve çevre sanatçılarında da yer verilmiştir. 2013 yılında piyasaya çıkan ve dijital bir oyun olan “Grand Theft Auto V” oyununun yapımında sanatçılara çokça yer verildiğini görmekteyiz. Dijital

oyunlar yapım sürecinde pek çok bilim alanıyla iletişim içinde olmuştur. Dijital oyunlarda sanatçıların yer alması ile birlikte dijital oyunların estetik yönü de ortaya çıkmaya başlamıştır. Dijital oyunlarda yer alan sanatçılar, oyunları oluştururken sanat eserlerini ve akımlarını dijital oyun imgelerinde kullanmışlardır. Böylece dijital oyunlar, birçok görselin bulunduğu bir yapıt haline gelmiştir. Freedman'e (2003) göre dijital oyunlardaki bu görsel zenginliği inkâr etmek çok saçmadır (s. 131).

Bilgisayar teknolojisinin ve onunla birlikte gelişen oyun teknolojisinin öğrenciler üzerinde bir etkisinin de olduğu gözlemlenmiştir. Bu konuyla alakalı çeşitli araştırmalar yapılmıştır (Akçay ve Özçepe 2012; Çankaya ve Karamete, 2008; Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014). Eğitsel dijital oyunlar; anlaşılması zor olan kavramları aktarmada, öğrenciye ulaşmakta zorluk çekilen kazanımlarda, anlaşılmasında uzun zaman süresine ihtiyaç duyulan ve analiz –sentezi içeren çalışmalarda kullanılmıştır (Çetin, 2013, s.6). Öğrencilerin konuları anlamakta zorluk çektiği durumlarda dijital oyun tasarımı kullanılması öğrencide gizil öğrenme ortaya çıkararak konunun iyi bir şekilde pekiştirilmesini sağlamaktadır (Dönmez ve Turan, 2019, s.1227). Ayrıca öğrenciler dijital oyunlarda yaratıcılık ve koordinasyon becerilerini geliştirebilirler. Samur (2016) araştırmasında; oyun oynamanın ötesine geçerek oyun tasarlayan öğrencilerde, derse karşı katılım ve motivasyon artışının da gerçekleşeceğini söylemiştir. (s.11). Sir (2013) araştırmasında ise; motivasyonun yüksek olduğu yerde ise öğrenme ve öğretme başarılı olacaktır, ifadelerine yer vermiştir (s.420).

Görüntü üretim teknolojilerinin ilerlemesi ile birlikte, bu teknolojilerin üretim biçimlerinin görsel sanatlar dersine girmesi kaçınılmazdır. Bu çalışmada, teknolojiye ki yeniliklerin takip edilmesi ve sanat eğitimi kapsamında teknolojik gelişmelerinin görsel sanatlar eğitimine yansımalarına odaklanılmıştır. Bu odak doğrultusunda, görsel sanatlar dersi alan ortaöğretim öğrencilerinin oluşturduğu iki boyutlu, üç boyutlu, geleneksel ve dijital sanat çalışmalarında yer alan dijital oyun karakterleri ile birlikte mekânlar ve ilgili olguların görsel sanatlar dersi çerçevesindeki “görsel sanatlarda biçimlendirme” öğrenme alanı kapsamında uygulanabilirliğine odaklanmaya ihtiyaç duyulmuştur. Bu bağlamda, görsel sanatlar dersi öğretim programında belirtilen üç öğrenme alanından biri olan “görsel sanatlarda biçimlendirme” alanı çerçevesinde öğrencilerin gerçek ve dijital ortamda üretimlerine dijital oyunlarla ilgili düşüncelerine odaklanılmıştır.

1.1.1. Problem Cümlesi.

Dijital oyunların ortaöğretim görsel sanatlar dersine katkısına yönelik öğrenci

görüşleri nelerdir?

1.1.2. Alt Problemler/Amaçlar

1. Ortaöğretim öğrencilerinin, teknolojik alt yapı sahipliği ve dijital oyunlara ilişkin mevcut durumları nelerdir?
2. Öğrencilerde, cinsiyet dağılımına göre dijital oyunlara yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Dijital oyun platformlarındaki oyunların, ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin, yaratıcılığına etkisi var mıdır?
4. Dijital oyunların, görsel iletişim tasarım becerilerine katkısına yönelik ortaöğretim öğrencilerinin görüşleri nelerdir?
5. Dijital oyunların, ortaöğretim öğrencilerinin sosyalleşmesine yönelik görüşleri nelerdir?
6. Dijital oyunların, sanatı ve sanat tarihini öğrenmelerine katkısına yönelik ortaöğretim öğrencilerinin görüşleri nelerdir?
7. Dijital oyunların, karakter-mekân yaratma becerilerine yönelik ortaöğretim öğrencilerinin görüşleri nelerdir?
8. Dijital oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin, en çok etkilendikleri karakter ve mekânlar hangileridir?
9. Dijital oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin, hayal dünyasına etkileri nelerdir?

1.2. Araştırmanın Amacı

Çalışmamızın temel amacı yukarıda bahsi geçen ana problem ve alt problemlerin çözümüne yönelik bilgi üretmektir. Dolayısıyla bu çalışmayla ulaşılmaya çalışılan nihai hedef, dijital oyun ve oyun karakterlerinin ortaöğretim öğrencilerine yönelik etkilerini inceleyerek ortaya koymaktır.

Modern çağda teknolojinin sağladığı faydalar oldukça fazladır. İnsan hayatının birçok aşamasında bulunan teknolojik gelişmeler, eğitim alanında da kullanılması konusunda yeni fikirler ve çalışmalar ortaya çıkmıştır. Bu teknolojilerden bir tanesi ise dijital oyunlardır. Dijital oyunların okul içi ve okul dışında oynanabilirliğinin görsel sanatlar eğitimi kavramı kapsamında öğrenci üzerindeki etkisi araştırılıp öğrenciye merkeze alan bir yaklaşımla öğrenci dinlenerek ve çağın getirdiği yeniliklerle eğitim sürecine tekrar bakılmalıdır. Dijital oyunların kendileri üzerine etkilerinin öğrenciler tarafından duymak

onları doğru anlamamıza katkı sağlayacaktır. Öğrencileri dijital oyunlar ve sanat hakkındaki görüşleri araştırmamız kavramında önemli olup ve üzerinde etkilerini kendileri Dijital oyunların görsel sanatlar dersi öğrencileri çalışmalarına yansıtılması ile öğretmenlerin görsel sanatlar dersini öğrencilere daha fazla sevdirmesine, derse ait bilgi ve becerilerin öğrencilere daha istekli bir şekilde kazandırılmasına, öğrencilerin öğrenmesini kolaylaştırmasına, bilgilerin kalıcı olmasına ve öğrencilerin derse karşı tutumlarında daha aktif olmasına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca öğrencilerin de birçok sanatsal becerisinin gelişmesine yardımcı olacağı gibi ve Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programının alttaki amaçlarına hizmet edeceği öngörülmektedir.

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın özel amaçları (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2018).

- Görsel okuryazarlık, algı ve estetik bilincine sahip,
- Görsel sanatlar ile ilgili tartışmalara etkin olarak katılan ve bu tartışmaları değerlendiren,
- Güncel kültür-sanat nesnelerini/tasarımlarını bilinçli olarak izleyen,
- Kendi kültürü ile diğer kültürlerle ait kültürel mirasın değerini anlayan ve onları koruyan,
- Görsel Sanatları öğrenmeye ve uygulamaya istekli, bireyler yetiştirmektir

1.3. Araştırmanın Önemi

Bilgisayar ve onunla birlikte gelişen İnternet pek çok alanda yaşamı kolay hale getirirken, oyun ve eğlence aracı olarak da giderek artan bir odak noktası haline dönüşmüştür. Dijital oyunlar, zaman ilerledikçe gelişen teknolojik gelişmeler sayesinde şehirleşme ve oyun alanlarının daralması gibi nedenlerle kısmen de olsa geleneksel oyunların yerine almıştır.

XX. yy. en önemli teknolojik gelişmelerinden biri olan bilgisayar, günümüzde sanat, kültür bilim gibi çok geniş bir alanda kullanılmaktadır. Teknolojideki gelişim, günümüz bilgisayar teknolojisini doğrudan etkilemiştir. Bilgisayar teknolojisindeki gelişmeye bağlı olarak bugün tablet, akıllı telefon gibi yeni teknolojiler ortaya çıkmıştır. Bu yeni teknolojilerin ortak özelliği, hepsi ile dijital oyun oynanabilir olmasıdır. Dijital oyunların çeşitlenmesi ve çoğalması, konu ve görsellik bakımından farklılıkların ortaya çıkması ve özgünleşmesi şeklinde kendini göstermektedir.

Bireylerin yaşamlarında önemli bir yer tutmaya başlayan dijital oyunlar, kullanıcılar üzerinde ne tür etkilerin olduğunu araştıran çalışmalar yapılmaktadır. Dijital oyun oynayan kullanıcıların yaş itibari ile daha çok çocuklar ve gençlerden oluştuğu düşünüldüğünde oyunlardaki bazı sanatsal ifadelerin ve sanat imgelerinin doğrudan ve dolaylı olarak bireyleri etkileyebileceği düşünülerek bu çalışmanın yapılmasına karar verilmiştir. Yapılacak araştırma ile dijital oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin iki ve üç boyutlu sanat

çalışmalarına ne denli duyarlı oldukları, bilişsel yaratıcılıklarına katkı sağlayıp sağlamadığı ve bunun ortaöğretim öğrencileri açısından görsel sanat çalışması olarak önemi ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu sebeple, çalışmadan elde edilecek araştırma sonuçlarının görsel sanatlar dersi için girdi oluşturması açısından önem arz etmektedir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma;

2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında Afyon ili, Şuhut ilçesindeki ortaöğretim kurumlarından 3 (üç) farklı okul ile, bu okullarda okuyan 11. Sınıf öğrencilerinden toplam 102 öğrenci ile sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Dijital Oyun: “Çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan oyunlardır” (Çetin, 2013, s.2).

Video Oyunu: “Teknik olarak bir televizyon ekranında oynanan oyunlar için kullanılsa da genel anlamda konsol oyunlarını, bilgisayar oyunlarını, el konsolu oyunlarını ve atari konsollarını kapsamaktadır” (Kendirli, 2019, s.131,132).

Mobil Oyun: Cep telefonu, akıllı telefon, tablet, akıllı saat, cep bilgisayar, taşınabilir medya oynatıcı veya grafik hesap makinesi üzerinde oynanan bir video oyunudur (https://tr.wikipedia.org/wiki/Mobil_oyun 15.06.2021).

İKİNCİ BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Kuramsal Çerçeve

Bu bölümde konu ile ilgili araştırma ve araştırmanın dayandığı kuramsal temellere yer verilmiştir.

2.1.1. Görsel Sanatlar Eğitimi

İnsanlığın başlangıcından itibaren insanoğlu keşfetme duygusuyla ilerlemiş, keşfettikleriyle hayatını ve inancını şekillendirmiştir. Seçkin'e (2010) göre Prehistorik mağara resimleri, insanoğlunun var oluşunun en eski günleriyle ilgili bilgi vermektedir (s.38). Sanat, mağara döneminde duvarlara yapılan resimlerle birlikte hep birikerek ilerlemiştir. İnsanlık, sanatı; bir anlatım aracı olarak görmekte ayrıca anlatılmak isteneni ise somut bir biçimle aktarmak için kullanmışlardır. Taş yığınlarını; heykele, sesleri; melodiye, sözleri; şiire, boyları ise resme dönüşerek sanatın kendine özgü dünyası oluşmuştur (Yılmaz, 2010, s.17). Böylelikle güzel sanatların farklı dalları doğmuştur. Resim, grafik, mimarlık, çömlekçilik, dokuma, afiş, fotoğrafçılık ve film vb. bölümler ortaya çıkmıştır (San, 2019, s.19). Bunlar farklı görüşler doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Genel sınıflandırma, Görsel sanatlar (plastik sanatlar), İşitsel sanatlar (fonetik sanatlar) ve Ritmik sanatlar Sahne sanatları (dramatik sanatlar) olmak üzere üçe ayırmıştır (Artut, 2006, s.21). Görsel sanatlar ise resim, heykel, grafik, mimarlık ve fotoğraf gibi oldukça geniş bir alana sahiptir. Bu dalların tümü, okul öncesinden yükseköğretime kadar olan eğitim sürecinde gösterilmekte olup ve genel anlamda görsel sanatlar eğitimi olarak adlandırılabilir (Süzen 2005, s.17). Bu bağlamda, sanatın türleri birbirleriyle etkileşim içerisinde olup sanatta yeniyi arama merakı, insanoğlunu her zaman bir adım ileriye götürmüştür. Sanatta, yeniyi bulma düşüncesi zaman içerisinde sanatın temel yapıtaşı olmuş, sanatçıları hep aramaya yönlendirmiştir. Bu bağlamda merak olgusu bazen sanatçıyla biçimlenip bilim insanıyla sonuca ulaşmıştır. Sanattaki, tüm bu ilerlemeler eğitim sistemine de yansımıştır.

Mercin'e (2011) göre farklı becerilerinde öğrenilmesine dayalı bir eğitim sistemi çağımızda doğmuştur. Yaratıcılık becerileri ve fikirleri olan, gerektiği zaman bunu pratik bir şekilde sentezleyebilen bireyler; eğitimin ana hedefi olmuştur. Yaratıcılık becerilerinin oluşmasında ise sanat ve sanat eğitimi bu yolun temel taşı oluşturmuştur (s.1). Nitelikli bir sanat eğitimi ise; bulunduğu çağın koşullarına göre kendini güncel tutan etkin bir ders süreci ile gerçekleşmektedir (Buyurgan ve Buyurgan, 2012, s.4). Bu bağlamda günümüz çağı yaratıcı fikirlere daha açık hale gelmekte, yaratıcı fikirleri geliştirmede ise sanat eğitimi

büyük rol oynamaktadır. Tüm bunlar doğrultusunda nitelikli bir sanat eğitiminin gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

2.1.1.1. Görsel sanatlar eğitiminin gerekliliği.

Ülkelerin zaman içerisindeki koşulları kendi sanat eğitimini şekillendirmiştir. Batıdaki endüstrileşmenin hızlanmasıyla bilim, teknoloji ve iletişimdeki gelişmeler kültürler arası etkileşimi arttırmıştır (Süzen, 2005, s.27). Endüstrileşmenin yarattığı makineleşme, modern çalışma hayatı bireyleri hareketsiz ve monoton bir hayata itmiştir. Bireylerin ruhsal bir rahatlama yapamaması nedeniyle modern dünya içinde sanat eğitiminin gerekliliği kavramı güç kazanmıştır (Artut, 2006, s.111; Üstün Vural, 2011, s.36). Sanat eğitimi, tüm toplumlar için gerekli olarak düşünülmekte ve toplumun ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilmektedir. Sanat eğitimi alana bireylerde duygu ve düşüncelerinde değişimler meydana gelmektedir.

Sanat eğitimi alan bireyler, kültür ve tarihe saygı gösterir, geçmiş kültürlere sahip çıkar, estetik algısını geliştirir, paylaşmayı ve saygı göstermeyi ve duygudaşlık yapmayı öğrenir (Yılmaz, 2010, s.18). Sanat eğitimi alan birey, kendisine ve çevresine saygı gösterir. Aynı zamanda sanatsal uygulama yoluyla bireylerin çevresine duyarlı olmasına, çevresi ile güzel etkileşimlerde bulunmasını sağlar. Bu sayede yaşantısına daha fazla anlam katan bireyler yetişir (Buyurgan ve Buyurgan, 2012, s.9 -12). Sanat eğitimi alan bireylerde yaşamda farkındalık, estetik bilinci, sanattan ve estetikten haz alma gibi duygular gelişir. Millî Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan Görsel Sanatlar dersi 9, 10, 11 ve 12 Sınıf Öğretim Programında yer alan genel amaçlardan ortaöğretim için olan madde MEB (2018, s.74) tarafından aşağıdaki gibi;

- Liseyi tamamlayan öğrencilerin, ilkokulda ve ortaokulda kazandıkları yetkinlikleri geliştirmek suretiyle, millî ve manevi değerleri benimseyip hayat tarzına dönüştürmüş, üretken ve aktif vatandaşlar olarak yurdumuzun iktisadi, sosyal ve kültürel kalkınmasına katkıda bulunan, "Türkiye Yeterlilikler Çerçevesinde ve ayrıca disiplinlere özgü alanlarda ifadesini bulan temel düzey beceri ve yetkinlikleri kazanmış, ilgi ve yetenekleri doğrultusunda bir mesleğe, yükseköğretime ve hayata hazır bireyler olmalarını sağlamak.

tanımlanmıştır. Ayrıca, Görsel Sanatlar dersi Öğretim Programının (9,10,11 ve 12) özel amaçlarından bazıları, MEB (2018, s.11) tarafından şu şekilde açıklanmıştır:

- Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı ile öğrencilerin;
- Geleneksel ve çağdaş malzemeleri kullanarak özgün ürünler oluşturması,
- Duygu, düşünce ve izlenimlerini özgün sanatsal tasarımlara dönüştürerek kendisini sanat yolu ile ifade etmesi,
- Farklı tekniklerin getireceği anlatım zenginliğinin bilinciyle yenilikleri takip etmesi ve sanatsal çalışmalarında teknolojik olanaklardan yararlanması,
- Sanat yapıtlarını, betimleme, çözümlenme, yorumlama, yargılama yöntemleri ile inceleyerek değerlendirmesi,

Görsel Sanatlar dersi Öğretim Programında (9,10,11 ve 12), temel öğrenme alanları üçe ayrılmıştır: 1.” Görsel İletişim ve Biçimlendirme”, 2.“Kültürel Miras”, 3.“Sanat Eleştirisi ve Estetik” şeklindedir. Bu üç öğrenme alanındaki; araştırma ile ilgili maddeler, Görsel Sanatlar dersi Öğretim Programında (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) aşağıdaki gibi açıklanmıştır.

Görsel iletişim ve biçimlendirme;

Bu alanda öğrencilerin;

- Gözlemlerini, hayallerini, duygularını ve düşüncelerini biçimlendirerek görsel iletişim kurmaları,
- Görsel sanat çalışmalarında sanat elemanları (renk, çizgi, biçim, form, doku, mekân/uzam) ve tasarım ilkelerini (ritim, denge, oran-orantı, vurgu, birlik, çeşitlilik, hareket, zıtlık) kullanmaları,
- Yeteneklerini açığa çıkartabilecek yaratıcı, özgün biçimlendirme çalışmalarını yapmaları,

Kültürel miras;

Bu alanda öğrencilerin;

- Farklı toplum ve kültürlerde ortaya konulan sanat eserlerini ve sanatçıları incelemeleri,
- Sanat ile kültürün birbirini şekillendirdiğini ve yansıttığını kavramaları,
- Müze, ören yerleri, tarihî mekânlar, sanat galerisi, sanatçı atölyeleri ve bunun gibi yerlerdeki kültür sanat eserlerini incelemeleri,
- Sanatın duygu, düşünce ve inanışları iletmede bir araç olduğunu anlamaları,
- Görsel Sanatların geçmiş ile gelecek arasında köprü vazifesi gören araçlardan biri olduğunu kavramaları

Sanat eleştirisi ve estetik;

Bu alanda öğrencilerin;

- Sanat eserlerini basitten karmaşığa doğru eser eleştirisi yöntemine (tanımlama, çözümleme, yorumlama ve yargı) göre incelemeleri,
- Görsel sanatlar alanıyla ilgili kavramları ve sanat eserlerinin oluşturulma süreci hakkında öğrendiği bilgileri sanat eseri analizinde kullanmaları,
- Sanat eserlerini incelediğinde sanatın anlamı ve değeri konusunda bir yargıya varmaları,
- Sanata ve sanatçıya saygı duymayı öğrenmeleri (s.11-12).

olarak sıralanmaktadır. Sanatın ve sanat eğitiminin çok yönlü, uygulama becerileriyle desteklenmesi öğrencilerin tek boyuttan üç boyuta, somuttan soyuta düşünme kavrama ve analiz becerileriyle 21. yy.’a hazır hale gelmeleri asıl hedeftir. Görsel sanatlar dersi öğretim programındaki öğrenme alanları kapsamında öğrencilerden aşağıda sıralanan bilgi beceri ve yetkinliklerde beklenmektedir.

Ortaöğretim görsel sanatları dersinde öğrencilerinin bilişim teknolojileri kullanma becerileri

Görsel Sanatlar Dersi (9,10,11 ve 12) Öğretim Programı’nda (2018) insan gelişiminin bir bütün olduğu ilkesi ile hareket edilmiştir. Öğretmenlerden, öğrencinin edindiği bir kazanımın, eğitim hayatında başka bir alanı da etkileyeceğini dikkate alması beklenir. Bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel becerilerin görsel sanatlar dersi ve dijital platformlar yoluyla desteklenmesi hedeflenir. Teknolojide yetkinlik, algılanan insan istek ve ihtiyaçlarını karşılama bağlamında bilgi ve metodolojinin uygulanması olarak görülmektedir. (s.7-8)

Ortaöğretim görsel sanatları dersinde öğrencilerinin görsel okuryazarlık becerileri.

Görsel Sanatlar Öğretmenler İçin Kılavuz kitabında (2019) Görselleri okuma, anlama ve yorumlamayı kapsayan “görsel okuryazarlık” grafik tasarım, görsel sanatlar, mimarlık gibi birçok alanın ilgilendiği disiplinlerarası bir kavramdır.

Görsel Okuryazarlık İletişim teknolojilerindeki ilerlemelere bağlı olarak geleneksel okuryazarlık yöntemi günümüzde yeterli gelmemekte ve görsel okuryazarlık, eleştirel okuryazarlık, medya

okuryazarlığı, televizyon okuryazarlığı, bilişim okuryazarlığı ve bilgisayar okuryazarlığı gibi alanlarının geliştirilmesi ve eğitimde kullanılması gerekli görülmektedir. Görsel okuryazarlık teorisinin temelde, sanat, psikoloji ve felsefe gibi bilim dallarından etkilendiği kabul görmektedir (Kartopu, 20019, s.207-208).

Ortaöğretim görsel sanatları dersinde öğrencilerinin çok yönlü düşünme becerileri.

Bireylerin çok yönlü yetişmesine imkân sağlayacağı düşünülen bu yaklaşımda öğrencinin teori ve pratiği birleştirmesi, bunu yaparken de farklı disiplinlerden yararlanarak problemleri çözmesi beklenmektedir.

Görsel çözümleme ve eleştirel okumada yeteneklerini geliştirmeye yardımcı olur; nesnel savlar oluşturmaya ve fikirlerini yazılı ve sözlü olarak etkileyici bir şekilde ifade etmesine destek olur (D’Alevva, aktaran Kara Bilgin 2019, s. 242.).

Ortaöğretim görsel sanatları dersinde öğrencilerinin eleştirel düşünce becerileri

İfade ve düşünce gücünün, yaratıcılık, estetik beğeni ve haz duygusunun geliştirilmesinde görsel sanatlar eğitimi gereklidir. Eleştirel düşünme bireyin kendisi ve etkileşim içinde olduğu sosyal çevrenin duygularını ve düşüncelerini dikkate alarak somut ile soyutu sorgulamayı amaç edinen aktif ve organize edilmiş zihinsel bir süreçtir. Eleştirel düşünmede birey zekasını, bilgisini ve bilişsel becerilerini aktif olarak kullanmaktadır. Özellikle orta öğretim çağı öğrencilerinin sosyalleşmesi kendisi ve çevresi hakkında farkındalığının artması sonucunda farklı alanlarda eleştirel bilişleri gelişir. Bu nedenle hem eleştirel hem de görsel yolla öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerinin oluşmasında görsel sanatlar eğitimi son derece önemlidir. Görsel sanatlar eğitiminin çok yönlü ve çok boyutlu olması bireyin deneyimleyerek öğrenmesine de imkân vermektedir. Bu çok yönlü ve çok boyutluluk içinde görüp yorumlayabilen, kavrayabilen yeniliklere, modern ve teknolojik gelişmelere, farklı perspektiflerden biçim ve biçimlendirmeye açık dinamik bireylerin yetişmesine katkı sağlamaktadır.

Görsel sanatlar eğitimi kapsamında öğrenciler bilişim teknolojilerini kullanarak, yaratıcılık, çok yönlü düşünme, görsel okuryazarlık, el göz koordinasyonu gibi yetkinlik ve becerileri edinebilirler. Bu bağlamda, görsel sanatlar dersi öğretim programında belirtilen üç öğrenme alanı ve görsel sanatlar dersi amaçları incelenmiştir. “Görsel sanatlarda biçimlendirme, kültürel miras, sanat eleştirisi ve estetik” öğrenme alanını içerisinde dijital oyun kavramı ile öğrencilerin desteklenebileceğini düşünülmüş ve dijital oyunların görsel sanatlar dersine katkısının araştırma içerisinde desteklenmesi amaçlanmıştır.

2.1.2. Oyun Kavramı

Geçmişten günümüze kadar bütün insanlar farklı alanlarda oyunlar oynamıştır. Oyun oynamak, toplumun tüm kesimleri için eğlence ve zevk almak amacıyla ve gönüllülük esasına dayalı yapılan bir edim olmuştur (Hazar, 2018, s.7; Huizinga, 2006 s.24). İngilizcede geçen oyun terimi “play” ve “game” olarak karşımıza çıkmaktadır. Play kelimesi fiil olarak

kullanılırken; game ise oyun anlamında ve isim olarak kullanılmaktadır (Yengin, 2012, s.83). Oyun kavramının çeşitli araştırmacılar tarafından birçok farklı tanımı yapılmıştır. Piaget (1896-1980) “bilişsel gelişimi odağa alarak yaptığı tanımında, oyunu çevreden gelen uyaranları algılama ve özümleme yoluyla bilişsel dengeyi tekrar sağlama süreci” olarak görmüştür (Bardak ve Topaç, 2019). Huizinga (2006) göre ise oyunu, şöyle tanımlamıştır.

Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzat bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir (s.50).

Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007, s.327) “Oyunu belli bir amaca yönelik ya da amaçsız olarak kurallı ya da kuralsız çocuğun tüm gelişim alanlarına etki eden, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, araçlı ya da araçsız olarak gerçekleştirilen en doğal öğrenme alanı” olarak tanımlamıştır. McGonial’e (2011) göre ise “oyunlar gönüllülük esasına göre gerçekleşen, kuralları ve amaçları olan ve bununla beraber bir geribildirim sistemi bulunan yapılarıdır” (Akt: Sezgin 2016, s.5). Baykoç Dönmez (2000), oyunu; belirli bir amacı olan ve olmayan, kurallı ve kuralsız, çocuğun oynarken zevk aldığı, fiziksel, bilişsel, duygusal, sosyal gelişime katkısı olan ve çocuk için en etkili öğrenme şekli olarak yorumlamıştır (s.13). Aykaç’a (2005, s.162) göre “Oyun bireylerin zihinsel, duygusal ve bedensel yeteneklerini geliştiren ve içerisinde zevk ve eğlence unsurları taşıyan eğitimsel nitelikleri bulunan etkinliklerdir” olarak söylemiştir. Yengin (2012, s.84) araştırmasında oyun kavramını, “insanın bulunduğu ortamdaki şartlara göre aksiyonları yerine getirmesidir” şeklinde bir tanımlama yapmıştır. Türk Dil Kurumuna [TDK], (2021) göre, oyun kavramı birçok anlamda açıklanmaktadır. Bu tanımlardan birkaç tanesi şunlardır:

1. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence (İsim)
2. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü. (İsim)
(<https://www.tdk.gov.tr> 30.04.2021).

Tüm bu tanımlara bakarak oyun kavramının tanımını şu şekilde yapabiliriz: Belirli kuralların bulunduğu; bir hedef doğrultusunda bireylerin zihinsel, fiziksel ve sosyal gelişimine katkı sağlayan; gönüllü katılım ile oynanan, eğlence, haz, eğitsel niteliklere sahip; birden fazla kez oynanabilen; sonucu katılımcıların başarısına, zekâsına, gücüne, şansına bağlı araçlı ve araçsız etkinlik ve uygulamalardır.

2.1.2.1. Oyun tarihi.

Geçmişten günümüze oyun var olmuştur. Oyun hayatın her alanında görülmektedir. Oyunların tam tarihini söyleyemesek bile çok eski tarihlere kadar gittiğini belirtebiliriz. Hollandalı tarihçi olan Huizinga “Homo Ludens” adlı kitabında oyun kavramına; oyun, kültürlerden daha önce çıkmış bir olgudur. İnsandan daha önce çıkmış bir yaşam biçimidir

cümleleriyle değinmiştir (Huizinga, 2006, s.16). Ebeveynlerin bazı kavramları oyunlaştırması ise çocuk için ilk oyunsal temalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunlara örnek davranışlar ise yemek yemek ve fiziksel hareket gibi davranışlar olabilir (Tinç, 2020 s.66). Oyun dürtüsünün hayvanlarda bile olduğu, oyun oynayarak sosyal becerilerin dahil geliştiği ve doğal olarak hayatta kalmayı sağladığı görülmüştür. Oyun oynamayan hayvanlarda ise hayatta kalma şansının düştüğü gözlemlenmiştir. İlk insanların da yaban hayatta yaşamlarını sürdürebilmeleri için bu dürtüyle hareket etmeleri gerektiği gözlemlenmiştir (Harari, 2016, s.92-93). Dünya üzerinde yaşamlarını sürdürebilen tüm canlılarda oyun zorunlu bir eylem olmuştur. Huizinga (2006) yazısında “oyun en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir.” olarak dile getirmiştir (s.17). Bekmezci, & Özkan (2015) ise “gelişimin her döneminde beden ve ruh sağlığı açısından oyun ve oyuncakların önemi büyüktür” şeklinde araştırmasında ifade etmektedir (s.86). Oyunlar bu anlamda insan ve hayvan âleminin birer olgusu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Toplumların ilk faaliyetleri oyun temasını içermiştir (Huizinga, 2006, s.21). Oyun anlayışının başlangıcına baktığımızda, avcı olan insanoğlu oyunu hareketle ve seslerle anlatmıştır (Yengin, 2012, s.87). Oyun eski insan topluluklarında sanatla ortak bir paydada bulunmuştur. İnançlar için yapılan süsleme sanatları, karikatürleştirme gibi sanat unsurları buna örnek olabilir (Huizinga, 2006, s.214). Müzik, şiir, dans ve dini ritüeller oyun olgusundan çıkıp şekillenmiştir (Huizinga, 2006, s.219). Oyunlar bazı toplumlarda kavram olarak küçük değişikliklere uğrasa bile yine kendini göstermiştir. Gerek eski uygarlıklar gerekse eski Türk toplumlarında oyun ile ilgili yazılı kaynaklar da bulunmaktadır (And, 2007, s.42-47). Günümüze kadar gelen pek çok oyunun kökeninin geçmiş uygarlıklara kadar dayandığı görülmektedir (Baykoç Dönmez, 2000, s.14; Süngü, 2020, s.18). Bu bağlamda Huizinga oyunu şöyle tanımlar:

Oyun belli bir yer, zaman ve irade sınırları içinde, âşık bir düzene uygun olarak, serbestçe rıza gösterilen kurallara uyularak ve maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyettir. İster kutsal bir oyun, isterse sıradan bir bayram; ister bir ayin, isterse hoşça vakit geçirme söz konusu olsun, oyunun ortamı büyülenme ve heyecan ortamıdır (Huizinga, 2016, s.171).

Eski uygarlıklara bakıldığında oyun aynı zamanda oyuncak ve oyun araçları ile özdeşleştiği görülmektedir. Arkeolojik kazılarda oyun için kullanılan birçok materyal bulunmuştur. Baykoç Dönmez’e (2000) göre ise bilinen en eski oyuncaklardan biri taşlardan yapılmış oyuncaklardır (s.14). Bilinen en eski oyun ise Başar Höyük kazılarında 5000 yılına ait 49 ufak taştır (Süngü, 2020, s.17). Ayrıca çocuklara ait bulunan eski oyuncaklar kilden ya da kurutulmuş meyve ile oluşturulmuş bilyalardır (Onur, 2010, s.57). “İnsanların içinde

bulunduğu coğrafi konum, yer şekilleri, iklim ve bitki örtüsü gibi unsurlar oyunların oynanmasını ve oyun materyallerinin oluşturulmasını etkilemiştir” (Bardak ve Topaç 2019, s.22). Eski Anadolu kültürlerinde yer alan oyuncaklar ise dönemde yaşayan evcil hayvanlar ile özdeşleşmektedir. Anadolu coğrafyasında yaşayan insanlar oyun ve oyuncağın önemini fark etmişlerdir (Onur, 2010, s.33). Birçok uygarlıkta oyunların ismi değişse de varlığı değişmemiştir (Süngü, 2020, s.17). Bu bağlamda oyun, oyuncak ve kültür kavramı birbirlerini içine alan olgular olduğunu söyleyebiliriz.

“Eski Mısır’daki duvar resimlerinde oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar görülmektedir” (Baykoç Dönmez, 2000, s.16). Mısırın ilk hanedanlığına ait duvar resimlerinde milattan önce 3500 yılına kadar giden “Sanet” isimli oyunda yer almaktadır (Süngü, 2020, s.17). Seguin’ e (1976) göre, pişmiş topraktan yapılarak birçok küçük hayvan figürleri yapılmıştır (akt. Onur 2010, s.53). Mısır uygarlığında bulunan oyuncaklar her zaman çocuk oyuncakları olarak karşımıza çıkmamıştır. Seguin’e (1976) göre Yunan ve Roma toplumlarında oyuncaklar tanrıya adanan bir hediye olarak karşımıza çıkmaktadır (akt. Onur, 2010, s.54). Bu yönüyle değerlendirildiğinde, oyuncağın dinle olan ilişkisi de kazılar ile ortaya konmuştur.

Eski uygarlıkları incelerken çocukların oyun için kullandıkları materyallere de ulaşılmıştır. “Eski Yunan’da bulunan oyuncaklar arasında çingirak, el arabası, değnek at, minyatür mobilyalar, evler, gemiler ve arabalar vardır” (Onur 2010, s.547). Roma İmparatorluğu döneminde gladyatör oyunları, tiyatro sahneleri ve at yarışları gibi oyunlar halkı eğlendirmek ayrıca gösteriş ve birliktelik sağlamak için toplumda önemli olmuştur. Kısacası oyun, iktidarlığı güçlendirmek için de kullanılmıştır (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016, s.270). Sanat ve oyun bir dönem beraber ilerlemiştir. Sanat; Roma ve Yunan toplumlarında bir yarış olarak karşımıza çıkmıştır. Birbirleriyle yarışan heykeltıraşlar, ressam sanatı daha üst boyutlara çıkarmıştır.

Toplumlarda oyun her zaman sevilen bir olgu olmamıştır. Örneğin 2000 yıl önce Roma’da kumarın çok yaygınlaşması sonrasında bu tarz oyunları yasaklama kararı verilmiştir (And, 2007, s.42-47). Günümüzde de toplum tarafından zararlı görülen oyun türleri aynı şekilde yasaklanmıştır.

Çocuklar oyun oynarken bilişsel ve duyuşsal yönlerini geliştirerek bu yönleri sayesinde toplumsal farkındalığı ve davranış biçimlerini geliştirip ilerletirler. Oyun çocuklarda, karar verme, bellek, stratejik, gözlemsel, mekânsal akıl yürütme, problem çözümü ve yaratıcı düşünme gibi kavramları geliştirir (Gardiner ve Gander 2004, s.278-279). Aynı zamanda “mantık yürütme, sebep-sonuç ilişkisi kurma, seçim yapma gibi zihinsel

faaliyetlerin gelişmesini de sağlar” (Kukul, 2013, s.22). Oyunlar aynı zamanda çocukların kas gelişimleri için de önemli bir unsurdur (Kukul, 2013, s.22). Arkeolojik kazılarda bulunan oyuncak hayvan figürleri, eski uygarlıklarda dahi oyun ve oyuncağın eğitimdeki rolünün toplumlar tarafından benimsendiğini kanıt niteliği taşımaktadır.

Tüm bu zamanlar düşünüldüğünde beceri, rekabet, inanç, sanat, spor eğitim gibi unsurların oyunsallaşarak değişerek günümüze kadar gelmiştir. Bardak ve Topaç’ın (2019), da vurguladığı gibi “18. yy’dan itibaren 19. yy ’da sosyal bilinç gelişmiş, çocukluğa ve gelişimdeki önemi açısından oyuna bakış açısı, önceki zamanlara göre daha olumlu bir çizgiye gelmiştir” (s.22). Bu bağlamda süreç incelendiğinde, oyunun nesilden nesile geçerek günümüze kadar geldiği görülmüştür (Onur 2010, s.354). Oyunlar kendilerini modern dönemin sanatında ise de kendini göstermiştir. Joseph Beuys, “I like America And America Likes Me” gösterisi tehlikeli bir teatral bir oyunsallık öğeleri içermiştir (Kayserilioğlu, 2020 s.176). Bahsi geçen tarihi kavramlaştırdığımız da oyunlar, modern dünya teknolojisinin kullanılmasıyla farklı biçimlerde kendini ifade etmiştir. Bu bağlamda oyunlar insanların bilişsel, duyuşsal ve sosyal yönlerinin gelişmesine katkı sağlamıştır.

2.1.2.2. Oyunun çocuk gelişimine etkileri.

Platon, Sokrates, Aristoteles insanın duygu ve düşüncelerini nasıl olduğunu bulmak için oyun kavramının önemli olduğunu vurgulamışlardır. Froebel ise “Oyunu çocuk gelişiminin en yüksek başarısı olarak tanımlamıştır (Biricik, 2019, s.111). Froebel “yetişkinler için iş, çocuklar için ise oyun, insanın çevre tarafından uyarıldığında içinde bulunan mevcut gücün ortaya konduğu bir etkinliktir” olarak söylemiştir (Baykoç Dönmez, 2000, s.20). Oyun oynama, bireyler için vazgeçilmez bir kavramdır (Gelibolu, 2013, s.102). Vygotsky’e (1966) göre oyun toplumsal bir etkinlik olup bilişsel gelişimi destekleyen bir kavramdır. Oyun bütün gelişimsel eğilimleri içermektedir (akt. Güler, 2019, s.8). Çocuklar oyun oynarken karar verme, stratejik düşünme, gözlem yapma, mekânsal akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcı düşünme becerileri kazanırlar. Çocuklar oyun oynama süreçlerinde kendi dünyalarını yaratır (Gander ve Gardiner. 1998, s.256-290). Oyunlar bu hayatın dışında sanal bir hayatta eylem ve faaliyete girmeyi olağan hale getirir (Huizinga, 2006, s.25). Genel anlamda değerlendirdiğimizde çocuklar oyun oynarken mutluluk ve keyif alıp çevrelerinden de birçok şey öğrenirler. Onlar için oyun ve oyunun içinde bulunduğu sosyal arkadaşları, gerçekçi bir sanal dünyanın yansımasıdır. Bu sanal dünyada çocuk, oyun içindeki tüm kuralları ciddiye alır. Ve oyun kurallarından dışa çıkan davranışlarda kendi içinde yargı ve karara bağlar. Basit gibi gözüken bu oyun süreci aslında hayatın

karmaşıklığını da içine alan bir iz düşümdür.

Oyundan uzak duran çocuklar sağlıklı bir gelişim ve ilerleme gösteremez (Baykoç Dönmez, 200, s.24; Koçyiğit ve diğ, 2007, s.327). Güler (2019) araştırmasın da “çocuklar için oyun yaşamdır ve çocuklar doğuştan oyuncudur” olarak dile getirmektedir (s.7). Çocuklar oyun oynarken çevresini rol model olarak, oyun içinde deneyimleme şansı bulur ve bu deneyim yaşantılarında olumlu bir şekilde yansır (Aykaç, 2005, s.162). “Oyunda çeşitli meslek gruplarını taklit ederek o rolün kurallarını öğrenirler. Hatta diğer insanlarla iletişim kurmayı, gözlem yapmayı, iş birliği yapmayı ve yardımlaşma duygularını geliştirir” (Yengin, 2012, s.106). Çocuklar için oyun vazgeçilmez bir olgu olduğu düşünüldüğünde, bugün çocuk olarak baktığımız bireyler ileride geleceğin yetişkinleri olacağı için oyun kavramı hep önemli kalmaya devam edecektir.

2.1.2.3. Eğitsel oyunlar.

Eğitsel oyun, “eğitimsel hedeflere yönelik bilişsel, sosyal, davranışsal veya duygusal boyutlara sahip bireysel ya da grup oyunları olarak tanımlanabilir” (Çetin, 2013, s.2). Oyun özünde, insanları birbirine bağlayan evrensel bir dildir. Oyun her zaman doğası gereği sosyal bir deneyim olmuştur (Newzoo Global Game Markey Report Free Version, 2020, s.21). İnsan için eğlence ve oyun vazgeçilmez bir kavram haline gelerek oyunlar her kültürün birer parçası haline dönüşmüştür. Oyun oynayan herkes, kendi yaşantısından bir şeyler katarak duyularını ve yeteneklerini geliştirir. Birey oyun içerisinde dış dünyadan alıntılar yaparak kendi dünyasını ve mantığını yaratır. Ayrıca oyun oynanan yerlerde samimilik hissinin de olduğu gözlemlenmiştir.

Oyunlar çocuklar arasındaki sosyalleşmeyi de hızla artıran bir olgudur. Birbirini hiç tanımayan çocuklar yana yana geldiğinde ortak bir paydada oyun oynamaya başlaması örnek olarak verilebilir. Oyun sırasında çocuk fikirlerini ve kararlarını özgürce alıp oyun kuralları çerçevesinde uygular (Kukul, 2013, s.22). Yengin’in (2012) de vurguladığı gibi “oyun çocuğun kişisel ve toplumsal alışkanlıkları kazanmasında çok etkili bir yöntemdir” (s.106). Oyun eğlencenin yanında büyüyen ve gelişen çocuklarda toplumsallaşma algılarını anlamlı bir şekilde geliştirir (Gander ve Gardiner, 1998, s.290). Çocuklar oyun sırasında bilişsel becerilerini geliştirir (Gander ve Gardiner, 1998, s.256). Eğitsel oyunlar aynı zamanda kurallara uyma ve saygı gösterme kavramlarını içine alır (Kukul, 2013, s.28). Bu kavramlar çerçevesinde oyunların çocuklar üzerindeki etkisi oldukça fazladır ve oyun insan hayatında önemli bir amaç ve araç haline dönüşmüştür.

Dijital dünyada büyümüş çocuklar geleneksel ders eğitiminden sıkılma eğiliminde

olabilirler. Çok basit konular bile öğrenciye zor görünebilir. Dünyadaki ülkelerin ihtiyaçları değiştikçe yenilenmeler ve reformlar eğitim sistemine de yansımıştır (Tinç, 2020, s.63). Kitle iletişim araçlarının çeşitlenmesiyle ve gelişmesiyle oyun dijitalleşerek kendine yeni bir yer edinmiştir.

“Oyun çocuk için en samimi öğrenme ortamıdır. Çocuk oynadıkça duyuları gelişir, yetenekleri ortaya çıkar. Çünkü oyun yoluyla, duyduklarını, gördüklerini sınavı dener ve öğrendiklerini pekiştirir. Aynı zamanda çocuk oyun oynarken aktiftir ve kendi yaşantısından bir şeyler katar” (Genç, 2014, s.384). Smith ve Dutton 1979 yılında yaptığı araştırmasında oyun oynayan çocuklarda diğer çocuklara göre gözle görülür derecede yaratıcı düşünme ve karmaşık problemleri çözebilme yeteneğini geliştiğini söyler (akt. Gander ve Gardiner, 1998, s.257). Oyun oynarken duyulan haz nedeniyle her yaştaki birey zevk alır. (Aykaç 2005, s.162). Bireylerin oyun oynarken eğlendikleri için eğitimin içine oyun kavramını katmak onları eğlendirirken derse katılım ve isteklerini de artıracaktır (Aykaç, 2005, s.162; Kukul, 2013, s.27). Eğlenirken öğrenmek bireylerin dikkatini daha fazla topladığı için birey böyle bir eğitimi her zaman daha cezbedici bulur. Bu sayede sıkılmadan daha keyifli bir eğitim söz konusu olur (Özenç ve Keskin, 2019, s.8). Öğrencinin derse karşı tutumlarında artışa neden olur (Çetin, 2013, s.2). Genç’e (2014) göre “öğretmeni merkez alan, sadece bilgi aktarımı ve ezbere dayalı olan yöntem, öğrenci için sıkıcıdır. Böyle bir ortamda öğrenme de verimsizdir” (s.381). Bu bağlamda oyunun eğitime entegrasyonu okul içinde ve dışında karışılacakları sorun ve problemlerde nasıl bakması gerektiğini gösterir.

2.1.2.3.1. Eğitsel oyunun sanat eğitime katkısı.

20. yy. başlarından itibaren sanat eğitimi, okul içi ve okul dışında sürdürülen güzel sanatları içine alan bir olgu olmuştur. Sanat eğitimi alan kişilerde olumlu kişilik, yaratıcı, kültürel anlamda bilgili, geniş perspektifli kişilik özellikleri oluşur (San 2017, s.24-25). Özellikle yaratıcılık bilinci geliştirilmesi için bireyin sanat eğitiminde özgünlük ve özgürlük kavramlarını iyi anlamlandırması gerekir. Çünkü özgünlük ve özgürlüğün olmadığı yerde yaratıcılıktan bahsetmek söz konusu değildir. Kayserlioğlu oyun olgusunu şu sözlerle açıklamıştır. “Çağlar boyunca oyun olgusu sanatçılar tarafından bir özgürleşme ve aklın sınırlamalarından çıkma hareketi olarak ele alınmış ve benimsenmiştir” (Kayserlioğlu, 2020, s.168).

Sanat ve oyun kavramları iç içe geçtiğinde, eğitimde kalıcı hale gelecektirler. Schiller göre oyun “sanat bir oyundur, etkinlikler içtenliğe ve oyuna dayanamazsa insan olarak kalmaz” (akt. San, 2017, s.149). Oyun oynama arzusu sanatın birçok dalında kendini

göstermektedir (Kayserlioğlu, 2020 s.167). Sanat çalışmalarına birey duygu ve düşüncelerini aktarmada oyun yöntemi de ekleyerek eğlenceli, yaratıcı, eğitici bir uygulama gerçekleştirebilir. Genel olarak oyunun istenilen zamanda ve istendiği kadar oynanması oyunun devimini geliştirdiği gibi oyun sırasında katılımcılar hep aktif olacaktır. Ayrıca eğitsel oyunlar farkında olmadan dâhil gizil öğrenmeler oluşturacaktır. Eğitsel oyunlar eğlence ve zevk içerdiği için çocuğu bir yarış içinde daha yaratıcı işlere yönelmesini sağlayacaktır. Bu bağlamda değerlendirdiğimizde eğitsel oyunların öğrencilerin başarısında, derse karşı tutumlarında ve sanat eğitimine katkısı olumlu yönde olacaktır. Çağdaş dünyada sanat eğitiminin gerekliliği düşünüldüğünde, sanat eğitiminde oyun kavramına da yer verilmesi gerekmektedir.

2.1.3. Dijital Oyun

TDK'ye (2021) göre dijitalin kelime anlamı; “verilerin bir ekran üzerinde gösterilmesi anlamına gelmektedir”. Oyun ise “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan ve iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” anlamındadır (<https://www.tdk.gov.tr>. 15.04.2021). Dijital oyun olarak bilinen bu kavram, video oyunu, bilgisayar oyunu, konsol oyunu kavramlarının bütününe verilen isimdir. Dijital oyunlar oynanma materyallerine göre birbirinden ayrılır. Bunlar video oyunları, mobil oyunlar, bilgisayar oyunları alt başlıkları şeklindedir. Video oyunları, bir konsol ve görüntü sağlayıcı monitör yardımıyla yansıtılmaktadır. Görüntü sağlayıcıları genellikle televizyon olmuştur. Mobil oyunlar Cep telefonu, tablet, akıllı saat, taşınabilir cihazlardan oynanan oyunları kapsamaktadır. Bilgisayar oyunları ise bilgisayar donanımları olan klavye, mouse ve monitör yardımı ile oynanan oyunlardır. Dijital oyunlar bu kavramların tümünü içeren bir kavram olmuştur. Dijital oyun kavramını Biricik (2019) şöyle açıklamaktadır. “Dijital oyunlar, bilgisayar tabanlı oyun oynamak için İnternet bağlantısı olan bir bilgisayar, konsol, cep telefonu veya İnternet bağlantısı olmaksızın bu araçlarla oynanabilen oyunları ifade etmektedir” (s.56).

Bu kavramlar çerçevesinde dijital oyunları şöyle tanımlayabiliriz. Teknolojik bir altyapının olduğu belirli materyaller aracılığıyla konsantrasyon, rekabet, etkileşimliliğin ve alternatif seçeneklerin oluşumu ile tek kişilik ve çoklu olarak birden fazla kez oynanabilen belirli bir amaca yönelik oyunlara dijital oyunlar denir.

2.1.3.1. Dijital oyunların tarihsel gelişimi.

Teknolojinin hızlı gelişimi, oyun terimini de güncelleyerek geleneksel oyun kavramını zamanla dijital oyun terimine dönüştürmüştür. Eğlence aracı olarak tanımlanan

dijital oyunlar, kendine birçok alanda da söz ettirmiştir. Özellikle günümüzde oyun kelimesi artık akla dijitalleşen oyun kavramını getirmektedir. Dijitalleşen oyunlar dijital oyunlar olarak evrimleşmiştir. Dijital oyun ise kendini her dönem geliştirmiştir. Hatta dijital oyunlar birçok bilimi de etkilemiş. Latince Ludus kelimesinden türemiş Ludoloji biliminin temellerini de oluşturmuştur. Dijital oyunların tarihini düşündüğümüzde O'Hagan ve Mangiron (2013) dijital oyunlar endüstrisini beş farklı çağa ayırmıştır.

- (1) 1980'ler öncesi erken gelişim aşaması
- (2) 1980lerin ortası ile 1990'ların ortası arası büyüme aşaması
- (3) 1990'ların sonuna kadar olan gelişme aşaması
- (4) 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması
- (5) 2005'ten günümüze ilerleme aşaması (akt. Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2019).

Bu dönemleri tarih bazında ele alırsak, aşağıdaki gibi bir tarihçe karşımıza çıkmaktadır.

2.1.3.1.1. 1980 öncesi erken gelişim aşaması. Erken dönem düşünüldüğünde, bu dönemde geliştirilen “Cathode Ray Tube Amusement Device (Katot Tüplü Eğlence Cihazı)” 25 Ocak 1947 yılında Thomas Goldsmith ve Estle Ray Mann tarafından tasarlanan etkileşimli ilk elektronik oyun olmuştur. 14 Aralık 1948 yılında yayımlanmıştır. Oyun füze simülasyonu türü şeklinde sunulmuştur. Bu oyunlara takiben 1950 yılında “Bertie the Brain”, 1951 yılında “Nimrod”, 1952 yılında çıkan “XOX” adlı oyunlar takip etmiştir (Biricik, 2019. s.58; Tezel, 2016 s.11-12). Erken dönemde çıkan ses getiren diğer oyunlar 1958 ve 1962’de ortaya çıkan “Tennis for Two” ve “Spacewar” oyunlarıdır. Her iki oyun da döneminde popülerliğini korumuştur. Amerika Birleşik Devletleri’nde Brookhaven Ulusal Laboratuvarı tarafından 1958 yılında William A. Higinbotham’ın tasarladığı “Tennis For Two” (İki Kişilik Tennis)’ bilgisayar ile oynanan ilk oyun olmuştur. Donner Model 30 adlı bilgisayarda bu dönem içerisinde tasarlanmıştır (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016, s.7; Yengin, 2012, s.109; Tezel, 2016 s.13-15). “Spacewar” Amerika Birleşik Devletleri’nde Russel ve arkadaşları tarafından piyasaya sürülmüştür. PDP-1 bilgisayarı için tasarlanan oyun uzayda savaş gemileri ile birbirlerine ateş eden uygulamalara yer vermektedir (Biricik, 2019 s.57; Çalık ve Yönet, 2020 s.38; Tezel, 2016 s.20).



Resim 2. 1. Katot Tüplü Eğlence Cihazı

Ralp Bauer, Alman asıllı Amerikalıdır. Dünyanın ilk oyun konsolu Magnavox Odysseyyi geliştirmiş ve 1972 yılında piyasaya çıkarmıştır. Gelişimin devamında Brown Box olarak isimlendirilen oyun konsolu ile evlere kadar girmiştir. Bu oyun konsolunun içinde yirmi dört oyun bulunmaktadır (Tezel, 2016 s.25). “Tennis for Two” ve “Spacewar” oyunları, sırasıyla 1971 ve 1972’de Atari şirketi tarafından ortaya çıkarılan “Computer Space” ve “Pong” isimli salon konsol oyunlarının temelini oluşturmuştur. Atari 2600, 1977 yılında evlere kadar girmiştir. Atari ABD’deki pazarın %80’ini oluşturmuştur. ABD’den sonra 1978’de dünya pazarına giren Japonya’da Tomohiro Nishikado öncülüğünde ikinci nesil konsol oyunu olan “Space Invaders” oyununun tümünü kendi yaparak Japonya da piyasaya sürmüştür (Bass, 2020, Çalık ve Yönet, 2020, s.37-38; Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016, s.7; Süngü, 2020, s.17). Bu oyun aynı zamanda konsol oyunlarının satış rekorlarını tavan yaptıracak ilk oyun olmuştur. Nishikado ilhamını Brekout, The War of the Worlds ve Star Wars’tan almış ve oyunu tasarlamıştır (Tezel, 2016 s.29-52).

2.1.3.1.1. 1980’lerin ortası ile 1990’ların ortası büyüme aşaması. Büyüme döneminde, 1980 yılında Namco şirketinden Toru Iwatani tarafından yapılmış bir oyun “Pac-Man”dir. 1980’li yılların klasiği haline gelmiştir (Tezel, 2016 s.81). “Mystery house” 1980 yılında tarihte bilinen ilk grafiği barındıran bilgisayar oyunu olmasıyla diğer oyunlara ilham kaynağı olmuştur. Bu oyun sayesinde Japon oyun endüstrisi önemli bir çıkış yakalamıştır (Bass, 2020). 1981 yılında Namco firması olan Nintendo, jetonla çalışan “Donkey Kong” video oyununu geliştirerek piyasaya sürmüştür. Platform oyun türüne ait bu oyun zıplama, engelleri aşma gibi genel prensipler içerir. Oyun, Jumpman adlı kahramanın gorilden kız arkadaşını kurtarmasını konu edinir. Şirket Japonya’da Famicom sistemini üzerine de çalışmalar başlatmıştır. Commodore 64 adlı 8 bitlik ilk bilgisayar ise, 1982 yılında piyasaya çıkmıştır (Tezel, 2016 s.64; Yayalar, 2020, s.236; Yengin, 2012, s.110). Amerika ve birçok ülke kapsamında en popüler ve en çok satan ev bilgisayarı olmuştur (Tezel, 2016

s.107). 1983 yılında Shigeru Miyamoto tarafından tasarlanan “Mario Bros” oyunu anlık iki kişilik oynanabilen oyunların zeminini sağlamıştır (Tezel, 2016 s.99).



Resim 2.2. Mystery House Oyun İçi Görüntüsü

Nintendo firması tarafından geliştirilerek sunulan ve NES 1985 (Nintendo Entertainment System) “Nintendo Eğlence Sistemi” en bilinen sistem olarak Amerikan sahasına çıkmıştır. (Bass, 2020; Yayalar, 2020, s.236). Hatta Nintendo Amerika’da “Nintendo Power Fast” turnuvasını başlatmıştır. Turnuvanın amacı ise yeni oyunları tanıtmak, satış yapmak ve Nintendo oyuncuları için turnuva düzenlemektir (Bass, 2020). Bu turnuvalar geleceğin e-spor olarak bilinen kavramın temellerine atmıştır. Tezel (2016) 1987 yılında “Final Fantasy” dönemin RPG kült oyunları haline gelmiştir (s.111-115). 1989 yılında ilk tam aksiyon rol yapma oyunu olan “Xanadu” piyasaya çıkmıştır. 1989 yılında ise Nintendo Microvision’den sonra ilk taşınabilir oyun sistemi olan Gameboyu piyasaya sürmüştür (<http://www.nintendo.co.uk> 29.06.2021). Aynı yıl piyasaya çıkan günümüze kadar sürümleri gelen oyun ise “Prince of Persia” ilk sinematik platform türü olarak yılına damga vurmuştur (Tezel, 2016 s.98).

2.1.3.1.2. 1990’ların sonuna kadar olan gelişme aşaması. Gelişme döneminde ise, 1987 yılında dövüş oyunlarından “Street Fighter” ve bir diğer versiyonu olarak 1991 yılında çıkan “Street Fighter 2” ilgi görmüştür. Bunun nedeni oyun salonlarında diğer oyuncular ile oyun oynanabilmesidir. Oyunda yer alan sekiz farklı ülke görüntüsünün kullanılması da oyuncuyu kendine çeken unsurlardan bir tanesidir (Bass, 2020; Dijital Oyun Sektörü Raporu 2016, s.7; O’Hagan ve Mangiron, 2013, s.46-63).

“Street Fighter” dövüş kategorisindeki birçok oyuna ilham olmuştur (Tezel, 2016 s.30). “Mortal Kombat” ve “Street Fighter” gibi oyunlar dövüş oyun türü geleneği devam ettiren diğer oyunlardır (Tezel, 2016 s.113).



Resim 2. 3. Street Fighter 2 Oyun İçi Görüntüsü

Bilgisayar oyunlarında günümüze kadar birçok oyun piyasaya sürülmüştür. Örneğin çoklu oyuncu olarak oynanabilen ve 1993 yılında çıkan “Doom” adlı oyun bunlardan bir tanesidir. Bu oyun üç bölümden oluşmaktaydı. Bu bölümler farklı disketler ile bölünmüş birer parçadan oluşmaktadır. İlk bölüm ücretsiz olarak İnternette paylaşılmış, sonraki iki bölüm ise ücretli sunulmuştur. Oyun bu yönüyle büyük kitlelere ulaşmıştır. Ek disketleri alanlar oyun içi modlama yapabilmekte ve bu oyun oyuncuları birer oyun yapımcısı hale dönüştürmektedir. Bu anlamda çoklu oyuncu teknolojisi dijital oyunları daha geniş bir alana yaymıştır. CD-ROM kavramının doğması, beşinci nesil oyun konsollarının gelişmesini sağlamış ve SONY Japonya’da 1994’te “PlayStation” (PS 1) adlı oyun konsolunu piyasaya çıkarmıştır. Bu gelişim, SONY’i video oyunları endüstrisinde büyümeye ve liderliğe götürmüştür (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016, s.7-8; O’Hagan ve Mangiron, 2013, s.46-63; Sepetci, 2017, s.32; Süngü, 2020, s.28). Nintendo 1995 yılında ilk 3D derinlik algısı olan konsolu Virtual Boy’u çıkarmıştır (Tezel, 2016 s.120). Nintendo’nun bu yeniliği Extended Reality (Genişletilmiş Gerçeklikler) kavramını da oluşturmuştur. Bu kavram bilgisayar teknolojileri ve giyilebilir cihazlarla mümkün olan etkileşiminin tümüne verilen addır (Gürbüz 2020, s.192). Teknolojinin ilerlemesi iletişim teknolojilerinde kendini göstermiştir. Mobil cihazlar iletişimin dışında yenilikler getirmiştir. Tezel’e (2016) göre 1994’te “Tetris” oyununun telefonlara girmesiyle yeni bir dönem başlamıştır (s.127). 1996 yılında Id Software şirketi tarafından “Quake” FPS (First Person Shooter) oyunlarının ilk örneği olmuştur. 1996 yılına ait bir diğer oyun olan “Super Mario 64” platform oyun türünde jenerik oyunu halini almıştır (Sepetci, 2017, s.32). “Super Mario 64” 3d platform oyunlarının temsili niteliğine gelmiştir (Tezel, 2016, s.120). 1997 yılında işlemciden hariç çalışan ekran kartları çıkmış ve oyun grafikleri bir devrim yaşamıştır (Süngü, 2020, s.21). Telefon teknolojisinde yeni oyunlar yüzünü göstermeye başlamıştır. 1997 yılı içerisinde Nokia “Snake” adlı oyunu çıkarmıştır. 350 milyondan fazla cihaza oyun yüklenmiştir. Kızılötesi ışınlarının telefona aktarılmasıyla “Snake” oyunu iki kişi tarafından oynanabilir olmuştur (Tezel, 2016, s.127).

Mobil oyun sektörü teknolojinin ilerlemesiyle kendine iyi bir pazar geliştirmiştir. Mobil oyunlar küçük bütçeli pratik oyunlar olarak kişi ve kurumlarca rahatça piyasaya sürülebilirken, büyük bütçeli oyunlar ise firma ve kurumlar çerçevesinde kendisini bu sektöre sokabilmektedir (Sezgin, 2020, s.325).

2.1.3.1.3. 2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması. Japon şirketi olan Sega'nın konsol üretimine son vermesi ve Amerikan şirketi olan Microsoft firmasının bu üretime adım atması olmuştur. Sony, Nintendo ve Microsoft üç ana konsol platformu üreticileri olmuştur. Bu dönemin başka bir belirleyici özelliği CD-ROM'dan DVD-ROM'a geçiş olmasıdır (O'Hagan ve Mangiron, 2013, s.46-63).

2.1.3.1.4. 2005'ten günümüze ilerleme aşaması. Günümüze kadar gelen ilerleme döneminde, sanal gerçeklik sistemleri doğmaya ve kullanılmaya başlanmıştır. Sanal ortam için üretilen cihazlar kullanıcıyı sanal gerçeklik sistemiyle deneyimler kazandırmaktadır. Harekete duyarlı oyun konsolları grafik teknolojinin gelişmesiyle sanal gerçeklik kavramlarını geliştirmiştir. Playstation geliştirdiği EyeToy harekete duyarlı bir kameradır. "EyeToy: Play", "EyeToy: AntiGrav" adlı oyunlar bu sistemlerle oynanan oyunlar olmuştur.

2006 yılında Nintendo firması Wii oyun konsolu çıkartmıştır. Wii oyun konsolu hareket kontrollerine dayalı bir oyun konsoludur (<http://www.nintendo.co.uk> 19.01.2021). Wii Oyun Konsolu, Wii Remote Control, Nunchuk, alıcı çubuğu gibi oluşumlarla çalışmaktadır. 2006 yılında çıkan "Wii Sports" oyunu kullanıcılara harekete dayalı spor kontrolü sağlamaktadır.

100 milyon satış rekorlarına ulaşan ilk konsol olmuştur Wii'nin ses uyandırmasıyla birlikte Playstation 2010 yılında Playstation Move'u piyasaya sunmuştur (Tezel, 2016, s.133-136). Aynı yıl içerisinde Microsoft Kinect Motion, piyasaya çıkmıştır. 60 gün içerisinde 133.333 birim satarak bir rekora imza atmıştır (Tezel, 2016, s.138).



Resim 2. 4.Wii Sports Oyunu Oynama Görüntüsü

Oyun teknolojisi hızla büyürken bağımsız firmalar ya da konsol firmaları bilgisayar teknolojisi ve giyilebilir teknolojisini hızla genişletmeye ve yenileme başlamışlardır. Gürbüz'e (2020) göre Extenden Realities (Genişletilmiş Gerçeklikler) olarak bilinen kavram üçe ayrılmıştır. "Sanal gerçeklik (Virtual Reality-VR), Artırılmış Gerçeklik (Augmented Reality-AR) ve Karma Gerçeklik (Mixed Reality-MR)" Bu teknolojiler kişiye buldukları ortamdan farklı bir ortam ile deneyimle üzerine kurulu teknolojilerdir. Bu araçlar tek kişi tarafından kullanılabilceği gibi birden fazla kullanıcı ile de etkileşime de izin verir. VR, geliştirilmiş özel materyallerle dijital ortamda yaratılan video, resim gibi oluşturulmuş, genellikle 3D ortamlara gerçek dünyaya yakın hissiyatı ile etkileşimi içeren teknolojilerdir. AR, imgelerin sanal ortamda yeniden boyutlandırılarak telefon, tablet vb. cihazlarla ortaya çıkan teknolojilerdir. MR teknolojisi ise teknolojisini gerçek hayat ile sanal yaratılmış imgelerin birleşimi ile oluşan teknolojilerdir (s.192-193). Bu teknolojiler oyun teknolojisini hızla etkilemiş ve oyun şirketlerini bu alanda işler vermeye yöneltmiştir.

Niantic tarafından 2016 yılında geliştirilen "Pokemon GO" 20 milyondan fazla günlük oyuncuya sahiptir (Gürbüz, 2020, s.199). 2020, sanal gerçeklik için önemli bir yıldır. Half-Life: Alyx, ses getiren oyunlardan bir tanesidir (Newzoo Global Game Markey Report Free Version, 2020, s.22). VR teknolojisini Half-Life: Alyx ile kendini üst noktalara taşımıştır. "Half-Life: Alyx" oyunu 2020 yılında Valve tarafından VR desteği ile kullanıcılara sunulmuştur.

2009 yılında "Angry Birds" piyasaya çıkararak büyük sansasyon yakalamıştır. Yaklaşık bir sene içerisinde Apple Store'da 12 milyon satmıştır. "Angry Birds" aynı zamanda televizyon gibi birçok sektöre ilham olmuştur (Tezel, 2016, s.153-154). 2009 yılında Riot Games'in geliştirdiği "League of Legends: Clash of Fates" ve devamında gelen oyunlar çevrim içi platformlarda kendini üst sıralara yükseltmişlerdir. "Half-Life" modu olarak çıkan "Counter-Strike" devamında "Counter-Strike: Global Offensive" "CS: GO" olarak bilinen oyun 2012 yılında çıkıp günümüzde dahil en çok oynanan oyunlar arasındadır. 2017 yılında piyasaya çıkan "PlayerUnknown's Battlegrounds" bilinen adıyla (PUBG) çok kısa bir zaman içinde birçok kullanıcıya ulaşan çevrim içi oynanabilen oyun, hayatta kalma türünde olup birçok platformda kendine yer etmiştir. CD Projekt Red tarafından geliştirilen "Cyberpunk 2077" piyasaya çıkmadan tanıtımlara ile kendini ilgi odağı haline getirmiştir. Piyaya çıkış tarihi 2020 yılı olan oyun Xbox One, PS4, PC ve Google Stadia, desteklenmektedir.

Dijital oyunların bulut sistemiyle istenilen cihazlarda oynanabilmesi dijital oyun sektöründe değişikliklere yol açmıştır. Güçlü donanımlara ihtiyaç duyulmadan sadece İnternet hızının etken olduğu bir teknoloji dijital oyun sektörü yeniliklerine girmiştir.

NVIDIA/GeForce Now, PlayStation Now, Steam Link, Vortex bulut sistemi platformuna örnek olabilecek yazılımlardır. 2021 yıl sürecinde dijital oyun sektörü hızla gelişerek kendini ilerletmiştir. IO Interactive “Hitman” serisinin 3.’sünü çıkartmıştır. Dijital oyunlar birçok film ve diziye ilham olmuştur. 2007 yılında sinemaya uyarlanan “Hitman” bunlardan bir tanesidir. Bloober Team tarafından geliştirilen bir diğer oyun “The Medium” 2021 yılında piyasaya korku oyunu türünde çıkmıştır.

AAA (Triple A) olarak sınıflandırılan dijital oyunlar üretilme açısından düşünüldüğünde büyük film prodüksiyonlarıyla karşılaştırılır hale gelmiştir. Bu gibi projelerde birçok alandan uzman çalışmaktadır (O’Hagan ve Mangiron, 2013, s.46-63). Teknolojideki bu gelişim süreci dijital oyunların yapay zekâya karşı sonra ise İnternet teknolojisinin gelişmesiyle insan zekâsına mücadelesi ortaya çıkmıştır (Özenç ve Keskin, 2019, s.23). Çevrim içi oyunların kitlelerce oynanması, İnternetin dünya çapında olmaya başlaması dijital oyunların gündelik hayat içerisinde yer almasına sebep olmuştur. Akıllı telefonların çevrim içi platformlara ve oyunlara ulaşmasıyla artık mobil oyun devrimi başlamıştır (Sepetci, 2017, s.34). Dijital oyunların mobil telefonlarda oynanabilmesi, İnternet teknolojisinin hızlanması gibi sebepler etkileşim içeren oyun kültüründe çağ atlatmasına sebep olmuştur. Dijital oyunları daha fazla kitleye taşımak isteyen kurum ve kuruluşlar mobil sektörde “hyper-casual” hiper-basit oyunlar üretmeye başlamış, bu tür oyunlar ise geniş kitlelere hitap etmiştir. Bu tarz oyunlar dünya çapında en çok oynanan oyunlar listesine girmiştir (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most-played_video_games_by_player_count 16.03.2020). Bunlara örnek 2021 yılında piyasaya çıkan “Crash Bandicoot: On the Run!” adlı oyundur. Oyun Android tabanlı bir oyun olup 10 milyon indirilmeye ulaşmıştır (<https://play.google.com/store> 28.03.2020).

Türkiye Oyun Sektörü Raporuna (2020) göre “2020 yılı tümüyle tüm istatistikleri farklı değerlendirmemiz gereken bir sene olmuştur. Tüm eğlencenin evlerimizin içinde sınırlandırılmak zorunda olduğu 2020’de daha önce hiç oyun oynamamış kişiler bile dijital oyun oynamıştır” (s.31). 2020 yılı içinde tüm oyun segmentlerinde, çoğunlukla COVID-19 kapanma önlemleri nedeniyle etkileşim ve gelirlerde artış görülmüş, ancak mobil oyunlar en büyük artışı görmüştür (yıllık% + 13,3). Dijital oyun dünyasında mobil yine açık ara en büyük segment olmuştur (77,2 milyar dolar). Tüm oyun sektörü 159,3 milyar dolar ile 2020’nin tüm oyun pazarını oluşturmuştur (Newzoo Global Game Markey Report Free Version, 2020, s.15). Bu bağlamda değerlendirdiğimizde Tüm dünyada Covid 19 sürecinin başlaması insanları evde kalmaya iterek boş vakitlerini bir kısmını oyun oynayarak geçirmelerine sebep olmuştur. Kullanıcılar, dijital oyunları oynama araçları içerisinde

ulařılabilirliđi en kolay olan mobil teolojileri tercih etmiřtir. Tablo 2.1. oyun sektöründe ses getirmiř ve yenilik getiren teknolojilerin olduđu bazı dijital oyunları kronolojik bir sırada sunmaktadır.

Tablo 2. 1. *Dijital Oyun Tarihi*

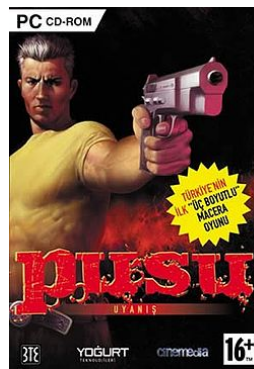
Yıl	Oyun İsmi	Geliřtiren
1947	Cathode Ray Tube Amusement Device	Thomas Goldsmith, Estle Ray Mann
1950	Bertie the Brain	Josef Kates
1951	Nimrod	John Makepeace Bennett, Raymond Stuart-Williams
1952	XOX	A S Douglas
1958	Tennis for Two	William A. Higinbotham
1962	Spacewar	Steve Russell
1971	Computer Space	Atari
1972	Pong	Atari
1978	Space Invaders	Taito
1980	Pac-Man	Namco
1980	Mystery house	On-Line Systems
1981	Donkey Kong	Nintendo
1983	Mario Bros	Nintendo R&D1, Intelligent Systems (NES)
1985	Xanadu	Nihon Falcom
1987	Final Fantasy	Square Enix, Square
1987	Street Fighter	Capcom
1989	Prince of Persia	Broderbund
1991	Street Fighter 2	Capcom
1992	Mortal Kombat	Midway Games, Acclaim Entertainment,
1993	Doom	Nerve Software, İd Software
1994	Tetris	Hagenuk
1996	Quake	İd Software
1996	Super Mario 64	Nintendo
1997	Snake	Nokia
2001	Grand Theft Auto III	DMA Design
2003	Need for Speed: Underground	EA Black Box
2003	Call of Duty	Infinity Ward, Nokia
2006	Wii Sports	Wii
2006	Pokemon Go	Niantic
2009	League of Legends: Clash of Fates	Riot Games
2009	Angry Birds	Rovio Entertainment, ak tronic Software & Services
2012	Counter-Strike: Global Offensive	Valve, Hidden Path Entertainment
2017	PlayerUnknown's Battlegrounds	PUBG Corporation, Krafton
2020	Cyberpunk 2077	CD Projekt Red
2020	Half-Life: Alyx	Valve
2021	Hitman III	IO Interactive
2021	The Medium	Bloober Team
2021	Crash Bandicoot: On the Run	King
	...	

2.1.3.2. Türkiye’de dijital oyun. Ülkemizde dijital oyunların gelişimi 1997-2000 yılları içinde FRP kafeler ile olmuştur (Süngü, 2020, s.21). Türkiye’de 1992 yılında Uğur Özyılmazel’in geliştirdiği “Dinosaurs” adlı dijital oyundur. 2013 yılında ise oyun emulatör yardımıyla çalıştırılıp kullanıcılara tekrar sunulmuştur (<https://youtu.be/2feYA1WcsI0> 19.06.2021).

Özgür Özal ve Özgür Doğu Gürcan 1995’te “İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları” adlı oyunu tasarlamışlardır. Oyun mizah, diyalog, hikâye, karakter, mekân ve tasarımsal olarak beğenilmiş ve gençlerin ilgisini çekmiştir (Güregen ve Bostan, 2020, s.111). “İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları” (1995) adlı oyunla Türkiye ilk yerel ürünlerini verirken, Fahim Hadimoğlu'nun kurduğu Cartoon Animation Studios ise “Dedektif Fırtına” (1996) ve “Gerçeğin Ötesinde” (1998) isimli iki oyun üretmiştir” (Sepetci, 2017, s.35). 1997 yılında Momentum Digital Media Technologies stüdyosu, yine aynı yıl içerisinde Yoğurt Teknolojileri adı altında stüdyo kurmuştur. Yoğurt teknolojileri adlı stüdyoda ilk 3D aksiyon oyunu olan “Pusu” (2005) oyunu üretilmiştir.



Resim 2. 5. Dinosaurs Oyun İçi Görüntüsü



Resim 2. 6. Pusu Oyun Kapağı

Mevlüt Dinç’in ülkesindeki oyun sektörünü hızlandırmak ve geliştirmek için 2000 yılında Sobee Oyun Stüdyosu’nu kurmuştur. Stüdyo sonraki zamanlarda Türk Telekom

şirketine satılmıştır (Sepetci, 2017, s.35). Sobee tarafından geliştirilen “İstanbul Kıyamet Vakti” adlı oyun 2004 yılında yerli ve Türkçe olarak MMORPG oyun türü olarak karşımıza gelmektedir (Sepetci, 2017, s.36). “Dual Blades” (2002) adlı oyun Mevlüt Dinç önderliğinde Dinç Interactive tarafından Nintendoya ait GameBoy Advance için üretilmiş ilk konsol oyunu olma niteliğindedir (Binark, 2007, s.1367). Hakan Nehir, “Koridor” adlı oyunu 2003-2004 yılında geliştirdiği FPS oyununu İnternet aracılığıyla oyunculara sunmuştur. FPS tarzında üretilen oyun rehine kurtarma, teröristleri etkisiz hale getirme gibi kavramları ele almaktadır.

Momentum–Dmt tarafından “Culpa Innata” 2007 yılında piyasaya çıkmıştır. Zoetrope Interactive tarafından “Darkness Within the Pursuit of Loath Nolder” 2007 ve 2010 “Darkness Within 2: The Dark Lineage” geliştirilmiştir (Binark, 2007, s.136). H.P Lovecraft’ın korku romanlarından esintileri Türkiye’de ses getirmiştir. Zoetrope Interactive kendisini Stormling Stuios olarak değiştirmiştir (Güregen ve Bostan, 2020 s.117). Tale Worlds 2008’de “Mount and Blade” oyununu çıkarmıştır. Rol yapma, açık dünya, macera türlerini kapsayan oyun orta çağ dönemini anlatmaktadır.

Son Işık Stüdyosu tarafından Mevlüt Dinç’in desteğini alarak reklam oyunu olarak 2008 yılında “Citroën C4” oyunun geliştirmiştir (Binark, 2007, s.141). Benan Arıgil ve Ercan Çalışkan tarafından 2010 yılında kurulan Duello Games “iSlash” (2010) adlı oyun mobil taban olarak geliştirmişlerdir (Sepetci, 2017, s.37; <http://www.duello.com/about> 08.03.2021). Oyun Android ve iOS işletim sistemleri için piyasaya çıkmıştır. Devamında “iSlash Heroes” adlı oyun geliştirilmiştir. “iSlash” oyunu dünya çığında 50 milyondan fazla kullanıcıya ulaşmış bir oyun olmuştur. Benan Arıgil ve Ercan Çalışkan’ın ürettiği “TripTrap” ve “Bellyfish” diğer oyunlardır. (<http://www.duello.com/about> 08.03.2021).



Resim 2. 7. iSlash Heroes Oyun İçi Görüntüsü

2010 yılında Peak Games, “FootbolCity” ve “Mucit Köy” oyunlarını geliştirmiştir. (Sepetci, 2017, s.37). “Toy Blast” (2015) ve “Toon Blast” (2017) Peak Games tarafından

geliştirilen diğer oyunlar olmuştur (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2020, s.32). Proximity Games tarafından geliştirilen “Erzurum” adlı oyun hayatta kalma-Simülasyon oyun türünde 2021 yılında çıkmıştır. Oyun Steam platformu üzerinden kullanıcılara ulaşmıştır. Tale Worlds tarafından 2021 yılında “Mount & Blade” ikinci oyunu “Mount & Blade II: Bannerlord” piyasaya çıkarmışlardır.

Dijital oyunlar Türkiye’de resmi olarak Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) olarak kendini göstermiştir (Kukul, 2013, s.25). Gaming Turkey’ in yaptığı Türkiye Oyun Sektörü 2020’ye göre 55 milyondan fazla akıllı telefon kullanıcılarına göre 36 milyonu geçen oyuncu yer almaktadır. Hasılat ise 880 milyon dolar gibi bir sayıyla ölçülmektedir. Mobil 450 milyon, PC 250 milyon ve konsol 200 milyon bulmaktadır. Türkiye’de mobil oyun oynayan kullanıcıların %49,2’si aksiyon-macera oyun türünü oynamaktadırlar. Ücretsiz mobil oyunlardan en çok indirilen oyun is “PUBG Mobile” 15.730 bini geçerek 1. sıradadır. Ücretli mobil oyunlar kategorisinde ise “Minecraft Pocket Edition” 115 bin indirilerek 1. Sırada olmuştur (s.20-58). Tablo 2.2. Türkiye oyun sektöründe ses getirmiş bazı dijital oyunları kronolojik bir sırada sunmaktadır.

Tablo 2. 2. *Türkiye’de Dijital Oyun Tarihi*

Yıl	Oyun İsmi	Geliştiren
1992	Dinosaurs	Uğur Özyılmazel
1995	İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları	SiliconWorx
1996	Dedektif Fırtına	Cartoon Animation Studios
1998	Gerçeğin Ötesinde	Cartoon Animation Studios
2005	Pusu	Yoğurt teknolojileri
2007	İstanbul Kıyamet Vakti	Sobee
2002	Dual Blades	Sobee, Vivid Image
2003	Koridor	Hakan Nehir
2007	Culpa Innata	Momentum DMT
2007	Darkness Within the Pursuit of Loath Nolder	Zoetrope Interactive
2008	Mount and Blade: Warband	Tale Worlds
2008	Citroën C4	Son Işık
2010	Darkness Within 2: The Dark Lineage	Zoetrope Interactive
2010	FootbolCity	Peak Games
2010	Mucit Köy	Peak Gamse
2010	iSlash	Duello Games
2015	Toy Blast	Peak Games
2017	Toon Blast	Peak Games
2020	Mount & Blade II: Bannerlord	TaleWorlds
2021	Erzurum	Proximity Games
...		

2.1.3.3. Dijital oyun türleri. Dijital oyunlar geliştikçe ve çoğaldıkça yenilikler ve farklılıklar getirmiştir. Oyun sınıflandırılması için araştırmacılar tarafından görüş birliğine varılamamıştır. Dijital oyunların sınıflandırması ülkeler ve kültürler arasında farklılıklarla şekillenmiştir. Dijital oyunlarının bu çeşitliği oyunların amaç, konu, içerik, oynama şekli ve oynayan kişi sayısına göre sınıflandırma ihtiyacını doğurmuştur. Dijital bazlı oyunlar birden fazla sınıfta temsil edilebilir. Aşağıda en yaygın kullanılan dijital oyun sınıflandırmalarına yer verilmiştir.

- Aksiyon
- Platform
- Macera
- Rol yapma oyunu
- Simülasyon
- Strateji
- Yarış
- Spor
- Hayatta kalma
- Bulmaca
- Korku
- Bilgi yarışması
- Açık dünya

Not: Oyun türleri kapsamında açıklanan ve örnek olarak verilen oyunlar birden fazla oyun türlerini de kapsayabilir, Örnek verilen oyunların birçoğunda farklı türü içinde barındırabilecek birden fazla oyun serisini yıllar içinde piyasaya çıkarmışlardır. Türlerle ait oyunların en yaygın olanları listelenmektedir.

2.1.3.3.1. Aksiyon oyunları. El göz koordinasyonu, tepki süreci gibi fiziksel olarak yapılan unsunlar zorlaştırarak oyuncuyu fiziksel ve düşünsel mücadeleye zorlayan, oyuna karşı tutumunu hep canlı tutmayı amaçlayan bir oyun türüdür. Bu tüm özellikler oyunların temelini oluşturmaktadır (Çalık ve Yönet, 2020, s.40; Güler, 2019, s.49). Aksiyon oyunları, görev tabanlı ve ilerleme içeren oyunlardır. Aksiyon oyun türü; macera, platform, dövüş ve savaş gibi türleri de içine alabilir. Pac-Man (1980-), The legend of Zelda (1986-), Doom (1993-), Quake (1996-), Counter Strike (2000-), Grand Theft Auto III (2001-), Call of Duty: Advanced Warfare (2014-) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.2. Macera Oyunları. Macera oyunları içerisinde genel anlamda kahraman rolünde olan oyuncuların izlemesi gereken adımlar doğrultusunda karşılıklarına çıkaracak her türlü problemi çözmesi, zorlukları aşması, gizemleri keşfetmesi, bulmacaları çözmesi beklenmektedir (Biricik, 2019, s.64; Uysal, 2005, s.19-20). Macera Oyunları, oyuncuyu sürekli etkileşim halinde ve aktif tutan oyuncuyu oyuna bağlayan öykü temelli bir oyun türüdür. Colossal Cave Adventure (1976), Tomb Rader (1996-), The Longest Journey (2000), Broken Sword: The Angel of Death (2006), ve Resdent Evil 5 (2009-), Half-Life: Alyx (2020) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.3. Strateji oyunları. Stratejik planlamayla hızlı kararların verilerek eyleme dönüştürüldüğü oyunlardır (Çalık ve Yönet, 2020, s.41). Sanal evrende çevrim içi ve tek oyunculu olarak oynanan stratejik oyunlarda stratejik planlarla oyuna hâkim olma durumu ve oyun içinde zorluklarla başa çıkma olgusu yer almaktır. Civilization (1991-), Age of Empires (1997-), Stronghold (2001-), A Total War Saga: Troy (-2020) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.4. Platform oyunları. Wolf'a (2001) göre platform oyunları, karakterin iki boyutlu veya üç boyutlu grafik unsurunu barındıran oyunlarda farklı platformlara hareket ettirilmesiyle gerçekleşen oyun türüdür (akt Demirbaş, 2015, s.365). Aynı zamanda Renkli ve sanatsal öğeleri de kendi içinde barındırır. Günümüzde bu tür oyunlar fantastik dünyaları illüstrasyonlarla güçlendirmiş ve oyun dünyasına katmıştır (Delil, 2020, s.472). Ayrıca oyun içerisinde farklı engeller ve bariyerler yer alarak platformlar arası geçişlerin olduğu bir dijital oyun türüdür. Mario Bros (1983-), Crayon Physics (2008), Limbo (2010), Rayman Legends (2013), Badland (2013), Ori and the Blind Forest (2015), Hollow Knight (2017), Ori and the Will of the Wisps (2020) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.5. Rol yapma oyunları. Açık dünya şeklinde tasarlanan diğer oyun türlerine göre daha az sınırlandırılmış mekânla oynanabilir oyunlar olarak tanımlanabilir (Sayılğan ve Sayılğan, 2013, s.95). Birçok oyun türünün içinde de yer alan RYO gerçek ya da fantastik kurgularla hikâye tabanlı olup oyuncunun oyun içerisinde ilerlemesi hedeflenmiştir. Dungeons & Dragons (1974), Final Fantasy (1987-), Diablo (1996-), Baldur's Gate (1998-) Dragon Quest IX (2009), The Elder Scrolls V: Skyrim (2011), EverQuest (2012), Cyberpunk 2077 (2020) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.5.1. *Çevrim içi Rol Yapma Oyunları.* Çevrim içi rol yapma oyunu dünyanın her yerinden oyuncularla İnternet ortamında aynı anda sanal karakterlerin oyun içine katılması ile oynanır. Bu tarz oyunlara MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) yani ‘kitleseel katılımlı çevrim içi rol yapma oyunu’ adı verilmektedir (Gündüz, 2011, s.103). Ultima Online (1997), Dark Age of Camelot (2001), Knight Online (2002), World of Warcraft (2004-), Metin2 (2005), The Elder Scrolls Online-Greymoor (2020), Mount and Blade II: Bannerlord (-2020) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.6. *Hayatta kalma oyunu.* Hayatta kalma oyunlarında, seçilen karakterlere sınırlı kaynaklar verilmektedir. Oyunu oynayan kişi oyun süresi içinde gittikçe zorlaşan seviyelere karşı mücadele etmektedir. Bu süreçte bazı oyunlarda çeşitli kaynakları birleştirerek yeni kaynaklar ortaya koyulabilir (Demirbaş, 2019, s.16). Tek kişi ve birden fazla kişiyle oynanan hayatta kalma oyunlarında ana hedef hayatta kalan son kişi ya da kişiler olmaktır. PlayerUnknown's Battlegrounds (2017), Call Of Duty: Mobile (2019), Fortnite (2017), Deadside (2020) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.7. *Yarış oyunları.* Araba ve motor sporlarını konu alan oyun türüdür. Hava, kara ve deniz gibi yerlerde geçen birçok yarış bu kategori içerisinde yer almaktadır (Kukul, 2013, s.26). Yarış oyunları tek kişi ile oynanan oyunlar olarak karşımıza çıkmakta ve çevrim içi platformlarla da birden fazla kişi ile oynanabilmektedir. Ayrıca yarış oyunları zamana karşı olarak oynanabilmektedir. Turbo (1981), Need for Speed (1994-), Project Gotham Racing (2001-), Race Driver: Grid (2008-), Forza Horizon 4 (-2018), Dirt Rally 2.0 (-2019), MotoGP 20 (-2020) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.8. *Korku oyunları.* Oyuncunun, doğüstü veya korku içeren mekânlarda belirli bir hedef doğrultusunda kaçma, saklanma, öldürme gibi eylemlerini içeren oyun türüdür. Sweet Home (1989), Resident Evil (1996-), Outlast 2 (-2017) This War of Mine (2014) Little Nightmares II (-2020) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.9. Spor oyunları. Her türlü spor dalının yer aldığı, bazısı sporun kendisi iken bazısı ise stratejiye dayanan oyun türüdür (Gelibolu, 2013, s.76). Bireysel ya da takım olarak oynanan beceri ve strateji gerektiren sporcu oyunları gerçek bir sporu ya da dijital dünyada çıkan bir spor oyunu olarak karşımıza gelmektedir. Pong (1972-), NBA Inside Drive (1999-), FIFA (1993-), Tiger Woods Golf (1999-), Pro Evolution Soccer (2001-), Rugby Challenge (2011-), Wii Sports (2006), NBA 2K21 (-2020) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.10. Bilgi yarışması oyunları. Bilgi yarışması oyun türünde, tek oyuncu ya da çevrim içi oyuncularla oynanabilen sanattan spora birçok alanı kapsayan soruların olduğu oyun türüdür. Bilgi yarışması oyunları ile oyuncu bilgilerini test edip yeni bilgiler öğrenebilir. Bu tür oyunlar genelde mobil oyun olarak piyasaya çıkmaktadır. Trivia Crack (2013), QuizUp (2013), Bil ve Fethet (2002) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.11. Simülasyon. Gerçek ve gerçeğe çok benzeten bu tür oyunlarda bir hedef çerçevesinde yapılan benzetilenin bir örnekleme uygulamasını yapan oyun türleridir (Kukul, 2013, s.27). Simülasyon oyunları birçok alanda da kendini göstermektedir. Simülasyon oyunları eğitim ve öğretim amacıyla kullanılmaktadır (Güler, 2019, s.49-50). Simülasyon oyunları genelde grafik teknolojisinin de gelişmesiyle oyuncuya daha çok ayrıntı ve benzetim sunmaktadır. Microsoft Flight Simulator (1982-), SimEarth (1990), Theme Hospital (1997), Roller Coaster Tycoon (1999-), The Sims (2000-), Second Life (2003), SnowRunner (2020) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.12. Açık dünya. Oyuncu oyun içerisinde verilen görevde veya görev bitiminde oyun haritasındaki herhangi bir yere gidebilir. Ayrıca oyun haritasında sınırlanan yerlerde serbest bir şekilde dolaşabilmesine ve keşfetmesine olanak sağlayan oyun türüdür. Red Dead Redemption (2010-), Batman: Arkham City (2011-), Minecraft (2011-), The Witcher 2: Assassins of Kings (-2011), The Elder Scrolls V: Skyrim (2011), Grand Theft Auto V (-2013), Middle-earth: Shadow of Mordor (2014), Assassin's Creed Odyssey (2018-), Horizon Zero Dawn (2017), Far Cry 5 (-2018), Forza Horizon 4 (-2018), Just Cause 4 (-2018), Cyberpunk 2077 (2020) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.3.13. Bulmaca oyunları. Geleneksel bulmaca oyunların evrimleşip dijitalleşmesiyle oluşan oyunlardır. Bulmaca oyun türü birçok oyun türünün içinde bütünleşerek parçaları birleştirme, kaybolan parçaları bulma gibi birçok görevi bulunduran oyunlardır. Criminal Case (2012), 2048 (2014), The Room Three (2015), Candy Crush Saga (2012), Puyo Puyo Tetris 2 (-2020) oyunları örnek verilebilir.

2.1.3.4. Dijital oyun platformları. Dijital oyuna sahip olma yolları günümüzde çeşitlenmiştir. Dijital oyun oynamak isteyen bireyler oyunlarını kaset, CD, DVD, Blu-Ray, Oyun Kartuşu veya İnternet ortamında bulunan platformlardan ulaşabilmektedir. Epic Games (2020) “1991’de kurulmuş olan Epic Games; Fortnite’ın, Unreal’in, Gears of War’un, Shadow Complex’in ve Infinity Blade serisinin yaratıcısıdır” (<https://www.epicgames.com/site/tr/about> 24.03.2021). Epic Games’in içerisinde ücretli ve ücretsiz oyunlar yer almaktadır. 2003 yılında Valve tarafından geliştirilmiş olan Steam, dijital oyun pazarlama ve blog sayfalarının olduğu bir platformdur. Dijital oyun şirketleri ve bağımsız oyun geliştiriciler oyunlarını bu platforma yükleyebilirler. Steam platformunda oyunlar ücretli ve ücretsiz alınabilir, oyunlara yorum yapılabilir, gruplar oluşturulabilir, puanlar biriktirilebilir, arkadaş eklenebilir ve sohbet edilebilir. Temin edilen oyunlar istenilen bir bilgisayarda veya zamanda kullanıcı girişi ile sisteme girilip oyun kullanılan cihaza indirilerek oynanabilir. Steam platformun tüm bu özellikleri kullanıcıları kendisine çekmiştir. Steam platformu ayrıca 25 milyon kullanıcıya ulaşarak bir rekora imza atmıştır (<https://store.steampowered.com/stats/?l=turkish> 25.03.2021).

2008 yılında Apple radikal bir değişiklik yaparak Apple uygulama mağazasının piyasaya çıkarmıştır (Tezel, 2016. s.129). Apple’ın İOS işletim sistemleri için yaptığı platformda ücretli ve ücretsiz uygulamalar indirilebilmektedir. 2008 yılında Google’ın Andorid telefonlar için yaptığı platform ise Google Play’dir. Google play; uygulamalar, oyunlar, kitaplar, filmler gibi içeriklere sahiptir. Platformda ücretli ve ücretsiz içerikler yer almaktadır. Ubisof’un 2009 yılında yaptığı Uplay ise bir dijital oyun platformudur. 1982 yılında kurulan Electronic Arts 2011 yılında Origin’i piyasaya çıkarmıştır. Origin platformunda dijital oyunlar satın alınabilir, platform puanları biriktirilebilir, arkadaş edinilebilir ve sohbet edilebilir ([https://en.wikipedia.org/wiki/Origin_\(service\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Origin_(service)) 15.03.2021). Microsoft’un geliştirdiği Game Pass (2017) kullanıcılara belirli bir ücretle verilen üyeliklerle, platform içinde oyunlar sunmaktadır (<https://www.xbox.com/tr-TR/xbox-game-pass> 15.03.2021).

2.1.3.5. Dijital oyunlarda para – e-spor- oyuncu. Dijital oyunların gelişimi günümüze kadar hızla ilerlemiştir. Spor teknolojinin ilerlemesiyle fiziksel olarak bilinen sporun yanı sıra sadece zihinsel bir sürecin etkin olduğu bir spor dalı da ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda İnternet kullanımı fazlalaşmasıyla birlikte 21.yy. da yeni bir kavram olan E-spor kavramı gün yüzüne çıkmıştır (Dalan Polat, 2020, s.263). E-spor, profesyonel düzeyde ve organize bir formatta rekabetçi oyun oynama (turnuva veya lig) belirli bir hedefi olan (yani, bir şampiyon unvanı veya para ödülü kazanma) ve net bir birbirleriyle yarışan oyuncular ve takımlar arasındaki ayrımı olan bir oyundur. (Newzoo Global Game Markey Report Free Version, 2020, s.10). Teknolojinin hızla yayılması aynı zamanda tüketim yarışını da meydana getirmiştir. Bu hızla gelişen tüketim yarışı birçok kavramı ortaya çıkarmış, bunlardan bir tanesi yarışma ve oyun kavramlarını birleştiren E-Spor kavramı olmuştur. Dijital oyun şirketlerin reklamları ve sponsorluklarını bu kavramı daha da kuvvetlendirmiştir. Youtube, Twich, Facebook, Omlet Arcede gibi yazılımlar birçok kullanıcıya canlı yayın imkânı vermiş, bu platformları kullananlar canlı yayın yaparak dijital oyunlar hakkında bilgi, birikim ve oyun deneyimlerini videolar aracılığıyla diğer kullanıcılara ulaştırmıştır. Canlı yayın platformları ve video platformları, videoları platforma yükleme ya da canlı yayın yapan kullanıcılara izlenme sayısına göre belirli miktarlarda ücret vermekte ayrıca bağış yoluyla kullanıcıların desteklenmesini sağlamaktadır. Tüm bu gelişmeler doğrultusunda kullanıcıları kendisine çekmiş ve yeni bir sektör olan “Gamer” yani “Oyuncu” kavramını gün yüzüne çıkarmıştır. Oyuncular bağımsız ya da belirli kuruluşlara dâhil olarak dünyanın çeşitli yerlerinde yarışmalara katılmaktadırlar. Bu bağlamda E-spor kavramı artık yeni bir meslek haline gelmektedir.

Belirli şirketler ve firmalar oyuncu pazarına ulaşmak için turnuvalar düzenlemektedirler. Bu turnuvalar, canlı yayınlardaki spor branşlarının izlenme sayısını geçmesiyle birlikte artık büyük bir güç haline dönüşmüştür. Bu yarışmalar telefon, bilgisayar, oyun konsolları yardımıyla çevrim içi, çevrim dışı fiziksel ve sanal ortamlarda düzenlenmektedir (Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, 2017, s.2-3).

Oyuncular sadece yarışarak ve turnuvalara katılarak gelir elde etmemektedirler. Bazı uzak doğu ülkelerinde oynadıkları oyunda kazandıkları eşyaları ya da kullanıcı hesaplarını satarak da para kazanmaktadırlar (Fidaner, 2019 s.93). Dijital oyunlardaki oluşturulan kullanıcı girişleri veya oyun içi envanterler dijital oyun platformlarında satılabilmektedir. Dijital oyunlara ayrılan süre değişmekle birlikte özellikle çevrim içi oyunlarda altın, puan ve oyun içinde kullanılan paralar; kullanıcıyı her gün belirli zamanlarda oyun içerisine girmesine zorunluluk haline getirmiştir. Bu bağlamda dijital oyunlar oyun içinde geçirilen

süreyi fazlalaştırmak için ödül mekanizmasını bu şekilde oluşturmuştur. Kullanıcılar üzerinde ise ödüllerin kazanılması ile birlikte oyundan haz alma da fazlalaşmaktadır.

E-spor alanında federasyonlaşma kapsamında Türkiye ilk harekete geçen ülkelerde olup Türkiye E-Spor Federasyonu (TESFED), 2018 yılında Türkiye’de kurulmuştur. Ülkemizde üç büyük spor Kulübü E-spora da bünyelerinde yer vermişlerdir. Türkiye’de Gençlik ve Spor Bakanlığı E-spor takımlarını ve E-spor oyuncularını desteklemektedir (Türkiye E-spor Federasyonu, 2019, s.1-2). “2 yılda 194’ü kadın olmak üzere toplam 2.439 E-sporcu TEFED tarafından lisanslanmıştır. Bu sürede lisanslı kulüp sayısı 125’e çıkarken, 2019 yılında 3 adet olan E-spor salonu sayısı ise 19’a yükselmiştir” (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2020, s.39). Mili Eğitim Bakanlığı ile iş birliği için seçilmiş pilot okullarda E-spor ile ilgili dersler verilmesi amaçlanmaktadır (Türkiye E-spor Federasyonu, 2019, s.1-2).

Uluslararası Basketbol Federasyonu’nun düzenlediği FIBA Esports Open”da milli takım galibiyetini Türkiye’ye getirmiştir. Milli takımın bir başka galibiyeti Bitexen TEFED Türkiye Kupası’nın NBA2K turnuvası olmuştur. (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2020, s.36). Küresel bir ekonomi olan E-spor birçok şirketin yatırım yaptığı bir alan olmuştur (Dalan Polat, 2020, s.266). Coivd-19 salgını tüm dünyayı etkisine alarak yeni bir sağlık sorunu getirmiştir. Aydemir (2020) Türkiye Oyun Sektörü Raporu’nda E-Sporu pandemi dönemi sürecinde şöyle değerlendirmiştir.

Kimi markalar müşterilerini memnun etmek ve satışlarını arttırmak için turnuvalar düzenlerken, kimi markalar ekiplerini memnun etmek için şirket içi ya da şirketler arası online turnuvalar düzenliyorlar. Sadece PC oyunları değil mobil oyunlarda artık e-spor arenasındaki yerini çok keskin bir şekilde almış durumda (s.8).

2.1.3.6. Dijital oyunlar ve sanat. Dijital oyunlar daha geniş kitlelere ulaşmak ve dijital oyun endüstrisinde yarışmak için oyunlarda estetik, yaratıcılık ve özgünlük arayışlarına yer vermişlerdir. Dijital oyunlarda sanatsal ifadeler bazen oyunun ana teması üzerine kurulmuştur, bazen de sadece temada geçen öge ve imgelerden oluşmuştur. Smuts’a (2005) göre “Birçok oyun tasarısının birincil hedefi estetik deneyimleri arttırmak olduğundan beri, oyunları başlıca sanat yapıtları olarak değerlendirmek için iyi sebeplerimiz var” olarak söylemiştir (akt. Denizel, 2012 s109).

Dijital oyunların sanatsal öge ve imgeleri kullanması, sanatsal oyunculuklara yer vermesi ya da sanatçıların dijital oyunları eserlerinde yer vermesi “dijital oyunlar sanat mıdır?” sorusunu da doğurmuştur. Bununla ilgili çeşitli tartışmalar ve araştırmalar yapılmıştır. Bu bağlamda çıkarılan bazı sonuçlar şu şekildedir.

Jenkins’e (2000) göre, oyunlar makine çağında ortaya çıkan her öncül medya gibi dijital çağa özgü yeni ve yaşayan bir sanat türüdür (a new lively art); oyunlarla ilişkilendirilen tüm olumsuz niteliklere karşın, bilgisayar oyunları der Jenkins, sanattır – popüler sanattır, gelişmekte olan, çoğunluk

tarafından onaylanmamış bir sanattır, fakat yine de sanattır. Çünkü oyunlar, yeni estetik deneyimler açar ve bilgisayar ekranını kapsamlı bir biçimde erişilebilir deneyim ve yenilik alanına dönüştürürler (akt. Sayılğan 2019 s.326)

Bringsjord (2001) yazısında “Dijital oyunları da Shakespeare’in, İbsen’in oyunları gibi dramatik bir mücadeledir” olarak gördüklerini bildirir (akt. Akbulut 2009, s.74).

Özel Sağlamtimur’a (2010) göre “Günümüz teknoloji çağının sanatı olarak değerlendirilen dijital sanat, geleneksel sanat kalıplarından yola çıkarak, aidiyeti olmayan farklı ve hayali kimlikler yaratan, bilgisayar oyunlarını kendi yönlendiren, sanal topluluklar kuran, var olan kalıpları yıkmaya veya yeniden üretmeye çalışan, işlemselliğin estetiğini yaratan ve bu amaçla bilgisayar yazılım ve donanımlarını kullanan bir sanat türü olarak değerlendirilmektedir (s.230).

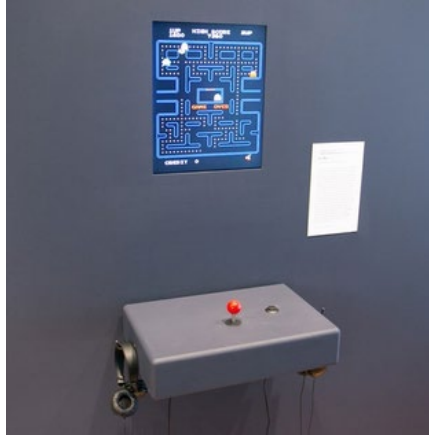
Roger Ebert’in (2010) “Video Oyunları Asla Sanat Olamaz” (Video Games Can Never Be Art) başlıklı makalesinde. “Oyunun temel bileşenleri hedefler, kurallar, engeller ve interaksiyondur. Sanatın, ‘fikirlerin ifade edilmesi’ olarak özetlenebilecek en temel bileşeni ise oyunlarda bulunmuyordu. Özetle, dijital oyunların oyun olmak dışında bir fikri ifade etmesi mümkün değildir” gibi ifadelerle yer vermektedir (akt. Sezen 2013, s.130).

...Bilgisayar oyununu sinemanın bir üst sanat modelidir, çünkü içinde sinemanın bütün dinamiklerini barındırır, buna yeni bir boyut olan interaktiviteyi ekler. Böylelikle bilgisayar oyunu, -oyun tasarımcısının sınırlarını çizdiği oranda- oyuncu tarafından kontrol edilebilir yeni bir sinematografi modeli olma niteliğini kazanır. Bu görsel sanatlarda resim, fotoğraf ve sinema dönüşümünün (ya da evriminin) bir sonraki aşamasıdır (Denizel, 2012, s.108).

Bu bağlamda dijital oyunlardaki sanatsal ifade seçenekleri değişmekle birlikte yedinci sanat olan sinemaya genel olarak baktığımızda, dijital oyunlardaki çekimler interaktif ve özgürlüğün fazlaştığı yer haline dönüşmüştür. Kayserilioğlu’na (2020) göre Dijital oyunlar hikâye anlatıcılığı olgusuyla sinematografiden beslenerek büyük yapımlı filmlerle kıyaslanabilecek kadar gelişme göstermiştir (s.179). Denizel (2012) yazısında “Bilgisayar oyunları yalnızca sanatın yeni evresi değil, aynı zamanda sinematografik evrimin de bir sonraki basamağıdır.” olarak dile getirmiştir (s.140). Murray’a (1997) göre sinema ve edebiyat gibi anlatı sanatları dijital oyunların imgesel dünyasını anlatır (akt. Fidaner, 2009. s.91). Dijital oyun sürecinde karakterlerin hareket ettirilmesinde kullanılan teknoloji insanı oyun teknolojisinde model olarak kullanmıştır. Nasıl bir film-dizi sanatında oyuncular yer alıyorsa, dijital oyun sürecinde insanlar yapım aşamasında yer almaktadır. Yaptıkları her hareket ve mimik, teknolojiyle üç boyutlu ortama atılarak oyuncu üzerine modelleme yapılabilmektedir. Oyun, dijital oyun platformlarında yer aldıktan sonra kullanıcı yani oyuncu oyun içerisinde kendini ifade edebileceği ve sınırlarının genişlediği durumlarda sanatsallığın içine girerek kendisini sanatsal yapım sürecinde buluyor olacaktır. Dijital oyunlar oyuncuyla birlikte yeni bir etkileşim (interactive) içinde olmuştur. Sinemanın aksine oyuncuda karar verme, kontrol etme eylemlerine sahiptir. Espan Aarseth (2001) editörlüğünde bilgisayar oyunları hakkında ilk akademik ve hakemli dergi olan Game Studies’in ilk yazılarında dijital oyunlarından filmlerden ayrı tutulmasını da söylemiştir.

(akt. Bayraktutan Sütçü, 2009, s.334). Dijital oyunlar sanat mıdır? Sorusu tartışmalar dâhilindeyken dijital oyunları sergileyen bir sergi dâhil açılmıştır. 2012 yılında New York'ta Museum of Modern Art bir dizi dijital oyun seçerek bir müze sergisi gerçekleştirmiştir (Bkz. Resim 2.8).

Antonelli (2012) Kasım ayında açıklanan bu yeni koleksiyona seçilen dijital oyunların müze küratörleri tarafından öncelikle birer tasarım objesi olarak değerlendirdiğinin de altını çiziyordu yazısında. Bu oyunlar kurallar ve/veya anlatı yoluyla oyuncuları teşvik ettikleri eylemler, görsellikleri, sağladıkları yeni deneyimler ve zaman ve mekâna dair algısal dinamikleriyle sergilenmeye değer tasarım örnekleriydiler (akt. Sezen, D. 2013 s.130).



Resim 2. 8. Pac-Man adlı dijital oyun Museum of Modern Art 2012

Cory Arcangel'in Super Mario Clouds (2000) adlı eser dijital oyunları bünyesinde kullanmıştır. Burada sanatçı Super Mario adlı oyunundaki bazı görselleri çıkartarak yeni bir görseller bütünü elde etmiştir (Özel Sağlamtimur, 2010, s.134) (Bkz. Resim 2.9).” Ortaya oyundaki rekabetçi yapıdan ve kurgulanmış dünyadan arınmış, mavi gökyüzünde salınan bulut imgeleri kalır” (Kayserilioğlu, 2020, s.182). Bu genel kavramlar değerlendirildiğinde sanatçılar dijital oyunları etkileşimi (interactive) oyun içerisinde katarak dijital oyunları birer sanat objesi haline dönüştürmüştür. Sanatçılar dijital oyunları birer ilham kaynağı olarak oyunun orijinal yapısından çıkarıp yeni bir değişke (mod) ile kendi sanat eserlerini ortaya çıkarmışlardır.



Resim 2. 9. Cory Arcangel, Super Mario Clouds-2000

Brody Condon'un "Adam Killer" adlı eseri "Half- Life" dijital oyununu yeni kodlamalarla sanat nesnelere dönüştürülmesiyle oluşturulmuştur. "Half-Life" adlı oyuna çeşitli modlamalar yapılarak oyun içerisindeki mekânların kaldırılmasıyla oluşturulmuştur. Oyuncu kopyalanmış figürlere ateş ederek hareket halinde karmaşık bir desen meydana getirmektedir. Brody Condon'un bir başka çalışması ise "Counter Strike" adlı oyunu kullanarak "Velvet Strike"ı yaratmasıdır (Kayserilioğlu, 2020, s.182-183).

Dijital oyunların son teknolojilerinden biri olan sanal gerçeklik, dijital oyun ve sanat teknolojisinde kullanılmaya başlanmıştır. Özel Sağlamtimur'a (2010) göre izleyici artık kendini interaktif bir şekilde oyun ya da dijital sanat ürününün içine katmıştır. Gerçeğin bir kopyası haline gelmiş bir sanal dünya yaratılmıştır (s.228-229). Gazira Babeli "Second life" dijital oyununu kullanarak yaptığı sanat çalışmalarına örnek olabilir (Bkz. Resim 2.10).



Resim 2. 10. Gazira Babeli, iGods, National Portrait Gallery, Canberra AU-2009

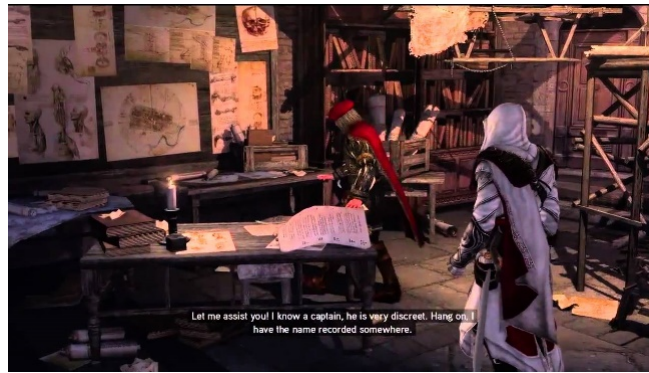
2.1.3.6.1. Dijital oyunlarda sanatsal öge, ifade ve imge. İnsanoğlunun hayatına baktığımızda her an her şekilde karşımıza çıkan kültür ve sanat, dijital oyunda da karşımıza çıkmaktadır. Birçok dijital oyun, kültürün ve sanatın izlerini taşımaktadır. Dijital oyunlar, karakter ve mekân tasarımlarında sanatsal öge, imge ve ifadelere yer vermektedir. Bunlara örnek olarak;

Ubisoft Montreal tarafından geliştirilen oyun "Assassin's Creed II" (2009) Rönesans döneminin ve sanat tarihinin usta sanatçılarından biri olan Leonardo Da Vinci ve eserlerinin bir kısmını Assassin's Creed II oyununda yer vermektedir. Leonarda Da Vinci'nin 1478 yılındaki geçen gizemli hayatı oyuna konu olmuştur. Oyundaki bilinen diğer isimler ise Lorenzo de' Medici ve Niccolo Machiavelli'dir. Oyunda başkarakter olan Ezios hanesindeki sanat koleksiyonunda 30'a yakın ünlü eser bulunmaktadır. Oyunda bu eserlere sahip olmak için çeşitli şehirlere gidip bu eserleri satın alınması beklenmektedir. Oyunda sanat eserlerine yaklaşınca eserler hakkında kısa bir bilgi de verilmektedir (Bkz. Resim.2.11). Assassin's Creed'in diğer serilerinden olan "Assassin's Creed: Brotherhood" oyununda da Leonardo Da

Vinci karakterine tekrar hayat vermiştir Oyunun bir bölümünde Leonardo Da Vinci'nin atölyesi yer almaktadır (Bkz.2.12).



Resim 2. 11. Assassin's Creed II Oyun İçi Görüntüsü



Resim 2. 12. Assassin's Creed: Brotherhood Oyun İçi Görüntüsü

Core Design tarafından geliştirilen oyun "Tomb Raider: The Angel of Darkness" (2013), "Tomb Raider" oyunlarının 6. serisi olmuştur. Oyunun hikâyesi başkarakter olan Lara'nın amcası Werner Von Croy'un ölümünden sorumlu tutulması şeklindedir. Paris'teki polislerden kaçması ve olayları çözmesi gerekmektedir. Konu akışı Lara'yı Louvre Müzesi'ne de sürüklemiştir (Bkz.2.13). Oyun içinde tasarlanan müzede ünlü sanatçıların eserlerine de yer verilmektedir.



Resim 2. 13. Tomb Raider: The Angel of Darkness Oyun İçi Görüntüsü

Tango Gameworks tarafından geliştirilen "The Evil Within" (2014) adlı korku

oyunun da dedektif olan Sebastian Castellanos adlı ana karakter, cinayetleri çözmeye çalışmaktadır. Sebastian Castellanos oyununun bir bölümünde sanat eserlerinin olduğu evde gizemleri bulmayı çalışmaktadır (Bkz.2.14-15).



Resim 2. 14. The Evil Within Oyun İçi Görüntüsü



Resim 2. 15. The Evil Within Oyun İçi Görüntüsü

2004 yılında Capcom tarafından piyasaya çıkan “Resident Evil 4” Resident Evil oyununu hikâyesinin devamı olarak çıkmıştır. Ana karakter olan Leon’un görevi Amerikan başkanının kaçırılan kızını bulmaktır. Oyunun bazı bölümlerinde ünlü sanatçılara ait eserlere yer verilmektedir (Bkz.2.16).



Resim 2. 16. Resident Evil 4 Oyun İçi Görüntüleri

Empyrean tarafından 2018 yılında geliştirilen “House Flipper” adlı oyun bir simülasyon oyunudur. Oyunun bir bölümünde evde bulunan Van Gogh’un ‘Yıldızlı Geceler’ adlı tablosu yer almaktadır. Oyun içinde tablo satılarak para kazanılabilmektedir (Bkz.2.17).



Resim 2. 17. House Flipper Oyun İçi Görüntüsü

Blue Brain Games tarafından geliştirilen “The House of Da Vinci 2” (2020) adlı oyunda Leonardo Da Vinci’nin çırağı rolünde olup Rönesans dönemindeki gizemleri bulmacalar yoluyla çözmeye çalışmaktadır. Oyunun bir bölümünde Leonardo Da Vinci ‘Son Aksam yemeği’ adlı çalışmasını yapmaktadır (Bkz.2.18).



Resim 2. 18. The House of Da Vinci 2 Oyun İçi Görüntüsü

2020 yılında Nintendo tarafından piyasaya çıkan “Animal Crossing: New Horizons” oyununu bir bölümünde sanat eserlerinin gerçek veya sahte olduğu bulmaya çalışılmaktadır. Kırkın üstünde sanat eseri olan resim ve heykel oyunda yer almaktadır. Oyun içerisinde eserler hakkında künyeler mevcuttur. (Bkz.2.19).



Resim 2. 19. Animal Crossing: New Horizons Oyunu

Dijital oyunlarda sadece iki boyutlu sanat eserleri yer almamıştır. Dijital oyunlarda, tanınan üç boyutlu sanat eserlerine de yer verilmiştir. Dijital oyun tasarımcıları mekân algısının daha da güzelleştirmek için mekân düzenlemelerini sanat eserleri ve tarihi eserler yardımıyla yapılandırmışlardır. Buna örnek olarak Ubisoft Quebec tarafından geliştirilen ve Assassin's Creed Odyssey (2018) oyununda yer alan tarihi mekânlar verilebilir. Assassin Creed Odyssey oyununda Atina Hazinesi (Athenian Treasury), Erehteyon Tapınağı (Temple of Erechtheum) bu tür mimari mekanlara örnek verilebilir (Bkz.2.20-21). Assassin Creed Odyssey oyunu MÖ. 431 yılında Atina ve Sparta dönemini ele almaktadır. "Assassin Creed Odyssey" adlı oyunda Atena tapınağını ve Partenon'daki Zeus Heykeli'nin kaidelerini yapan Phidias adlı ünlü heykeltıraş da yer almaktadır.



Resim 2. 20. Assassin's Creed Odyssey" Oyun İçi Görüntüsü



Resim 2. 21. Assassin's Creed Odyssey Oyun İçi Görüntüsü

“Serious sam 3” adlı oyunda ise dünyayı işgal eden uzay yaratıklarına karşı bir mücadele söz konusudur. Oyun tek oyunculu ve çevrim içi bir şekilde oynanan bir aksiyon-savaş oyunudur. Oyun içinde yaratılan çoğu sahne Antik Mısır'ın imgelerini izleyiciye sunmaktadır. Büyük Gize Sfenksi ve arka planda Kefren Piramidi oyun içindeki tarihi mimari ve mekân örneklerindedir (Bkz.2.22).



Resim 2. 22. Serious Sam 3 Oyun İçi Görüntüsü

“Assassin's Creed Origins” (2017) adlı oyun Ubisoft Montreal, Ubisoft Milan tarafından geliştirilmiştir. “Assassin's Creed Origins” oyununda oyuncular, hikâyede ilerleyerek, deneyim puanları kazanırlar ve yeni beceriler elde etmek için verilen görevleri tamamlarlar. Oyunda ise mekânsal tasarımlar MÖ 49. yılında Antik Mısır döneminde Siva adlı mekân ile oluşturulmuştur. Oyun içerisinde Antik Mısır dönemine ait birçok sanat eseri yer almaktadır. Bunlara örnek olarak Büyük Gize Sfenksi oyun içerisinde yer alan sanatsal bir mimaridir (Bkz.2.23).



Resim 2. 23. Assassin's Creed Origins Oyun İçi Görüntüsü

Dijital oyunlarda karakter seçimi bazen oyuncuya bazen ise oyunun kendisine bırakılmaktadır. Oyun oynayan kullanıcılar oyun içerisinde karakter yaratırken kendine özgü duygu, düşünce ve eğilimlere yer vermektedir. Bu durum oyuncuyu oyun içindeki karakterler ile özdeşleşmesini sağlamaktadır (Özenç ve Keskin, 2019, s.15-16). Obsidian Entertainment, Virtuos'un geliştirdiği The Outer Worlds 2019 yılında piyasaya çıkmıştır. Oyun içinde oynanmak istenen karakter ayrıntılı bir şekilde yaratılır ve oyuna bu şekilde devam edilir (Bkz.2.24).



Resim 2. 24. The Outer Worlds Oyun İçi Görüntüsü

Sanat akımları ve sanat unsurları dijital oyunlarda kendini göstermiştir. Bu bağlamda oyuncuların estetik algısına ulaşabilmek istenmiştir. Alanyazın incelendiğinde, Tunç'un (2019) "Bilgisayar oyunu kavram tasarımında sanat akımlarının yeniden yorumlanması" adlı makalesinde "sanat tarihinin oluşumuna katkı sağlayan Art Deco, Romantizm ve Grotesk, Minimalizm, Steampunk, Kübizm ve Fütürizm sanat akımlarının bu akımlardan etkilendiği düşünülen bilgisayar oyunlarını incelemiştir." "The Art of Journey" adlı oyun incelendiğinde minimalizm akımı tespit edilmiştir. Ayrıca "Bioshock ve Art

Deco”, “Dark Souls, Romantizm ve Grotesk”, “Machinarium ve Steampunk”, “Shelter ve K bizm”, “Wolfenstein ve F t rizm” bařlıkları altında oyunlar ve sanat akımlarını incelenmiřtir. Tun’un (2019) makalesinin sonu kısmında “...İncelenen  rneklelerin hem satıřa sunulmuř  r nler olarak hem de geliřtirme ařamasındaki kavram izimleri baēlamında, ıkıř noktası olarak yorumladıkları sanat akımlarının g rsel yapıları ile harmanlanmıř benzersiz g rsellikler oluřturdukları sonucuna ulařılmıřtır” (s.129).



Resim 2. 25. Journey Oyunu Anakarakteri Kavram izimleri (Tun, 2019, s.121)

Sanat alıřmalarında tasarım eleman ve ilkelerinin kullanılması  nemlidir. Bunlar tasarım elemanları bařlıēında; izgi, doku, leke, form-řekil, bořluk, renk val rd r. Tasarım ilkelerinde ise ritim ve hareket, denge, vurgu, kontrast, birlik, eřitlilik olarak řekillenmektedir (Buyurgan ve Buyurgan, 2012, s.130). Dijital oyunlarda da tasarım ilke ve elamanlarından yararlanarak alıřmalar  retilmektedir. Dijital oyun tasarımı sanatıları dijital oyunları  retirken tasarım ilke ve elamanlarından yararlanmaktadır. Yaratıcılıēın var olduēu oyunlarda tasarım ilke ve elamanları kimi zaman yerleřik bir řekille sunulurken kimi zamanda oyuncuya bırakılan bir sistemde olabilmektedir. Her iki durumda da oynayan kiřinin yaratıcılıēı ve yeteneēini geliřtirmektedir. Dijital oyunlar sunduēu oyun edit rleri sayesinde de tasarım yapmaya da olanak hale getirmiřtir. Bu tasarımsal s rete dijital oyunun verdiēi sınırlılıkta oyuncu dilediēi tasarımları gerekleřtirebilmektedir. Bu baēlamda deēerlendirilen oyunlar; “Eastshade” (2019) adlı dijital oyunda bir ressamın hayatı anlatılmaktadır. Oyunun amacı Eastshade Ada’sını gezerek manzaralardan ilham almak ve farklı manzara resimleri ortaya koymaktır. Oyun ierisinde hayatta kalmak iin gizemleri  zmek, gerekli g revleri yapmak, ekipmanları toplamak ve yeni arkadařlıklar edinmek gerekmektedir. Oyun estetik bilincini, yaratıcılık kavramını ve farkındalık gibi olguları oyun iinde geliřmesini istemiřtir (Bkz.2.26).



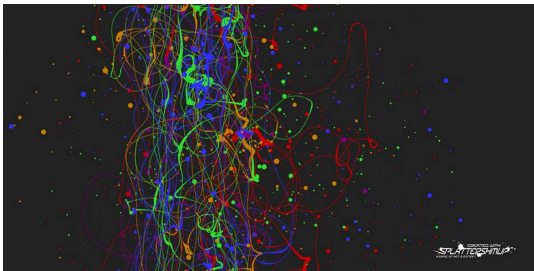
Resim 2. 26. Eastshade Oyun İçi Görüntüsü

“Art Sqool” (2019) adlı simülasyon oyununda çizim, tasarım ve yaratıcılık gibi unsurlar ele alınmaktadır. Oyun içinde oyuncuya belirli çizim görevleri verilmekte ve bu görevleri yapması istenmektedir. Oyun içinde gezdiği yerin haritasını aklından çiz, gördüğü şekli çiz gibi görevler yer almaktadır. Çizilen bu resimler renk, kompozisyon, çizgisel yaklaşım olarak değerlendirilmektedir.



Resim 2. 27. Art Sqool Oyunu

“Splattershmup” (2014) adlı oyun Jackson Pollock’a ait resimlerden esinlenerek yapılan sanat ve hareket oyunu olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyuncunun oyun içi eylemlerini, stratejisini uçan bir araçtan çıkan boyalarla yansıtmaya ve yaratmasını olanak sağlayan oyun olarak karşımıza çıkmaktadır (Bkz.2.28).



Resim 2. 28. Splattershmup Oyun İçi Görüntüleri

2017 yılında Flamebait Games tarafından geliştirilen “Passpartout: The Starving Artist” adlı oyun Fransız bir ressamın eserlerini satarak geçinmesini konu edinmektedir. Oyuncu Fransız ressamı oynayarak tuvallere resim çizmekte ve sanat eleştirmenlerine eserlerini beğendirmeye çalışmaktadır. Beğenilen eserler oyun içerisinde satılmaktadır.



Resim 2. 29. Passpartout: The Starving Artist Oyun İçi Görüntüsü

“SuchArt: Creative Space” 2021 yılında Voolgi tarafından geliştirilen bir oyun olmuştur. Bu oyun oyuncuya verilen bir sanal sanat stüdyosunda hayal gücü çerçevesinde resimler yaparak sanatsal işler sunmalarına olanak sağlamıştır. Oyun içerisinde fırçalar, boyalar, şablonlar gibi sanatsal malzemeler kullanılabilir, yapılan eserler ise satılabilmektedir. Kazanılan sanal para ile oyuncuya ait sanal stüdyoya yeni objeler, dekoratif eşyalar ve envanterler alınabilmektedir (Bkz.2.30).



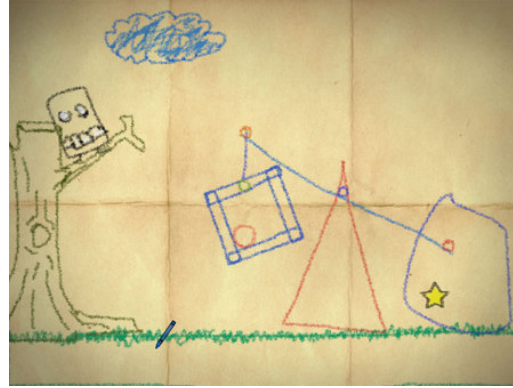
Resim 2. 30. SuchArt: Creative Space Oyun İçi Görüntüsü

Google tarafından 2016 yılında geliştirilen “Quickdraw” adlı oyunda rastgele verilen İngilizce kelimeleri 20 saniye içinde çizilmesi ve oyun içerisine kodlanan yapay zekâ tarafından tahmin edilmesi istenmektedir. Oyuncu çizim yaptıkça yapay zekâ 20 saniye boyunca çizimler hakkında tahminlerde bulunmaktadır.



Resim 2. 31. Quickdraw Oyunu

Kloonigames tarafından 2005 yılında “Crayon Physics” adlı oyun geliştirilmiştir. Oyun çizim ve fizik yeteneklerinin kullanıldığı bir bulmaca oyun türüdür. Oyun içinde bulunan kırmızı topu hedeflere ulaştırmak temel görevdir (Bkz.2.32).



Resim 2. 32. Crayon Physics Oyun İçi Görüntüsü

Electronic Arts şirketinin 2000 yılında “The Sims” adlı oyunu oyuncular tarafından çok beğenilmiş ve gelişerek yeni versiyonları günümüze kadar gelmiştir. “The Sims 4” adlı hayat simülasyon oyununda oyuncu dilediği gibi bir ev mimarisi, ev içi dekorasyon yapabilir, dilediği gibi peyzaj tasarlayıp oyun içerisinde kullanabilir ve arkadaşlarıyla paylaşabilir (Bkz. 2.33). Empyrean tarafından 2018 yılında geliştirilen “House Flipper” adlı oyun, ev tasarımı simülasyon oyunu olarak nitelendirilebilir. Oyun içerisinde oyuncular kendi evlerini, başka evleri tamir edip yenileyebilir ve yeniden tasarlayabilir. Frontier Developments tarafından 2019 yılında geliştirilen “Planet Zoo” adlı oyunda oyuncu dilediği gibi yaratıcılığını kullanarak bir hayvan habitatı oluşturup burada olacak peyzajı doğayı ve binaları kendi tasarlayabilir. “Roller Coaster Tycoon 3” (2004), “Planet Coaster” (2016) “Jurassic World Evolution” (2018) gibi oyunlar tasarım dayalı simülasyon oyunlara diğer örneklerdir.



Resim 2. 33. The Sims 4 Oyun İçi Görüntüsü

Mojang Studios tarafından üretilen ve Microsoft tarafından satın alınan “Minecraft” oyunu 2009 yılında piyasaya çıkmıştır. Üç boyutlu kutularla oluşan oyunda, açık dünya oyunu olarak oyuncunun hayal gücüne dayalı oyun olmuştur. “Creative Mode” yani “Yaratıcı Mod” kısmında oyun tasarımsal süreci de desteklemektedir (Eroğlu, 2019. s.57). Oyuncu oyun içerisinde her şeyi şekillendirme ve değiştirme kavramına sahiptir (Özenç ve Keskin, 2019, s.38). Oyun içerisinde oyuncu zihinsel ve yaratıcı becerilerini geliştirebilir. Microsoft aynı zamanda “Minecraft: Education Edition” yani eğitim sürümünü çıkarmıştır (Özer, 2020, s.389). System Era Softworks tarafından geliştirilen oyun ise “Astroneer” (2016) oyuncunun gezegenleri kolonileştirmek için tasarım yeteneğini ortaya koyduğu bir oyun olmuştur. Coffee Stain Studios tarafından “Satisfactory” (2019) yılında erken erişimle fabrika simülasyonu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tür oyunlar dijital oyun şirketleri tarafından günümüze değin değışerek ve gelişerek gelmektedir.



Resim 2. 34. Aquasomnia, U. Tokura-2019 Minecraft Oyunu

Dijital oyun türlerinden olan hayatta kalma oyunlarında, kullanıcıların oyun tasarımını değıştirebilmesi ile dijital oyunlarda yeni bir dönem başlamıştır. Epic Games’in

2017 yılında çıkardığı dünya çapında ünlenen oyunu olan “Fortnite” birden fazla kullanıcı ile oynanabilen oyun olarak kullanıcıların karşısında çıkmaktadır. Oyun diğer oyunlardan farklı olarak oyun sürecinde yapıları yıkabilme ve yapıları yapabilme davranışlarını kullanıcıya bırakmıştır. Oyunun nihai hedefi ise oyun sonunda hayatta kalan kişi veya kişiler olmaktır.

Dijital oyunların strateji oyun türünde, dijital tasarım sürecine de yer verilmektedir. “Age of Empires II” (1999) oyununda amaç oyuncunun yaratıcılık becerilerini keşfetmesini sağlamak ve hayatta kalma, problemi karşısında çözümler üretmesini sağlamaktır. “Age of Mythology” ise Ensemble Studios tarafından 2002 yılında piyasaya çıkan bir strateji oyunudur. Oyun Yunan, Mısır ve İskandinav mitolojisini konu almaktadır. Oyun içerisinde bir tanrı seçilip, kaynak toplayarak şehirlerin gelişmesi hedeflenmiştir. Firefly Studios tarafından geliştirilen 2001 yılında piyasaya çıkan “Stronghold” tasarım ve inşaa kavramlarını içermektedir. Orta Çağ Britanyası’nda geçen oyun ekonomi, fetih ve şehir inşasına dayanmaktadır.

Strateji oyunlarında şehir planlaması ve mimarlık gibi ana teması olan oyunlarda bulunmaktadır. Electronic Arts tarafından geliştirilen “SimCity” (1989) şehir oluşturma ve kurma gibi temaları içermektedir. Oyun günümüze kadar yeni sürümlerini geliştirmiş ve piyasaya çıkarmıştır. Civilization serisinin en yeni oyunlarından “Civilization VI” (2016) oyunu tarihsel ve sosyal konuları işleyen bir simülasyon oyun türüdür. Haemimont Games tarafından geliştirilen “Surviving Mars” (2018) adlı oyun simülasyon, şehir inşası, strateji oyun türlerinin özelliklerini kapsamaktadır. Oyuncu Marsta ilk kolonileşmeyi sağlayarak hayatta kalmalıdır. Oyun strateji, tasarım, beceri gerektiren unsurları barındırmaktadır (Bkz.2.35). “Cities: Skylines Cities” (2015), “Frostpunk” (2018), “Anno 1800” (2019), “Poly Bridge 2” (2020) gibi oyunlar bu oyunlara bir diğer örneklerdir.



Resim 2. 35. Surviving Mars Oyun İçi Görüntüsü

2.1.3.7. Eğitsel dijital oyunlar- sanat eğitimi. Dijital oyunlar eğlence amaçlarının dışında farklı amaçlar içinde kullanılmaya başlanmıştır. Bu amaçlardan biri ciddi oyunlar

(serious games) olarak bilinen oyunlardır. Eğitsel ve Propaganda olarak iki gruba ayrılmaktadır (Bayraktutan Sütçü, 2009, s.314). Eğitsel dijital oyunlar sosyal gelişimi ve bireysel öğrenmeyi sağlayan oyunlardır (Ocak, 2013, s.51). Propaganda oyunları ise bir görüşü desteklemek ve empoze etmek için kullanılan oyunlar olarak söylenebilir.

On yıl önce, genç kuşaklar sosyal medya için geleneksel medyayı geride bırakıyordu. Bugün, daha etkileşimli deneyimler için sosyal medyayı geride bırakıyorlar. Sonuçta birçok oyun dünyası, sosyal medya uygulamalarından daha sürükleyicidir (Newzoo Global Game Markey Report Free Version, 2020, s.21). Dijitalleşen dünyada çocuklar, dijital verileri kullanan onlarla büyüyen birer nesil olmuştur. Dijital unsurları rahatlıkla kullanan çocuklar dijital dünyanın birer adayı durumundadır. Nüfusun fazlalaşması ve şehirleşmenin artması bölgelerde çocuk sahibi ailelerin çocuklarının oyun oynama isteklerini evlerde karşılamasına neden olmuştur. Bu durum zamanla geleneksel oyunların yerini bilgisayar ve İnternet yoluyla oynanan dijital oyunların almasına sebep olduğu bilinen bir gerçek olmuştur.

Eğitimde teknolojiyi bir araç olarak kullanmak modern eğitimin vazgeçilmez bir unsuru olmuştur. Dijital oyunların eğitim, askeri, sağlık, mimaride vb. birçok alanda kullanılmaya başlanması teknolojinin ilerlemesiyle daha da hızlanmıştır. Dijital oyun tabanlı öğrenme modeli kullanarak yapılandırıcı yaklaşım çerçevesindeki oyunlar; öğrenmeyi kalıcı hale getirmiştir. Ayrıca hızlı bir öğrenme de yaratarak eğitimi eğlenceli ve ilgi çekici hale dönüştürmüştür.

Yapılandırıcı eğitim yaklaşımı bilgileri doğrudan aktarmak yerine bireyin eski bilgileriyle yeni bilgileri keşfetmesine olanak sağlayan yaklaşımdır (Sir, 2013 s.34). “Eğitsel dijital oyun, teknolojik araçlar yardımıyla hazırlanan, bilişsel, sosyal, davranışsal veya duygusal boyutlara sahip belirli bir hedefe yönelik olan öğrenmeyi sağlayan oyunlar olarak tanımlanabilir” (Çetin, 2013, s.2). Eğitsel dijital oyunlar bir öğrenme hedefini gerçekleştirmek için yapılırlar (Sir, 2013, s.43). Dijital oyunlarda birey kolay problemlerden zor probleme doğru bir ilerleme göstermesi Vygostky'nin sosyal gelişim kuramı ile özdeşleşmektedir (Ocak, 2013, s.57) Bilgi Teknolojileri ve İletişim kurumunun düzenlediği Eğitimde Dijital Oyunlar Çalıştay (2017) Raporu'na göre;

Yapılan araştırmalar dijital oyunların öğrencilerin strateji geliştirme, problem çözme, yaratıcı düşünme becerilerini geliştirdiğini ortaya koymaktadır. Ayrıca oyunlar aracılığıyla öğrencilerin dil gelişiminin, derse karşı motivasyonunun, çoklu görev bilincinin arttığı, derslerin daha eğlenceli hale geldiği, göz ve kas koordinasyonunun geliştiği belirlenmiştir (s.3).

Bir öğrenme aracı olan dijital oyunlar farklı alanlarda disiplinler arası bir iletişimle gelişmiştir. Dijital oyunlar eğitim, ekonomi, mühendislik, askeriye ve birçok alanda kendini göstermiştir. Örnek vermek gerekirse okul öncesi ve ilkökul düzeylerinde harf, satranç, yazı

yazma konuların gerçekleşmesinde dijital oyunlar kullanılmıştır (Çetin, 2013, s.3). Eğitimde öğrenme öğretmeyi kolaylaştırmak ve kalıcı hale dönüştürmek için eğitsel dijital oyunlar tercih edilmektedir.

Türkiye'deki bazı üniversitelerde dijital oyunların eğitimde kullanılmasıyla ilgili çeşitli araştırmalar ve kuruluşlar yer almaktadır. Bunlardan bir tanesi Orta Doğu Teknik Üniversitesinin 2004 yılında kurulmuş Eğitimde Simülasyon ve Oyun Araştırma Grubu oluşturmaktadır. ODTÜ bünyesinde 2004 yılında ise Animasyon Teknolojileri ve Oyun Merkezi kurulmuştur. Eğitim Fakültelerinin bölümlerinde dijital oyunlarla ilgili çeşitli dersler de verilmektedir (Bayraktutan Sütçü, 2009, s.339-340). Hacettepe, Bahçeşehir ve Yıldız Teknik Üniversiteleri örnek verilebilir (Binark, 2007, s.138). Türkiye içerisinde otuzu aşan üniversitede dijital oyun ile ilgili bölüm veya dersler yer almaktadır (Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2020, s.86-93).

Dijital oyunların tasarım süreci eğitim içerisinde yer almakla birlikte var olan dijital oyunlar ise eğitime entegrasyonu ile denemeler yapılmıştır. Bu duruma örnek olarak Electronic Arts ve Futurelab firmalarının eşliğinde gerçekleşen Teaching with Games adlı şirketin “The Sims 2”, “RollerCoaster Tycoon 3” ve “Knights of Honor” ortaokul grubuna denk gelen öğrenciler üzerine denemeler yapılmıştır. Göze çarpan sonuçlarda ise motivasyon artışının yüksek derecede olduğu görülmüştür (Catak, 2011, s387). Öğrenilmesi zor olan kavramları eğitsel dijital oyunlar ile vermek motivasyon artışını yükselmektedir (Çetin, 2013, s.11; Ocak, 2013, s.57). Motivasyonun yüksek olduğu yerde öğrenmede kalıcı hale gelmektedir (Sir, 2013, s.42).

Dijital Oyun Sektörü (2017) Raporu'nda; (Bozkurt, 2014; Griffiths, 2002; Oblinger, 2004; Bavelier, 2014; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2015) çalışmaları incelenmiş ve dijital oyunların yararlarından araştırma kapsamı ile ilgili maddeler sıralanmıştır

- ...Bağımsız ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirir,
- Dijital oyunlar odaklanma ve aynı anda birçok nesneyi görsel olarak takip etme becerinizi geliştirir
- Dijital oyunlar el-göz koordinasyonunu geliştirir.
- Oyuncuların oluşturdukları iletişim ortamları hızlı ve etkili iletişim kurmayı destekler.
- Son yıllarda çok popüler olan ve çevrim-içi oynanan kitlesel oyunlar, oyuncuların iş birliğine dayanan grup çalışması yaparak sosyal yaklaşımlarının geliştirilmesine olanak tanır.
- Dijital oyunlar oyuncuların kendilerine hedef koymalarını, hedeflerini gerçekleştirmek için çaba göstermelerini, başarı duygusunu defalarca yaşamalarını ve başarılarını devam ettirmelerini sağlar (s.18-20)

Dijital eğitsel oyunlar hem teknoloji hem de eğitim öğretim ile yeni arayışlar girmiştir. Eğitimi dijital oyunlar desteklemek daha sağlıklı bir çerçevede eğlenerek öğrenmeyi olanaklı hale getirmiştir (Çetin, 2013, s.16). Bu bağlamda grafik teknolojisinin gelişmesiyle birlikte dijital oyun sektörü kendini çeşitlendirerek büyük bir endüstrileşmeye

gitmiştir.

Sanat eğitiminin ihtiyaçları teknolojiyle çeşitlenmiştir. Sanat eğitiminde dijital oyunlar öğrencilerin derse karşı tutumlarında daha olumlu hale getirmek için eğitsel dijital oyunlar etkili bir yöntem olarak düşünülmektedir. Dijital oyunlar gerçek hayatta risk taşıyan ya da maddi manevi mümkün olmayan ya da maliyet gerektiren kavramları, olayları oyun içerisinde sunabilmektedir. Sezgin'e (2020) göre dijital oyunlar, gerçek hayatın bir benzerini çevrim içi platformlarda sunmaktadır (s.315-316).

İlköğretim ve Ortaöğretim öğretim programları kapsamında dijital oyun ile ilgili alanyazın incelendiğinde;

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğretim Programında (ilkokul 1, 2, 3 ve 4. Sınıflar) incelendiğinde “BT.5.D4.12”, “BT.5.D4.12” kazanımları dikkat çekmektedir. Bu kazanımlar;

- “BT.5.D4.12. Kendi oyununu tasarlar”
- “BT.5.D4.12.Tasarladığı oyunun programını tasarlar”
- “Oyun tasarımı ve geliştirme süreçlerini grup olarak yapılabilir “(MEB 2018, s.15).

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğretim Programı (ortaokul 5 ve 6. Sınıflar) 5. Ve 6. Sınıf kazanım ve açıklamaları kısmında numaralı “BT.5.1.1.4.”, “BT.6.2.2.2.” kazanımlarına yer verilmektedir

- BT.5.1.1.4. Bilişim teknolojilerini kullanmanın beden ve ruh sağlığı üzerindeki etkilerini ve olası belirtilerini açıklar.
Ergonomi ilkeleri, İnternet, teknoloji ve oyun bağımlılığı üzerinde durulur. Hatalı kullanıma bağlı boyun kaslarında ağrı ve tutulma, gözlerde yorulma, duruş bozuklukları meydana gelebileceği açıklanır
- BT.6.2.2.2. Bilişsel ve ahlaki gelişimine uygun olan dijital oyun ve içerikleri ayırt eder.
Öğrencinin bilinçli bir kullanıcı olması için öz kontrol becerisini geliştirmesi sağlanır (MEB 2018, s.11-15).

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) 1. Sınıf açıklamalar kısmında oyun kavramına yer verilmektedir.

Birinci sınıfta öğrencilerin, duygu ve düşüncelerini Görsel Sanatlar yoluyla nasıl ifade edilebildiğini öğrenmeleri üzerinde durulur. Öğrencilere yaptıkları görsel sanat çalışmasının değerli olduğu fark ettirilir. Öğrencilerin çalışmalarını ortaya koyarken hikâyelerden, oyunlardan, olaylardan ve yaratıcı üretim araçlarından yararlanmaları sağlanır. Ayrıca insanların sanat eserlerini farklı algılayabilecekleri konusuna vurgu yapılır. Bu düzeyde öğrencilere saygı, dostluk, sevgi, yardımseverlik, vatanseverlik ve sorumluluk değerleri verilirken eğitsel başarı, kendini kabul, okula ve çevreye uyum, toplum ve aile gibi kişisel, sosyal ve eğitsel gelişim alanlarına da değinilir. Kazanımlar, disiplinler arası yaklaşım kapsamında Matematik dersi geometrik şekiller konusu ve diğer ilgili olan derslerin kazanımlarıyla ilişkilendirilebilir. (MEB 2018, s.14)

Medya Okuryazarlığı Dersi Öğretim programında (Ortaokul ve İmam Hatip

ortaokuldan 7. Ve 8. Sınıflar) 7. Ve 8. Sınıf kazanım ve açıklamaları kısmında “SMOY.4.3.”, “SMOY.5.3.” numaralı kazanımları yer verilmektedir.

- SMOY.4.3. Kültür endüstrisi olarak medyanın yerini ve işlevlerini tartışır.
Medyanın sadece içerik değil ayrıca bir kültür endüstrisi ürettiği; moda, marka, müzik, oyun ve oyuncak tasarımı gibi popüler kültür ürünleri üzerinde durulabilir
- SMOY.5.3. Medyada karakterlerin (kahramanların) kullanımını değerlendirir.
Medyanın bazı hedeflerini albenisi yüksek kahramanları (rol model, temsil ve ikna) vasıtasıyla gerçekleştirmeye çalıştığı (özellikle dünya oyun ve oyuncak pazarı üzerinden yapılacak incelemelerle) sorgulanabilir. Toplumsal cinsiyet rolleri, ön yargılar, kalıplaşmış yargılar ve bakış açıları üzerinde durulabilir. (s.14-15)

Mesleki ve Teknik Eğitim okullarında Bilişim Teknolojileri Öğretim Programınının 11 ve 12 sınıflar için 4 saatlik Oyun Programlama Dersi verilmektedir. MEB (2020) Bu derste öğrenciye; sinema, film, çizgi film, reklam, tanıtım, animasyon, simülasyon gibi alanlarda programlama, tasarım ve geliştirme işlemleri ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır MEB (2020, s.35).

- Oyun uygulamasında temel kodlama yapar.
- Kullanıcı etkileşim işlemlerini yapar.
- Senaryo oluşturma adımlarını yapar.
- Resim düzenleme işlemlerini yapar.
- Üç boyutlu modelleme adımlarını uygular.
- Oyun programına aktarma adımlarını uygular.
- Oyunda animasyon işlemlerini yapar.
- Simülasyon işlemlerini yapar.
- Karakter ve çevre oluşturma işlemlerini yapar
- Yapay zekâ ve çok oyuncu desteği işlemlerini yapar.
- Test etme ve iyileştirme işlemlerini yapar.
- Derleme ve yayımlama işlemlerini yapar.

MEB 9, 10, 11 ve 12 Sınıf Görsel Sanatlar Öğretim Programı’nda Türkiye Yeterlilikler Çerçevesinde (TYÇ) sekiz anahtardan ikisini “Bilimde yetkinlik” “Dijital yetkinlik” olarak dile getirmiştir. MEB (2018)

Bilimde yetkinlik, soruları tanımlamak ve kanıta dayalı sonuçlar üretmek amacıyla doğal dünyanın açıklanmasına yönelik bilgi varlığına ve metodolojiden yararlanma beceri ve arzusuna atıfta bulunmaktadır. Teknolojide yetkinlik, algılanan insan istek ve ihtiyaçlarını karşılama bağlamında bilgi ve metodolojinin uygulanması olarak görülmektedir. Bilim ve teknolojide yetkinlik, insan etkinliklerinden kaynaklanan değişimleri ve her bireyin vatandaş olarak sorumluluklarını kavrama gücünü kapsamaktadır.

Dijital yetkinlik: İş, günlük hayat ve iletişim için bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını kapsar. Söz konusu yetkinlik, bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca İnternet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklenmektedir (s.7).

Bu bağlamda değerlendirdiğimizde görsel sanatlar öğretim programındaki (9, 10, 11 ve 12) yetkinlikler çerçevesinde dijital ortamın gerekliliği ve çeşitliliği görsel sanatlar öğretim programını da yansımalıdır.

Eğitsel dijital oyunlar okul içinde olduğu gibi okul dışında uygulanabilen bir

sistemdir. Öğretilmek istenen konu bu şekilde daha rahat öğretilebilir bir hale dönüşmektedir. Sanat eğitiminde eğitsel oyunları oynayarak öğrenmekten da ileri bir seviye ise onları tasarlamaktır. Öğrenci tasarım süreci boyunca daha aktif bir şekilde konuyu bütünüyle öğrenmekte ve anlamaktadır. Öğrenci bir problem oluşturur ve bunu çözümler. Dijital oyun tasarımları ile öğretmen ise yol gösterici olmakta, öğrenci durumun tam merkezinde yer almaktadır. Öğretmen sadece öğrenciye gerektiği yerde destek vermek için oyun ortamındadır. Bu yönüyle tasarlayarak öğrenme öğrenmede daha kalıcı davranışlara dönüşecektir. Çatak (2011) ise “Oynarken Tasarlamak: Dijital Tasarım Oyunları” adlı makalesinde oyunları oynamak kadar oyunları tasarlamamanın öğrenme ve öğretmeye katkısına değinmiştir (s.391).

Çetin’e (2013) göre eğitsel dijital oyunlar ile birlikte büyüyen ve yetişen nesil durağan bir öğrenmeden sıyrılarak daha aktif olan aynı anda birden fazla işlem yapabilen nesiller olmuştur (s.17). Eğitsel dijital oyunlar genel anlamda zihinsel olarak karşımıza çıktığından teknolojik araçların olduğu her ortamda bilgi pekiştirilebilir ve geliştirilebilir (Çetin, 2013, s.6). Dijital oyunları oynamak gerçek bir yaşantı sağlamasa da deneyimsel düşüncelerin temelini oluşturur. Oyunlarla yaparak yaşayarak bir öğrenme sağlar. Dijital oyunları oynayan bireyler görsel ortamları yorumlayabilme, empati kurabilme bilinçleri de gelişmektedir.

2.2. İlgili Araştırmalar

Görsel sanatlar dersinde dijital oyunların katkısına yönelik araştırma sayısı oldukça azdır. Alanyazın incelendiğinde dijital oyunların öğrenmeye etkisine inceleyen araştırmalarda yapılmıştır. Bu alanlar fen ve matematik, din eğitimi gibi alanlardadır.

Taştekin (2019) “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Öğrenci ve Veli Bakış Açısından İncelenmesi” adlı çalışmasında ortaokul öğrencilerinin ve velilerin dijital oyunlara bakış açılarını incelemiştir. Çalışma farklı sosyo-ekonomik düzeye sahip 30 öğrenci ve velileri ile gerçekleştirilmiştir. Çalışma yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak yapılmıştır. Çıkan sonuçlar kendi içinde ve birbirleri arasında karşılaştırılmıştır. Yapılan çalışma neticesinde bilgisayar ve telefon oyun platformları tercih edilmiş, ortalama oyun oynama süresi 3.23 saat haftalık ise 11.60 saat olarak çıkmıştır. Dijital oyunları en çok oynadıkları mekânlar ev ve İnternet kafe olduğu ortaya çıkmıştır. Velilerin görüşlerinde ortaokul öğrencilerin oyun oynarken geçirdiği süre 2 saat, haftalık tabloda 16.73 saat olduğu tespit edilmiştir. En çok oyun oynadıkları mekânlar ile tespiti öğrencilerle aynı çıkmıştır.

Karaman Yaşar (2019) “Ortaokul Öğrencilerinin Gözünden Dijital Oyun ve Dijital

Oyun Bağımlılığı: Kocaeli İli Örneği” adlı yüksek lisans araştırmasında ortaokul öğrencilerinin dijital oyun alışkanlıkları, dijital oyunun etkileri ve dijital oyun bağımlılığı konularını derinlemesine araştırılması amaçlanmıştır. Araştırma fenomenolojik bir çalışma olarak, Kocaeli ilindeki okullardan 43 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Çalışma yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak yapılmıştır. Yapılan çalışma sonucunda oyun türünün farklılaşması bağımlılık risk faktörü olabileceği görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığı farkındalığı tüm öğrenciler tarafından bilinmektedir. Öğrenciler dijital oyun oynamanın göz rahatsızlığı, derslerde başarısızlık gibi sorunlara yol açabileceğini düşünmektedirler.

Coşkun (2019) “Temel Tasarım Eğitiminde Bilgisayar Oyunu Tabanlı Bir Model” adlı doktora tezinde bilgisayar oyunları ve oyun tasarımı konu başlıklarını incelemiştir. Çalışma mimarlık ve 1.sınıf temel tasarım dersini tasarım eğitimine yeni başlayan ve temel tasarım dersini alan öğrenciler ile birlikte gerçekleştirilmiştir. Çalışma kapsamında öğrencilerle uygulama sırasından yapılandırılmış görüşme formu yoluyla veri toplanmıştır. Yapılan çalışma neticesinde temel tasarım eğitiminin bağlamında alternatif yaklaşımları içeriğinde barındırmasından dolayı, güncelliğini koruması ve gelecekte etkin bir öğrenme ortamı sağlayabileceği ortaya konmuştur.

Kampouropoulou, Fokiali, Athanasiadis ve Stefos (2011) “Teknoloji Kullanarak Sanat Eğitimi: Yunanistan'daki Lise Öğrencilerinin Görüşleri [Teaching Art Using Technology: The Views of High School Students in Greece]” adlı çalışmada, Yunanistan'ın dört bir yanından gelen 21.040 liseli öğrencinin, Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin (BİT) Sanat öğretimi konusundaki değerlendirmesine ilişkin görüşlerini incelemiştir. Sanatta Teknolojiyi kullanma konusundaki olumlu veya olumsuz görüşlerine göre 5 gruba ayırma ekseninde Çok Boyutlu İstatistik Veri Analizi kullanılmıştır. Yapılan çalışma neticesinde Yunan öğrencilerin Sanat eğitiminde BİT kullanımına yönelik görüşleri hakkındaki araştırma sorusu, ankete katılan öğrencilerin çoğunluğu tarafından olumlu yanıtlanmıştır.

Beavis, Muspratt ve Thompson (2015) "Bilgisayar oyunları beyninizi çalıştırabilir" Öğrencilerin sınıftaki dijital oyunlarla deneyimi ve algıları [‘Computer games can get your brain working’: Student experience and perceptions of digital games in the classroom]” adlı çalışmada öğrencilerin dijital oyunlar üzerine deneyimlerini ve algılarını araştırmıştır. Dijital oyunların sınıfa dâhil edilmesi oyun tabanlı öğrenmenin ilerlemesini ve sonuçlarını belgeleyen birçok araştırma olsa da öğrenci algılarına ve yorumlarına çok az dikkat edilmektedir. Oyun tabanlı öğrenme pedagojisini etkili bir şekilde hedeflemek için, öğrencilerin sınıfta oyun kullanımının önceki deneyimlerini ve bunlardan ne yaptıklarını

anlamak arařtırmacının problemini oluřturmuřtur. Arařtırma, okuryazarlıęı ve öğrenmeyi teřvik etmek için okulda dijital oyunların kullanımını arařtıran 3 yıllık Avustralya Arařtırma Konseyi projesinin bařlangıcında, 6 Queensland okulunda 4-9 yař seviyelerinde (9-14 yař arası) 270 ilk ve ortaokul öğrencisinin katıldıęı bir anketten oluřmaktadır. Yapılan çalıřma sonucunda öğrenciler tarafından açıklanan dijital oyunların kullanım alanları karıřık ve kendine özgüdür, ancak aynı zamanda oyunların günlük sınıf pedagojisine ve uygulamasına nasıl girdiklerini düşünöüren bir göröntü çizmektedir. Öğrenciler tarafından belirtilen okul dıřı oyunlar, popöler ticari oyunların ve eęitim amaçlı tasarlanmış oyunların bir karıřımını içermektedir. Arařtırmada elde edilen verilen 6 okula özgü olsa da yine de oyunlar ve oyun tabanlı öğrenme okullara girerken daha genel olarak ortaya çıkan daha geniř soru ve kalıpları resmettikleri gözlemlenmiřtir. Öğrenciler, oyunlarla neyin elde edilip edilmeyeceęi konusunda kapanıř yorumlarında temkinli olsalar da genel olarak anket, olumlu deneyimlerin ve oyunların olasılıklarına olan cořkunun bir resmini çizmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın deseni, çalışma grubu, veri toplama araç ve teknikleri, verilerin toplanması, verilerin analizi, geçerlik ve güvenilirlik ile ilgili açıklamalara yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Deseni

Dijital oyunların görsel sanatlar eğitime etkisinin 11. sınıf ortaöğretim öğrencilerin görüşleri çerçevesinde incelendiği bu çalışmada hem nicel veriler hem de nitel veriler kullanıldığı için araştırma karma araştırma yöntemi (Mixed Method) ile desenlenmiştir. Creswell'e (2019) göre karma araştırma;

Araştırmacının, araştırma problemlerini anlamak için hem nicel veriler (kapalı uçlu) hem de nitel veriler (açık uçlu) topladığı iki veri setini birbiriyle bütünleştirdiği ve daha sonra bu iki veri setini bütünleştirmenin avantajlarını kullanarak sonuçlar çıkardığı, sağlık, sosyal ve davranış bilimleri alanında kullanılan bir araştırma yaklaşımı, olarak tanımlanır (s.2).

Araştırma kapsamında nitel ve nicel veriler sayesinde daha kapsamlı ve geniş bilgi edinebilmek amaçlanmıştır. Genişletme (Expansion) çalışmamızdaki karma yöntem nedeni olarak ele alınmıştır. Greene vd. (1989) ve Giannakaki (2005) karma modelleri kullanma nedenlerinden olan Genişletme (Expansion) kavramını “Araştırmanın farklı bileşenleri için farklı yöntemler kullanarak, çalışmanın kapsamını genişletmektir” olarak dile getirir (Akt. Baki ve Gökçek, 2012, s.4). Araştırmada nitel ve nicel araştırma verileri kullanılarak karma yöntem seçilmiş, Creswell'in (2003, s.15) adlandırmasıyla yakınsayan paralel desen kullanılmıştır. Creswell'e (2003) göre; yakınsayan paralel desen, nicel ve nitel verilerin aynı zamanda toplandığı ve analiz edildiği bir desendir (s.15). Bu model çerçevesinde çalışmada, dijital oyunların ortaöğretim görsel sanatlar dersine katkısına yönelik öğrenci görüşleri incelenmiştir. Nicel araştırma yönteminde, ölçme araçlarından olan anket uygulamasından, nitel araştırma yönteminde ise, odak grup görüşme sorularından yararlanılmıştır.

Araştırmanın nicel boyutu betimsel nitelikte bir tarama özelliği taşımaktadır. Tarama modeline “var olan durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımı” (Kuzu, 2013. s.26) olarak başvurulmuştur. Araştırmanın nitel boyutu “temel nitel araştırma” bağlamında ele alınmıştır. Temel nitel araştırmanın öncelikli amacı anlamın nasıl inşa edildiğini açığa çıkarmak ve yorumlamaktır (Merriam, 2013). Bu kapsamda çalışmada 11. Sınıf ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyunları görsel sanatlar eğitimi bağlamında nasıl değerlendirdiklerine odaklanılmıştır. Öğrencilerin hangi oyunları tercih ettikleri, tercih nedenleri, sanatsal çalışmalarında kullanmalarına, sanatsal farkındalıklarına, bilgi ve

becerilerine katkıları belirlenmeye çalışılmıştır.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, Afyonkarahisar ilindeki 11. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın nicel boyutundaki örnekleme, tabakalı örnekleme yöntemi kullanılarak seçilen Afyonkarahisar ili, Şuhut ilçesinde öğrenim gören ortaöğretim 11. Sınıf öğrencilerinden 102 öğrenciden oluşmaktadır.

11. Sınıf öğrencileri, dijital oyunlarda yaş derecelendirilmesi sınıflandırma ve içeriklerin belirli yaş gruplarına göre kategorize edilmesinin temsiline göre seçilmiştir.

Dijital oyunlarda sınıflandırma veya diğer adıyla yaş derecelendirmesi, “medya içeriklerinin belirli yaş gruplarına uygunluğuna göre kategorize edilmesi” olarak tanımlanır (Özhan, 2011, s.22). Dijital oyunlarda sınıflandırmaların yer alması öğrenci yaş gruplarını seçmede etkili olmuştur. Bu bağlamda yaş grubunun yüksek olduğu öğrencilerin dijital oyunlarla tanışıklığı daha fazla olacağı düşünülmüştür. Bir üst sınıf olan 12. sınıf seçilmemesi ise öğrencilerin sınava yönelik derslerin fazlalaşması ve öğrenciye ulaşmanın sekteye uğrayacağı düşünülmüşünden dolayıdır.

Araştırma için Afyonkarahisar ili Şuhut ilçesinde bulunan ortaöğretim kurumları belirlenmiş olup, üç farklı okul türü seçilmiştir. Afyonkarahisar Şuhut ilçesinde seçilmeyen sadece bir tane okul vardır. Araştırma kapsamına girmemesinin temel nedeni her okul türünden bir örnek ile çalışılmasının düşünülmüşüdür. Araştırma için seçilen okul türleri ise; Anadolu Lisesi, Meslek Liseleri ve İmam Hatip Liseleridir. İmam Hatip Liseleri ve Meslek Liseleri Kız-Erkek olarak ayrılmasından dolayı dört farklı okul bu kapsamda araştırmaya dahil edilmiştir. Bu bağlamda araştırmada, üç farklı okul türünde toplam beş farklı ortaöğretim kurumu seçilmiştir. Örneklem belirlemede örnekleme yöntemlerinden küme örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Evrenin hacim olarak büyük olması durumunda evreni çeşitli grup ve kümelere ayırma işlemine küme örnekleme yöntemi denir (Baltacı, 2018, s.242). Belirtilen beş okuldan seçilen 11. sınıf gönüllü öğrenciler araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Bu kapsamda, Afyonkarahisar ili Şuhut ilçesinde bulunan toplam 102 öğrenci araştırma kapsamına alınmıştır. Araştırma için yapılan anket çalışmasına katılan öğrencilerin demografik özellikleri Tablo 3.1.’de verilmektedir.

Tablo 3. 1. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Demografik Özellikleri*

Tema	Kod	f	%
Cinsiyet	Kız	51	50,0
	Erkek	51	50,0
Yaş	16	54	52,9
	17	40	39,2
	18	5	4,9
	Belirtmeyen	3	2,9

Tablo 3.1.' de 102 katılımcının 51'i (%50) kız, 51'i (%50) erkektir. Katılımcılardan 16 yaşında olan 54 (%52,9) kişi, 17 yaşında olan 40 (%39,2) kişi, 18 yaşında olan 5 (%4,9) kişi, yaşını belirtmeyen katılımcı sayısı ise 3 (%2,9) kişi oluşturmaktadır.

Araştırmanın nitel boyutu nitel araştırmanın doğası gereği daha derinlemesine bir incelemeyi gerektirdiğinden az sayıda öğrenci ile odak grup görüşme şeklinde yürütülmüştür. Odak grup görüşmelerinde katılımcılarının belirlenmesinde, amaçlı örnekleme yaklaşımlarından tipik durum örnekleme tercih edilmiştir. Tipik durumların seçiminde genellikle bu konuda bilgi sahibi bireyler veya kurumlar, bu konuda hazırlanmış çeşitli veri tabanları veya araştırma sonuçları yardımcı olabilir. Amaç, ortalama durumları çalışarak belirli bir alan hakkında fikir sahibi olmak veya bu alanı konu, uygulama veya yenilik konusunda yeterli bilgi sahibi olamayanları bilgilendirmektir (Patton, 2002, s.110).

12 öğrenciden oluşan odak görüşme grubu, örnekleme yer alan üç farklı okulda öğrenim gören öğrencilerden oluşmuştur. Odak grup görüşmede yer alan katılımcılarının demografik özellikleri Tablo 3.2.'de verilmektedir.

Tablo 3. 2. *Odak Grup Görüşme Katılımcılarının Demografik Özellikleri*

Katılımcı	Yaş	Cinsiyet
Ö1	18	Erkek
Ö2	16	Erkek
Ö3	17	Erkek
Ö4	17	Erkek
Ö5	16	Erkek
Ö6	16	Erkek
Ö7	16	Kız
Ö8	16	Kız

(devamı arkadadır)

(devamı)

Katılımcı	Yaş	Cinsiyet
Ö9	17	Kız
Ö10	16	Kız
Ö11	16	Erkek
Ö12	17	Kız

Tablo 3.2’de 12 katılımcının olduğu odak grup görüşmelerinde katılımcılar 5 kız, 7 erkek oluşturmaktadır. Katılımcıların 16 yaşında olan 7, 17 yaşında olan 4, 18 yaşında olan 1 öğrenci adayı yer almaktadır.

3.3. Verilerin Toplanması

Araştırma nitel ve nicel verilerin elde edilmesiyle oluşturulmuştur. Bu araştırmada anket tekniği ve odak grup görüşmesi, veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

Araştırmada öncelikle araştırmacı tarafından geliştirilen anket formu (Bkz. Ek 1) katılımcılara uygulanmıştır. Anket soruları geçerlik açısından 2 (iki) alan uzmanının görüş ve fikirlerine sunulmuştur. Uzmanlardan alınan geri dönütler doğrultusunda yeniden yapılandırılan soru ve maddeler 2020-2021 eğitim-öğretim yılı Afyonkarahisar ili Şuhut ilçesinden 11. Sınıf öğrencilerden araştırmaya katılmaya gönüllü 102 öğrenciye 09.11.2020-22.01.2021 tarihleri arasında uygulanmıştır. Katılımcıların ad ve soyad bilgileri istenmemiştir. Anketler, öğrencilere sınıf öğretmenleri eşliğinde verilmiş olup süre sınırlaması yapılmamıştır.

Araştırmada ikinci aşamada odak grup görüşmesi yöntemi kullanılmıştır (Bkz. Ek 2). Krueger’e (1994) göre Odak grup görüşmesi; bireylerin düşüncelerini rahatlıkla söyleyebileceği belirli bir ilgi alanı hakkında fikir edinmek için tasarlanmış planlanmış bir tartışmadır. Odak grup görüşmesinin amacı ise; insanların, fikir, sorun, ürün veya hizmet hakkında nasıl hissettiklerini veya düşündüklerini anlamaktır (s.1-2). Odak grup görüşmelerde bazı sorular standartlaştırılmış bazıları da açık uçlu olarak hazırlanmıştır. Bu görüşmelerde derin bilgiler almak mümkündür.

Odak grup görüşmesi araştırmacının önceden sormayı planladığı soruları katılımcılara sorduğu katılımcının ise sorulara dilediği gibi cevaplayabildiği esnek bir görüşmedir (Türnüklü, 2000, s.547). Görüşme soruları araştırmacının alt amaçlarındadır.

karşılacak şekilde açık uçlu sorulardan oluşturulmuş ve geçerlik için uzman görüşüne başvurulmuştur. Uzman görüşleriyle revize edilen görüşme formu son haline getirilmiştir. Görüşme sürecinin işleyişine göre öğrencilerin örtük durumdaki cevaplarını öğrenmek ve araştırmamız da amaca ulaşmak için yapılandırıcı sorular ve sonda soruları kullanılmıştır.

Görüşmelere katılan 11. Sınıfta öğrenim gören 12 öğrenci için gerekli izin ve onaylar İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünden alınmıştır. Öğrenciler, araştırma ve görüşme hakkında bilgilendirilmiştir. Yapılan görüşmeler yaklaşık olarak 40 dk. sürmüştür. Gönüllü öğrenciler ile görüşme tarihi kararlaştırılmıştır. Görüşmelerde öğrencilerden ses kaydı için izin alınmış ve görüşmeler 09.11.2020-22.01.2021 tarihleri arasında ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir. Veriler toplanırken geçerlik ve güvenilirliği sağlamak adına katılımcıların etkilenmemesi için yönlendirilmemeleri ve düşüncelerini rahatça ifade edebilmeleri konusuna özen gösterilmiştir.

3.4. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmanın verileri anket ve odak grup görüşme yoluyla elde edilmiştir. İlk olarak araştırma verileri araştırmacı tarafından geliştirilen anket formu ile elde edilmiştir (Bkz. Ek 1). Anket formunun içerik bölümleri aşağıdaki gibi planlanmıştır.

1. Bölüm: Kişisel Bilgiler

2. Bölüm: Dijital Oyunların Kullanımına Yönelik Anket Soruları ve Maddeleri

- İnternet bağlantısına sahip olma oranları
- Dijital oyunlarda tercih ettikleri oyun türü
- Dijital oyunları tercih etmelerine ait nedenler
- Katılımcıların teknolojik alt yapısı
- Dijital oyun oynama sıklığı

3. Bölüm: Dijital Oyunların Sanat ve Sanat Tarihi Öğrenimine Yönelik Soru ve Maddeler

- Dijital oyunlardan karşılaşılan sanat eserleri
- Dijital oyunlarda geçen mekânların ve imgelerin sanat tarihindeki yeri

4. Bölüm: Görsel Sanat Çalışmalarına Katkısına Yönelik Sorular

- Dijital oyunların çizim becerisini geliştirdiğine yönelik sorular
- Dijital oyunlarda karşılaştıkları karakter ya da mekânları görsel sanatlar derslerinde kullanıp kullanmadıklarına dair sorular
- Dijital oyunlarının estetik algısını katkısına yönelik sorular

4. Bölüm anketi oluşturan maddeler, Likert tipinde 5'er basamaktan oluşturulmuştur.

Bu araştırmanın nitel verileri için odak grup görüşme kullanılmıştır. Odak Grup Görüşme formu hazırlanmadan önce ilgili alanyazın taraması yapılmış ve araştırmacı tarafından görüşme formunda yer alacak sorular oluşturulmuştur. Odak Grup Görüşme formu geçerliği 2 uzman görüşüne başvurularak sağlanmıştır. Uzman görüşleri doğrultusunda gerekli değişiklikler yapılarak 10 soruluk odak grup görüşme formunun son hali oluşturulmuştur (Bkz. Ek 2). Araştırmanın ilk görüşmeleri, araştırmanın planlanması aşamasında tasarlanamayan veya gözden kaçan herhangi bir sorunun olup olmadığının sınılanması ve önceden alınacak önlemlerle araştırmanın sağlıklı bir biçimde sürdürülmesi amacıyla pilot görüşmeler olarak 4 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Yapılan görüşmeler sonucunda odak grup görüşme formundaki soruların uygun olduğu belirlenmiştir. Odak grup görüşme formu iki bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde katılımcılara isim soy isim olmadan kişisel bilgiler sorulmuş olup görüşme hakkında bilgi verilmiştir. İkinci bölümde toplam 10 adet soruya yer verilmektedir. İkinci bölümdeki soruların temaları aşağıdaki gibi listelenmiştir:

1. Bölüm: Kişisel Bilgiler ve Tanıtım

2. Bölüm: Dijital Oyunların Kullanımına Yönelik Görüşme Soruları

- Dijital oyunların, görsel iletişim ve tasarım becerilerine yönelik sorular
- Dijital oyunların, sosyalleşmelerine yönelik sorular
- Dijital oyunlardaki, sanat eserlerine farkındalıkları hakkında sorular
- Dijital oyunların, görsel sanatlar eğitimi ve uygulamalarına etkilerine yönelik sorular
- Dijital oyunlardaki, sevilen karakter ve mekânlar ile ilgili sorular
- Dijital oyunların, meslek seçimlerine etkilerine yönelik sorular

3.5. Verilerin Analizi

Nitel ve nitel boyutta verilerin analizi aşağıda açıklanmıştır. Araştırma kapsamında 2020-2021 eğitim öğretim yılı Afyonkarahisar ili Şuhut ilçesinden 11. Sınıf öğrencilerden 102 öğrenciye anket uygulanmış anketten alınan nitel veriler, kodlanarak, bilgisayar ortamına aktarılmış SPSS 15.1 programından yararlanılmıştır.

Anket sorularında likert ölçeğine yer verilmiştir. Likert ölçeği kullanmamızdaki amaç; “tüm soruların birleştirilmiş değerlerinden insanların bu konular üzerindeki ortalama tutumlarını belirlemektir” (Şimşek ve Aslan, 2015, s.193). Likert ölçeğinde; olumsuzdan

olumluya doğru, 1-1.49 puan aralığı, “Kesinlikle Katılmıyorum”, 1.50-2.49 puan aralığı “Katılmıyorum”, 2.50-3.49 puan aralığı “Fikrim Yok”, 3.50- 4.49 “katılıyorum” ve 4.50-5 puan aralığı “Kesinlikle Katılıyorum” şeklinde ifadeye değer verilmiştir. Likert ölçeğin analizinde ise parametrik testler kullanılmaktadır (Şimşek ve Aslan, 2015). Tema, kod, Frekans (f), yüzdeler, (%) ortalamaları (\bar{x}) ve standart sapmaları (ss) ile alınan sonuçlardan çıkan istatistikler, tablolar haline getirilmiş, sonuçlar alanyazınla desteklenerek yorumlanmıştır.

İstatistiksel analizler .05 ve .01 anlamlılık düzeyinde yürütülmüştür. Özellikle genel durumu saptamak için frekans (f), aritmetik ortalama (\bar{x}) ve standart sapma (ss) değerleri kullanılmış ve değerlendirmelerde belirli ölçütler alınmıştır. Bu ölçütler Likert ölçeğinde kullanılan puan aralıkları temel alınmıştır.

İlk olarak araştırma da kullanılan ölçeğin geçerliliği-güvenirliliği için Cronbach Alpha (α) testi kullanılmıştır. Bu test, sorular arasındaki içsel korelasyonu ölçmektedir. Test ölçeğinin güvenilirliğinin bir alt kestiricisi olarak kullanılan alpha katsayısı, yanıtları beşli kategorili dereceleme niteliğindeki ölçeklerin güvenilirliğini hesaplamada sıklıkla kullanılır. Alpha katsayısının hesaplanmasında testi oluşturan maddelere ait varyansların toplam puanlar varyansına bölünmesi temele alındığından sonuç, test maddelerinin ölçmenin bütünüyle ne kadar tutarlı olduğunu gösterir. Bu ölçek; $0,40 < \alpha$ ise güvenilmez, $0,41 < \alpha < 0,60$ ise orta derecede güvenilir, $0,61 < \alpha < 0,80$ ise güvenilir ve $0,81 < \alpha$ ise çok güvenilirdir (Aypay vd., 2009, s176).

Cronbach’s Alpha Ölçeği geçerlik ve güvenirliliğinin belirlenmesinde kullanılmıştır. Alpha güvenirlilik katsayısı, 0,94 olarak bulunmuştur. Verilen ölçüt değerlere bakıldığında araştırmaya ölçeğinin oldukça yüksek düzeyde bir güvenirlilik katsayısına sahip olduğu ve güvenirlilik düzeyi yüksek ölçme sonuçlarının elde edilebildiği görülmektedir.

Nitel araştırmalarda elde edilen verilerin analizinde farklı yaklaşımlar kullanılmaktadır (Elo ve Kyngäs. 2008, s107). Strauss ve Corbin’e (1990, akt. Yıldırım ve Şimşek, 2006, s.223) göre nitel veriler betimsel ve içerik analizi olmak üzere iki şekilde analiz edilebilir. Bu araştırmada her iki yöntem de kullanılmıştır. Betimsel analiz içerik analizine göre daha yüzeysel olup daha çok araştırmanın kavramsal yapısının önceden açık biçimde belirlendiği araştırmalarda kullanılmaktadır. Betimsel analizde bireylerin görüşlerini çarpıcı biçimde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verilir. İçerik analizinde ise toplanan veriler derinlemesine analiz edilir ve önceden belirgin olmayan temaların ortaya çıkarılmasına imkân tanınır. İçerik analizinde yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları

okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenleyerek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2006, s.223). Bu araştırmada, verilerin çözümlenmesi ve yorumlanması aşağıdaki şekilde gerçekleştirilmiştir: Öncelikle, her bir görüşme formu öğrenciler için Ö1, Ö2... şeklinde kodlanmıştır. Görüşme formunda yer alan sorulara verilen yanıtlar araştırmacı tarafından titizlikle irdelenmiş ve tümevarımcı bir yaklaşımla, önceden belirlenen bir kod içeriği olmadan ifadelerin özüne bağlı kalınarak kodlamalar yapılmıştır. Kodlama yapılırken ifade sıklığının belirlenmesine dikkat edilmiştir. Kodlar bir araya getirilerek benzerlikleri ve farklılıkları incelenmiş, birbirine benzer kodlar arasında ortak yönler bulunarak temalar oluşturulmuştur (Yıldırım ve Şimşek, 2006, s.227). Nitel araştırmalarda, geçerlik ve güvenilirlik çok önemlidir. Geçerlik bilimsel araştırma bulgu ve doğruluğuyla ilgilidir. Alanyazında farklı geçerlik türleri ve farklı isimlendirmeler bulunmakla birlikte genel olarak iç ve dış geçerlik kavramları kullanılmaktadır. İç geçerlik araştırma bulgularının doğruluğu yansıtması ya da dış değişkenlerin etkilerinden arınmış bir şekilde gerçeğin sunulmasıdır. Güvenirlik ise araştırmacının ifadelerinin tutarlılığı, istikrarı ve tekrarlanabilirliği ile ilgili olup aynı zamanda araştırmacının tam olarak doğru bir şekilde verileri toplaması ve kaydetmesidir. Güvenirlik araştırmacının aynı konuya ilişkin olarak aynı veya benzer yöntemler kullanılarak aynı veya benzer sonuçlara ulaşmasını gerektirir (Brink, 1993 s.35). Nitel araştırmada kabul edilebilir bir güvenilirlik düzeyi sağlanmadan elde edilen ölçümler anlamsız olur (Neuendorf, 2002, s.12). Nitel araştırmada güvenilir sonuçlar elde etmek için farklı kişilerin aynı metine dayalı yaptığı kodlamaların ve temaların tutarlı olması gerekir ve sınıflandırma işleminin birden fazla kişi tarafından yapılması araştırmanın güvenilirliğinin değerlendirilmesine olanak sağlar (Weeber, 1990). Bu bağlamda verilerin kodlanması ve temaların oluşturulması araştırmacı ve 1 alan uzmanı tarafından birbirlerinden bağımsız şekilde yapılarak karşılaştırılmıştır. Böylelikle araştırmanın iç güvenilirliğinin belirlenmesi amacıyla Miles ve Huberman (1994 s.64) tarafından önerilen formül (güvenirlik = görüş birliği/görüş birliği + görüş ayrılığı) kullanılarak araştırmacılar arasındaki uyum oranı 0,96 olarak bulunmuştur. Miles ve Huberman'a (1994 s.64) göre araştırmacılar arasındaki uyum oranı %90 ve üzeri olduğunda çalışmanın güvenilirliği istenen düzeye ulaşmış olmaktadır.

Daha sonra, bağımsız olarak oluşturulan kodlarda ve temalarda farklılık görülen noktalarda başka bir kişinin görüşüne başvurularak kodların ve temaların son hali belirlenmiş olup okuyucunun anlayabileceği bir dille tanımlanmıştır. Nitel verinin belirli düzeyde sayılara indirgenmesi mümkün olduğundan kodlara ve temalara ilişkin frekanslar hesaplanmıştır. İfadelerin ilk elden okuyucuya sunulmasına, araştırmacının kendi görüş ve

yorumlarını katmamasına özen gösterilerek katılımcılara ait bireysel ifadeler yer verilmiş ve böylelikle araştırmanın dış geçerliği sağlanmaya çalışılmıştır. Araştırmanın dış güvenilirliğini sağlamak amacıyla tüm veri toplama araçları, ham veriler, verilerin analiz aşamasında yapılan kodlar, notlar ve çıkarımlar talep edilmesi durumunda veya gelecekte yapılacak benzer bir araştırma ile karşılaştırmaların yapılabilmesi amacıyla saklanmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2006, s.237).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bu bölümünde, dijital oyunların, görsel sanatlar dersine katkısına yönelik ortaöğretim 11. Sınıf öğrenci görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırmada elde edilen bulgulara ulaşılmıştır.

4.1. Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi olan “Ortaöğretim öğrencilerinin teknolojik alt yapıya sahipliği ve dijital oyunlara ilişkin mevcut durumları nelerdir?” sorusuna anket formundaki 1., 2., 7 maddeler ile cevap alınmaya çalışılmıştır. Tablo 4.1., 4.2., 4.3. ve 4.4. ile katılımcıların işaretlemeleri tablolaştırılmıştır.

Tablo 4. 1. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların İnternet bağlantısı sahipliği*

Tema	Kod	<i>f</i>	%
İnternet bağlantısı sahipliği	Evet	74	72,5
	Hayır	22	21,6
	Belirtmeyen	6	5,9
	Toplam	102	100,0

Katılımcıların İnternet bağlantısına sahipliğini ölçmek amacıyla yönelttiğimiz soruya, Tablo 4.1. 'de 102 katılımcıdan 74 (%72,5) kişi evet, 22 (%21,6) kişi hayır olarak belirtmiştir, katılımcılardan 6 (%5,9) kişi ise soruya cevap vermemiştir. Bu ifadeler doğrultusunda, katılımcıların büyük çoğunluğunun İnternet bağlantı erişimine sahip olduğu söylenebilir.

Tablo 4. 2. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Oynadıkları Araçlar*

Tema	Kod	<i>f</i>	%
Dijital oyunları oynanan araçlar	Akıllı Telefon	93	68,4
	Tablet	11	8,1
	Bilgisayar	27	19,9
	Oyun Konsolu	4	2,9
	Diğer	1	0,7
	Toplam	136	100,0

Çoklu yanıt olduğu için toplanan sayısı “f” örneklem sayısını geçmektedir

Katılımcılara, anket kapsamında “Dijital oyunları aşağıdaki teknolojik araçlarla oynarım”, ifadesini yönelttiğimizde Tablo 4.2.' de ki sonuçlar ortaya çıkmıştır. Katılımcılara birden fazla seçenek ile cevap verebilecekleri belirtilmiştir.

Katılımcılardan 93 (%68,4) kişi akıllı telefon, 11 (%8,1) kişi tablet, 27 (%19,9) kişi bilgisayar, 4 (%2,9) kişi oyun konsolu, 1 (%0,7) kişi diğer seçeneğini seçeneklerinde belirtmiştir. Toplam katılımcının 102 olduğu anket çalışmasında soruda yanıt verilen sayı ise 136 olmuştur. En yüksek değer (%68,4) ile “akıllı telefon” cevabında yoğunlaşmıştır. Dijital oyunları oynama araçları genel anlamda maddi olarak pahalıdır. Telefonların, diğer dijital oyunları oynama araçlarından daha uygun olması ve kolay taşınabilirliği tercih sebepleri arasındadır. Ayrıca bu ifadeler doğrultusunda katılımcılar tarafından mobil telefonların seçilmesi teknolojiye ve dijital oyunlara zaman ve mekân kavramı olmaksızın ulaşılabilirliğiyle açıklanabilir.

Dijital oyunlara mobil telefonlarla ulaşmak birkaç basit işlemle gerçekleşmektedir. Mobil telefonların dijital oyunları destekleyen yazılım ve arayüzleri sahip olmaları dijital oyun platformlarına ulaşmada hız kazandırmıştır. Buna göre, katılımcılara “Dijital oyunları hangi uygulamalar üzerinden oynuyorsunuz?” sorusu yöneltilmiş Tablo 4.3.’deki gibi yanıtlar belirlenmiştir.

Tablo 4. 3. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Edindikleri Uygulamalar*

Tema	Kod	<i>f</i>	%
Tercih edilen oyun türleri	Steam	8	5,2
	Epic Games	11	7,1
	Uplay	4	2,6
	Orign	2	1,3
	Game Pass	10	6,5
	Rockstar Launcher	4	2,6
	Tarayıcı Oyunları	5	3,2
	Facebook Oyunları	8	5,2
	Google Play	80	51,6
	Apple Store	17	11,0
	Diğer	6	3,9
	Toplam		155

Çoklu yanıt olduğu için toplanan sayısı “f” örneklem sayısını geçmektedir

Katılımcılara, “Dijital oyunları hangi uygulamalar üzerinden oynuyorsunuz?”, sorusunu yönelttiğimizde Tablo 4.3.’ de verilen cevaplar ortaya çıkmıştır. Katılımcılara birden fazla seçenek ile yanıt verebilecekleri belirtilmiştir. Anketteki 102 katılımcıdan 100 kişisi soruyu cevaplamıştır.

Tablo 4.3.’de 8 (%5,2) kişi Steam, 11 (%7,1) kişi Epic Games, 4 (%2,6) kişi Uplay, 2 (%1,3) kişi Orign, 10 (%6,5) kişi Game Pass, 4 (%2,6) kişi Rockstar Launcher, 5 (%3,2) kişi tarayıcı oyunları, 8 (%5,2) kişi Facebook oyunları, 80 (%51,6) kişi Google Play, 17

(%11,6) kişi Apple Store ve 6 (%3,9) kişi diğer seçeneğini ankette belirtmiştir. Toplam katılımcının 100 olduğu soruda soruya yanıt verilen sayı ise 155 olmuştur. En yüksek değer (%51,6) ile “Google Play” cevabında yoğunlaşmıştır.

Tablo 4.3. değerlendirildiğinde katılımcıların çoğunluğunun Android işletim sistemi kullandığı gözlemlenmektedir. Android işletim sisteminin ucuz ve yaygın olması daha fazla tercih edilmesine sebep olarak gösterilebilir. Google Play ise Android işletim sistemlerinde çalışan bir yazılımdır. Google Play platformun ücretsiz içeriklere yer vermesi dijital oyunları oynama aracı olarak daha çok talep edilmesine sebep olmaktadır. Dijital oyunların ücretsiz olarak sunulması dijital oyunlara ulaşmayı hızlandırmıştır. Dijital oyunlarla geçirilen süre gittikçe fazlalaşmıştır. Bu kapsamda dijital oyunlarla geçirilen süreyi ölçme amacıyla yönelttiğimiz “Dijital oyunlarla oynama sıklığınız nedir?” sorusu ile cevap alınmaya çalışılmıştır. Tablo 4.4.’de katılımcıların cevapları tablolştırılmıştır.

Tablo 4. 4. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunlarda Geçirdikleri Süre*

Tema	Kod	f	%
Dijital oyunları oynama sıklığı (Günde)	1 saatten az	43	42,2
	1-3 saat	36	35,3
	4-6 saat	18	17,6
	7+	5	4,9
	Toplam	102	100,0

Tablo 4.4.’de katılımcılara dijital oyunları oynama sıklığını belirlemek amacıyla yönelttiğimiz soruya, 43 (%42,2) kişi 1 saatten az, 36 (%35, 3) kişi 1-3 saat, 18 (%17,6) kişi 4-6 saat, 5 (%4,9) kişi de 7 saat üstünde olarak yanıt vermiştir. Katılımcılar en yüksek değer (%42,2) ile “1 saatten az” cevabında yoğunlaşmıştır. Tablo 4.4. değerlendirildiğinde katılımcıların genel olarak dijital oyunları oynama sıklıkları internet erişimi ve mobil ulaşım ile ilişkili olduğu görülmektedir.

4.2. Araştırmanın İkinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi olan “Öğrencilerde, cinsiyet dağılımına göre dijital oyunlara yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” sorusuna anket formundaki likert ölçeği maddelerinden 12.1, 12.2., 12.3., 12.4., 12.5., 12.8 12.9., 12.10., 12.15. ve 12.22. maddeler ile cevap aranmaya çalışılmıştır. Anketteki bu maddeler yüzdelik, frekans, standart sapma ve ortalama olarak Tablo 4.5.’de verilmekte olup araştırma maddelerin T-Testi sonuçları ise Tablo 4.6.’ da yer verilmektedir.

Tablo 4. 5. Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyun Karakterleri ve Oyun Platformları Çizimlerine Yönelik Görüşleri

Anket Maddeleri	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim yok	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Belirtmeyen	Toplam	Ortalama	Standart Sapma
	f %	f %	f %	f %	f %	f %	f %	\bar{x}	SS
12.1. Dijital oyunlar düşsel öğeleri tasarlayıp kurgulamamda bana yardımcı oluyor.	14 13,7	17 16,7	36 35,3	21 20,6	10 9,8	4 3,9	102 100	2,96	1,17
12.2. Dijital oyunları oynamanın hayal gücümü geliştirdiğini düşünüyorum	12 11,8	23 22,5	20 19,6	27 26,5	16 15,7	4 3,9	102 100	3,12	1,29
12.3. Oynadığım dijital oyunları sanat çalışmalarımda kullanıyorum.	12 11,8	28 27,5	28 27,5	21 20,6	8 7,8	5 4,9	102 100	2,85	1,15
12.4. Oynadığım dijital oyunlardaki karakterleri resimlerime yansıtıyorum	17 16,7	33 32,4	12 11,8	27 26,5	9 8,8	4 3,9	102 100	2,78	1,28
12.5. Oynadığım dijital oyunlardaki mekânları çiziyorum.	24 23,5	35 34,3	15 14,7	15 14,7	9 8,8	4 3,9	102 100	2,49	1,27
12.6. Oynadığım dijital oyunlarda tasarım ve inşa etmeyi seviyorum.	14 13,7	30 29,4	10 9,8	25 24,5	18 17,6	5 4,9	102 100	3,03	1,38
12.8. Dijital oyunların sanatsal gelişimime katkıda bulunduğunu düşünüyorum	20 19,6	22 21,6	24 23,5	29 28,4	6 5,9	1 1	102 100	2,79	1,23
12.9. Dijital oyunların bana estetik bakış açısı kazandırdığını düşünüyorum.	17 16,7	17 16,7	28 27,5	23 22,5	14 13,7	3 2,9	102 100	3,00	1,29
12.10. Oynadığım dijital oyunların renk ve biçimsel özelliklerini görsel sanatlar çalışmalarımda kullanıyorum	17 16,7	32 31,4	18 17,6	26 25,5	9 8,8	0 0	102 100	2,78	1,25
12.15. Sanatsal imgelerimi dijital oyunlarda daha rahat ifade edebiliyorum.	17 16,7	29 28,4	28 27,5	20 19,6	8 7,8	0 0	102 100	2,74	1,19
12.22. Dijital oyunlar sayesinde hayalimdeki sanat çalışmalarımı daha az maliyetlerle gerçekleştiriyorum.	17 16,7	24 23,5	23 22,5	31 30,4	7 6,9	0 0	102 100	2,87	1,22

Tablo 4.5. incelendiğinde, “12.2. Dijital oyunları oynamanın hayal gücümü geliştirdiğini düşünüyorum” aritmetik ortalaması ($\bar{x} = 3.12$) en yüksek ortalamaya sahipken;

“12.5. Oynadığım dijital oyunlardaki mekânları çiziyorum.” aritmetik ortalaması ($\bar{x} = 2.49$) ise en düşük ortalamaya sahiptir.

Buna göre; katılımcıların dijital oyun karakterleri ve oyun platformları çizimlerine yönelik genel görüşleri “fikrim yok” aralığındadır. Buna göre, katılımcıların maddelere verdiği ortalamalar düşünüldüğünde dijital oyun karakterleri ve oyun platformları çizimlerine karşı fikirlerinin olmadığı söylenebilir.

Tablo 4. 6. *Anket Maddelerinin Cinsiyete Göre T- Testi Sonuçları*

	Cinsiyet	f	Ortalama	Standart S.	d	t	p	Anlamlı Farklılık
12.1	Erkek	49	3,2245	1,21218	96	2,284	,025	p< .05
	Kız	49	2,6939	1,08405				
12.2	Erkek	49	3,3673	1,33376	96	1,910	,059	p< .05
	Kız	49	2,8776	1,20126				
12.3	Erkek	49	3,0408	1,15396	95	1,710	,091	p< .05
	Kız	49	2,6458	1,12021				
12.4	Erkek	49	2,8980	1,24574	96	,946	,346	p< .05
	Kız	49	2,6531	1,31579				
12.5	Erkek	49	2,6122	1,27175	96	,954	,343	p< .05
	Kız	49	2,3673	1,26974				
12.6	Erkek	49	3,0408	1,42827	95	0,71	,944	p< .05
	Kız	48	3,0208	1,34464				
12.8	Erkek	51	3,0588	1,22330	99	2,250	,027	p< .05
	Kız	50	2,5200	1,18218				
12.9	Kız	50	3,2400	1,30243	97	1,889	,062	p< .05
	Kız	49	2,7551	1,25051				
12.10	Kız	51	2,9412	1,30249	100	1,274	,206	p< .05
	Kız	51	2,6275	1,18255				
12.15	Kız	51	2,8627	1,20033	100	1,087	,280	p< .05
	Kız	51	2,6078	1,16753				
12.22	Kız	51	3,0000	1,20000	100	1,059	,292	p< .05
	Kız	51	2,7451	1,23034				

Tablo 4.6. incelendiğinde, anket sonuçlarına göre, öğrencilerin dijital oyun karakterleri ve oyun platformları çizimlerine yönelik görüşleri, verilen 12.1. ve 12.8. maddelerinde cinsiyete göre pozitif yönde anlamlı bir ilişkinin olduğu bulunmuştur ($p<0,05$). 12.2., 12.3., 12.4., 12.5., 12.9., 12.10., 12.15. ve 12.22. maddelere verilen yanıtlara göre öğrenci görüşlerinde cinsiyete bağlı bir farklılık görülmemiştir. Buna göre, sadece iki maddede erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha olumlu cevap verdiği görülmüştür.

Erkek öğrencilerin dijital oyunlara ilgisi ve tutumu kız öğrencilere göre daha fazla olması dijital oyunları oynama süresi ile açıklanabilir. Tablo 4.7.'de ise dijital oyunlar geçirilen sürenin kız ve erkek öğrencilere göre dağılımı frekans ve yüzdelik oranları verilmektedir.

Tablo 4. 7. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunlarda Geçirdikleri Süre Kız- Erkek*

	Günde 1 saatten az	Günde 1- 3 saat	Günde 4-6 saat	Günde 7 saatten daha fazla	Toplam
	<i>f</i> %	<i>f</i> %	<i>f</i> %	<i>f</i> %	<i>f</i> %
Erkek	12 23,5	22 43,1	15 29,4	2 3,9	51 100
Kız	31 60,8	14 27,5	3 5,9	3 5,9	51 100

Tablo 4.7. incelendiğinde erkek öğrencilerden 12 (%23,5) kişi günde 1 saatten az, 22 (%43,1) kişi günde 1-3 saat, 15 (%29,4) kişi günde 4-6 saat, 2 (%3,9) kişi günde 7 saatten daha fazla olarak işaretlemiştir. Kız öğrencilerin ise 31 (%60,8) kişisi günde 1 saatten az, 14 (%27,5) kişisi günde 1-3 saat, 3 (%5,9) kişisi günde 4-6 saat, 3 (%5,9) kişisi günde 7 saatten daha fazla olarak maddeleri işaretlemiştir. En yüksek değer (%43,1) ile “günde 1-3 saat” ile erkek katılımcıların cevaplarında yoğunlaşmıştır. Kız katılımcıların en yüksek değeri ise (%60,8) ile “günde 1 saatten az” olarak cevapları alınmıştır. Bu kapsamda erkek katılımcıların kız katılımcılara göre dijital oyunlarda geçirdikleri sürenin daha fazla olduğu söylenebilir.

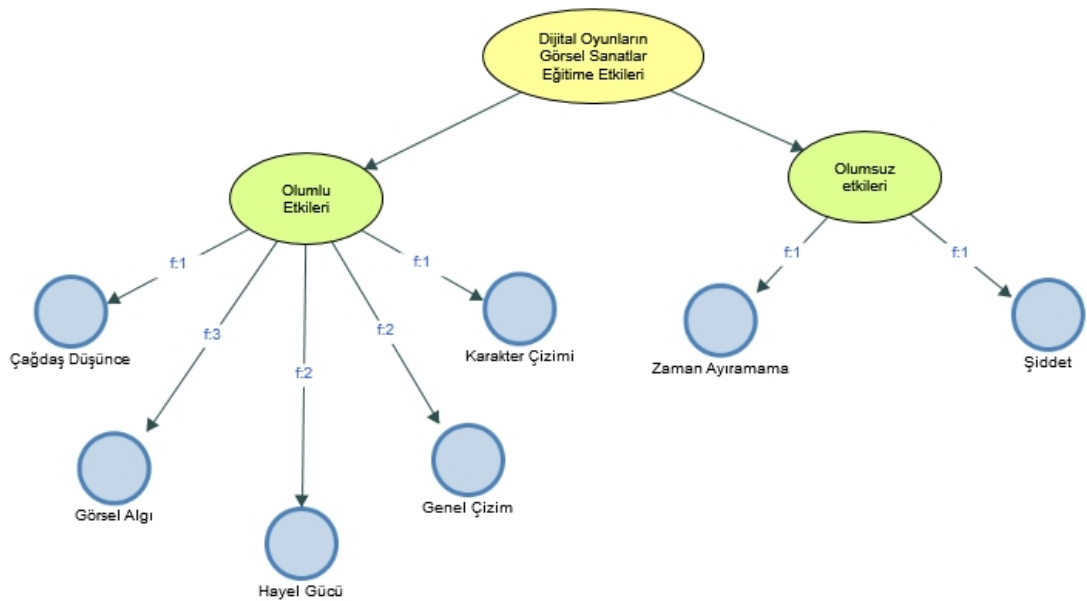
4.3. Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemi olan “Dijital oyun platformlarındaki oyunların, ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin, yaratıcılığına etkisi var mıdır?” sorusuna anket formundaki 12. madde kapsamında 12.2. ve 12.3. likert ölçekli maddeler ile cevap aranmaya çalışılmıştır. Anketteki bu maddeler Tablo 4. 8.'e yansıtılmıştır.

Tablo 4. 8. Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunların Yaratıcılığa Etkisi Hakkındaki Görüşleri

Anket Maddeleri	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim yok	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Belirtmeyen	Toplam	Ortalama	Standart Sapma
	f %	f %	f %	f %	f %	f %	f %	\bar{x}	SS
12.2. Dijital oyunları oynamanın hayal gücümü geliştirdiğini düşünüyorum	12 11,8	23 22,5	20 19,6	27 26,5	16 15,7	4 3,9	102 100	3,12	1,29
12.22. Dijital oyunlar sayesinde hayalimdeki sanat çalışmalarını daha az maliyetlerle gerçekleştiriyorum.	17 16,7	24 23,5	23 22,5	31 30,4	7 6,9	0 0	102 100	2,87	1,22

Tablo 4.8.'de yer alan “12.2. Dijital oyunları oynamanın hayal gücümü geliştirdiğini düşünüyorum.” aritmetik ortalaması ($\bar{x} = 3.12$), en yüksek ortalamaya sahipken; “12.22. Dijital oyunlar sayesinde hayalimdeki sanat çalışmalarını daha az maliyetlerle gerçekleştiriyorum.” aritmetik ortalamasınının ($\bar{x} = 2.87$) ise en düşük olduğu görülmektedir; katılımcıların dijital oyun karakterleri ve oyun platformları çizimlerine yönelik görüşleri “fikrim yok” aralığındadır. 12.2., 12.22 maddelerine göre tüm katılımcıların verdiği cevaplarının ortalamasıyla dijital oyunların hayal gücünü geliştirdiği düşüncesi hakkında fikir sahibi olmadıkları söylenebilir.



Şekil 4. 1. Dijital oyunların görsel sanatlar eğitimine etkileri

“Dijital oyunlar görsel sanatlar dersi çalışmalarını olumlu ya da olumsuz yönde etkiliyor mu?” sorusuna: Şekil 4.1.’de 12 katılımcının olduğu odak grup görüşmesinde, katılımcıların görüşleri yer almıştır. Katılımcıların çalışmaya yönelik görüşleri büyük oranda olumlu olarak karşımıza çıkmaktadır. Katılımcıların görüşleri çerçevesinde olumlu etkileri, “çağdaş düşünce” (f: 1), “çizim” (f: 2), “karakter çizimi” (f: 1), “görsel algı” (f: 3), “hayal gücü” (f: 12) olarak kodlanmıştır. Olumsuz ifadeler ise “zaman ayıramama” (f: 1) “şiddet” (f: 1) kavramları ile kodlanmıştır. Katılımcılar genel anlamda dijital oyunların görsel sanatlar eğitimine etkilerinin olumlu taraflarından bahsetmişlerdir. “Dijital oyunların görsel sanatlar dersine etkileri” kapsamında sorulan soruya katılımcıların görüşlerinin doğrudan alıntıları şu şekildedir:

Resim dersinde daha iyi çalışmalar yapıyorum. Resim dersinde oyun içindeki karakterler çizilebilir. (Ö3)

Bence olumlu bir yönde etkiliyor çoğu şeyi gerçek hayatta göremiyor ama oyun içinde görebiliyoruz. (Ö4)

Olumlu ve olumsuz yönde etkiler. Dijital oyunu çok oynayan belki sanat çalışmalarına zaman ayıramayabilir. Ama oynayan hiç olmazsa oyunlardan grafikler kapar ve onları çizer. (Ö6)

Görsel sanatlar çalışmalarını olumlu yönde etkiliyor, resimlere daha çağdaş bakabiliyorum karakter ile daha yoğunlaşabiliyorum. (Ö8)

Olumlu yönü gördükleri şeyi görsel hafızaya alabilirler ama şiddet korku gibi oyunlar olumsuz etkileyebilir. (Ö11)

Dijital oyunlar olumlu yönde etkiliyor. Kişinin bence hayal dünyasını daha da geliştiriyor. (Ö12)

Odak grup görüşmeye katılan katılımcıların ortak görüşleri dijital oyunların görsel sanatlar dersine etkilerinin olabileceği yönündedir. Yapılan görüşmeler sonucunda oluşturulan Şekil 4.1. bağlamında katılımcılar dijital oyunların olumlu etkilerinden biri olarak görsel birikime ve görsel algılarına destek sağlayacağı ifadelerine yoğun şekilde yer vermişlerdir. Örneğin (Ö4) kodlu katılımcının görüşü aşağıda yer almıştır.

Bence olumlu bir yönde etkiliyor çoğu şeyi gerçek hayatta göremiyor ama oyun içinde görebiliyoruz.

Odak grup görüşmeye katılan katılımcılar görsel sanatlar çalışmalarında, özellikle çizim aşamalarındaki etkilerini olumlu bir biçimde değiştirebileceğini ifade etmişlerdir. Odak grup görüşmeye katılan (Ö6) kodlu katılımcı aşağıda yer alan görüşünü bildirmiştir.

Olumlu ve olumsuz yönde etkiler. Dijital oyunu çok oynayan belki sanat çalışmalarına zaman ayıramayabilir. Ama oynayan hiç olmazsa oyunlardan grafikler kapar ve onları çizer.

Buna göre; Görüşmeye katılan, katılımcılardan bazıları dijital oyunların bireylerde olumsuz durumlara yol açabileceği ifadelerine de dile getirmişlerdir. Dijital oyunların şiddet gibi davranışlara yol açabileceği söylenmiş ayrıca dijital oyunlarda geçirilen sürenin çok

fazla olmasıyla da derslere karşı olumsuz bir tutumun doğabileceği durumundan katılımcılar bahsetmişlerdir.

4.4. Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular

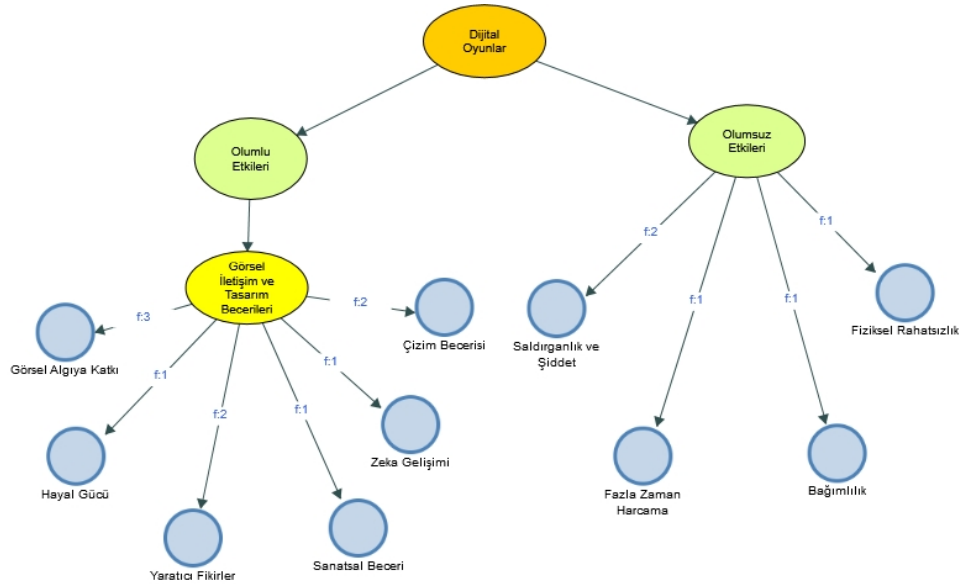
Araştırmanın dördüncü alt problemi olan “Dijital oyunların, görsel iletişim tasarım becerilerine katkısına yönelik ortaöğretim öğrencilerinin görüşleri nelerdir?” sorusuna anket formundaki 12. madde kapsamında 12.1., 12.3, 12.10., 12.15., 12.22. maddeleriyle cevap aranmaya çalışılmıştır. Tablo 4.9. ile katılımcıların işaretlemeleri tablolaştırılmıştır.

Tablo 4. 9. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunların Görsel İletişim ve Tasarım Becerilerine Katkısı Hakkındaki Görüşleri*

Anket Maddeleri	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim yok	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Belirtmeyen	Toplam	Ortalama	Standart Sapma
	f %	f %	f %	f %	f %	f %	f %	\bar{x}	ss
12.1. Dijital oyunlar düşsel öğeleri tasarlayıp kurgulamamda bana yardımcı oluyor.	14 13,7	17 16,7	36 35,3	21 20,6	10 9,8	4 3,9	102 100	2,96	1,17
12.3. Oynadığım dijital oyunları sanat çalışmalarımda kullanıyorum.	12 11,8	28 27,5	28 27,5	21 20,6	8 7,8	5 4,9	102 100	2,85	1,15
12.6. Oynadığım dijital oyunlarda tasarım ve inşa etmeyi seviyorum.	14 13,7	30 29,4	10 9,8	25 24,5	18 17,6	5 4,9	102 100	3,03	1,38
12.10. Oynadığım dijital oyunların renk ve biçimsel özelliklerini görsel sanatlar çalışmalarımda kullanıyorum	17 16,7	32 31,4	18 17,6	26 25,5	9 8,8	0 0	102 100	2,78	1,25
12.16. Dijital oyunlar sanatsal faaliyetlere başlamamda yardımcı oluyor.	11 10,8	30 29,4	25 24,5	27 26,5	8 7,8	1 1	102 100	2,91	1,15
12.15. Sanatsal imgelerimi dijital oyunlarda daha rahat ifade edebiliyorum.	17 16,7	29 28,4	28 27,5	20 19,6	8 7,8	0 0	102 100	2,74	1,19
12.22. Dijital oyunlar sayesinde hayalimdeki sanat çalışmalarımı daha az maliyetlerle gerçekleştiriyorum.	17 16,7	24 23,5	23 22,5	31 30,4	7 6,9	0 0	102 100	2,87	1,22

Katılımcılara dijital oyun platformlarındaki oyunlarının yaratıcılığa etkisini belirlemek amacıyla yönelttiğimiz anket maddesinin 12. sorusundaki 12.1., 12.3, 12.10., 12.15., ve 12.22. likert ölçeği maddelerine katılımcılar Tablo 4.9.’daki yanıtları vermişlerdir.

Tablo 4.9.’daki maddelerin “12.6. Oynadığım dijital oyunlarda tasarım ve inşa etmeyi seviyorum.” aritmetik ortalaması ($\bar{x} = 3.03$) en yüksek ortalamaya sahipken; “12.15. Sanatsal imgelerimi dijital oyunlarda daha rahat ifade edebiliyorum.” ($\bar{x} = 2.74$) maddesi ise en düşük ortalamaya sahiptir. Buna göre, maddelerin ortalamaları karşılaştırıldığında dijital oyunların görsel iletişim ve tasarım becerilerine katkısı hakkında katılımcıların herhangi bir fikirlerinin olmadığı görülmüştür.



Şekil 4. 2. Görsel iletişim ve tasarım becerisine etkisi

“Dijital oyun platformlarındaki oyunlarının görsel iletişim becerileri ve sanatsal yaratıcılığa etkisi sizce nasıldır? Olumlu ve olumsuz yönlerini açıklar mısınız?” sorusuna: Şekil 4.2. ‘de 12 katılımcının olduğu odak grup görüşmesinde katılımcıların görüşleri yer almıştır. Katılımcıların çalışmaya yönelik büyük oranda olumlu ifadeler kullandıkları görülmüştür. Olumlu etkilerin; “görsel algıya katkısı” (f: 3), “sanatsal beceri” (f: 1), “çizim becerisi” (f: 2), “hayal gücü” (f: 1), “zekâ gelişimi” (f: 1), “yaratıcı fikirler” (f: 3), “zevk ve eğlence” (f: 1) kodlarıyla katılımcılar tarafından olumlu ifade edilmiştir. Bunların dışında olumsuzluk bağlamında, “fiziksel rahatsızlık” (f: 1), “bağımlılık” (f: 1), “saldırganlık” ve “şiddet” (f: 2), “fazla zaman harcamaya” (f: 1) yönelik görüşler kullanmışlardır. Dijital oyunların görsel iletişim becerileri ve sanatsal yaratıcılığa olumlu ve olumsuz etkisiyle ilgili katılımcılarla yapılan görüşmelerden doğrudan alıntılar şu şekildedir:

Bir etkisinin olduğunu düşünüyorum. Mesela çok akıcı grafikler var onlar çok iyi sonuçlar çıkabilir. Olumsuz yönü ise uzun süre oyunlarda göz bozulması olabilir. (Ö2)

Görsel iletişim var her şey görsellikle alakalı. Görselin iyi olmadığı bir yerde oyuncu oyun oynamak istemiyor. Çizimler üzerine etkisi olabilir. Çizimle uğraşanlar oyunlar ile alakalı bir şey çiziyorlar ve oyunlarla ilgili karikatür yapabiliyor. Sanatsal yönünü geliştiriyor. (Ö9)

Çok küçük yaşta başlanıldığında oyunlardan etkilenebilirler. Küçüklükte ne gördüysen insanoğlu onu yapmak ister, örneğin uçan bir adam gösterebilir filmde çocuklarda uçmak ister. Savaş oyununu oynuyoruz bunu oynayan çocuk bundan etkilenebilir ama küçük yaşta bir çocuğa bu oyunu neden alınır bu ayrı bir sorundur. (Ö1)

Odak grup görüşmeye katılan katılımcıların dijital oyunların olumlu etkilerinden biri olan görsel iletişim ve tasarım becerilerini etkilediğini ifade etmişlerdir. Odak grup görüşmeye katılan (Ö9) kodlu katılımcı aşağıda yer alan görüşünü bildirmiştir.

Görsel iletişim var her şey görsellikle alakalı. Görselin iyi olmadığı bir yerde oyuncu oyun oynamak istemiyor. Çizimler üzerine etkisi olabilir. Çizimle uğraşanlar oyunlar ile alakalı bir şey çiziyorlar ve oyunlarla ilgili karikatür yapabiliyor. Sanatsal yönünü geliştiriyor.

Dijital oyunlarda ki grafiklerin bireyde bırakabileceği etkinin olumlu yönde olabileceği konusu katılımcılar tarafından söylenmiştir. (Ö1) kodlu katılımcı aşağıda yer alan görüşünü bildirmiştir.

Çok küçük yaşta başlanıldığında oyunlardan etkilenebilirler. Küçüklükte ne gördüysen insanoğlu onu yapmak ister, örneğin uçan bir adam gösterebilir filmde çocuklarda uçmak ister. Savaş oyununu oynuyoruz bunu oynayan çocuk bundan etkilenebilir ama küçük yaşta bir çocuğa bu oyunu neden alınır bu ayrı bir sorundur.

Dijital oyunların yaş seviyelerine göre dikkat ederek oynanması gerektiği katılımcıların farkındalıklarının geliştiği ve genel olarak katılımcıların ortak fikirde beyan ettikleri görülmüştür.

4.5. Araştırmanın Beşinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın beşinci alt problemi olan “Dijital oyunların, ortaöğretim öğrencilerinin sosyalleşmesine yönelik görüşleri nelerdir?” sorusuna anket formundaki 3, 4, 8, 9, 10, 11 maddeler ile cevap aranmaya çalışılmıştır. Beşinci alt probleme yönelik bulgular aşağıdaki yer almaktadır:

Tablo 4. 10. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunlar ile ilk Tanışmaları*

Tema	Kod	f	%
Dijital oyunlar ile ilk tanışma	Arkadaşım aracılığı ile	37	30,1
	Aile Aracılığı ile	7	5,7
	Çevre ile	34	27,6
	Sosyal Platformlar Aracılığı ile	16	13,0
	Kişisel tercih	28	22,8
	Diğer	1	0,8
	Toplam	123	100,0

Çoklu yanıt olduğu için toplanan sayısı “f” örneklem sayısını geçmektedir

Katılımcılara, “Dijital oyunlar ile ilk nasıl tanıştınız?”, diye soru yönelttiğimizde Tablo 4.10.’ de ki cevaplar verilmiştir. Katılımcılara birden fazla seçenek ile cevap verebilecekleri belirtilmiştir. Anketteki bu soruya 102 katılımcıdan 95 kişi cevaplamıştır. Tablo 4.10’daki katılımcılar 37 (%30,1) kişi arkadaşım aracılığı ile 7 (%5,7) kişi aile

aracılığı ile, 34 (%27,6) çevre ile, 16 (%13) sosyal platformlar aracılığı ile, 28 (%22,8) kişi kişisel tercih ve 1 (%0,8) kişi diğer seçeneğini ankette belirtmiştir.

Tablo 4. 11. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Oynama Nedenleri*

Tema	Kod	f	%
Dijital oyunları oynama nedeni	Stres Atma	61	22,3
	Zaman Geçirmek	76	22,7
	Sosyalleşmek	33	12,0
	Merak ve İlgi	38	13,9
	Meydan Okuma	19	6,9
	Bilgi Edinmek	19	6,9
	Para Kazanmak	9	3,3
	Bağımlılık	15	5,5
	Diğer	4	1,5
	Toplam	274	100,0

Çoklu yanıt olduğu için toplanan sayısı "f" örneklem sayısını geçmektedir.

Dijital oyunlar ile tanışmadan sonra dijital oyunları oynama sebeplerini araştırmak için "Dijital oyunları oynama nedeniniz nedir?" sorunu yönelttiğimizde Tablo 4.11.' de cevaplar tablolaştırılmıştır. Katılımcılara birden fazla seçenek ile yanıt verebilecekleri belirtilmiştir.

Katılımcılardan 61 (%22,3) kişi stres atma, 76 (%22,7) kişi zaman geçirmek, 33 (%12,0) kişi sosyalleşmek, 38 (%13,9) kişi merak ve ilgi, 19 (%6,9) kişi meydan okuma, 19 (%6,9) kişi bilgi edinmek, 9 (%3,3) kişi para kazanmak, 15 (%5,5) kişi bağımlılık ve 4 (%1,5) kişi ise diğer seçeneğini ankette belirtmiştir. Toplam katılımcınının 102 olduğu ankette soruya cevap verilen sayı ise 274 olmuştur. Katılımcıların en çok tercih ettikleri seçenek stres atma olmuştur. Buna göre, katılımcıların çoğu günlük hayatlarında karşılaştıkları stres ve kaygı düzeyini azaltmada dijital oyunları tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

Tablo 4. 12. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Yüklemesine Neden Olan Sosyal Platformlar*

Tema	Kod	f	%
Dijital oyunları yüklemesine neden olan sosyal platformlar	Facebook	16	10,3
	Twitter	10	6,5
	İnstagram	55	35,5
	Youtube	39	25,2
	Tiktok	23	14,8
	Diğer	12	7,7
	Toplam	155	100,0

Çoklu yanıt olduğu için toplanan sayısı "f" örneklem sayısını geçmektedir

Sosyal platformların, Dijital oyunlara yönelme kapsamında yüz yüze iletişimden farklı sanal ilişkilerle, sosyalleşme etkilerinin olduğu gözlemlenmiştir. Buna göre, sanal

dünyadaki sosyal platformlarının etkilerini öğrenmek amacıyla katılımcılara; “Dijital oyunları yüklemenize neden olan sosyal platformlar hangileridir?”, sorusuna Tablo 4.12.’de ki yanıtlar verilmiştir. Katılımcılara birden fazla seçenek ile cevap verebilecekleri belirtilmiştir. Anketteki bu soruya 102 katılımcıdan 94 kişisi soruyu cevaplamıştır.

Tablo 4.12.’de yer alan 16 (%10,3) kişi Facebook, 10 (%6,5) kişi Twitter, 55 (%35,5) kişi Instagram, 39 (%25,2) kişi Youtube, 23 (%14,8) kişi Tiktok ve 12 (%7,7) kişi diğer seçeneğini ankette belirtmişlerdir. Toplam katılımcının 102 kişi olduğu soruda, yanıt verilen sayı 155 olmuştur. Sosyal medya platformlarında resim, video ve yazı içerikleri paylaşılmaktadır. Katılımcılar, sosyal medya platformlarında paylaştıkları içeriklerde dijital oyunlara da yer vermektedirler. Ayrıca dijital oyun reklamlarının sosyal medya platformlarında yer alması katılımcıların ifadesiyle etkiyi arttırmaktadır. Buna göre; katılımcıların dijital oyunlarla iletişimi, sosyal medya platformlarının aktif kullanımından etkilenmektedir.

Tablo 4. 13. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Tercih Ettikleri Türler*

Tema	Kod	<i>f</i>	%
Tercih edilen oyun türleri	Yarış	38	9,7
	Korku	27	6,9
	Strateji	32	8,2
	Spor	22	5,6
	Bilgi Yarışması	28	7,1
	Simülasyon	13	3,3
	Bulmaca	34	8,7
	Açık Dünya	11	2,8
	Macera	58	14,8
	Aksiyon	56	14,3
	Platform Oyunları	10	2,6
	Rol Yapma	5	1,3
	Online Rol Yapma	9	2,3
	Hayatta Kalma	44	11,2
	Diğer	5	1,3
	Toplam	392	100,0

Çoklu yanıt olduğu için toplanan sayısı “f” örneklem sayısını geçmektedir

Dijital oyunlar farklı türleri içinde barındırır. Buna göre, her bireyin üzerinde etkisi ve tercihi farklılıklar oluşturur. Katılımcılara yönelttiğimiz “Hangi dijital oyun türlerini tercih ediyorsunuz?” sorusuna Tablo 4.13’de yer alan 38 (%9,7) kişi yarış, 27 (%6,9) kişi korku, 32 (%8,2) kişi strateji, 22 (%5,6) kişi spor, 28 (%7,1) kişi bilgi yarışması, 13 (%3,3) kişi simülasyon, 34 (%8,7) kişi bulmaca, 11 (%2,8) kişi açık dünya, 58 (%14,8) kişi macera, 56 (%14,3) kişi aksiyon, 10 (%2,6) kişi platform oyunları, 5 (%1,3) kişi rol yapma, 9 (%2,3) kişi online rol yapma, 44 (%11,2) kişi hayatta kalma ve 5 (%1,3) kişi diğer seçeneği ile

cevaplandırmışlardır. Katılımcılara birden fazla seçenek ile cevap verebilecekleri belirtilmiştir. Toplam katılımcınının 102 olduğu soruda yanıt verilen sayı ise 392 olmuştur. Buna göre; hareketli içeriklerin yer aldığı oyun türü olan macera, en yüksek frekansla belirlenmiş olup, ikinci sırada aksiyon oyun türü tercih edilmiştir.

Tablo 4. 14. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların En Çok Etkilendikleri Dijital Oyunlar*

Tema	Kod	<i>f</i>	%
Tercih edilen oyun türleri	God of War	1	0,5
	League of Legends	14	6,9
	Fortnite	7	3,5
	The Witcher	4	2,0
	Red Dead Redemption	2	1,0
	Minecraft	20	9,9
	Candy Crush Saga	32	15,8
	Knight Online	7	3,5
	Counter-Strike	14	6,9
	PUBG	45	22,3
	GTA	10	5,0
	FİFA	14	6,9
	PES	12	5,9
	Brawl Stars	10	5,0
	Farcry	1	0,5
	Battlefield	3	1,5
	Diğer	6	3,0
Toplam	202	100,0	

Çoklu yanıt olduğu için toplanan sayısı "f" örneklem sayısını geçmektedir

Yanıtların güvenilirliğini sağlamak için dijital oyun türleri ile, dijital oyunlar karşılaştırılmıştır. Katılımcılara en çok etkilendikleri oyunlar nelerdir? sorusu sorulmuştur. Buna göre katılımcılara, "Dijital oyunların hangilerinin sizi daha çok etkilediğini düşünüyorsunuz?" sorusunu yönelttiğimizde Tablo 4.14.' de verilen yanıtlar ortaya çıkmıştır. Katılımcılara birden fazla seçenek ile yanıt verebilecekleri belirtilmiştir. Anketteki bu soruya 102 katılımcıdan 92 kişisi soruyu cevaplamıştır.

Tablo 4.14.'de katılımcılardan 1 (%0,5) kişi God of War, 14 (%6,9) kişi League of Legends, 7 (%3,5) Fortnite, 4 (%2,0) kişi The Witcher, 2 (%1) Red Dead Redemption, 20 (%9,9) kişi Minecraft, 32 (%15,8) kişi Candy Crush Saga, 7 (%3,5) kişi Knight Online, 14 (%6,9) kişi Counter-Strike, 45 (%22,3) PUBG, 10 (%5) kişi GTA, 14 (%6,9) FİFA, 12 (%5,9) kişi PES, 10 (%5) kişi Brawl Stars, 1 (%0,5) kişi Farcry, 3 (%1,5) kişi Battlefield ve 6 (%3) kişi diğer seçeneğini ankette belirtmiştir. Toplam katılımcınının 92 olduğu soruda soruya cevap verilen sayı ise 202 olmuştur.

Buna göre, türler ile oyunlar birbirleri ile özdeşleşmektedir. Ayrıca en çok tercih edilen oyun olan "PUBG" oyunu çoklu oyuncu modunda oynanan bir oyun olarak düşündüğümüzde bireyler arasında iletişim ve sosyalleşmede etkin olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 4. 15. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Oynadıkları Dil*

Tema	Kod	f	%
Dijital oyunları oynadıkları dil	Türkçe	98	68,1
	İngilizce	45	31,3
	Fransızca	0	
	Almanca	1	0,7
	Diğer	0	
	Toplam	144	100,0

Çoklu yanıt olduğu için toplanan sayısı "f" örneklem sayısını geçmektedir

Dijital oyunların ara yüzü birden fazla dil ile kullanıcılara sunulmaktadır. Ayrıca çoklu oyuncu modlarında kullanıcılar farklı kültür ve coğrafyalarla oyun içerisinde karşılaşarak eşleşmektedirler. Buna göre, dijital oyunlarla sosyalleşmenin evrenselliği ulaştığı, araştırma kapsamında bu evrenselleşmenin hangi dillerde olduğunu öğrenmek için "Dijital oyunları oynadığınız dil nedir?" sorusuna cevap aranmıştır.

Buna göre, Tablo 4.15.' de verilen yanıtlar ortaya çıkmıştır. Katılımcılara birden fazla seçenek ile yanıt verebilecekleri belirtilmiştir. 102 katılımcıdan 98 (%68,1) kişi Türkçe, 45 (%31,3) kişi İngilizce, 1 (%0,7) kişi Almanca olarak cevap vermiştir. Fransızca ve diğer seçenekleri katılımcılar tarafından işaretlenmemiştir. Toplam yanıt verilen sayı ise 144 olmuştur.

Buna göre, katılımcılar ana dilinde ve bazı katılımcılar farklı dillerde de oyun oynadıklarını belirtmiştir. Dijital oyunlar global bir düzen içinde gelişmekte ve üretilmektedir. Dijital oyunların hedefi genelde tüm bireylere ulaşmaktır. Bu kapsamda evrensel dil olan İngilizceyi arayüzünde varsayılan dil olarak kullanmaktadır. Katılımcıların dijital oyunlarda İngilizce dili ile karşılaşmaları dijital oyunlarının tamamına yakının bu dili kullanmasıyla açıklanabilir.

Tablo 4. 16. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunları Oynadıkları Mod*

Tema	Kod	f	%
Dijital oyunları oynanan mod	Tek oyunculu	50	45,5
	Çok oyunculu	60	54,5
	Toplam	110	100,0

Çoklu yanıt olduğu için toplanan sayısı "f" örneklem sayısını geçmektedir

Dijital oyun oynayan katılımcılar farklı dillerde oyunlar ile bireysel ya da birden fazla kullanıcıyla etkileşim içinde olabilirler. Bu düşünceyle katılımcılarımızın bu etkileşimin içinde olup olmadıkları ve çevrim içi etkileşimin getirdiği sosyalleşme kavramlarını

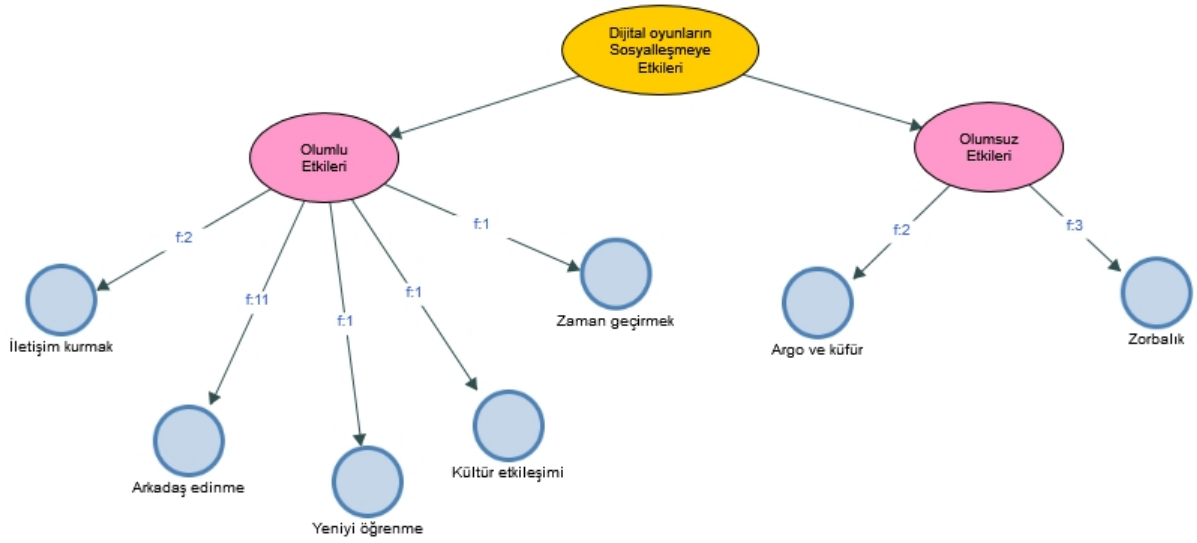
sorgulamak amaçlı katılımcılara; “Dijital oyunları aşağıdaki teknoloji aracıyla oynarım” sorusunu yönelttiğimizde Tablo 4.16’ da verilen cevaplar ortaya çıkmıştır. Katılımcılara birden fazla seçenek ile yanıt verebilecekleri belirtilmiştir. Katılımcıların 50’si (%45,5) tek oyunculu olarak yanıt vermiştir. 60 (%54,5) katılımcı ise çoklu oyuncu yanıtını vermiştir. Toplam yanıt verilen sayı ise 110 olmuştur.

Buna göre, katılımcıların en yüksek oranda tercih ettikleri mod çoklu oyuncu modu olmuştur. Çoklu oyuncu modların da bireyler dijital oyunlarda birbirleriyle etkileşim içinde olurlar. Çevrim içi etkileşimin olduğu yerlerde sosyalleşmenin üst düzeyde gerçekleştiğini söyleyebiliriz.

Tablo 4. 17. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Sanatsal Paylaşımları*

Anket Maddeleri	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim yok	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Belirtmeyen	Toplam	Ortalama	Standart Sapma
	f %	f %	f %	f %	f %	f %	f %	\bar{x}	s
12.18. Dijital oyunlar içerisinde gördüğüm ve sanat tarihinde yer etmiş mekânları arkadaşlarımla paylaşıyorum	17 16,7	26 25,5	19 28,6	25 24,5	14 13,7	1 1	102 100	2,93	1,32

Dijital oyunlar ve görsel sanatlar eğitimi çerçevesinde, “Dijital oyunlarda geçen sanat imgelerini arkadaşlarıyla paylaşıyor mu?” sorusunun cevabı aranmaya çalışılmıştır. Anketteki bu madde Tablo 4.17. de verilmiştir. Bu kapsamda tüm katılımcıların cevaplarının aritmetik ortalaması ($\bar{x} = 2,93$) olarak görülmektedir. Çoklu oyuncu modu katılımcılar tarafından genellikle tercih edildiği için dijital oyunlar içerisinde gördüğü ve sanat tarihinde yer etmiş mekanların farkındalığıyla paylaşımlarda bulunmaktadır.



Şekil 4. 3. Dijital oyunların sosyalleşmeye etkisi

Bu bağlamda, katılımcıların dijital oyunlar ile sosyalleşme kavramlarına ait seçimlerinin ve isteklerinin olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca nitel veri setinde yer alan odak grup görüşmeyle katılımcıların dijital oyunlar ile sosyalleşmenin katkılarına yönelik görüşlerinin bulguları aşağıda yer almaktadır:

“Dijital oyunların grup ya da bireysel sosyalleşmeye katkısı var mıdır? (Evet ise bunlar nelerdir? Hayır ise sebepleri nelerdir?)” sorusuna: Şekil 4.3.’te 12 katılımcının olduğu odak grup görüşmesinde düşüncelerine yer verilmiştir. Katılımcıların çalışmaya yönelik büyük oranda olumlu ifadeleri kullandıkları görülmüştür. Olumlu etkileri içerisinde; “iletişim kurmak” (f: 2), “arkadaş edinmek” (f: 11), “yeni öğrenme” (f: 1), “zaman geçirmek” (f: 1), “kültür etkileşimi” (f: 1) ifadeleri yer almıştır. Bunların dışında olumsuzluk bağlamında, argo ve küfür (f: 2), ve zorbalığa (f: 3) yönelik ifadeler katılımcılar tarafından kullanılmıştır. Dijital oyunların sosyalleşmeye katkısının olumlu ve olumsuz etkisiyle ilgili olarak öğrencilerle yapılan görüşmelerden doğrudan alıntılar aşağıdaki gibidir:

Sosyalleşmeye katkısı vardır. Benim Adana’dan Isparta’dan Antalya’dan arkadaşlarım oyun üzerinden oldu. Gerçek hayatta gördüğüm bazılarıyla gayet iyi insanlar. Kötü insanlar ile de karışabiliyorsunuz ama İnternet böyle bir ortam iyisi de var kötüsü de var yapamayacağınız şeyler var İnternet ortamında. Genellikle herkese onları yapmaya çalışır. Gerçek hayatta söyleyemeyeceğiniz şeyleri takma ad kullanarak söyleyebilirsiniz. Oyun içerisinde nick kullanılmaktadır. Bu tür insanlar kendilerini gizleyerek oyun içerisinde küfür edebilmektedir. Bu olay çok can sıkıcı bir durum ama genelde oyunlar bu sistemi düşünmüştür. Ben sistemi vardır. O kişiyi şikâyet edebilirsiniz, tekrar oyun içerisinden karşılaşmazsınız. Dijital oyunlarda iki tip insan var kendin hakkında bilgi veren ve bilgi vermeyen. Ben genelde kendim hakkımda bilgi vermiyorum. Oyun içinde arkadaşlarım oldu ve onlarla görüştüğüm oldu. (Ö1)

Orada arkadaş ekleyebiliyoruz. Arkadaşlar ile iyi zamanlar geçirebiliyoruz. Telefonla falan bazen aramamıza gerek olmuyor oyun içerisinde iletişimi geçebiliyoruz. Daha iyi oluyor. Bende oyun içinde arkadaşlıklar edindim. Olumsuz yönü ise argo ve küfür oluyor fakat bununla ilgili oyun içerisinde engelleme oluyor. (Ö4)

Mesela oyunda tanıştığım arkadaşlarım var onunla tanışıp beraber iletişime girerek oyun oynuyoruz. Oyunda tek başınıza oynadığımız zaman zevk almıyorsunuz tek kişilik oyun değilse. (Ö12)

Bu bağlamda, odak grup görüşmesinde katılımcılar oyunlar içerisinde arkadaşlıklar edindiklerini söylemişlerdir. Hatta iletişim aracı olarak dijital oyunları kullanılabilirliğini dile getirmişlerdir. Dijital oyunlar ile sosyalleşme kavramında olumsuz durumların doğabileceğini görülmüştür. Odak grup görüşmede (Ö1) kodlu katılımcı aşağıda yer alan şekilde görüşünü bildirmiştir.

Bu tür insanlar kendilerini gizleyerek oyun içerisinde küfür edebilmektedir. Bu olay çok can sıkıcı bir durum ama genelde oyunlar bu sistemi düşünmüştür. Ban sistemi vardır. O kişiyi şikâyet edebilirsiniz, tekrar oyun içeresiden karşılaşmasınız

Dijital oyunlarda olumsuz davranışlara maruz kalan katılımcılar oyun içerisinde bu gibi durumları engelleyebildiğini ifade etmişlerdir. Genel olarak değerlendirdiğimizde odak grup görüşmelerine katılan katılımcılar dijital oyunlar ile sosyalleşip yeni arkadaşlıklar edinebildiklerini ve memnuniyetlerini bildirmişlerdir.

4.6. Araştırmanın Altıncı Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın altıncı alt problemi olan “Dijital oyunların, sanatı ve sanat tarihini öğrenmelerine katkısına yönelik ortaöğretim öğrencilerinin görüşleri nelerdir?” sorusuna anket formundaki 12. madde kapsamında 12.7., 12.11., 12.13., 12.14., 12.17. maddeleriyle cevaplar aranmıştır. Altıncı alt probleme yönelik bulgular aşağıdaki yer almaktadır:

Tablo 4. 18. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunların Sanatı ve Sanat Tarihi Öğrenmelerine Yönelik Görüşleri*

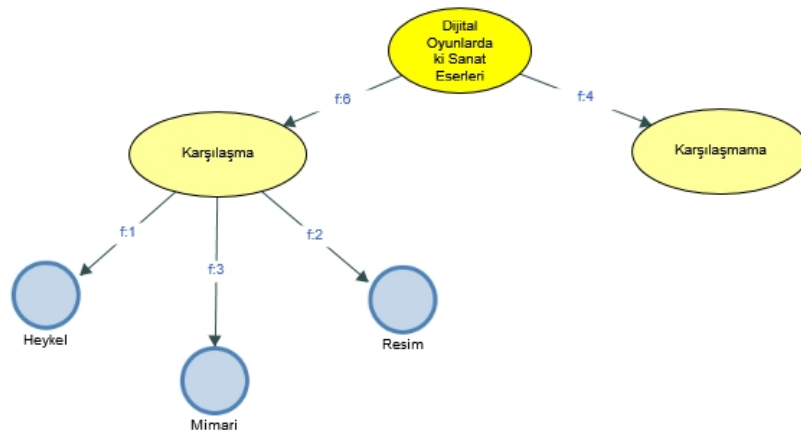
Anket Maddeleri	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim yok	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Belirtmeyen	Toplam	Ortalama	Standart Sapma
	f %	f %	f %	f %	f %	f %	f %	\bar{x}	s
12.7. Oynadığım dijital oyunlardaki mekânları araştırıyorum.	25 24,5	25 24,5	12 11,8	28 27,5	11 10,8	1 1	102 100	2,75	1,38
12.11. Dijital oyunlardaki tarihi mekânlar/içerikler o yerler hakkında merakımı geliştiriyor.	15 14,7	20 19,6	17 16,7	41 40,2	8 7,8	1 1	102 100	3,07	1,23

(devamı arkadadır)

(devamı)

Anket Maddeleri	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim yok	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Belirtmeyen	Toplam	Ortalama	Standart Sapma
	f %	f %	f %	f %	f %	f %	f %	\bar{x}	s
12.12. Dijital oyunlarda karşılaştığım sanatsal terimlerin ne anlama geldiğini araştırıyorum.	18 17,8	20 19,6	18 17,6	33 32,4	11 10,8	2 2	102 100	2,99	1,31
12.13. Dijital oyunlarla ilgili sanatsal çalışmaları sosyal medya sayfalarından takip ediyorum.	20 19,6	28 27,5	15 14,7	27 26,5	11 10,8	1 1	102 100	2,81	1,32
12.14. Dijital oyunlar çevremdeki sanat eserlerini fark etmemde yardımcı oluyor.	18 17,6	25 24,5	21 20,6	31 30,4	4 3,9	3 2,9	102 100	2,78	1,19
12.17. Sanat tarihinde bilinen eserleri dijital oyunlarda görmek beni heyecanlandırıyor.	9 8,8	28 27,5	17 16,7	36 35,3	12 11,8	0 0	102 100	3,14	1,20

Katılımcıların dijital oyunların sanatı ve sanat tarihini öğrenmelerine katkısına yönelik görüş maddelerine 12.7., 12.11., 12.13., 12.14., 12.17. yönelik cevaplar Tablo 4.18.'de verilmiştir. Tablo 4.18.'deki maddelerden “12.11. Dijital oyunlardaki tarihi mekânlar/içerikler o yerler hakkında merakımı geliştiriyor”. Aritmetik ortalaması ($\bar{x} = 3.07$) en yüksek ortalamaya sahipken; “12.7. Oynadığım dijital oyunlardaki mekânları araştırıyorum.” aritmetik ortalaması ($\bar{x} = 2.75$) ise en düşük ortalamaya sahiptir. Buna göre, maddelerin ortalamaları karşılaştırıldığında dijital oyunların sanatı ve sanat tarihini öğrenmelerine katkısına yönelik katılımcıların fikirlerinin olmadığı görülmüştür.



Şekil 4. 4. Dijital oyunların sanatı ve sanat tarihini öğrenmeye etkisi

Buna göre, anket araştırmasında katılımcıların dijital oyunlardaki sanat eserlerin farkındalığına sahip olmadıkları söylenebilir. Odak grup görüşmelerdeki katılımcıların dijital oyunlarda ki sanat eserleri hakkındaki görüşleri aşağıdaki yer almaktadır:

“Dijital Oyunlarda gördüğümüz sanat eserleri (Resim, mimari, sanatçı vb.) hakkında ne düşünüyorsunuz? Daha önceden görmüş müydün? Gördüysen nerede karşılaşmıştın? (İnternet, dergi ders kitabı, gazete, reklamlar, dizi, sinema filmi vb.)” sorusuna: Şekil 4.4.’de 12 katılımcının odak grup görüşmedesinki düşünceleri verilmiştir. Katılımcıların çalışmaya yönelik dijital oyunlardaki sanat eserleri ile karşılaştım ifadeleri yer almıştır. Karşılaştım ifadeleri içerisinde; heykel (f: 1), mimari (f: 3), resim (f: 2), sanat dalları yer almaktadır. Bunların dışında dijital oyunlardaki sanat eserleri ile karşılaşmadım (f: 4), ifadeleri araştırma kapsamında gözlemlenmiştir. “Dijital oyunlarda gördüğünüz sanat eserleri nelerdir?” kapsamında sorulan soruya katılımcıların görüşleri doğrudan alıntılarla aşağıda verilmiştir.

Ben bir hamurdan heykel yapma oyunu oynamıştım. Hamurdan heykeller yapıyorduk. Sonra başka bir oyunda duvarlar inşa ediyorduk. Ben bu duvarları yaparken antik Roma dönemi duvarları ve sütunlarını yapıyordum. Oyunlar benim sanata karşı ilgimi artırdı. LOL ile ilgili çok fazla anime izledim manga okudum. Şarkılar çıkardı oyunlarla ilgili onları dinledim. Oyun dünyası şimdi dünyadaki en büyük pazarlardan birisi, ben de bir oyun tasarımcısı olmak isterdim. (Ö1)

Zula oyununda Nemrut’un tarihi yerlerini kullanmışlardı. Yeni yerler görmemiz için bu tarz tarihi yerleri oyun içerisinde genelde kullanıyorlar. (Ö5)

Dijital oyunlarda muhakkak karşılaşmışımdır. Subliminal mesaj olarak kullanıyorlar. Gördüklerimle ilgili araştırma yaptım. GTA’da Pablo Escobar ile oyunda bir yer vardı ben onları araştırdım. Yerde gazeteler ırkçılık ile ilgili yazılar vardı bende onları araştırdım. (Ö10)

Odak grup görüşmesine katılan (Ö5) kodlu katılımcı aşağıda yer alan görüşünü bildirmiştir.

Zula oyununda Nemrut’un tarihi yerlerini kullanmışlardı. Yeni yerler görmemiz için bu tarz tarihi yerleri oyun içerisinde genelde kullanıyorlar.

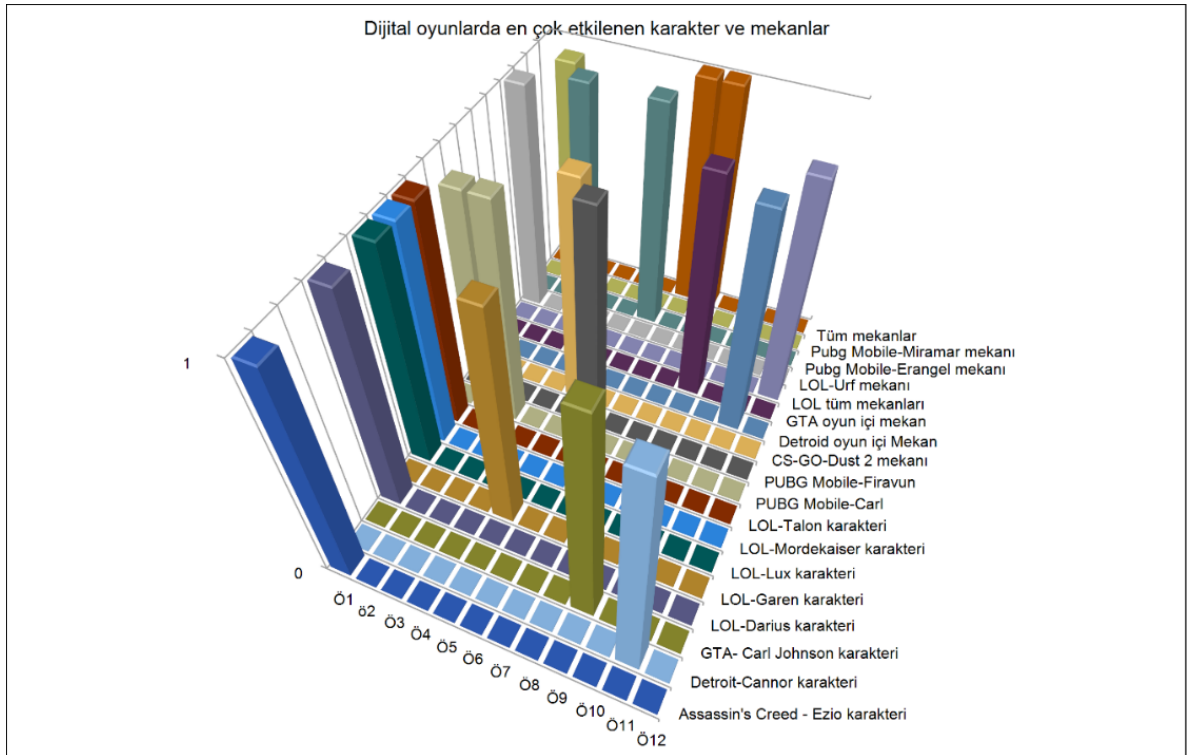
Bu bağlamda, Dijital oyunlarda sanat eserleriyle karşılaştıklarını ifade eden katılımcılar olmuştur. Karşılaşılan sanat eserlerinin isimlerini tüm katılımcılar tanımlayamasa da tarihi bir değer taşıdığını görüşleriyle bildirmişlerdir. Odak grup görüşmesine katılan (Ö10) kodlu katılımcı aşağıda yer alan görüşünü bildirmiştir.

Dijital oyunlarda muhakkak karşılaşmışımdır. Subliminal mesaj olarak kullanıyorlar. Gördüklerimle ilgili araştırma yaptım. GTA’da Pablo Escobar ile oyunda bir yer vardı ben onları araştırdım. Yerde gazeteler ırkçılık ile ilgili yazılar vardı bende onları araştırdım.

Dijital oyunlarda, ciddi oyunlar kavramında gerçekleşen propaganda amaçlı oyunların içerisinde farklı amaçlar içeren düşüncelerin yer aldığını ifade etmişlerdir.

4.7. Araştırmanın Yedinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın yedinci alt problemi olan “Dijital oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin, en çok etkilendikleri karakter ve mekânlar hangileridir?” sorusuna görüşme formundaki “Dijital oyunlardan en çok etkilendiğiniz karakter ve mekânlar nelerdir? Bu karakterleri neden kendinize daha yakın hissettiniz? Sizin karakterinizle benzer yönleri nelerdir?” sorusu ile cevaplar aranmıştır.



Şekil 4. 5. Dijital oyunlarda en çok etkilenen karakter ve mekânlar

Şekil 4.5. incelendiğinde en çok etkilendikleri karakter ve mekânlar hangileridir sorusuna en çok, PUBG ve LOL oyunlarındaki karakterler ve mekânlar olarak görüşler bildirilmiştir. Bunlar mekânlar çerçevesinde; PUBG Mobile- Miramar, PUBG Mobile - Erangel, LOL-Urf, LOL tüm mekânları, GTA oyun içi mekân, Detroid oyun içi mekân, CS-GO- Dust 2 olarak katılımcılar tarafından ifade edilmiştir.

Dijital Oyunlarda en çok etkilenen karakterler ise; PUBG Mobile- Firavun, PUBG Mobile- Carl, LOL- Talon, LOL-Mordekaiser, LOL- Lux, LOL-Garen, LOL-Dairus, GTA-Carl, Detroid- Cannor, Assassin's Creed- Ezio olarak katılımcılar tarafından ifade edilmiştir. Bu kategoriler ile ilgili katılımcıların bazı ifadeleri aşağıda verilmiştir.

Ryotun eski Urf alanı beni etkilemişti. Sınırsız yetenek veriyor Oyun modunda var. Oranın teması tasarımı güzeldi. Ben suikastçi karakterini çok oynarım. Assassin's Creed'deki karakteri Ezio var onu seviyorum. LOL'de ki karakter Mordekaiser, Darius ve Lux, Talon dördü. Talon'u kendime benzetiyorum. Kendinize yakın gelen karakteri seçersiniz onunla bağ kuruyorsunuz Ona

baktığında bir yansımanız oluyor. (Ö1)

PUBG Mobile'deki Carl olabilir yakışıklı ve güçlü olması beni etkiliyor. Bu karakterler kendimi hatırlatıyor. PUBG Mobile'deki Miramar adlı harita tasarım ve görseller açısından hoşuma gidiyor. (Ö2)

GTA San Andreas'teki başkarakteri beğeniyorum. GTA'da görev yapmayı sevdiğim için karakteri artık benimsedim. Kendi hayatımda da görev üstendiğimde sonuna kadar yapmaya çalışırım. Deniz, kumsal benim için önemli olduğu için mekân olarak ta GTA'daki sahiller hoşuma gidiyor. (Ö9)

Detroit oyununda Connor karakterinden etkilenmişim. Mekân olarak Detroit oyunundaki mekânlar beni çok etkiledi. (Ö11)

Dijital oyunları oynayan katılımcılar oyunlarının kendilerini etkilediklerini söylemiştir. Odak grup görüşmeye katılan (Ö9) kodlu katılımcı aşağıda yer alan görüşünü bildirmiştir.

GTA San Andreas'teki başkarakteri beğeniyorum. GTA'da görev yapmayı sevdiğim için karakteri artık benimsedim. Kendi hayatımda da görev üstendiğimde sonuna kadar yapmaya çalışırım. Deniz, kumsal benim için önemli olduğu için mekân olarak ta GTA'daki sahiller hoşuma gidiyor.

Bu bağlamda, katılımcıların, dijital oyunlarda üstlendikleri görevleri tamamlama ve sorumluluk alma bilincini gerçek hayatlarında uygulamaya geçirdikleri söylenebilir. Odak grup görüşmesine katılan (Ö11) kodlu katılımcı aşağıda yer alan görüşünü bildirmiştir.

Detroit oyununda Connor karakterinden etkilenmişim. Mekân olarak Detroit oyunundaki mekânlar beni çok etkiledi.

Bu bağlamda, dijital oyunlar içerisinde yer alan karakterleri sevdiklerini bazen ise bu karakterleri kendilerine yakın hissettiklerini ifade etmişlerdir. Özellikle sanal mekanların hayal güçlerini çok fazla etkilediği ifade edilebilir.

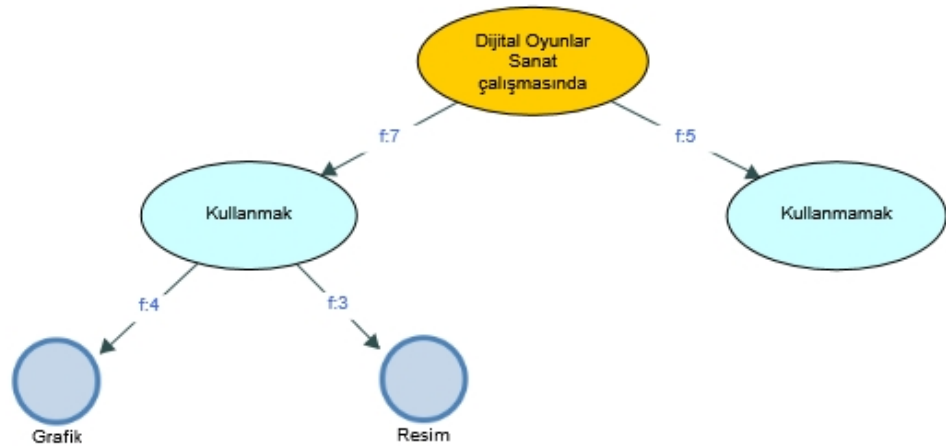
4.8. Araştırmanın Sekizinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın sekizinci alt problemi olan “Dijital oyunların, karakter-mekân yaratma becerilerine yönelik ortaöğretim öğrencilerinin görüşleri nelerdir?” sorusuna anket formundaki 12. madde kapsamında 12.4. ve 12.5. maddeleriyle cevaplar aranmıştır.

Tablo 4. 19. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyunların Karakter-Mekân Yaratma Becerisine Katkısına Yönelik Görüşleri*

Anket Maddeleri	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim yok	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Belirtmeyen	Toplam	Ortalma	Standart Sapma
	f %	f %	f %	f %	f %	f %	f %	\bar{x}	s
12.4. Oynadığım dijital oyunlardaki karakterleri resimlerime yansıtıyorum	17 16,7	33 32,4	12 11,8	27 26,5	9 8,8	4 3,9	102 100	2,78	1,28
12.5. Oynadığım dijital oyunlardaki mekânları çiziyorum.	24 23,5	35 34,3	15 14,7	15 14,7	9 8,8	4 3,9	102 100	2,49	1,27

Dijital oyunların, karakter-mekân yaratma becerilerine yönelik ortaöğretim öğrencilerinin görüşlerini belirlemek amacıyla yönelttiğimiz anket maddesinin 12. Sorusundaki 12.4 ve 12.5. likert ölçeği Tablo 4.19'daki yanıtları vermişlerdir. “12.4. Oynadığım dijital oyunlardaki karakterleri resimlerime yansıtıyorum” aritmetik ortalaması ($\bar{x} = 2.78$) en yüksek ortalamaya sahipken; “12.5 Oynadığım dijital oyunlardaki mekânları çiziyorum.” aritmetik ortalaması ($\bar{x} = 2.49$) ise en düşük ortalamaya sahiptir. Katılımcılar 12.5. maddeye katılmadıklarını belirtmişlerdir Katılımcılar 12.4. maddeye ise fikirlerinin olmadığını belirtmişlerdir. Dijital oyunlardaki mekânların karakterlere göre daha az ilgi çektiği görülmüştür.



Şekil 4. 6. Dijital oyunların sanatsal çalışmalara etkisi

Ayrıca katılımcılara odak grup görüşmede “Dijital oyunlar ile ilgili bir imge, sembol ya da simgeyi, resim çalışmalarınıza yansıtınız mı? Yansıtıysanız neden? Yansıtmadıysanız Neden?” sorularıyla görüşleri alınmıştır. Şekil 4.6.’da 12 katılımcının olduğu odak grup görüşmelerinde katılımcıların ifadeleri yer almıştır.

Dijital oyunları sanat çalışmasında kullanmak (f: 7), kullanmamak (f:5) olarak iki gruba ayrılabilir. Dijital oyunları görsel sanat çalışmalarında kullanan katılımcıların cevapları grafik (f: 4) ve resim (f: 5), sanat dalları olarak ifade edilmiştir. Dijital oyunları sanat çalışmalarına yansıtma kapsamında katılımcıların görüşleri doğrudan alıntılarla aşağıda verilmiştir.

Benim resim çalışmam vardı. Ben silah çizmiştim PUBG Mobile oyunundaki M4 silahını çizdim ve çizim videosu çektim. (Ö2)

Karakterleri çizmeye çalıştım, amblem resmi yaptım. Mobile Legend Oyununda aslan pençesi birçok oyun karakterini hızlı yenebiliyor bende onu çizmiştim. (Ö8)

Daha önceden oynadığım oyundaki karakterleri çizdim hoşuma giden tarafları olduğu için çiziyorum hatta telefonumda bile duvar kâğıdı olarak var. (Ö12)

Odak grup görüşmesine katılan (Ö8) kodlu katılımcı aşağıda yer alan görüşünü bildirmiştir.

Karakterleri çizmeye çalıştım, amblem resmi yaptım. Mobile Legend Oyununda aslan pençesi birçok oyun karakterini hızlı yenebiliyor bende onu çizmiştim.

Dijital oyunları içeren sanat çalışmaları yaptığını söyleyen katılımcılar olmuştur. Odak grup görüşmesine katılan (Ö12) kodlu katılımcı aşağıda yer alan görüşünü bildirmiştir.

“Daha önceden oynadığım oyundaki karakterleri çizdim hoşuma giden tarafları olduğu için çiziyorum hatta telefonumda bile duvar kâğıdı olarak var.”

Öğrenciler oynadıkları dijital oyunlardan etkilendikleri öge ve simgelerini resimlerinde ve kendi aksesuarlarında kullandıklarını ifade etmişlerdir.

4.9. Araştırmanın Dokuzuncu Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın dokuzuncu alt problemi olan “Dijital oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin, hayal dünyasına etkileri nelerdir?” sorusuna anket formundaki 12. madde kapsamında 12.19.,12.21. ve 12.23. maddeleriyle cevaplar aranmıştır. Tablo 4.20. ‘de katılımcıların işaretlemeleri tablolştırılmıştır.

Tablo 4. 20. *Anket Çalışmasına Katılan Katılımcıların Dijital Oyun Etkileri Hakkındaki Görüşleri*

Anket Maddeleri	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim yok	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum	Belirtmeyen	Toplam	Ortalama	Standart Sapma
	f %	f %	f %	f %	f %	f %	f %	\bar{x}	s
12.19. Geçmiş zaman ve mekânda gerçekleşen dijital oyunlarda vakit geçirmek, beni heyecanlandırıyor.	17 16,7	19 18,6	21 20,6	32 31,4	13 12,7	0 0	102 100	3,05	1,30
12.21. Dijital oyunları oynamak benim, duygu, düşünce ve davranışlarımı şekillendiriyor.	14 13,7	26 25,5	24 23,5	28 27,5	10 9,8	0 0	102 100	2,94	1,22
12.23. Dijital oyunlar kendime ait bir dünya yaratmamı sağlıyor.	23 22,5	26 22,5	15 14,7	22 21,6	15 14,7	1 1	102 100	2,80	1,40

Dijital oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin hayal dünyasına etkileri nelerdir? Sorusuna göre katılımcıların görüşlerini belirlemek amacıyla yönelttiğimiz soruda “12.19. Geçmiş zaman ve mekânda gerçekleşen dijital oyunlarda vakit geçirmek, beni heyecanlandırıyor.” aritmetik ortalaması ($\bar{x} = 3.05$) en yüksek ortalamaya sahipken; “12.23. Dijital oyunlar kendime ait bir dünya yaratmamı sağlıyor.” aritmetik ortalaması ($\bar{x} = 2.80$) ise en düşük ortalamayla tabloda görülmektedir.

BEŞİNCİ BÖLÜM: TARTIŞMA SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırma kapsamında izlenen yöntem ve analizlerle elde edilen bulgular doğrultusunda, veriler yorumlanarak diğer araştırmalarla tartışılarak sonuç ve önerilere ulaşılmıştır.

5.1. Tartışma

Bu araştırmada, dijital oyunların görsel sanatlar dersine etkisinin öğrencilerin görüşleriyle belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada dijital oyunların öğrencilerin görsel sanatlar dersine etkisi olup olmadığı incelenmiştir. Gelecekte yapılacak olan farklı evren ve örneklemeler içeren araştırmalar için ise örnek olması amaçlanmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular ve sonuçların görsel sanatlar eğitiminde çeşitli uygulamalarda yeni fikirler için yol göstermesi amaçlanmıştır. Bu araştırma Afyonkarahisar ili Şuhut ilçesindeki ortaöğretim kurumlarında 2020-2021 öğretim yılında öğrenim gören ve lise 11. sınıfta görsel sanatlar dersi alan 102 öğrenciyi kapsamaktadır. Araştırmanın alt problemleri çerçevesinde öğrencilere anket uygulanmış ve odak grup görüşmeleri yapılmıştır. Elde edilen bulgular kapsamında aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Araştırmanın birinci alt problemini oluşturan “Ortaöğretim öğrencilerinin teknolojik alt yapıya sahipliği ve dijital oyunlara ilişkin mevcut durumları nelerdir?” sorusu bağlamında elde edilen bulgular göre, katılımcılara İnternet bağlantısı sahipliğini ölçmek amacıyla yönelttiğimiz soruya, 102 Katılımcıdan 74 (%72,5) kişi evet, 22 (%21,6) kişi hayır olarak cevap vermiştir. Katılımcılardan 6 (%5,9) kişi soruya cevap vermemiştir. Bu sonuç, Türkiye Oyun Sektörü Raporu ile de benzeşmektedir. Türkiye Oyun Sektörü Raporuna (2020) göre Türkiye nüfusunun %79'u İnternet bağlantısına sahiptir (s.49). Dünya genelinde İnternet kullanımına baktığımızda ise “We Are Social ve Hootsuite” araştırması karşımıza çıkmaktadır. “We Are Social ve Hootsuite” tarafından yayınlanan Digital in 2020 Global Overview Raporunda ise 7,75 milyarlık dünya nüfusunun dünya üzerindeki toplam İnternet kullanıcı sayısı 4.54 (%59) milyardır (s.8). İnternetin yaygınlaşmasıyla dijital oyunlara ulaşım hızlanmıştır. Ayrıca dijital oyunların kâr amacı gütmemesi ekonomiyi büyük oranda etkilemeye başlamıştır. Newzoo isimli şirketin oyun pazarlarına dayalı araştırma verilerine göre, dijital oyun pazarı 2020 yılında 159,3 milyar dolar seviyesine gelmiştir (Newzoo, Global Game Markey Report Free Version 2020, s.15). Dijital oyunların global piyasada etkisi oldukça fazladır. Teknolojinin ilerlemesiyle, İnternetin hızı doğrusal oranda artış göstermiştir. İnternet teknolojisi araçlarının ucuzlaması ise toplumların daha kolay ulaşılabilirliğini ve kullanılabilirliğini etkilemiştir. Araştırma kapsamında katılımcılara

uygulanan ankette çoğunluğunun İnternete ulaşabildiği sonucuna varılmıştır. Teknoloji ve İnternetin yaygınlaşmasıyla dijital oyunları oynama araçları da çeşitlenmiştir. Buna göre, katılımcılara; “Dijital oyunları oynadığınız araçlar nelerdir?”, sorusu yöneltmiş en yüksek oranla (%68,4) akıllı telefon maddesi seçilmiştir. Araştırmada bulunan bu bulgu Türkiye Oyun Sektörü Raporu’yla da (2020) örtüşmektedir. Türkiye Oyun Sektörü Raporu’nda yer alan AdColony ve Global Web Index’in (2020) araştırmasına göre; “Türkiye’deki tüm İnternet kullanıcılarının %84’ünün en az bir cihaz ile mobil oyun oynadığını göstermektedir” (s19). We Are Social ve Hootsuite tarafından yayınlanan Digital in 2020 Global Overview raporunda ise dijital oyun oynanan araçlarda %69 ile ilk sırada akıllı telefonlar yer almaktadır (s.63). Dijital oyunlara ulaşmanın kolaylaşması daha fazla kitleye ulaşmasını hızlandırmıştır. Mobil oyunlar ve ücretsiz oyunlar bu hızlanmaya ivme kazandırmıştır. Tomak’ a (2020) göre;

Dijital oyun sektöründe oyuncular; İnternet ve web teknolojilerindeki gelişmeler yanında cep telefonlarının artan rekabet piyasasında yüksek teknik özelliklerde uygun fiyatlarda satın alınabilmesi nedeniyle oyun konsolları ve bilgisayarlar aracılığıyla oynanan oyunlar yerine, istenildiği zaman ve mekânda oyun oynanabilir kolaylıkta ve erişilebilirlikte olması vesilesiyle mobil cihazları daha çok tercih etmeye başlamışlardır (s.2016)

Dijital oyunlara birden fazla araç ile sahip olunabilir. İnternetin yaygınlaşması CD, DVD, Blu-ray, kartuş ve kaseti geriye bırakmıştır. Buna göre, araştırma kapsamında katılımcılara, “Dijital oyunları hangi uygulamalar üzerinden oynuyorsunuz?”, sorusunu yönelttiğimizde, 80 (%51,6) kişi Google Play seçeneğini işaretlemiştir. Araştırma kapsamında ankete katılan katılımcıların geneli dijital oyunlar için kullandıkları araçları yoğunlukla telefon olarak cevaplandırmışlardır. Katılımcıların Google Play platformunu kullanması Android işletim sistemini kullandığını göstermektedir. Google Play platformunda yer alan ücretsiz içerikler, dijital oyunlara ulaşma da kolaylık sağlamaktadır. Dijital oyunlara birden fazla yolla ulaşmak oyunla geçirilen süreyi de daha fazla oyunda ve internette kalma yönünde etkilemektedir. Katılımcılar, dijital oyunları oynama sıklığını belirlemek amacıyla yönelttiğimiz soruya, 43 (%42,2) kişi 1 saatten az, 36 (%35, 3) kişi 1-3 saat, 18 (%17,6) kişi 4-6 saat, 5 (%4,9) kişi de 7 saat üstünde olarak cevaplar vermişlerdir. “We Are Social ve Hootsuite” tarafından yayınlanan Digital in 2020 Global Overview Raporun’da ise herhangi bir araçtan gün içerisinde harcanan zaman dünyada 1 saat 10 dakika olarak listelenmiştir (s.31). “Digital in 2020 Global Overview” Türkiye Raporu’nda ise 16-64 yaş aralığındaki kişilerin gün içerisinde geçirdikleri sürede dijital oyunları 58 dk olarak bulunmuştur (s.22).

Araştırmanın ikinci alt problemini oluşturan “Öğrencilerde, cinsiyet dağılımına göre dijital oyunlara yönelik tutum düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” sorusu

bağlamında elde edilen bulgulara göre öğrencilerin dijital oyun karakterleri ve oyun platformları çizimlerine yönelik görüşleri araştırma kapsamında incelenmiştir. Anket maddelerinden sadece iki maddede anlamlı bir farklılık görülmüş ve araştırma bulgularına yansımıştır. Buna göre; “Dijital oyunlar düşsel öğeleri tasarlayıp kurgulamamda bana yardımcı oluyor.” ve “Dijital oyunların sanatsal gelişimime katkıda bulunduğunu düşünüyorum.” maddeleri erkek öğrenciler tarafından olumlu ifadelerle cevaplandırılmıştır. Kız öğrenciler ise bu iki maddeye olumsuz ifadelerle cevap vermişlerdir. Katılımcıların dijital oyunları oynama sıklığını belirlemek amacıyla yönelttiğimiz soruya erkek katılımcılar daha fazla süre geçirdiği cevabını vermişlerdir. Dijital oyunlarda geçirilen süre arttıkça dijital oyunlar üzerinde genel bilgi de fazlaşmaktadır. Buna göre, erkek öğrencilerin, kız öğrencilere göre daha olumlu cevaplar verdiği görülmektedir. Genel kapsamda düşünüldüğünde öğrenciler dijital oyunların sanatsal gelişimlerine etki edip etmediği ile ilgili bilgi sahibi değildirlir. Bunun asıl nedeni; araştırma kapsamındaki öğrencilerin dijital oyunları sadece eğlence ve zaman geçirmek için kullandıkları, dijital oyunların sanatsal uygulamalarına katkı sağlaması konusunda farkındalıklarının görüşüne varılmaktadır.

Araştırmanın üçüncü alt problemini oluşturan Ortaöğretim düzeyindeki öğrenciler üzerinde yapılan anket çalışmasında “Dijital oyun platformlarındaki oyunların, ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin, yaratıcılığına etkisi var mıdır?” sorusu bağlamında elde edilen bulgulara göre; dijital oyunların yaratıcılık kavramı ile ilgili öğrenciler fikrim yok cevabını çoğunlukla vermişlerdir. Katılımcıların verdiği cevaplardan “Fikrim yok” maddesine bakıldığında bu durumun altından yatan nedenler, dijital oyunlar ve yaratıcılık kavramları hakkında yeterli bilgiye sahip olunmaması ve sanat kavramlarının yeterli bilinmemesi, gerekli teknolojik donanımlara sahip olunmaması gibi sebepler görülmektedir.

Araştırmamız kapsamında yapılan odak grup görüşmede “Dijital oyunlar görsel sanatlar dersi çalışmalarını olumlu ya da olumsuz yönde etkiliyor mu?” sorusuna katılımcıların çalışmaya yönelik büyük oranda olumlu görüşler bildirmişlerdir. Katılımcıların olumlu düşüncelerinden hareketle dijital oyunların konu, içerik ve görsel öğeleri barındırması kişide çağdaş, evrensel bir düşünce ve bakış açısı oluşmasını sağlamıştır. Dijital oyunların her birinde amaç ve hedef unsurları yer almaktadır. Dijital oyunlarda hedefe ulaşmak için gidilen yollar, seçimler ile yapılmakta olup doğrudan ve dolaylı bir öğrenmeye yol açacağı öğrenciler tarafından söylenmiştir. Bu bağlamda; çok yönlü düşünme, strateji ve tasarım oluşturma becerileri gelişmesine destek olduğu gözlemlenmiştir. Dijital oyunlardaki görsellerin kişide uzamsal düşünce ve hayal gücünün gelişmesini besleyerek görsel sanatlar çalışmalarına yansıdığı öğrenciler tarafından ifade

edilmiştir. Özellikle katılımcıların cevaplarında mekân içerisinde karakter çizimlerini uygulama ve geliştirmede katkısının olduğunu ifade etmişlerdir. Bu bağlamda, değerlendirdiğimizde dijital oyunlardaki görsellerin doğrudan ya da dolaylı olarak yaratıcılığa etkisi olduğu gözlemlenmiştir. Dijital oyun türleri geniş bir kapsamda incelendiğinde ciddi oyunlar kavramı geliştirilmiştir. Ciddi oyunlar eğitim amaçlı olarak da kullanılmaktadır. Araştırmaya konu oluşturan oyunlarda görsel imge ve öğelerle oldukça fazla karşılaşmış, sanatsal anlamda imge, öge ve ifadelerde vurgulanmıştır. Dijital oyunların sanatsal olarak nitelendirilmesine dair araştırmalar alanyazında taranmıştır. Dijital oyunlardaki görsellerin hayal gücüne dolayısıyla yaratıcılığa doğrudan etkisi olduğu görülmektedir. Öztürk (2019) “Bilişsel esnekliğin görsel sanatlar eğitimi yoluyla öğrenme ve öğretme süreçlerinde yaratıcı değerlere dönüşümü” adlı makalesinde “Öğrenciler, oyun, sanatsal çalışmalar ve deneylerle düşünce sistemlerini geliştirerek yapıcı, yaratıcı birey kimlikleri oluştururlar. Düşünme, bilişsel gelişimin ve bilişsel esneklik düzeyinin geliştirilmesi açısından gereklidir.” olarak söylemiştir (s.19). Yaratıcılık kavramını ise Çellek’e (2003) göre “Önceden birbiriyle ilişkisi olmayan kavram ve görsel unsurlar arasında bağlantılar kurma yeteneği olarak açıklamaktadır. Ona göre hayal gücü olmadan da düşünce üretilemez. Yaratıcı insan okuyan, gözlemleyen, dinleyen ve araştıran bireydir (s.4).

Araştırmanın dördüncü alt problemini oluşturan “Dijital oyunların, görsel iletişim tasarım becerilerine katkısına yönelik ortaöğretim öğrencilerinin görüşleri nelerdir?” sorusu bağlamında anketten elde edilen cevaplara göre katılımcıların büyük çoğunluğu fikirlerinin olmadığını belirtmişlerdir. Cevapları değerlendirdiğimizde kavramların katılımcılar tarafından bilinmemesi, kavram ve bilgi ilişkisinin kurulamaması olarak yorumlanabilir.

Ayrıca araştırma kapsamında, yapılan odak grup görüşmelerde “Dijital oyun platformlarındaki oyunların görsel iletişim becerileri ve sanatsal yaratıcılığa etkisi sizce nasıldır? Olumlu ve olumsuz yönlerini açıklar mısınız?” sorusu katılımcılara yöneltilmiştir; Katılımcıların çoğunluğu, dijital oyunların görsel iletişim ve tasarım becerilerini olumlu yönde etkilediğini ifade etmişlerdir. Anket ile odak grup görüşme arasındaki fark öğrencilerin odak grup görüşmede daha samimi ve rahat bir şekilde ifade edebildikleri, yapılan çalışmaya daha özenli yaklaştıkları görülmüştür.

Öğrencilerin odak grup görüşmede çalışmaya yönelik büyük oranda; görsel algıya katkısı, hayal gücü, yaratıcı fikirler, sanatsal becerilerin gelişimi, çizim becerisi kapsamında görüşlerini bildirmişlerdir. Dijital oyunlar görsel algıyı geliştirerek sanatsal çalışmalarını doğrudan ve dolaylı olarak etkilemektedir. Örneğin birçok görselle karşılaşan kişi, görsel öğelerden mahrum olan kişiye göre daha fazla hareketli ve hareketsiz öğelerle karşı karşıya

kalacaktır. Birçok yeni fikir ve görsel materyallerle karşılaşan kişinin hayal gücü gün geçtikçe zenginleşir ve zaman içerisinde yeni yaratıcı fikirler ortaya koymaya başlar. Atasoy, Kadayıfçı ve Akkuş'a (2007) göre "Yaratıcı bireylerin en önemli özelliği hayal güçlerinin kuvvetli olmasıdır. Yeni ve özgün ürünler ancak aktif bir hayal gücünün sonucudur" (s.682). Gander ve Gardiner (1998) "Çocuk ve Ergen Gelişimi" adlı kitabında, yaratıcılık kavramını "Yaratıcılık bir amaca ulaşan yeni fakat uygun bir fikrin ya da yaratının ortaya konması ve zaman içinde işlenmesidir" olarak ifade etmiştir (s.356). Bu bağlamda, öğrencinin yaratıcı fikirler sayesinde sanatsal beceri yönünü geliştirip zenginleştirmesine yol açacağı gibi birey görsel zekâ yönünden de gelişim gösterecektir. Howard Gardner tarafından 1993 yılında öne sürülen çoklu zekâ kuramı düşünüldüğünde uzamsal zekâ kavramı görsel algı kavramı ile kesişmektedir. Görsel algının zenginleşmesi uzamsal/görsel zekâsının da gelişmesini imkân yaratmaktadır. Araştırma kapsamında incelenen dijital oyunlarda oyuncunun oyun içerisindeki öğelere, yapılara müdahil olduğu oyunlar gözlemlenmiştir. Ayrıca çizim becerisi tüm bu alt dallar ile birikimli ilerleyerek gelişir ve bu döngü gün geçtikçe daha birikimli hale gelir. Tüm bu etkenler görsel iletişim ve tasarım becerilerini geliştirmeye imkân sağlayacaktır. Dijital oyunların zengin grafikleri ve görsel öğeleriyle oyun içerisinde ve dışında iletişim sunması kullanıcıları kendini çekmektedir. Görsel iletişim ve tasarım becerilerini bilinçli ya da örtük öğrenmeyle daha ileri seviye taşımaktadır. Demirbaş (2012) "Bilgisayar Oyunları, Dijitalleşme ve Sanat" adlı çevrim içi yazısında, yaratıcılık kavramlarını incelemiştir. Minecraft oyunu temasında yazar aşağıdaki olguların tespitini yapmıştır.

"Piksel sanatı" olarak adlandırılan bilgisayar grafiklerinin en küçük birimi olan piksellerin tek tek elle dizilerek resimlerin üretildiği grafik sanatının Minecraft'taki örnekleri, alaylı veya okullu grafikerler tarafından değil ilkokul öğrencisi çocuklar tarafından sunuluyor. Burada dijitalleşmenin sanattaki olumlu bir yönünü, konstrüktivist bir potansiyeli görüyoruz.

Araştırmanın beşinci alt problemi kapsamında; katılımcılara, "Dijital oyunlar ile ilk nasıl tanıştınız?" sorusunu yönelttiğimizde büyük bir çoğunluğu "arkadaşımın aracılığı ile" yanıtını vermiştir. Araştırma kapsamında dijital oyunları oynama eylemi genel anlamıyla bireyin çevresindeki arkadaşlarıyla bütünleşerek ve gruplaşarak oluşmaktadır. Dijital oyunları oynama nedenlerini ankete göre, sorguladığımızda katılımcıların büyük çoğunluğu sosyalleşmek için olduğu cevabını vermişlerdir. Dijital oyun oynayan bireylerin dijital oyunlara yönelmesi yüz yüze iletişimle olduğu gibi sosyal platformlar aracılığıyla da gerçekleşmektedir. Bu anlamda katılımcıların dijital oyunları yüklemesine neden olan sosyal platformları öğrenmek amacıyla yönelttiğimiz soruya en çok tercih edilen ve cevaplanan seçenek, Instangram olmuştur. Digital in 2020 Global Overview Raporu'nda ise dünyada en

çok kullanılan sosyal medya platformlarında Youtube'dan sonra ikinci sırada Instangram'ın yer alması bu sonuç ile örtüşmektedir (s.43).

Dijital oyunlar hızla ilerleyen ve çeşitlenen bir ortam oluşturmuştur. Dijital oyunların çoğalması her kitleye ulaşmasını hızlandırmıştır. Katılımcılara sorulan “Hangi dijital oyun türlerini tercih ediyorsunuz” sorusu ise bunu desteklemek için yöneltilmiştir. Katılımcılara yönelttiğimiz soruda macera oyunları en yüksek orana sahiptir. Dijital oyun türlerini bireysel mi yoksa birden fazla kişiyle aynı zamanda mı oynadıklarını öğrenmek amaçlı “Dijital oyunları hangi modda oynarsınız?” sorusunu yönelttiğimizde çoğunluğu çoklu oyuncu cevabını vermiştir. Genel olarak değerlendirdiğimizde oyuncular, çoklu oyuncu mod ve evrensel oyunlar tercih ettiğinde kendi kültüründen başka kültürler ile iletişime geçmektedir. Araştırma kapsamında; katılımcıların en çok tercih ettikleri tür macera, oyun modu ise birden fazla katılımcı ile oynanan oyunlar olmuştur. Dijital oyun türü ve oyun modunu araştırma kapsamında daha özel bir soruyla belirgin hale getirmek için katılımcılara, “Dijital oyunlarından hangilerinin sizi daha çok etkilediğini düşünüyorsunuz?”, sorusunu yönelttiğimizde en çok tercih edilen PUBG oyun ismi olarak verilmiştir. “Türkiye Oyun Sektörü Raporu”nda ise Türkiye’de 15.730.000 + indirme ile PUBG oyunu ilk sırada yer almıştır (s.57). Digital in 2020 Global Overview Raporu’nda ise en çok aktif kullanıcıya sahip mobil oyun olarak 1. Sırada yer almaktadır (s.202). Görsel öğelerin fazla olduğu oyun türünden biri olan macera oyunları keşif, bulmaca, yenilik ve aksiyon içeren olgularla karşımıza çıkmaktadır. Macera-aksiyon-hayatta kalma oyun türünde olan PUBG oyunu çok oyunculu modda oynanan bir oyundur. Bireyler oyun üzerinde rastgele ya da belirli kişiler ile dünyanın farklı yerinden katılımcılarla aynı bölge üzerinde hayatta kalmaya çalışmaktadırlar. Oyuncular oyun içerisinde birbirleriyle sesli olarak iletişime geçebilmekte ve oyun içi-dışı konularla birbirleriyle serbest bir şekilde konuşabilmektedirler. Bu bağlamda, özellikle çok oyunculu modda oynanan oyunların bireysel ya da grup olarak sosyalleşmeye katkısı olduğu gözlemlenmiştir.

Dijital oyun oynayan katılımcılar farklı dillerde oyunlar ile birden fazla kullanıcıyla etkileşim içinde olabilirler. Araştırmamızda bununla bağlantılı bir diğer soru “Dijital oyunları oynadıkları dil nedir?”, sorusudur. Katılımcılar ana dilinde oyun oynamakla beraber ana dilinden başka bir dil ile de oyunları oynadıklarını belirtmişlerdir. Dijital oyun oynayan katılımcılar dijital oyunlar ile birden fazla kullanıcıyla etkileşim içinde olabilirler. Katılımcılara ayrıca “Dijital oyunlarda geçen sanat imgelerini arkadaşlarınızla paylaşıyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Katılımcıların cevaplarının aritmetik ortalamasında, bu konu hakkında fikirlerinin olmadığı görülmüştür. Dijital oyunlarda karşılaşılan sanat

imgelerin isimleri bilinmemesi buna neden olabilir. Katılımcıların dijital oyunlarda karşılaşılan imgelerin sanatsal bir değere sahip olup olmadığı fikrinde olmadıkları görülmüştür.

Ayrıca araştırma kapsamında yapılan odak grup görüşmede; “Dijital oyunların grup ya da bireysel sosyalleşmeye katkısı var mıdır? sorusu katılımcılara yöneltilmiş; katılımcılar büyük oranla dijital oyunların sosyalleşmeye katkısından bahsetmiştir. Baran (2011) sosyal gelişim kapsamında ele aldığı kitabında oyunu “Oyun çocuğun motor, bilişsel, dil gelişimlerine olduğu gibi sosyal gelişimine de büyük katkı sağlar.” (s.236) demektedir. Öğrencilerin görüşmelerinden elde edilen bulgular Baran’ın oyuna ilişkin açıklaması ile özdeşleşmektedir.

Dijital oyunlar günümüzde bir iletişim aracı olarak kendine yer etmiştir. İletişimin olduğu yerde arkadaşlık kavramları doğmuş, sosyalleşmeyle iyi zaman geçirme ve paylaşma duygularının kazanılmasını sağlamıştır.

Maslow’a göre; bireyin temel ihtiyaçları içinde birinci sırada fizyolojik ihtiyaçlar, ikinci sırada güvenlikte olma, üçüncü sırada ait olma ve sevgi, dördüncü sırada kendine saygı duyma, üst düzey ihtiyaçları içinde ise beşinci sırada bilme ve anlama, altıncı sırada estetik ihtiyaçlar ve yedinci sırada kendi gerçekleştirme ihtiyacı yer almaktadır (Baran, 2011, s.250).

Bu bağlamda arkadaşlık ihtiyacı üçüncü sırada, ait olma ve sevgi basamağında yer almaktadır. Maslow’a göre temel ihtiyaç karşılanmadan bir üst basamağa geçmek olanaksız hale gelecektir. Özellikle arkadaş edinme katılımcıların çoğunun gerçekleştirdiği bir eylem olarak ifade edilmiştir. Yapılan anket sonuçları ve odak grup görüşmelerde bu kapsamda birbirini destekler nitelikte bulgular oluşturmuştur. Bireyler arası sosyalleşmenin sağladığı kültür farkındalığı, doğrudan ve dolaylı olarak bireyler tarafından öğrenilmiştir. Bireyler yeni kavramları bu bağlamda öğrenmişlerdir. Bireyler arası sosyalleşmenin getirdiği olumsuz olaylar da yer almaktadır, fakat dijital oyunlar bu olumsuzluğu engelleme yöntemleriyle kullanıcıların güvenliğini sağlamıştır. Baran (2011) makalesinde sosyalleşmenin faydaları araştırmamızı destekler niteliktedir.

Başarılı bir sosyalleşme sonucunda çocukta iç denetim gelişir. İç denetim, kişinin davranışlarını yönlendirmesi ve gerektiği zaman onları bastırma yeteneğidir. Bu nedenle kişide iç denetim gelişmiş ise yasalar ve toplum zorlamasa da kişi yasaların ve toplumun kurallarına uygun davranışlarda bulunur. Sosyalleştirme bu anlamda, bireye özellikle de çocuğa, üyesi olduğu topluluğun ya da toplumun kültürel değerleri ile ölçülerini öğretme, benimsetme işidir (Baran, 2011,230).

Araştırmanın altıncı alt problemi kapsamında “Dijital oyunların, sanatı ve sanat tarihini öğrenmelerine katkısına yönelik ortaöğretim öğrencilerinin görüşleri nelerdir?” sorusu bağlamında; elde edilen sonuçlar değerlendirildiğinde ankete katılan öğrencilerin cevaplarının ortalamaları, dijital oyunlar içerisinde karşılaşılan sanatsal öge, ifade ve imgeler hakkında fikirleri olmadığı yönündedir. Dijital oyunların gelişiminde kullanıcının estetik

algısına hitap etmek için; yapım aşamasındaki özen ve profesyonellik süresi gittikçe artmış ve bu sayede dijital oyun çeşitliliği, sayısı gün geçtikçe fazlalaşmıştır. Dijital oyun yapım aşamasındaki sanatçılar ve oyun tasarımcıları, sanatın kuramlarını öğelerini imgelerini oyun içinde kullanıp izleyiciyi yani oyuncunun ilgisini çekmeyi amaçlamaktadırlar. Dijital oyun gelişim aşamasında sanatçıların çalışmasıyla bilişsel zenginlik artmış, bu dijital oyunların görselliğine yansımıştır. Günlük yaşamın her anını kuşatan görseller, öğrencilerin yaşamlarını zenginleştirerek öğrenmeyi etkileme gücüne sahiptir. Çağımız multimedya sistemleri ile interaktif grafiklerin neslidir. Bu sistemler öğrencilere dijital yaratıcılık konusunda inanılmaz fırsatlar sunmaktadır (Mamur,2020; 151).

Ayrıca araştırmamız kapsamında yapılan odak grup görüşmelerde “Dijital Oyunlarda gördüğümüz sanat eserleri (Resim, mimari, sanatçı vb.) hakkında ne düşünüyorsunuz? Daha önceden görmüş müydün? Gördüyseniz nerede karşılaşmıştınız? (İnternet, dergi ders kitabı, gazete, reklamlar, dizi, sinema filmi vb.)” sorusuna; katılımcıların çoğunluğu daha önce bu görsellerle karşılaştıklarını ifade etmişlerdir. Karşılaşılan imgelerin heykel, resim ve mimari alanlarında olduğu dile getirilmiştir. Katılımcılar dijital oyunlar içerisindeki sanatsal imgeleri hatırlamakta ve bu imgelerin ilgisini çektiğini belirtmektedirler. Dijital oyun yaratıcılarının sanatsal imgeleri kullanması izleyiciyi kendisine çekmiş ve dijital oyuna karşı bilinenden bilinmeyene, soyuttan somuta çeşitli kavramların benimsemesine ve oyunların sevilmesini sağlamıştır. Bazen ise sevilen bir oyunun içerisinde sanat imgeleri yerleştirilmiş, oyuncuların sanat imgelerine bakışını kalıcı bir şekilde pekiştirilmek istenmiştir. B.F. Skinner’ ın edimsel koşullanmasıyla paralel bir eğilimin olduğu gözlemlenir. B.F. Skinner’ e göre edimsel koşullanma; “Belirli çevresel uyarıcılara karşılık ortaya çıkan tepkiler koşullanabildiğine göre, çevresel uyarıcılardan bağımsız ve içten gelen hareketler ortaya çıkan edimler de koşullanabilir. Davranışların öğretilmesi ya da biçimlendirilmesi için edimsel koşullamadan yararlanılabilir. Davranışların tekrar edilmesi olasılığı olumlu pekiştirme ve olumsuz pekiştirme olmak üzere iki şekilde etkilenir” olarak tanımlanmıştır (Özabacı ve Özmen, 2005).

Araştırmanın yedinci alt problemini oluşturan “Dijital oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin, en çok etkilendikleri karakter ve mekânlar hangileridir?” sorusuna göre, odak grup görüşmelerden elde edilen bulgulara göre çözümlenmiştir. Katılımcılar çoklu oyuncu modunda oyunlar arasındaki karakterleri ve mekânları belirtmişlerdir. Bu oyunlar PUBG, LOL oyunları olarak karşımıza çıkmaktadır. “Digital in 2020 Global Overview Raporu”nda ise Türkiye’de en çok aktif kullanıcıya sahip mobil oyun olarak 1. Sırada PUBG yer almıştır

(s.58). Dijital oyunların popülerliği fazlaştıkça daha çok kullanıcıyı etkilemektedir. Araştırma kapsamında katılımcıların görüşleri de aynı yöndedir.

Araştırmanın sekizinci alt problemini oluşturan “Dijital oyunların, karakter-mekân yaratma becerilerine yönelik ortaöğretim öğrencilerinin görüşleri nelerdir?” sorusu bağlamında, anket içerisinde olan “Oynadığım dijital oyunlardaki karakterleri resimlerime yansıtıyorum” ifadesi hakkında aritmetik ortalama ile fikrim yok seçeneği öne çıkmıştır. “Oynadığım dijital oyunlardaki mekânları çiziyorum.” ifadesinin aritmetik ortalaması da fikrim yok seçeneğine ile örtüşmektedir.

Ayrıca araştırmamız kapsamın da yapılan odak grup görüşmelerinde “Dijital oyunlar ile ilgili bir imge, sembol ya da simgeyi yaptığınız resim çalışmalarınıza yansıtınız mı? Yansıtıysanız Neden? Yansıtmadıysanız Neden?” sorusuna: katılımcıların çoğunluğu grafik ve resim çalışmalarında yansıtıkları ifadesinde bulunmuştur. Aynı zamanda çalışmalarında hiç yer vermeyen öğrencilerin olduğu da görülmektedir. Bunun nedeni bazı öğrencilerin sanatsal çizim ve uygulamalara meraklı ve hevesli olması bazıların ise dijital oyunları sadece eğlence amaçlı kullanması olarak ifade edilir.

Dijital oyunların her kullanıcıya ulaşmasıyla popülerlik hızla artmış ve kendine olan ilgilerin hayran sayfalarının doğmasına sebep olmuştur. Sosyal platformlar ile bireyler oyun içi görüntüleri ve oyun hakkında bilgi ve çalışmalarını farklı platformlar aracılığıyla paylaşmaktadırlar. Dünya çapında kullanılan bir platform olan “Steam platformu” kullanıcılara oyun içi çizimlerinin yer verebileceği bir bölüm sağlamıştır. Araştırmamız içeriğinde en çok etkilenen ve tercih edilen oyun olan PUBG oyunundaki karakterin çizim aşaması Youtube platformu içinde 14 Ağustos 2019’da yayınlanmış olan videonun 2 milyonu aşkın bir izleyiciye ulaştığı görülmüştür (<https://youtu.be/V7JaJ70KaLE> 19.04.2021). Ayrıca PUBG oyunun PUBG Lite oyun moduna ait bir çizim yarışması da yapılmıştır (<https://lite.pubg.com/2019/06/14/winners-of-the-fan-art-festival/> 19.04.2021).

Alanyazın incelendiğinde; dijital oyunlarının eğitimde kullanılabilirliğine yönelik yapılan çalışmalarda yer almaktadır. Eğitsel dijital oyunlar kapsamında yapılan araştırmalarında eğitim ve öğretimin etkilediğiyle ilgili benzer bir bulguyu, Korkmaz (2018)’da çalışmasında tespit etmiştir, oyun hazırlama etkinliği sayesinde işlenen fen bilimleri dersinin öğrencilerin öğrendiklerini hatırlamalarını kolaylaştırdığını, süreç içerisinde eğlenerek aktif katılımın sağlandığı başarı düzeylerini artırdığını belirtmiştir. Dönmez Usta ve Turan Güntepe (2019) öğretmen adayları üzerine yaptığı çalışmada dijital oyun tasarım sürecindeki çabanın öğrenmeyi olumlu yönde etkilediğini ve öğrenmede

eğlenceli bir yol olduğunu belirtmiştir.

Araştırmanın dokuzuncu alt problemini oluşturan “Dijital oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerin hayal dünyasına etkileri nelerdir?” sorusu bağlamında, yapılan likert ölçeğinde öğrencilerden alınan cevaplarda fikir sahibi olmadıkları görülmüştür. Bunun sebebi olarak öğrencilerin dijital oyunları eğitim ve öğretim amaçlı değil zaman geçirme kavramı içerisinde görmeleridir. Halbuki öğrencilere dijital oyunlardan görsel sanatlar eğitimi amaçlı nasıl kullanabilecekleri öğretilirse bu farkındalığın bilincine ulaşacakları öngörülmektedir. Bu bağlamda, görsel iletişim ve tasarım becerilerinin ve görsel okur yazarlık yetilerinin geliştirilmesi ve çeşitli dijital uygulamalarla pekiştirilmesi hedeflenmelidir.

İnternet ve teknoloji hayatın içerisinde yerini almaktadır. Katılımcılar genel itibari ile dijital oyunlar oynamakta ve hoş vakit geçirmektedirler. Dijital oyunları ve görsel sanatlarda uygulama ve tasarım becerilerinin gelişmesine yönelik çok fazla ilişkilendiremedikleri görülmüştür. Bu kapsamda dijital oyunların görsel sanatlar dersi ile ilişkilendirip ilişkilendirmeyeceği konusunda herhangi bir fikrine ya da bilincine sahip olmadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma kapsamındaki tüm bulguların sonucunda dijital oyunların öğrencilerin üzerinde olumlu bir etkisinin olduğu gözlemlenmiştir. Ancak bu etkiyi öğrencilerin nasıl kullanacakları ve etkin hale getirecekleri hakkında bilgileri yoktur. Bu olumlu etki görsel sanatlar eğitimi kapsamında işlevselliğe ve dijital uygulanabilirliğe ulaştırılmalıdır. Dijital oyunların öğrencilerin ulaşılabilirlik esasına göre; görsel sanatlar dersi kapsamında fayda sağlayacağı ve verilebilecek dijital eğitimlerle bilinçli şekilde dijital oyun tasarım ilkelerinden sanat tarihine kadar farklı alanlarda öğrenme ve uygulamalarına destek olacağı düşünülmektedir.

5.2. Öneriler

5.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler

Çağımızda teknolojinin tarımdan sanayiye, eğitimden sanata birçok alanda kullanılması doğal olarak bireylerin dijitalleşen dünyaya ilgisini arttırmıştır. Dijital dünyanın zengin ve sanal içeriği dijital oyunların görsel öğelerini de çeşitlendirmektedir. Görsel sanatlar eğitimi ilerleyen teknolojiye ayak uydurmalı ve ciddi oyunlar kapsamında kendini geliştirerek eğitimin bir parçası haline getirmelidir. Özellikle görsel sanatlar öğretmenlerinin bu kapsamda eğitilerek öğrencilerine sadece eğlenme amaçlı değil öğrenme ve tasarlama amaçlı dijital oyunlardan nasıl faydalanabileceği öğretilmelidir. Bu bağlamda, görsel sanatlar eğitiminin dijital oyunlar ile entegrasyonu temelinde şunlar önerilebilir.

- Görsel sanatlar eğitimcilerinin dijital oyun teknolojisini bilmesi, oynaması ve yaratması için teknolojinin yardımı ile kurslar, hizmet içi eğitim modülleri, seminerler ve çalıştaylara katılması sağlanabilir. Bu bağlamda, görsel sanatlar eğitimcileri dijital oyun teknolojisini kullanarak görsel sanatlar eğitiminin de tasarım ve yap öğren uygula moduyla öğrencilerini etkin hale getirebilirler.
- Dijital oyunlar birçok kullanıcıya ulaşarak teknoloji kullanımında kendine üst sıralarda yer etmiştir. Görsel sanatlar eğitimi zor anlaşılan kavramları ve olguları dijital oyunlar sayesinde daha kolay ve zevkli bir hale getirebilir. Ayrıca dijital oyunların görsel öğeleri sanat eleştirisi ve estetik öğrenme alanında sınıf içerisinde kullanılabilir.
- MEB bünyesinde dijital oyunlar ile içerikler üretilmeli ve var olan veriler en son teknolojiyle güncellenmelidir. Yapılan yenilikler ve üretilen içerikler öğrencilere ulaştırılmalıdır. Yeni çıkan içeriklerin öğrenciler tarafından takip ve görseli okuma alışkanlıklarının artırılması sağlanabilir. Buna göre, öğrencilerin güvenilir kaynaklardan bilgi ve veri elde etmesi daha kolay olmakla birlikte bilgi kirliliği ortadan kalkabilir.
- Öğrencilerin birbirleri ile dijital oyunlar hakkında içerik paylaşabilecekleri bir ortam hazırlanabilir. Bu bağlamda, öğrenciler birbirleriyle iletişime geçerek yeni fikirler geliştirebilecek ve bu fikirleri paylaşabileceklerdir.
- Dijital oyunlar ve görsel sanatlar eğitimi ile ilgili yarışmalar düzenlenebilir. Dijital teknolojiye dayalı sergi salonları ve sanal sergiler düzenlenebilir. Bu alanda çalışmak isteyen öğrenciler teknolojik ekipmanlarla teşvik edilebilir. Var olan içeriklere öğrencilerin ulaşılabilirliği MEB tarafından sağlanabilir. Bu bağlamda, öğrencilerin güdülenerek bilinçli ve yaratıcı bilgiler kazanmaları desteklenebilir.
- Görsel sanatlar öğretim programı, MEB bünyesindeki Bilişim Teknolojileri, Medya okuryazarlık dersleri ile iş birliği içinde olmalıdır. Görsel Sanatlar öğretim programı amaçları kapsamında kazanımlar değerlendirilmeli ve dijital oyunlar ile ilgili kazanımlar eklenmelidir. Ayrıca ders dışı kurslar ile kazanımlar uygulama boyutuna getirilmelidir.
- Dijital oyunların görsel sanatlar eğitiminde kullanılabilmesi için görsel sanatlar dersi atölyelerinin bilgisayarlar donanımları ile zenginleştirilmesi gerekmektedir. Bu sayede dijital oyunların görsel sanatlar eğitimine entegrasyonu daha etkili hale gelecektir.
- Dijital oyun platformları takip edilerek görsel sanatlar eğitimi kazanımlarıyla eşleştirilmelidir. Dijital oyunların görsel sanatlar eğitiminde nasıl kullanılabileceği ile ilgili yurt içi ve yurt dışı araştırmalar yapılarak örnekler gösterilmelidir.

- Dijital oyunlar ve görsel sanatlar eğitimi kapsamı dışına çıkılarak konu genişletilebilir ve disiplinler arası yaklaşımlar benimsenebilir.
- Dijital oyunları üretmede kullanılan oyun motorları görsel sanatlar eğitimi çerçevesinde öğrencilere öğretilir. Öğrenciler dijital oyunlarda karakter ve mekânsal düzenlemeleri sanatsal bir algıyla düzenleyebilir hale getirebilir.

5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Bu araştırma sadece Afyonkarahisar ili Şuhut ilçesinde 102 katılımcı örnekleme ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma farklı şehirler ve ilçeler üzerinden farklı gruplarla çalışılabilir.
- Yapılacak olan çalışmalarda dijital oyunların görsel sanatlar eğitimi ile ilişkisi öğrenciler, öğretmen adayları, öğretmenler ve uzman görüşleri çerçevesinde de incelenebilir.
- Yapılan araştırma içerisinde eğitsel dijital oyunlar araştırılmış ve ortaya çıkarılmıştır. Gelecekte yapılacak olan çalışmalarda eğitsel dijital oyunların görsel sanatlar dersine katkıları değerlendirilebilir, yeni eğitsel dijital oyunlar programlanabilir ve yazılımlar geliştirilebilir.

KAYNAKÇA

- Akbulut, H. (2019). Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu: Binark M., Bayraktutan Sütçü G. ve Fidaner I. B. (Ed.) *Gelenekselden dijital, mekandan uzama oyun kültürü* içinde (1. Baskı 25-82). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- And, M. (2007). *Oyun ve bugün*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- “Animal Crossing: New Horizons” [Resim]. <https://animalcrossingworld.com/guides/new-horizons/jolly-redds-art-real-genuine-vs-fake-forgery-cheat-sheet/> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “Aquasomnia, U. Tokura-2019” [Resim]. <https://www.gnews.com/gaming/the-most-amazing-minecraft-sculptures-that-have-topped-reddit/> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Artut, K. (2006). *Sanat eğitimi kuramı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- “Art Sqool” [Resim]. <https://www.nintendo.com/games/detail/art-sqool-switch/> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “Assassin’s Creed II” [Resim]. https://i.ytimg.com/vi/AT4InU5e_D0/maxresdefault.jpg sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “Assassin's Creed: Brotherhood” [Resim]. https://www.youtube.com/watch?v=vAFd2CaexTA&ab_channel=Jo%C3%A3oFar%20ia sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “Assassin’s Creed Odyssey-1” [Resim]. <https://www.pinterest.es/pin/784822672547798366/> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “Assassin’s Creed Odyssey -2” [Resim]. https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Athenian_Treasury sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “Assassin's Creed Origins” [Resim]. <https://tr.pinterest.com/pin/661536632736909259/> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Atasoy, B., Kadayıfçı, H., & Akkuş, H. (2007). Öğrencilerin çizimlerinden ve açıklamalarından yaratıcı düşüncelerinin ortaya konulması. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(4), 679-700.
- Aykaç, N. (2005). *Öğretme ve öğrenme sürecinde aktif öğretim yöntemleri*. İstanbul: Naturel Yayın.

- Aypay, A., Cemaloğlu, N., Sarpkaya, R., Ellez, A.M., Şahin, B., Tomul, E., Yolcu, H., Karakaya, İ., Baştürk, R., Turgut, Y. (2009), *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- Bakar, A., Tüzün, H. ve Çağiltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35), 27-37.
- Baki, A., ve Gökçek, T. (2012). Karma yöntem araştırmalarına genel bir bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi* (elektronik), 11(42), 1-21.
- Baltacı, A. (2018). Nitel araştırmalarda örnekleme yöntemleri ve örnek hacmi sorunsalı üzerine kavramsal bir inceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(1), 231-274.
- Baran, G. (2011). Çocuk Gelişimi: Aral, N. ve Baran, G. (Ed.) *Çocuk gelişimine giriş* içinde (1. Baskı 17-49). Ankara: Ya-Pa Yayınları
- Bardak ve Topaç (2019). Oyun ve oyun materyalleri çocuk gelişimi lisans programı. http://auzefkitap.istanbul.edu.tr/kitap/cocukgelisimilisans_ao/oyunveoyunmateryalleri.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Bass T. (Senarist) William Acks, Sam LaCroix, France Costrel, Melissa Wood. (Yönetmen). (2020). 1-6. Bölüm [Netflix belgesel]. *High Score*. USA: Netflix
- Baykoç Dönmez. N. (2000). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Bayraktutan Sütçü, G. (2019). Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu: Binark M., Bayraktutan Sütçü G. ve Fidaner I. B. (Ed.) *Dijital oyun çalışmalarında yöntem genel bir bakış* içinde (1. Baskı 325-348). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bayraktutan Sütçü, G. (2019) Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu: Binark M., Bayraktutan Sütçü G. ve Fidaner I. B. (Ed.) *Ciddi oyunlar* içinde (1. Baskı 313-323). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Beavis, C., Muspratt, S., ve Thompson, R. (2015). ‘Computer games can get your brain working’: student experience and perceptions of digital games in the classroom. *Learning, media and technology*, 40(1), 21-42.
- Bekmezci, İ, H. ve Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 5(2), 81-87.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (2017), *Dijital dünyada rekabet, e-spor ve topluluk yönetimi*. Çalıştay raporu. Ankara. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/GCSvB.pdf>
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2017), *Eğitimde Dijital oyunlar*. Çalıştay raporu Ankara. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/OY2Ks.pdf>
- Biricik Z. (2019). *İlköğretim çağındaki çocuklarda çevrimiçi kültür dolayımıyla oluşan dijital oyun pedagojisi ve etkileri: Erzurum üzerine bir araştırma* Yayınlanmamış doktora tezi. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

- Binark, M. (2007). Dijital oyunlar: Sektör-içerik ve oyuncular. *Folklor ve Edebiyat Dergisi*, 50(13), 11-23.
- BRINK H. I. L. (1993). *Validity & Reliability In Qualitative Research*. Curationis.
- Buyurgan, S. ve Buyurgan, U. (2012). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Çalık, F. ve Yönet, E. (2020). *Liselilerin sportif serbest zaman ilgilenimi dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kaliteleri*. Ankara: Astana Yayınları.
- 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).
- Catak, G. (2011). *Oynarken tasarlamak: Dijital tasarım oyunları*. *Sigma*, (3) 385-391.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (43).
- Çellek, T. (2003). *Sanat ve bilim eğitiminde yaratıcılık*. *Pivolka*, 2(8), 4-11.
- Çetin, E. (2013). Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama. Ocak M. A. (Ed.), *Tanımlar ve temel kavramlar içinde*. (1. baskı s. 2-18). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- “Cory Arcangel, Super Mario Clouds-2000” [Resim].
<https://www.sartle.com/artwork/super-mario-clouds-cory-arcangel> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Coşkun, E. (2019). Temel tasarım eğitiminde bilgisayar oyunu tabanlı bir model. Yayınlanmamış doktora tezi. *İstanbul Teknik Üniversitesi*, İstanbul.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. (2003). *Research design* CA: Sage publications.
- Creswell, J. W. (2017). *Karma yöntem araştırmalarına giriş*. (çev M. Sözbilir). Pegem Akademi.
- “Crayon Physics” [Resim].
https://store.steampowered.com/app/26900/Crayon_Physics_Deluxe/ sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Delil, S. (2020). 2 Boyutlu platform oyunların tarihsel gelişimi ve günümüz platform oyunlarında kullanılan dijital illüstrasyonların çözümlenmesi. *Avrupa Bilim ve Teknoloji Dergisi*, (20), 472-478.
- Denizel, D. (2012). Sanatın yeni evresi olarak bilgisayar oyunları. *FLSF Felsefe Ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (13), 107-144.
- Demirbaş, K. Y. (2012). Bilgisayar oyunları, dijitalleşme ve sanat.
<https://kafaayari.wordpress.com/2012/11/07/bilgisayar-oyunlari-dijitallesme-ve-sanat/> sayfasından erişilmiştir.

- Demirbaş, K. Y. (2015). Dijital oyunlara "oyun türü" yaklaşımlarının sorunları: "Platform Oyunları" türü örneği. *Selçuk İletişim Dergisi*, 9 (1), 363-387
- Demirbaş, Y. (2019). Dijital oyun araştırmalarında biçimsel analiz ve oyun türleri: hayatta kalma oyunları türü. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, (12), 15-32.
- "Dinosaurs" [Resim]. <https://ugur.ozyilmazel.com/sayfa/tr/hakkimda/> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Dijital Oyun Sektörü Raporu (2016), Ankara Kalkınma Ajansı, <http://www.ankaraka.org.tr/tr/files/yayinlar/ankaraka-dijital-oyun-sektoru.pdf>
- Dijital Oyun Sektörü Raporu (2017) Ankara Kalkınma Ajansı, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf>
- Dijital Oyun Sektörü Raporu (2019) Güvenli İnternet Merkezi, <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf>
- Dönmez Usta. N. ve Turan Güntepe. E. (2019). Dijital oyun tasarlamanın öğrenmeye etkisi. *Journal of Social Sciences Institute/Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(18).
- "Eastshade" [Resim]. <https://www.vg247.com/2019/10/24/the-outer-worlds-character-creation-attributes-skills-aptitude/> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Elo, S., & Kyngas H. (2008). The Qualitative Content Analysis Process. *Journal of Advanced Nursing*, 62.
- Eroğlu, B. (2019). Dijital video oyunları ve eğitim: minecraft eğitim sürümü. *Anadolu Öğretmen Dergisi*, 3(1), 56-64.
- Freedman, K. (2003). *Teaching visual culture: Curriculum, aesthetics, and the social life of art*. Teachers College Press.
- Fidaner, I. B. (2019). Dijital oyun rehberi oyun tasarımı türler ve oyuncu: Binark M., Bayraktutan Sütçü G. ve Fidaner I. B. (Ed.), *Makinelerin Anlattıkları içinde* (1. Baskı 83-94). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Gander M. J. ve Gardiner, H. W. (2004). *Çocuk ve ergen gelişimi* (çev B. Onur). Ankara, İmge Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1993)
- Gander M. J. ve Gardiner, H. W. (1998). *Çocuk ve ergen gelişimi* (çev B. Onur). Ankara, İmge Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1993)
- "Gazira Babeli, iGods, National Portrait Gallery, Canberra AU-2009" [Resim]. <http://gazirababeli.com/ursonateinsecondlife.php> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Gelibolu. (2013). Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama: Ocak M. A. (Ed.), *Eğitsel dijital oyunların teknolojisi, türleri, sınıflandırılması, derecelendirilmesi ve eğitimde kullanabilme potansiyeli* içinde (1. baskı s. 70-104). Ankara: Pegem Yayıncılık.

- Genç, S. (2014). Sanat eğitiminde eğitsel oyunların önemi. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(1), 380-392.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.
- Gözalan, E. ve Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 4, 115-121.
- Güler, H. (2019). *Tasarım tabanlı gelişimsel araştırma ile okul öncesi dönemi çocukların öz-bakım becerileri eğitimini destekleyici dijital oyun geliştirilmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi. Mustafa Kemal Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Hatay.
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H. ve Gündüz, D. D. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 62-70.
- Gündüz, U. (2011). Kitlesele katılımli çevrimiçi rol yapma (mmorpg) oyunlarının ergenlerdeki etkileri üzerine bir bağımlılık araştırması. *Marmara İletişim Dergisi*, (18), 102-125.
- Gürbüz, A. B. (2020). Türkiye ve Türkiye’den oyun çalışmaları E. Süngü ve B. Bostan (Ed.), *Extended realities: gerçeklik teknolojileri, immersion ve oyun içinde* (1. baskı, s. 191- 214). Ankara: Nobel Yayın
- Güregen, E. S. Ve Bostan B. (2020). Türkiye ve Türkiye’den oyun çalışmaları E. Süngü ve B. Bostan (Ed.), *Türkiye’deki dijital oyunlarda anlatı biçimi ve geçmişten bugüne değişim içinde* (1. baskı, s. 105- 137). Ankara: Nobel Yayın
- Harari, Y. N. (2016). *Homo Deus: A brief history of tomorrow*. Random House.
- Hazar, Z. (2018). *Çağın vebası dijital oyun bağımlılığı ve başa çıkma yöntemleri*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- “House Flipper” [Resim]. https://www.youtube.com/watch?v=eNI36mZMYe8&t=143s&ab_channel=Thinknoodles sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 1938)
- “iSlash Heroes” [Resim]. <http://www.duello.com/games/islashheroes> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “Journey” [Resim]. <http://conceptartworld.com/books/the-art-of-journey/> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Kampouropoulou, M., Fokiali, P., Athanasiadis I ve Stefos E, (2011). Teaching art using technology: The views of high school students in Greece. *Review of European Studies*, 3, 98.

- Kara Bilgin, F. (2019). Görsel Sanatlar Öğretmenler İçin Kılavuz L. Mecin ve M. Gökay (Ed.), *Sanat tarihi içinde* (1. baskı, s. 191- 210). Devlet Kitapları
- Karaman-Yaşar, S. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin gözünden dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığı: Kocaeli ili örneği*. Yüksek lisans tezi. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- “Katot Tüplü Eğlence Cihazı” [Resim].
https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Tennis_For_Two_on_a_DuMont_Lab_Oscilloscope_Type_304-A.jpg sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Kayserilioğlu, K. (2020). Türkiye ve Türkiye’den oyun çalışmaları E. Süngü ve B. Bostan (Ed.), *Çağdaş sanat bilgisayar oyunları içinde* (1. baskı, s. 163- 189). Ankara: Nobel Yayın
- Kendirli, T. (2019). *Dijital oyun endüstrisi terminolojisi*. İstanbul: Abaküs.
- Krueger, R. A. (2014). *Focus groups: A practical guide for applied research*. Sage publications.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök. M (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Korkmaz, S. (2018). *Eğitsel oyun geliştirerek desteklenen fen bilimleri öğretiminin öğrenci tutum ve başarısına etkisi Bartın Üniversitesi Yüksek lisans tezi*. Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın
- Kukul, V. (2013). Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama. Ocak M. A. (Ed.), *Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar içinde* (1. baskı, s.20-31). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Kuzu, A. (2013). Bilimsel araştırma yöntemleri Kurt A. A. (Ed) *Araştırmaların planlanması içinde* (1. Baskı s.19-35). Eskişehir: Web-Ofset
- Mamur, N. (2020). Görsel kültür ve görsel teknolojiler Özsoy V. (Ed.), *Kültürel ve eleştirel sorgulama olarak görsel sanatlar öğretimi kuram ve uygulamada görsel kültür*. İçinde (1. baskı, s. 130-154). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Mercin, L. (2011) Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi. Alakuş, A. O., Mercin, L., Ayaydın, A., Vural, D., Tuna, S., ve Yılmaz Gökay, M. (Ed.), *Sanat nedir? içinde* (2. baskı, s.1-12). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Merriam, S. B. (2013). Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber. (Çev. S. Turan). (3. bs). Ankara: Nobel Yayınları.
- Miles, M. B. and Huberman A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. New York: Sage Publications, Inc.
- Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], (2016). Çocuk gelişimi ve eğitimi okul öncesi eğitim. Ankara :

http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller/Okul%20%C3%96ncesi%20E%C4%9Fitim%20Program%C4%B1.pdf sayfasından erişilmiştir.

Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], (2018). Görsel sanatlar dersi öğretim programı. (9, 10, 11, ve 12. Sınıflar). Ankara: <http://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=339> sayfasından erişilmiştir.

Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], (2018). Görsel sanatlar dersi öğretim programı (ilkokul ve ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8 sınıflar). Ankara: <http://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=358> sayfasından erişilmiştir.

Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], (2018). Medya okuryazarlığı dersi öğretim programının (Ortaokul ve İmam Hatip ortaokuldan 7. Ve 8. Sınıflar). Ankara: <http://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=410> sayfasından erişilmiştir.

Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], (2018). Bilişim teknolojileri ve yazılım dersi öğretim programı (ortaokul 5 ve 6. Sınıflar). Ankara: <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=374> sayfasından erişilmiştir.

Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], (2018). Bilişim Teknolojileri Ve Yazılım Dersi Öğretim Programı (ilkokul 1, 2, 3 ve 4. Sınıflar). Ankara: <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=407> sayfasından erişilmiştir.

Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], (2020). Mesleki ve teknik anadolu lisesi anadolu meslek programı bilişim teknolojileri alanı çerçeve öğretim programı. Ankara: <https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=885> sayfasından erişilmiştir.

“Mystery house” [Resim]. https://en.wikipedia.org/wiki/File:Mystery_House_-_Apple_II_render_emulation_-_2.png sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)

Newzoo, (2020) Global Game Markey Report Free Version <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/> sayfasından erişilmiştir.

Neuendorf, K. A. (2002). *The content analysis guide book*. Thousand. CA: Sage.

Ocak, M. A. (2013). Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama: Ocak M. A. (Ed.), *Eğitsel dijital oyunların eğitimde kullanımı* içinde. (1. baskı s. 50-67). Ankara: Pegem Yayıncılık.

O’Hagan, M. ve Mangiron, C. (2013). *Game localization*, John Benjamins Publishing Company Amsterdam ve Philadelphia.

Onur, B. (2010). *Oyuncaklı dünya: oyuncağın toplumsal tarihi*. İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları.

Özabacı, N., & Özmen, M. (2005). Tüketici olmayı nasıl öğreniyoruz? *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(2), 135-146

Özel Sağlamtimur, Z. (2010). Dijital sanat. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(3), 213-238.

- Özenç, O. E. ve Keskin, H. (2019). *Türkiye'de e-Spor ve PUBG*, İstanbul: Profil Kitap.
- Özer, F. (2020). İlkokul öğrencilerinin dijital oyun tercihlerinin eğitsel bir perspektiften incelenmesi. *Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(4), 380-398.
- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 25(25), 21-33.
- Öztürk, A. (2019). Bilişsel esnekliğin görsel sanatlar eğitimi yoluyla öğrenme ve öğretme süreçlerinde yaratıcı değerlere dönüşümü. *International Journal of Interdisciplinary And Intercultural Art* (4), 9
- “Pac-Man Museum of Modern Art 2012” [Resim]. https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_games_in_the_Museum_of_Modern_Art sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “Passpartout: The Starving Artist” [Resim]. https://store.steampowered.com/app/582550/Passpartout_The_Starving_Artist/ sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Patton, M.Q. (2014). *Nitel Çalışma Tasarımı*. (çev. B. Tarman ve M.F. Yiğit). Nitel Araştırma ve Değerlendirme Yöntemleri (Qualitative Research & Evaluation Methods). (Çev. Edt. M. Bütün ve S.B. Demir). Ankara. Pegem A Yayıncılık.
- “Pusu” [Resim]. https://tr.wikipedia.org/wiki/Pusu:_Uyan%C4%B1%C5%9F sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “Quickdraw” [Resim]. <https://quickdraw.withgoogle.com/> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “Resident Evil 4” [Resim]. <http://www.strangedarkstories.com/2016/08/classic-art-in-resident-evil.html> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- San, İ. (2017) *Çocuk ve sanat: sanatlar eğitimi 1. Kitap (Makaleler, Bildiriler)*. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.
- San, İ. (2019). *Sanatlar eğitim ve kültür sanatlar eğitimi*. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.
- Samur, Y. (2016). *Dijital oyun tasarımı*. Ankara: Pusula Yayın Evi.
- Sayılğan, Ö. (2019). Bir sanat formu olarak dijital oyun. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9(2), 322-339.
- Sayılğan, Ö. B. ve Sayılğan, Y. (2013). Dijital oyunda oyuncu algısının manipülasyonu bağlamında üç boyutlu oyun uzayının sınırlandırılması. *Uluslararası Sanat, Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı*, 98-100.
- Sepetci, T. (2017). *Dijital oyunlar, dijital oyuncular: karşı hegemonya pratikleri ve sosyal etkileşim*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Akdeniz Üniversitesi SBE, Antalya.
- Sezen, D. (2013). Bir sanatsal ifade aracı olarak dijital oyunlar. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (45), 129-147.

- Sezgin, S. (2016). İnsan ve oyun: Oyunların dünü, bugünü, yarını. *VIII. Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi, 5-8 Mayıs Çanakkale Üniversitesi, Çanakkale*.
- Sezgin, S. (2020). Türkiye ve Türkiye’den oyun çalışmaları E. Süngü ve B. Bostan (Ed.), *Gündelik hayat ve kültür ekseninde dijital oyunları yeniden düşünmek içinde* (1. baskı, s. 309- 331). Ankara: Nobel Yayın.
- Seçkin S. (Ed.). (2010). *Sanat atlası dünyanın en kapsamlı müze kitabı*. İstanbul: Boyut Yayıncılık.
- “Serious sam 3” [Resim]. <https://serioussam.fandom.com/wiki/Egypt> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Sir, K. (2013). Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama: Ocak M. A. (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlarda ilgili kuramsal çerçeve içinde* (1. baskı s. 34-48). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- “Splattershmup” [Resim]. <http://splattershmup.rit.edu/> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “Street Fighter 2” [Resim]. [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Street_Fighter_II_\(arcade\)_screenshot.png](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Street_Fighter_II_(arcade)_screenshot.png) sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Subhash, s., ve Cudney, E. (2018) Gamified Learning in Higher Education: A Systematic Review of the Literature. *Computers In Human Behavior*, 87, 192-206
- “SuchArt: Creative Space” [Resim]. https://store.steampowered.com/app/1469280/SuchArt_Creative_Space/ sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “Surviving Mars” [Resim]. https://store.steampowered.com/app/464920/Surviving_Mars/ sayfasından erişilmiştir. (17.03.2021)
- Süngü, E. (2020). Türkiye ve Türkiye’den oyun çalışmaları E. Süngü ve B. Bostan (Ed.), *Oyunlar tekipleşme ve Türkiye’deki oyuncu kültürüne etkileri içinde* (1. baskı, s. 17- 37). Ankara: Nobel Yayın.
- Süzen, H. N. (2005). *İlköğretim okullarında görevli yöneticilerin ve resim-iş öğretmenlerinin müze ve sanat galerilerinin görsel sanatlar (resim-iş) eğitimi amaçlı kullanılmasına ilişkin görüşleri*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Şengül, E. (2006). *Teknolojinin görsel sanatlarda kullanımı ve sanat eğitimine katkısı*. Yayınlanmış doktora tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Taştekin, E. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının öğrenci ve veli bakış açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir
- “The Evil Within” [Resim].

- <https://www.strangedarkstories.com/search/label/art%20in%20video%20games> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “The House of Da Vinci 2” [Resim]. https://www.youtube.com/watch?v=crELV7RehJ4&ab_channel=VenouxGaming sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “The Outer Worlds” [Resim]. <https://www.vg247.com/2019/10/24/the-outer-worlds-character-creation-attributes-skills-aptitude/> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- “The Sims 4” [Resim]. https://store.steampowered.com/app/1222670/The_Sims_4/ sayfasından erişilmiştir. (17.03.2021)
- Tinç, K. (2020). Türkiye ve Türkiye’den oyun çalışmaları E. Süngü ve B. Bostan (Ed.), *Türkiye’de dijital oyun kültürü ve oyun temelli öğrenmeye etkileşimi* içinde (1. baskı, s. 17- 37). Ankara: Nobel Yayın
- “Tomb Raider: The Angel of Darkness” [Resim]. <https://i.imgur.com/OGmguFB.png> sayfasından erişilmiştir. (16.03.2021)
- Tunç, O. (2019). Bilgisayar oyunu kavram tasarımında sanat akımlarının yeniden yorumlanması. *Uluslararası Sanat ve Estetik Dergisi* Yıl:2, Sayı:3
- Türk Dil Kurumu. (2021). Büyük Türkçe sözlük. Ankara.
- Türkiye E-spor Federasyonu Çalıştay Sonuç Raporu. (2019), 1. Espor. İstanbul. <http://tesfed.gov.tr/PublicFederasyon/Edit/images/FEDERASYON/105/Espor%20%C3%87al%C4%B1%C5%9Ftay%C4%B1%20Raporu.pdf>
- Türkiye Oyun Sektörü Raporu. (2020). <https://www.gaminginturkey.com/tr/2020-turkiye-oyun-sektoru-raporu-yayimlandi/> sayfasından erişilmiştir.
- Türnüklü, A. (2000). Eğitimbilim araştırmalarında etkin olarak kullanılabilir nitel bir araştırma tekniği: Görüşme. *Kuram ve uygulamada eğitim yönetimi*, 24(24), 543-559.
- Uysal, A. (2005). *Üç boyutlu bilgisayar oyunları görsel tasarımı* Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Üstün Vural, D. (2011). Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi: Alakuş, A. O., Mercin, L., Ayaydın, A., Vural, D., Tuna, S., ve Yılmaz Gökay, M. (Ed.), *Sanat eğitiminin gerekliliği ve işlevi içinde* (2. baskı, s.35-37). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Weeber, R. P. (1990). *Basic content analysis* (2.) Newbury Park, CA: Sage
- Yalçın, S. ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yayalar, H. (2020). Türkiye ve Türkiye’den oyun çalışmaları E. Süngü ve B. Bostan (Ed.), *Rol yapma video oyunlarında zorluk derecesinin alt tür oluşumuna etkisi içinde* (1. baskı, s. 231- 257). Ankara: Nobel Yayın.

Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayınları. Ankara.6. Baskı.

Yılmaz, B. (2015). Atık Nesneden Sanat Yapıtına Malzemenin Dönüşümü. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, 15, 185-197.

Yılmaz, M. (2010). *Görsel sanatlar eğitiminde uygulamalar*. Ankara: Data Yayınları

EKLER

Ek 1. Anket Formu

ANKET FORMU

Bu anket Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nde yürütülmekte olan **“Dijital Oyunların Ortaöğretim Görsel Sanatlar Dersine Katkısına Yönelik Öğrenci Görüşleri** başlıklı yüksek lisans tez çalışması için yapılmaktadır. Sizlerden edinilecek bilgiler tamamen bilimsel amaçlı kullanılacaktır. Katkılarınız bizim için önemlidir. Şimdiden değerli katılımınızdan dolayı teşekkür ederiz.

Dr. Öğr. Üyesi Hatice Nilüfer SÜZEN
Pamukkale Üniversitesi
Resim İş Eğitimi Bilim Dalı

Ahmet SÜREK
Görsel Sanatlar Öğretmeni

1- Lütfen size uygun cevabı işaretleyiniz.

KİŞİSEL BİLGİLER

1	Cinsiyetiniz	Erkek ()	Kadın ()			
2	Yaşınız	15 ()	16 ()	17 ()	18 ()	19 ()
3	İnternet bağlantısına sahip misiniz?	Evet ()	Hayır ()			

2- Lütfen dijital oyunları oynama sıklığınızı belirtiniz.

- Günde 1 saatten az ()
- Günde 1-3 saat ()
- Günde 4-6 saat ()
- Günde 7 saatten daha fazla ()

3- Dijital oyunları işaretli dilde oynarım. (Birden fazla tercih yapabilirsiniz).

- Türkçe ()
- İngilizce ()
- Fransızca ()
- Almanca ()
- Diğer () Lütfen belirtiniz:.....

4- Dijital oyunları hangi modda oynarsınız.

- Tek oyunculu (singleplayer) ()
- Çok oyunculu (multiplayer) Lan-Online ()

5- Dijital oyunları aşağıdaki teknoloji aracıyla oynarım.

- Akıllı telefon ()
- Tablet ()
- Bilgisayar ()
- Oyun Konsolu ()
- Diğer () Lütfen belirtiniz:.....

6- Hangi dijital oyun türlerini tercih ediyorsunuz. (Birden Fazla tercih yapabilirsiniz).

- | | | | |
|-----------------|-----|-------------------|------------------------|
| Yarış | () | Macera | () |
| Korku | () | Aksiyon | () |
| Strateji | () | Strateji | () |
| Spor | () | Platform oyunları | () |
| Bilgi yarışması | () | Rol yapma | () |
| Simülasyon | () | Online rol yapma | () |
| Bulmaca | () | Hayatta kalma | () |
| Açık dünya | () | Diğer | () Lütfen belirtiniz: |

7- Dijital oyunları hangi uygulamalar üzerinden oynuyorsunuz. (Birden fazla tercih yapabilirsiniz.)

- | | |
|-------------------|-----------------------------|
| Steam | () |
| Epic games | () |
| Uplay | () |
| Origin | () |
| Game Pass | () |
| Rockstar Launcher | () |
| Tarayıcı Oyunları | () |
| Facebook Oyunları | () |
| Google Play | () |
| Apple Store | () |
| Diğer | () Lütfen belirtiniz:..... |

8- Dijital oyunları yüklemenize neden olan sosyal platformlar hangileridir? . (Birden fazla tercih yapabilirsiniz.)

- | | |
|-----------|-----------------------------|
| Facebook | () |
| Twitter | () |
| İnstagram | () |
| Youtube | () |
| Tiktok | () |
| Diğer | () Lütfen belirtiniz:..... |

9- Dijital oyunları oynama nedeniniz nedir ? (Birden Fazla tercih yapabilirsiniz.)

- | | |
|----------------|-----------------------------|
| Stres Atma | () |
| Zaman Geçirmek | () |
| Sosyalleşmek | () |
| Merak ve İlgi | () |
| Meydan Okuma | () |
| Bilgi Edinmek | () |
| Para Kazanmak | () |
| Bağımlılık | () |
| Diğer | () Lütfen belirtiniz:..... |

10. Dijital oyunlarla ilk nasıl tanıştınız?

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| Arkadaşım aracılığı ile | () |
| Aile aracılığı ile | () |
| Çevre ile | () |
| Sosyal platformlar aracılığı ile | () |
| Kişisel tercih | () |
| Diğer | () Lütfen belirtiniz:..... |

11. Dijital oyunlarından hangilerinin sizi daha çok etkilediğini düşünüyorsunuz? (Birden Fazla tercih yapabilirsiniz.)

God of War.	()	Counter-Strike	()
-------------	-----	----------------	-----

League of Legends	()	Playerunknown's Battlegrounds (PUBG)	()
Fortnite	()	Grand Theft Auto	()
The Witcher	()	FİFA	()
Red Dead Redemption	()	Pro Evolution Soccer (PES)	()
Minecraft	()	Brawl Stars	()
Candy Crush Saga	()	FarCRY	()
Knight online	()	Battlefield	()
Diğer(Lütfen belirtiniz:.....)			

12- Lütfen aşağıdaki yargılara katılım düzeyini belirtiniz .

SORU NO		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim Yok	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Dijital oyunlar düşsel öğeleri tasarlayıp kurgulamamda bana yardımcı oluyor.	()	()	()	()	()
2	Dijital oyunları oynamanın hayal gücümü geliştirdiğini düşünüyorum.	()	()	()	()	()
3	Oynadığım dijital oyunları sanat çalışmalarımda kullanıyorum.	()	()	()	()	()
4	Oynadığım dijital oyunlardaki karakterleri resimlerime yansıtıyorum.	()	()	()	()	()
5	Oynadığım dijital oyunlardaki mekânları çiziyorum.	()	()	()	()	()
6	Oynadığım dijital oyunlarda tasarım ve inşa etmeyi seviyorum.	()	()	()	()	()
7	Oynadığım dijital oyunlardaki mekânları araştırıyorum.	()	()	()	()	()
8	Dijital oyunların sanatsal gelişimime katkıda bulunduğunu düşünüyorum	()	()	()	()	()
9	Dijital oyunların bana estetik bakış açısı kazandırdığını düşünüyorum.	()	()	()	()	()
10	Oynadığım dijital oyunların renk ve biçimsel özelliklerini görsel sanatlar çalışmalarımda kullanıyorum	()	()	()	()	()
11	Dijital oyunlardaki tarihi mekânlar/içerikler o yerler hakkında merakımı geliştiriyor.	()	()	()	()	()
12	Dijital oyunlarda karşılaştığım sanatsal terimlerin ne anlama geldiğini araştırıyorum.	()	()	()	()	()
13	Dijital oyunlarla ilgili sanatsal çalışmaları sosyal medya sayfalarından takip ediyorum.	()	()	()	()	()
14	Dijital oyunlar çevremdeki sanat eserlerini fark etmemde yardımcı oluyor.	()	()	()	()	()
15	Sanatsal imgelerimi dijital oyunlarda daha rahat ifade edebiliyorum.	()	()	()	()	()
16	Dijital oyunlar sanatsal faaliyetlere başlamamda yardımcı oluyor	()	()	()	()	()

17	Sanat tarihinde bilinen eserleri dijital oyunlarda görmek beni heyecanlandırıyor.	()	()	()	()	()
18	Dijital oyunlar içerisinde gördüğüm ve sanat tarihinde yer etmiş mekânları arkadaşlarımla paylaşıyorum	()	()	()	()	()
19	Geçmiş zaman ve mekânda gerçekleşen dijital oyunlarda vakit geçirmek beni heyecanlandırıyor.	()	()	()	()	()
20	Dijital oyunların geleceğe ait meslek seçimimde etkili olduğunu düşünüyorum	()	()	()	()	()
21	Dijital oyunları oynamak benim, duygu, düşünce ve davranışlarımı şekillendiriyor.	()	()	()	()	()
22	Dijital oyunlar sayesinde hayalimdeki sanat çalışmalarını daha az maliyetlerle gerçekleştiriyorum.	()	()	()	()	()
23	Dijital oyunlar kendime ait bir dünya yaratmamı sağlıyor.	()	()	()	()	()

Ek 2. Odak Grup Görüşme Formu

Araştırma Konusu:
**Dijital Oyunların Ortaöğretim Görsel Sanatlar Dersine Katkısına
 Yönelik Öğrenci Görüşleri.**

Görüşmeci:

Katılımcı

Cinsiyeti:

Yaş:

Merhaba, benim adım Ahmet Sürek ve Şuhut Kız Anadolu İmam Hatip Lisesinde Görsel Sanatlar öğretmeniyim. Pamukkale Üniversitesi Resim-İş Eğitimi Programı'nda Yüksek Lisans yapmaktayım. *“Dijital Oyunların Ortaöğretim Görsel Sanatlar Dersine Katkısına Yönelik Öğrenci Görüşleri”* konulu bir tez çalışması yürütmekteyim.

Teknolojinin hızla gelişmesinin dijital oyunları çeşitlendirmesiyle ve her kullanıcıya ulaşmasıyla farklı alanlara da girdiğini gözlemlemekteyim. Bu araştırmayla dijital oyunun görsel sanatlar dersine katkısının olup olmadığı ile ilgili ortaöğretim öğrencilerinin düşüncelerini öğrenmeyi amaçlamaktayım.

Değerli zamanınızı ayırdığınız ve görüşme talebimi kabul ettiğiniz için teşekkür ederim.

- Bu formdan elde edilecek her türlü bilginin sadece bu araştırmada kullanılacağını belirtmek istiyorum.
- Görüşmeyi izninizle ses kaydı altına almak istiyorum.
- Bir sorunuz yoksa izninizle sorularına başlamak istiyorum.

Odak Grup Görüşme Soruları

1. Dijital oyun platformlarındaki oyunlarının görsel iletişim, tasarım becerileri ve sanatsal yaratıcılığa etkisi sizce nasıldır? Olumlu ve olumsuz yönlerini açıklar mısınız?
2. Dijital oyunların grup ya da bireysel sosyalleşmeye katkısı var mıdır?
(Evet ise bunlar nelerdir? Hayır ise sebepleri nelerdir?)
3. Dijital Oyunlarda gördüğümüz sanat eserleri (Resim, mimari, sanatçı vb.) hakkında ne düşünüyorsunuz? Daha önceden görmüş müydün? Gördüyseniz nerede karşılaşmıştınız?
4. Dijital oyunlar görsel sanatlar dersi çalışmalarını olumlu ya da olumsuz yönde etkiliyor mu?

Dijital oyunlar ile ilgili bir imge, sembol ya da simgeyi yaptığınız resim çalışmalarınıza yansıtınız mı? Yansıttıysanız neden? Yansıtmadıysanız neden?
5. Dijital oyun platformlarındaki oyunlardan etkilendiğiniz bir simge, sembol, amblemi kendinize ait olarak yeniden tasarladınız mı? Kendinize ait bir amblem ya da simgeniz var mı? Bu simge neyi anlatıyor? (Hayvan, güç, ya da duygu)
6. Dijital oyunlardan en çok etkilendiğiniz karakter ve mekânlar nelerdir? Bu karakterleri neden kendinize daha yakın hissettiniz? Sizin karakterinizle benzer yönleri nelerdir?
7. Dijital oyunlar görsel sanatlar eğitimi dersinde kullanılabilir mi? Kullanılırsa nasıl olmalıdır? Olumlu ve olumsuz yönleri sizce nelerdir?
8. Dijital oyun platformlarındaki oyunlar sizin gelecekte meslek seçiminiz de etkili olur mu? Cevabınız evet ise nasıl olur? Hayır, ise neden etkili olmaz? (Popüler olmaması ya da para getirisi olmaması nedenleri gibi.)
9. Dijital oyun platformlarındaki oyunlar sizce neden bu kadar popülerdir? (Modern çağın gerekliliği mi, boş zamanı değerlendirmek mi, hobi amaçlı mı, alışkanlık mı vs.

Ek. 3. MEB Araştırma İzni



T.C.
ŞUHUT KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 38363896-605.01-E.16333703
Konu : Araştırma (Öğrt.Ahmet SÜREK)

09.11.2020

DAĞITIM YERLERİNE

İlçemiz Şuhut Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi Görsel Sanatlar Öğretmeni Ahmet SÜREK'in 09/11/2020 ve 22/01/2021 tarihleri arasında tez çalışması için okullarımızda araştırma yapması Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Gereğini bilgilerinize rica ederim.

Mustafa Kemal AVŞAR
İlçe Milli Eğitim Müdür V.

Ek: Yazı (17 sayfa)

Dağıtım:

- Şuhut Anadolu Lisesi
- Şuhut Anadolu İmam Hatip Lisesi
- Şuhut Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi
- Şuhut M.T.A.L.
- Şuhut Limak M.T.A.L.

Adres: Hükümet Binası Kat/3 İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü
Elektronik Ağ:
e-posta: suhut03@meb.gov.tr

Bilgi için: Bilge KOÇTURHAN
Tel: 0 (272) 718 17 63
Faks: 0 (272) 718 10 20



Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 6220-42cf-3270-879b-6810 kodu ile teyit edilebilir.

Ek. 4. Etik Kurulu Araştırma İzni

Evrak Tarih ve Sayısı: 23.01.2021-E.9206



T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu

Sayı : E-93803232-622.02-9206
Konu : Dr.Öğr.Üyesi Hatice Nilüfer SÜZEN

DAĞITIM YERLERİNE

78.190.180.126

İlgide kayıtlı başvurunuz 13/01/2021 tarihinde 105679 01-13 toplantı/karar nolu etik kurul toplantısında görüşülmüş olup, alınan karar ekte sunulmuştur.
23.04.2021

Gereği için bilgilerinize arz ederim.

Prof. Dr. Ertuğrul İŞLER
Kurul Başkanı

Ek: Etik Kurul Kararı (1sayfa)

Dağıtım:
Gereği:
Eğitim Bilimleri Enstitüsüne

Bilgi:
Sayın Dr. Öğr. Üyesi Hatice Nilüfer SÜZEN

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu :BE6E6NM2A Pin Kodu :66891 Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/pau-ebys>
Adres:Pamukkale Üniversitesi Kınıklı Merkez Kampüsü
Telefon:0 (258) 0 Faks:0 (258) 0
e-Posta:info@pamukkale.edu.tr Elektronik Ağ:http://www.pau.edu.tr/
Kep Adresi: paurektorluk@hs01.kep.tr

Bilgi için: Aysen TOSUN
Unvanı: Birim Evrak Sorumlusu



Tel No: 2582961803

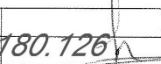


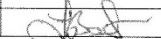


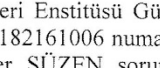
Bu belge,güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Evrak Tarih ve Sayısı: 23.01.2021-E.9206

T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLERİ BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU

SAYI: 68282350/2018/G01

Toplantı Tarihi : 13.01.2021
Toplantı Sayısı : 01
Toplantı Saati : 15:30

S.N	Adı Soyadı	İmza
1	Prof. Dr. Ertuğrul İŞLER 78.190.180.126	
2	Prof. Dr. Mithat AYDIN 105670	
3	Prof. Dr. Naci KARKIN 23.04.2021	
4	Prof. Dr. Asuman DUATEPE PAKSU	
5	Prof. Dr. Murat BALKIS	
6	Prof. Dr. İsmail ÇEVİŞ	
7	Prof. Dr. Süleyman BARUTÇU	

KARAR 13-Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel sanatlar Eğitimim Anabilim Dalı resim eğitimi tezli Yüksek lisans programı 182161006 numaralı öğrencisi Ahmet SÜREK'in Danışmanlığımı Dr. Öğr. Üyesi Hatice Nülfir SÜZEN sorumluluğunda "*Dijital oyunların Ortaöğretim Görsel sanatlar Dersine Katkısına yönelik Öğrenci Görüşleri*" Konulu araştırmasına yönelik başvuru formunun usul ve etik açıdan verdiği beyan ve ekler tetkik edilmiş olup; proje sahibinin, başvurusunda yer alan bilgi, belge ve taahhütnamelere uygun bilimsel davranışlar sergileyeceği kanaati oluşmuştur. İş bu karar oy birliği ile alınmıştır.

ASLI GİBİDİR
13.01.2021



Prof. Dr. Ertuğrul İŞLER
Başkan

Bu belge,güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.