

Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyunlardaki Yabancı Sözcükleri Kullanım Durumunun İncelenmesi

Vafa Savaşkan^{1*} 

Eda Günaydın² 

¹Artvin Çoruh Üniversitesi, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Artvin, Türkiye
vsavaskan@artvin.edu.tr

²Artvin Çoruh Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Artvin, Türkiye
eda.kse0160@gmail.com

*Sorumlu Yazar

Geliş tarihi:08.05.2024
Kabul tarihi:25.10.2024
Yayın tarihi:31.01.2025

Özet: Nitel araştırma yönteminin durum çalışması deseninde tasarlanan bu çalışmanın amacı, dijital oyunlarda bulunan yabancı sözcüklerin ortaokul öğrencileri tarafından kullanım durumunu tespit etmektir. Araştırmanın verileri, anket ve yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Ortaokul öğrencilerine yönelik anket, Türkçe öğretmenlerine yönelik ise görüşme formu uygulanmıştır. Elde edilen bulgular içerik analizine göre incelenmiş ve kodlamalar yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda Türkçe öğretmenlerinin gözlemlerinden hareketle görev yaptıkları ortaokullarda öğrencilerin %93,75'inin dijital oyunlar oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Türkçe öğretmenlerinin %43,75'i dijital oyunların Türkçeye etkisine ilişkin dijital oyunların yabancı sözcük kullanımını arttırdığını; %37,5'i ise Türkçeyi olumsuz etkilediği yönünde görüş bildirmiştir. Öğrencilerin dijital oyunlar nedeniyle "level", "online", "offline", "çar", "bot", "ban", "boss", "tim", "ticket", "total", "mod", "klan", "bug", "badge" gibi sözcükleri kullanmaya başladıkları araştırmanın bulguları arasındadır. Türkçe öğretmenlerinin kanaatinin, dijital oyunların öğrencilerde saldırganlığın artmasına sebep olduğu yönünde olduğu da çalışmada ulaşılan sonuçlardandır.

Anahtar Kelime: Dijital Oyun, Dilde Yozlaşma, Türkçe Öğretimi, Yabancı Sözcük Kullanımı.

GİRİŞ

Günümüzde teknoloji hızlı bir ilerleme içerisinde. Teknolojik gelişmelerle beraber günlük hayatta farklı değişimler de meydana gelmektedir. Bu değişimlerden, özellikle teknoloji ile yakın temas hâlinde olan çocuklar ve gençler etkilenmektedirler.

Doğan'a (2006) göre teknolojideki hızlı gelişmeler yaşamın birçok alanını etkilediği gibi çocukların oyun alışkanlıklarını da etkilemiştir. Geçmişte oyunlar kapalı olmayan mekânlarda, etkileşim hâlinde oynanırken günümüzde teknolojik gelişmelerle bağlı olarak kapalı ve sanal ortamlarda ve bu ortamlardaki sanal kişilerle oynanmaya başlanmıştır (Horzum, Ayas & Balta, 2016). Günümüzde her yaşta insanın etkileşim içerisinde olduğu bilgisayar sektörünün, özellikle çocukların günlük yaşamına getirdiği yeniliklerden birisinin de "dijital oyun" kavramı olduğu söylenebilir (Erboy, Akar & Vural, 2010). Demir ve Hazar (2018), dijital oyunların günümüz dünyasında yeni neslin en önemli uğraşlarından birisi hâline geldiğini söylemiştir. Yeni gelişmelere dayanarak farklı bir boyut kazanan, eğlence sektörüyle ortaya çıkan dijital oyunlar; yeni bir alan olarak varlığını ortaya koymuştur (Taylan, Kara & Durğun A., 2017). Bunun sonucu olarak çocukların oyun anlayışında da değişiklikler meydana gelmiştir.

Dijital oyunlarla ilgili farklı kaynaklarda benzer tanımlara rastlanmaktadır. Binark ve Bayraktutan (2008); dijital oyunların 1980'lerin ortasından itibaren bilgisayar/video oyunları, elektronik oyunlar şeklinde tanımlandığına dikkat çekerek Türkiye'de yaygın olarak kullanılan tanımın "bilgisayar oyunları" olduğunu ifade etmiştir. Çetin'e (2013) göre dijital oyun, çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan oyunlardır. Gökçearsan ve Durakoğlu (2014), çeşitli yazılımlarla programlanan ve farklı teknolojiler kullanan bu oyunların kullanılan teknolojiye göre dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi oyunlar olarak da gruplandırıldığını söylemiştir.

Tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de dijital oyunlara olan ilgi gün geçtikçe artmaktadır. 2021 Türkiye Oyun Sektörü raporuna göre Türkiye'de toplam oyuncu sayısı 2021'de 36 milyondan 41 milyona çıkmıştır. Türkiye'deki mobil oyuncuların demografik özellikleri ve davranış alışkanlıklarına bakıldığında yetişkinlerin %78'inin mobil oyun oynadığı sonucu ile karşılaşılmakta; mobil oyuncuların %52'sinin erkek, %48'inin kadınlardan oluştuğu bildirilmektedir. Bu oyuncuların yaş aralıklarının %28 oranında 10-20, %44 oranında 21-35, %29 oranında 36-50 olduğu vurgulanmıştır. Oyuncuların haftalık olarak mobil oyuna ayırdıkları saatlerin ise %46 oranında 10 saatten fazla, %10 oranında 9-10 saat, %9 oranında 7-8 saat, %13 oranında 5-6 saat, %10 oranında 3-4 saat, %12 oranında 1-2 saat aralıklarında değiştiği görülmektedir (URL1).

Alanyazın tarandığında dijital oyunların oyuncular üzerinde birçok olumlu ve olumsuz etkisine vurgu yapan çalışmalara rastlanmaktadır. Ceylaner ve Yanpar Yelken (2017), çalışmalarında dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısını incelemişlerdir. Dursun ve Eraslan Çapan (2018), çalışmalarında ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarını yordayan psikolojik ihtiyaçları araştırmışlardır. Bülbül, Tunç ve Aydil (2018), üniversite öğrencilerine yönelik yaptıkları araştırmada dijital oyun oynama davranışının akademik başarı üzerindeki etkisini incelemişlerdir. Tekkurşun, Demir ve Cicioğlu (2019), araştırmalarında lise öğrencilerinin fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonlarının ve birbiri ile ilişkisini incelemişlerdir. Küçük ve Çakır (2020), ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlarla ilgili bağımlılıkları ile saldırganlık davranışları arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışma yapmışlardır. Cengiz, Peker ve Demiralp (2020), yaptıkları araştırmada ortaöğretim düzeyindeki öğrencilerin mutluluk seviyeleriyle dijital oyunlara olan bağımlılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi ele almışlardır. Gökbulut (2020), akran zorbalığı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmalarda dijital oyunların yabancı dil öğrenimine etkisi, bireyin kişilik ve davranışlarına etkisi, çocuklar üzerindeki etkisi, şiddet ve saldırganlık gibi davranışlara etkisi, suça teşvik eden oyunların bireye etkisi, dijital oyun bağımlılığı gibi farklı konular ele alınmıştır. Fakat dijital oyun oynamanın Türkçe kullanımına olan etkisi üzerine az sayıda çalışma yapıldığı görülmektedir. Alanyazın incelendiğinde oyunlarda kullanılan sözcüklerin çocukların günlük konuşmalarında ne derece etkili olduğu üzerine yapılan herhangi bir çalışmaya ise rastlanmamıştır. Bu sebeple, ortaokul seviyesindeki çocukların günlük konuşma esnasında dijital oyunlardan öğrendiği sözcükleri ne derece kullandıklarının incelenmesi önem arz etmektedir. Bu kapsamda bu araştırmanın amacı, dijital oyunlarda bulunan yabancı sözcüklerin ortaokul öğrencileri tarafından kullanım durumunu tespit etmektir.

Problem Durumu

Araştırmada ortaokul öğrencilerinin oynadıkları dijital oyunlardaki yabancı sözcükleri kullanım durumlarını belirlemek için hem Türkçe öğretmenlerinin hem de ortaokul öğrencilerinin görüşlerine başvurulmuştur. Bu bağlamda araştırmada iki alt problem bulunmaktadır. Bu alt problemler aşağıda sunulmuştur:

1. Türkçe öğretmenlerinin ortaokul öğrencilerinin oynadıkları dijital oyunlarda yer alan yabancı sözcükleri kullanmalarına yönelik görüşleri nelerdir?

2. Ortaokul öğrencilerinin oynadıkları dijital oyunlardaki yabancı sözcükleri kullanma durumları nelerdir?

Bu alt problemler doğrultusunda çalışmada aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Türkçe öğretmenlerinin dijital oyun oynama durumları ve oynuyorlarsa tercih ettikleri oyun türleri nelerdir?

2. Türkçe öğretmenlerinin dijital oyunlar hakkındaki görüşleri nelerdir?

3. Türkçe öğretmenlerinin görev yaptıkları okullardaki öğrencilerin dijital oyun oynama durumuna ilişkin görüşleri nelerdir?

4. Türkçe öğretmenlerinin dijital oyunların öğrenciler üzerindeki etkisine yönelik görüşleri nelerdir?

5. Türkçe öğretmenlerinin dijital oyunların Türkçeye etkisine ilişkin görüşleri nelerdir?

6. Türkçe öğretmenlerinin öğrenciler tarafından kullanıldığına şahit oldukları dijital oyunlarda bulunan sözcüklere yönelik görüşleri nelerdir?

7. Ortaokul öğrencilerinin günlük hayatta internete rahatlıkla erişip erişememe durumları nelerdir?

8. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama sıklıkları nelerdir?

9. Ortaokul öğrencilerinin oynamak için hangi dijital oyunları tercih etmektedirler?

10. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynarken tercih ettikleri/kullandıkları araçlar nelerdir?

11. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin görüşleri nelerdir?

12. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlardaki sözcükleri kullanım durumu nedir?

13. Ortaokul öğrencilerinin günlük hayatlarında en çok kullandıkları dijital oyunlardaki sözcükler nelerdir?

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması tercih edilerek gerçekleştirilmiştir. Leymun, Kabakçı ve Odabaşı'na (2007) göre bir bütün olarak ele alınması gereken incelemelerde durum çalışması rehber olarak karmaşıklıkların keşfinde ve anlaşılmasında yol göstericidir. Subaşı ve Okumuş'un (2017) bir durumun derinlemesine çalışılıp betimlenmesi şeklinde tanımladığı durum çalışması; olaylara, durumlara geniş, derin ve farklı bakış açıları sağlayabilen önemli bir bilgilendirme yöntemi olarak bilinmektedir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu Artvin ili Merkez ilçesindeki ortaokullarda görev yapan 16 Türkçe öğretmeni ve Artvin ili Merkez ilçesinde faaliyet gösteren bir ortaokulda öğrenim gören 110 ortaokul öğrencisinden oluşmaktadır. Kolay ulaşılabilir olduğu için çalışmada bu çalışma grubu tercih edilmiştir.

Katılımcılara ait demografik bilgiler Tablo 1 ve Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 1.

Ortaokul öğrencilerine ilişkin demografik bilgiler

Cinsiyet	f	%	Sınıf	f	%
Kız	58	52,7	8	44	40
			7	17	15,5
Erkek	52	47,3	6	22	20
			5	27	24,5
Toplam	110	100	Toplam	110	100

Tablo 1 incelendiğinde araştırmaya toplamda 110 ortaokul öğrencisinin katılım sağladığı görülmektedir. Bu öğrencilerin 58'i kız, 52'si erkektir. Kız öğrencilerin 44'ü 8. sınıfta, 17'si 7. sınıfta; erkek öğrencilerin 22'si 6. sınıfta, 27'si ise 5. sınıfta öğrenim görmektedir.

Tablo 2.

Türkçe öğretmenlerine ilişkin demografik bilgiler

Kişiler	Ö1	Ö2	Ö3	Ö4	Ö5	Ö6	Ö7	Ö8
Cinsiyet	Kadın	Kadın	Kadın	Kadın	Kadın	Kadın	Kadın	Kadın
Görev yılı	4	10	8	5	20	1	3	12
Kişiler	Ö9	Ö10	Ö11	Ö12	Ö13	Ö14	Ö15	Ö16
Cinsiyet	Kadın	Kadın	Kadın	Kadın	Kadın	Kadın	Erkek	Erkek
Görev yılı	13	14	9	4	6	7	2	12

Tablo 2'ye bakıldığında araştırmaya 8'i kadın, 8'i erkek olmak üzere 16 Türkçe öğretmenin katıldığı ve bu öğretmenlerin mesleki deneyimlerinin farklı olduğu anlaşılmaktadır.

Veri Toplama Aracı

Bu araştırmada önceden belirlenen bir amaçla yapılan, soru sorma ve cevaplama ile oluşan karşılıklı ve etkileşimli bir iletişim süreci olan görüşme (Yıldırım & Şimşek, 2011) tercih edilmiştir. Bu sebeple, araştırmacının verileri araştırmacı tarafından geliştirilmiş yarı yapılandırılmış görüşme formu ve anket formu ile toplanmıştır. Anket, hazırlanması ve uygulanması en hızlı olan veri toplama araçlarından biridir. Anketler, cevaplandırıcının daha önce belirlenmiş bir sıralamada ve yapıda oluşturulan sorulara karşılık vermesiyle verilerin elde edildiği yöntemdir (Kardaş & Koç, 2021).

Araştırma kapsamındaki uygulamayı yapabilmek için tüm hazırlanma sürecinde etik kurallara uyulmuştur. Çalışmanın verilerini toplayabilmek için Artvin Çoruh Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan etik izni ve Artvin ili Milli Eğitim Müdürlüğü'nden alınan izinler doğrultusunda Türkçe öğretmenleri ve ortaokul öğrencileriyle görüşmek için uygun zaman oluşturulmuş ve görüşme sağlanmış; elde edilen bulgular araştırmacılar tarafından görüşme formuna kaydedilmiştir.

Araştırmada kapsam geçerliliğini sağlamak amacıyla verilerin elde edilmesi için kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formu ve anket, ilk olarak ölçme ve değerlendirme alanından bir uzman ve Türkçe eğitiminden üç uzmanın görüşüne sunulmuş; uzmanların önerileri doğrultusunda düzenlemeler yapılmıştır.

Elde edilen veriler, araştırmacı ve bir alan uzmanı tarafından birbirinden bağımsız bir şekilde değerlendirilmiş; sonrasında yapılan bu değerlendirmeler karşılaştırılarak güvenilirlik çalışması tamamlanmıştır. Güvenirlik hesaplaması için Miles & Huberman'ın (1994) "Güvenirlik = görüş birliği / görüş birliği + görüş ayrılığı" formülünden yararlanılmıştır. Araştırmacılar ve alan uzmanı görüş birliğine ulaştıklarında güvenilirlik süreci tamamlanmış ve araştırmacının güvenilirliği %94 olarak belirlenmiştir. Saban (2008) nitel araştırmalarda çalışmanın güvenilirliğinin sağlanması için araştırmacı ile uzman arasındaki uyumun %90 üzerinde olması gerektiğini vurgular. Bu bağlamda elde edilen sonuç, bu araştırma için güvenilir sayılmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmada gerçekleştirilen görüşmelerle elde edilen metinler, içerik analizine göre incelenmiş ve kodlamalar yapılmıştır ve daha sonra kodlar tablolaştırılmıştır. İçerik analizinde temelde yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenlemek ve yorumlamaktır (Yıldırım & Şimşek, 2011). Sönmez ve Alacapınar'a (2011) göre ise içerik analizi; verilerin içeriğinin irdelendiği, verilerin sınıflara ayrıldığı, veriler arasındaki ilişki ve bağıntıların gösterilmesi için matrislerin hazırlandığı ve elde edilen sınıflamaların sayısal verilere dönüştürülebildiği bir analiz şeklidir.

Araştırmanın Etik İzinleri

Yapılan bu çalışmada araştırma etiği ilkeleri gözetilmiş olup gerekli etik kurul izinleri alınmıştır. Etik kurul izni kapsamında; Artvin Çoruh Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'na başvurulmuştur. Araştırma Etik Kurul'un 16.04.2024 tarih ve E-18457941-050.99-132286 sayılı kararı ile bilim ve araştırma etiği açısından uygun bulunmuştur.

BULGULAR

Bu bölümde Türkçe öğretmenleri ile yapılan görüşme ve öğrencilere uygulanan anket sonucunda elde edilen verilerin içerik analizi yöntemiyle incelenerek oluşturulan tablolar ve bu tablolara ilişkin açıklamalar bulunmaktadır. Araştırmanın birinci alt problemi, Türkçe öğretmenlerinin ortaokul öğrencilerinin oynadıkları dijital oyunlardaki sözcükleri kullanma durumlarına ilişkin görüşlerinin tespit edilmesidir. Bu alt problemle ilgili birinci problem cümlesi, Türkçe öğretmenlerinin dijital oyun oynama durumları ve oynuyorlarsa tercih ettikleri oyunların neler olduğunun tespit edilmesidir. Bu kapsamdaki bulgular Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3.

Türkçe öğretmenlerinin dijital oyun oynama durumları ve oyun türüne ilişkin görüşleri

Kişiler	Kod	f	%
---------	-----	---	---

Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16	Evet	7	43,75
Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9	Hayır	9	56,25
Oyun Türü			
Ö10, Ö13, Ö14	Strateji	3	18,75
Ö11, Ö16	Bilgi yarışı	2	12,5
Ö12, Ö15	Eğitici	2	12,5

Tablo 3 incelendiğinde katılımcıların %43,75'inin dijital oyun oynadıkları ve strateji, bilgi yarışı, eğitici türde oyunları tercih ettikleri; bununla beraber katılımcıların çoğunluğunun (%56,25) dijital oyun oynamadığı görülmektedir.

Araştırmanın ikinci problem cümlesi, Türkçe öğretmenlerinin dijital oyunlar hakkındaki görüşlerinin neler olduğudur. Bu kapsamda elde edilen bulgular Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4.

Türkçe öğretmenlerinin dijital oyunlar hakkında görüşleri

Kişiler	Kod	f	%
Olumlu			
Ö2, Ö7, Ö9, Ö10, Ö12	Faydalı olan oyunlar da vardır	5	31,25
Ö8	Kafa dağıtmayı sağlayıcı	1	6,25
Ö15	Eğlendirici	1	6,25
Ö1	Sosyalleşmeyi sağlayıcı	1	6,25
Olumsuz			
Ö5, Ö11, Ö13	Tamamen olumsuz	3	18,75
Ö4, Ö16	Gereksiz	2	12,5
Ö3, Ö8	Asosyallığe sebep verici	2	12,5
Ö1, Ö3, Ö7	Şiddete yönlendirici	3	18,75
Ö1	Gerçeklikten uzaklaştırıcı	1	6,25
Ö6, Ö8, Ö14, Ö15	Zamanı boşa harcatıcı	4	25
Ö8, Ö10, Ö11, Ö13, Ö16	Bağımlılık yapıcı	5	31,25
Ö5	Okuduğunu anlama becerisini düşürücü	1	6,25

Tablo 4 incelendiğinde Türkçe öğretmenlerinin dijital oyunlar hakkındaki görüşlerinin olumlu ve olumsuz olarak iki gruba ayrıldığı görülmektedir. Ayrıca katılımcıların bir kısmının dijital oyunların olumlu yönlerinin yanı sıra olumsuz yönlerinin de olduğunu ifade ettikleri anlaşılmaktadır. Olumlu görüşler içerisinde en çok değinilen, faydalı dijital oyunların da var olduğudur. Olumsuz görüşler içerisinde ise en fazla değinilen oyunların bağımlılık yapmasıdır.

Ö1 rumuzlu katılımcı görüşünü "Dijital oyunların olumlu bir yönü olduğunu düşünmemekle beraber asosyal olan çocukların çevrimiçi platformlarda yazışarak iletişim kurması iletişim engelini bir nebze aşmasını sağlayabilir..." şeklinde ifade etmiştir. Ö2 rumuzlu katılımcı, "Faydalı olan oyunlar elbette var fakat öğrencilerin bunları ayırt edebilecek durumda olduğunu düşünmüyorum." diyerek görüşünü ifade etmiştir. Ö5 rumuzlu katılımcı ise görüşünü "Dijital oyunların hiçbir olumlu tarafının olduğunu düşünmüyorum, çocuklarının oynamasından çok kaygılanıyorum. Öğrencilerimin okuma-anlama becerisinin yıldı yıla düştüğünü bunun da sebebinin oyunlar olduğunu düşünüyorum" şeklinde ifade etmiştir. Ö8 rumuzlu katılımcı, "Olumlu yanı insanın zihni dağılıyor, olumsuz yanı boşa zaman harcatıyor." şeklinde görüşünü ifade etmiştir.

Araştırmanın üçüncü problem cümlesi, Türkçe öğretmenlerinin görev yaptıkları okullarda öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun oynama durumlarının nasıl olduğudur. Bu problem cümlesine yönelik bulgular Tablo 5'te görülmektedir.

Tablo 5.

Türkçe öğretmenlerinin öğrencilerin dijital oyun oynama durumuna ilişkin görüşleri

Kişiler	Kod	f	%
Ö1, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16	Evet	15	93,75
Ö2	Olabilir	1	6,25
	Hayır	0	0

Tablo 5'e bakıldığında katılımcıların %93,75'i görev yaptıkları okullarda öğrenim gören öğrencilerin dijital oyunlar oynadığını ve %6,25'inin de oynuyor olabileceğini ifade ettiği görülmektedir. Katılımcılardan hiçbiri öğrencilerin dijital oyun oynamadığı yönünde bir görüş bildirmemiştir.

Türkçe öğretmenlerinden Ö1 rumuzlu katılımcı, "Evet, kendileri dijital oyun oynadıklarını belirtiyorlar.", Ö2 rumuzlu katılımcı, "Olabilir.", Ö3 rumuzlu katılımcı, "Evet çünkü kendi aralarında konuşurken de duyuyoruz, oyun salonlarına giderken de görüyoruz ve ödev yapmadıkları zaman birbirlerinin ne yaptığını sordüğümüzde çoğunlukla oyunla vakit geçirdiklerini söylüyorlar." Ö4 rumuzlu katılımcı, "Bana göre %90' ı oynuyor.", Ö8 rumuzlu katılımcı, "Birçoğu oynuyor ve ailesi müsaade ediyor.", Ö16 rumuzlu katılımcı ise "Evet dijital oyunlar oynadıklarını düşünüyorum çünkü onlarla oyunlar hakkında konuştuğumda oynadıklarını ifade ediyorlar." şeklinde görüş bildirmişlerdir.

Araştırmanın dördüncü problem cümlesi, Türkçe öğretmenlerinin dijital oyunların öğrenciler üzerindeki etkisine yönelik görüşlerinin neler olduğudur. Bu kapsamdaki bulgular Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6.

Türkçe öğretmenlerinin dijital oyunların öğrenciler üzerindeki etkisine ilişkin görüşleri

Kod	Kişiler	f	%
Algılarını zayıflatıyor.	Ö6	1	6,25
Sağlık sorunlarına sebep oluyor.	Ö6	1	6,25
Gerçeklikten uzaklaştırıyor.	Ö1, Ö6	2	12,5
Saldırgan olmalarına sebep oluyor.	Ö1, Ö7, Ö11, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16	7	43,75
Toplum/ aile bağlarını zayıflatıyor.	Ö1, 12	2	12,5
Ders başarısını düşürüyor.	Ö5, Ö12	2	12,5
Uyku düzenini bozuyor.	Ö6	1	6,25
Konuşmalarında bozulmalara sebep oluyor.	Ö7, Ö10, Ö11	3	18,75

Tablo 6 incelendiğinde Türkçe öğretmenlerinin çoğunluğunun (%43,75) dijital oyunların saldırganlığa sebep olduğunu ifade ettiği görülmektedir. Bunun ardından katılımcıların %18,75'i dijital oyunların öğrencilerde konuşma bozukluğuna sebep olduğu; %12,5'i gerçeklikten uzaklaştırdığı, toplum/aile bağını zayıflattığı, ders başarısını düşürdüğü; %6,25'i ise öğrencilerin algılarını zayıflattığı, sağlık sorunlarına sebep olduğu ve uyku düzenini bozduğu yönünde görüş bildirmiştir.

Katılımcıların görüşlerinden bazıları şu şekildedir: Ö6 rumuzlu katılımcı, "Algılarını zayıflatıyor, uykusuz kalıyorlar, göz ile ilgili rahatsızlıklar iyice arttı, hayatı istedikleri zaman durdurup istedikleri zaman devam ettirecekleri bir ortam gibi görmelerine sebep oluyor.", Ö1 rumuzlu katılımcı, "Gerçek yaşamla bağını zedeliyor, toplumdaki kopuk hale getiriyor. Ders başarısını düşürüyor, şiddet ve argoya meyilli yapıyor.", Ö12 rumuzlu katılımcı, "Ders başarısını düşürüyor ve aile içi sosyal bağları zayıflatıyor.", Ö7 Rumuzlu katılımcı, "Olumsuz etkiliyor. Davranış açısından daha da saldırgan olmalarına neden oluyor. Konuşmalarında bozulmalar da oyunlar dolayısıyla yoğunlaştı."

Araştırmanın beşinci problem cümlesi, Türkçe öğretmenlerinin dijital oyunların Türkçeye etkisine ilişkin görüşlerinin ortaya çıkarılmasıdır. Bu problem cümlesine yönelik elde edilen bulgular Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7.

Türkçe öğretmenlerinin dijital oyunların Türkçe üzerindeki etkisine ilişkin görüşleri

Kod	Kişiler	f	%
Olumsuz etkiliyor	Ö2, Ö3, Ö6, Ö11, Ö15, Ö16	6	37,5
Yabancı sözcük kullanımını artırıyor.	Ö4, Ö5, Ö7, Ö10, Ö12, Ö13, Ö14	7	43,75
İletişimi / konuşmayı olumsuz etkiliyor	Ö8	1	6,25
Türkçe sözcüklerin ölümüne sebep oluyor.	Ö9	1	6,25
Etkilemiyor.	Ö1	1	6,25

Tablo 7'ye bakıldığında zaman %43,75 oranı ile dijital oyunların yabancı sözcük kullanımını arttırdığı ve %37,5 oranı ile olumsuz etkilediği yönünde görüş bildirdikleri görülmektedir. Bu görüşlerin yanında %6,25 oranında iletişimi/ konuşmayı olumsuz etkilediği, Türkçe sözcüklerin ölümüne sebep olduğu ve etkilemediği yönündeki görüşler yer almaktadır.

Katılımcılar görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir: Ö1 rumuzlu katılımcı, “*Terimleri kullandıklarına denk gelmedim.*”, Ö3 rumuzlu katılımcı, “*Olumsuz etkilemektedir.*”, Ö4 rumuzlu katılımcı, “*Türkçeye uygun olmayan kelimeler sanki dilimizde varmış gibi kullanılıyor, bence doğru değil.*”, Ö5 rumuzlu katılımcı, “*Oyunlardaki bazı yabancı kelimelerin dilimizi bozduğunu düşünüyorum.*” Ö6 rumuzlu katılımcı, “*Ben kullandıkları kelimeleri pek anlamıyorum ama kullanmanın popüler görüldüğünü düşünüyorlar, bu da Türkçeyi olumsuz yönde etkiliyor, anlamsız olan bir sürü harf topluluğu kullanıyorlar.*”, Ö8 rumuzlu katılımcı, “*İletişimi azalttığı için konuşurken uygun kelimeyi bulamama veya kelimelerin yanlış telaffuz edilmesine sebep oluyor.*”, Ö9 rumuzlu katılımcı, “*Bu kelimeleri çocuklar bilinçsizce hayatına alıp kullanıyor. Bu nedenle Türkçe kelimeler ölmeye başlıyor.*”, Ö12 rumuzlu katılımcı, “*Yabancı kelimeleri Türkçe kelimelere tercih ediyorlar.*”

Araştırmanın altıncı problem cümlesi, Türkçe öğretmenlerinin öğrenciler tarafından kullanıldığına şahit oldukları dijital oyunlarda bulunan sözcüklere yönelik görüşlerinin neler olduğudur. Bu kapsamdaki bulgular Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8.

Türkçe öğretmenlerinin öğrenciler tarafından kullanıldığına şahit oldukları dijital oyunlarda bulunan sözcüklere ilişkin görüşleri

Sözcükler	f	%
Level	11	68,5
Bot/ Botlar	7	43,5
Boss/ Bag/ Mod	6	37,5
Ban	5	31,5
Finish/ Kick/ Nerf	4	25
Class/ Çar/ Game	3	18,75
Exit/ FFA/ Game Over/ GG/ Grind- Kasmak/ Online/ Klan/ Server/ Skill	2	12,5
Again/ Consol/ Danger/ Drop/ Loading/ Loot/ Pause/ Quest/ Shot/ Texture/ Zone	1	6,25

Tablo 8’e bakıldığında katılımcıların öğrenciler tarafından kullanıldığına en çok (%68,75) şahit oldukları sözcüğün “*level*” olduğu görülmektedir. Bu sözcüğü “*bot/botlar*” (%43,75) takip etmektedir. Altı katılımcı “*boss*”, “*bag*”, “*mod*” sözcüklerinin kullanımına şahit olurken beş katılımcının “*ban*” sözcüğünün kullanıldığına şahit olduğu görülmektedir. Dört katılımcı “*finish*”, “*kick*”, “*nerf*”; üç katılımcı “*class*”, “*çar*”, “*game*”; iki katılımcı “*exit*”, “*FFA*”, “*game over*”, “*GG*”, “*grind- kasmak*”, “*online*”, “*klan*”,

“server”, “skill”; bir katılımcının ise “again”, “consol”, “danger”, “drop”, “loading”, “loot” “pause” “quest”, “shot” “texture”, “zone” sözcüklerinin kullanıldığına şahit olduklarını ifade etmişlerdir.

Araştırmanın ikinci alt problemi, ortaokul öğrencilerinin oynadıkları dijital oyunlardaki sözcükleri kullanım durumlarının incelenmesidir. Bu alt problemle ilgili birinci problem cümlesi, ortaokul öğrencilerinin internete erişim durumlarının saptanmasına yöneliktir. Bu bağlamda ortaokul öğrencilerinin günlük hayatta internete rahatlıkla erişip erişememe durumları sorulmuştur. Bu problem cümlesine ilişkin bulgular Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9.

Ortaokul öğrencilerinin günlük hayatta internete rahatlıkla erişip erişememe durumlarına ilişkin bulgular

Kod	f	%
Evet	92	83,6
Bazen	16	14,5
Hayır	2	1,8
Toplam	110	100

Tablo 9 incelendiğinde öğrencilerin büyük çoğunluğunun (%83,6) günlük hayatta rahatlıkla internete erişebildiklerini belirttiği görülmektedir. Katılımcılardan %14,5’i bazen rahatlıkla internete eriştiğini belirtirken %1,8’i rahat bir şekilde internete erişemediğini belirtmiştir.

Araştırmanın sekizinci problem cümlesi, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama sıklıklarının neler olduğunun tespit edilmesidir. Bu kapsamdaki bulgular Tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 10.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama sıklığına ilişkin bulgular

Süre	f	%
Haftada en az 1-2 saat	51	46,4
Haftada en az 3-4 saat	24	21,8
Haftada en az 5-6 saat	6	5,5
Haftada en az 6 saatten fazla	9	8,2
Dijital oyun oynamam	20	18,2
Toplam	110	100

Tablo 10 incelendiğinde öğrenciler en çok %46,4 oranıyla haftada 1-2 saat dijital oyun oynadıkları belirtmişlerdir. Bunun ardından katılımcıların %21,8’inin haftada 3-4 saat, %8,2’sinin 6 saatten fazla ve %5,5’inin 5-6 saat dijital oyun oynadıkları anlaşılmaktadır. Öğrencilerin %18,2’si ise dijital oyun oynamadığını belirtmiştir.

Araştırmanın dokuzuncu problem cümlesi, ortaokul öğrencilerinin tercih ettikleri dijital oyun türlerinin neler olduğudur. Bu kapsamdaki bulgular Tablo 11’de sunulmuştur.

Tablo 11.

Ortaokul öğrencilerinin oynadıkları dijital oyun türlerine ilişkin bulgular

Tür	f	%
Yarış	21	19,1
Aksiyon/ serüven	37	33
Strateji	23	20,9
Spor	26	23,6
Bilgi yarışı	20	18,2

Bulmaca	26	23,6
Simülasyon	18	16,4
Diğer	21	19,1
Toplam	110	100

Tablo 11 incelendiğinde en sık tercih edilen oyun türünden en az tercih edilene göre şu şekilde sıralanabilir: %33 aksiyon/ serüven, %23,6 spor ve bulmaca, %20,9 strateji, %19,1 yarış ve diğer, %18,2 bilgi yarışı, %16,4 simülasyon.

Araştırmanın onuncu problem cümlesi, ortaokul öğrencilerin dijital oyun oynarken tercih ettikleri/kullandıkları araçlara neler olduğunun tespit edilmesidir. Bu problem cümlesine yönelik elde edilen bulgular Tablo 12’de sunulmuştur.

Tablo 12.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynamak için tercih ettikleri/kullandıkları araçlara ilişkin bulgular

Araç	f	%
Cep telefonu	61	55,5
Tablet	28	25,5
Bilgisayar	24	21,8
Oyun konsolu	13	11,8
Toplam	110	100

Tablo 12 incelendiğinde öğrencilerin en çok (%55,5) cep telefonu aracılığıyla dijital oyunlar oynadığı görülmektedir. İkinci sırada tablet (%25,5), üçüncü sırada bilgisayar (%21,8) ve dördüncü sırada (%11,8) oyun konsolu olduğu görülmektedir.

Araştırmanın on birinci problem cümlesi, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin görüşlerinin alınmasıdır. Bu kapsamdaki bulgular Tablo 13’te sunulmuştur.

Tablo 13.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin bulgular

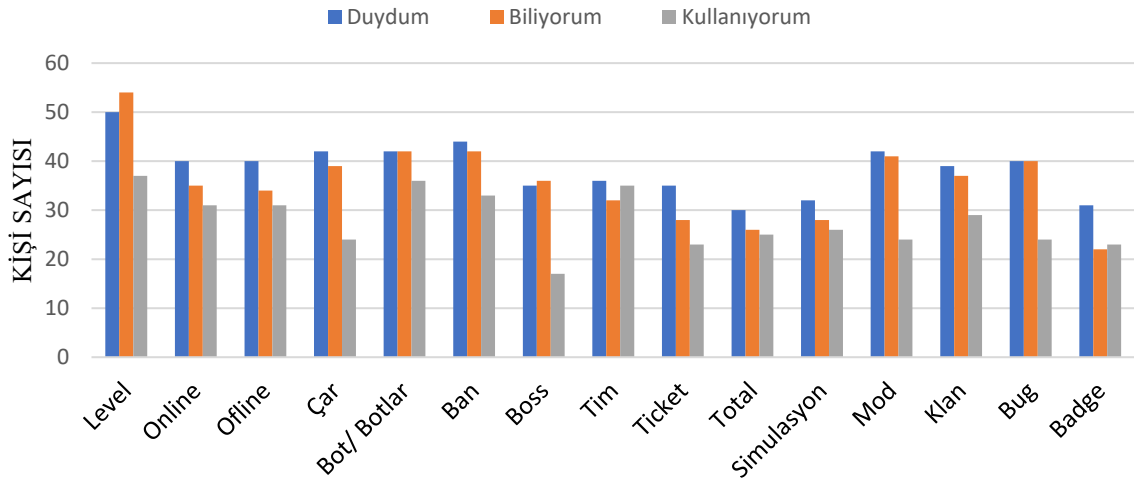
Kod	f	%
Stres atmak	43	39,1
Zaman geçirmek	60	45,5
Sosyal iletişim	5	4,5
Meydan okuma	7	6,4
Merak	14	12,7
Düşsel ortamlar	5	4,5
Diğer	1	0,9

Tablo 13 incelendiğinde öğrencilerin en çok zaman geçirmek (%45,5) ve stres atmak (%39,1) için dijital oyunlar oynadığı görülmektedir. Bunların peşinden üçüncü sırada merak (%12,7) gelmektedir. Daha sonra meydan okuma (%6,4), sosyal iletişim (%4,5), düşsel ortamlar (%4,5) ve diğer (%0,9) gelmektedir.

Araştırmanın on ikinci problem cümlesi ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlardaki sözcükleri kullanım durumlarının neler olduğuna ilişkin bulguların elde edilmesidir. Bu kapsamda katılımcı öğrencilerin dijital oyunlar aracılığıyla duyduğu, öğrendiği ve günlük hayatta kullandığı sözcüklerden elde edilen bulgular Grafik 1’de sunulmuştur.

Grafik 1.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlardaki sözcükleri kullanım durumları



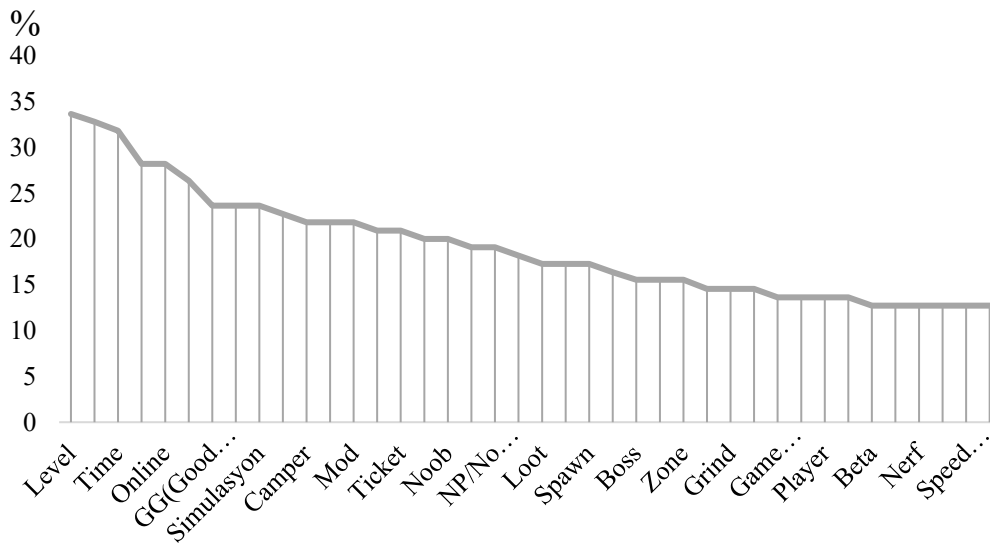
Grafik 1’de katılımcı öğrenciler tarafından en çok duyulan, bilinen ve kullanılan sözcükler yer almaktadır. Bu sözcükleri sırasıyla “sözcükleri duydum”, “biliyorum”, “kullanıyorum” olarak bildiren kişi sayıları şöyledir:

“Level”: 50 duydum, 54 biliyorum, 37 kullanıyorum. “Online”: 40 duydum, 35 biliyorum, 31 kullanıyorum. “Offline”: 40 duydum, 34 biliyorum, 31 kullanıyorum. “Çar”: 42 duydum, 39 biliyorum, 24 kullanıyorum. “Bot/ botlar”: 42 duydum, 42 biliyorum, 36 kullanıyorum. “Ban”: 44 duydum, 42 biliyorum, 33 kullanıyorum. “Boss”: 35 duydum, 36 biliyorum, 17 kullanıyorum. “Tim”: 36 duydum, 32 biliyorum, 35 kullanıyorum. “Ticket”: 35 duydum, 28 biliyorum, 23 kullanıyorum. “Total”: 30 duydum, 26 biliyorum, 25 kullanıyorum. “Simulasyon”: 32 duydum, 28 biliyorum, 26 kullanıyorum. “Mod”: 42 duydum, 41 biliyorum, 24 kullanıyorum. “Klan”: 39 duydum, 37 biliyorum, 29 kullanıyorum. “Bug”: 40 duydum, 40 biliyorum, 24 kullanıyorum. “Badge”: 31 duydum, 22 biliyorum, 23 kullanıyorum.

Araştırmanın son problem cümlesi ortaokul öğrencilerinin günlük hayatlarında en çok kullandıkları dijital oyunlardaki sözcüklerin tespit edilmesidir. Bu kapsamda elde edilen veriler Grafik 2’de sunulmuştur.

Grafik 2.

Ortaokul öğrencilerinin günlük hayatlarında en çok kullandıkları dijital oyunlardaki sözcüklere ilişkin bulgular



Grafik 2 incelendiğinde katılımcı öğrencilerin günlük hayatlarında en çok kullandıkları dijital oyunlarda geçen sözcüklerin sırasıyla yüzde değerleri şöyledir: *Level* %33,63 / *Bot* %32,772 / *Time* %31,81 / *Offline* %28,18 / *Online* %28,18 / *Klan* %26,36 / *GG (Good Game)* %23,63 / *Loading* %23,63 / *Simülasyon* %23,63 / *Total* %22,72 / *Camper* %21,81 / *Çar* %21,81 / *Mod* %21,81 / *Ban* %20,9 / *Ticket* %20,9 / *AFK* %20 / *Noob* %20 / *Game* %19,09 / *NP/No Problem* %19,09 / *Game Over* %18,18 / *Loot* %17,27 / *Server* %17,27 / *Spawn* %17,27 / *Jump* %16,36 / *Boss* %15,54 / *Drop* %15,54 / *Zone* %15,54 / *Class* %14,54 / *Grind* %14,54 / *Skill* %14,54 / *Game Master* %13,63 / *Lag* %13,63 / *Player* %13,63 / *Safe* %13,63 / *Beta* %12,72 / *Coin* %12,72 / *Nerf* %12,72 / *Pasworld* %12,72 / *Speed Hecker* %12,72.

Araştırma kapsamında bu sözcüklerin dışında ortaokul öğrencileri tarafından kullanıldığı tespit edilen sözcükler ve kısaltmalar da vardır ancak bunların kullanım sıklığı çok az olduğundan bu sözcüklere grafikte yer verilmemiştir. Bunlar arasında “again”, “AIMBOT”, “begin”, “buff”, “chekpoin”, “combo”, “console”, “danger”, “deathmatch”, “demo”, “dungeon”, “exit”, “FFA”, “finish”, “gank”, “item”, “kick”, “kilk”, “KS”, “mab”, “meatshield”, “multiplayer”, “pause”, “punç”, “record”, “skip”, “weapon” gibi sözcükler ve kısaltmalar yer almaktadır.

Ortaokul öğrencilerinin oyunlarda yer alan sözcükleri kullanımına dair örnek verdikleri cümlelerden bazıları şöyledir: ÖĞ1 rumuzlu katılımcı, “Oyunda hile yapınca ban yedim, oyunun beta sürümü çıktı, oyun sonunda boss zorladı, oyunda herkes bot gibiydi, oyun karakterim бага girdi, oyunda coin kazandım, combo altın aldım, oyun konsolum kırılmış, oyunun demo sürümü güzeldi, dropa takıldım elimdeki kalem düştü, bu leveli sonunda geçtim, oyun modunu zora aldım, bu oyunlar noob, ofline oldum, online oldum, simülasyonda oyun oynadım”. ÖĞ2 rumuzlu katılımcı, “Bu oyun ban yemiş, kesin bu oyuncu bot, game over yazısını görünce deliye döndü, karakterin zıplaması için jump tuşuna bas, başka levele geç, arkadaşlarım oyunda online, simülasyon oyunlarını seviyorum, reklamı atlamak için skip tuşuna bas”. ÖĞ3 rumuzlu katılımcı “Totalde on puanımız oldu”. ÖĞ5 rumuzlu katılımcı, “AFK kaldım, kötü söz söyleyenleri banladım, kötü oynayanlara bot diyorum, buga girdi, klan kurduk, oyun modları var”. ÖĞ7 rumuzlu katılımcı, “Şifreyi birkaç defa yazdığım için ban yedim, bu oyuncular çok botlar, adamlar dropu aldılar, telefonum çok kötü kasiyor”. ÖĞ8 rumuzlu katılımcı, “Oyunda AFK var, oyunda ban yedim, oyunun beta sürümünü oynuyorum, rakibim boss, rakiplerimiz bot gibi, oyunda bug var, oyunda combo attım, oyun artık finish, oyun GG, oyun hardcore modda, klana beni alır mısın, level up, lootla lootla!, mobda işaretlediğim yere gelin, yeni mod kurdum, çok noob biri, online oyun kurun lütfen, simülasyon oyun kurun, karakter spawnladı, totalde 1700 dolar var”. ÖĞ9 rumuzlu katılımcı, “Arkadaşım oyunda ban almış, oyundaki botu oyun dışı bıraktım”. ÖĞ10 rumuzlu katılımcı, “Instagramda ban yedim, sosyal medyada çok bot var, oyun konsolum bozulmuş, yarışmacılar finish çizgisine gelince soluk aldılar, peş peşe yedi level geötüm, bugün hiç modumda değilim”. ÖĞ12 rumuzlu katılımcı, “Oyun buga girdi, exit tuşu çalışmıyor, ben finişe geldim, online game oynayalım mı?, ben oyunda game over oldum, bu oyun gerçekten GG, oyunda kaç level atladın?, ofline oyun biliyor musun?, online oyun oynuyor musun?, en fazla iki player alabilirmiş, shot tuşu hangisi, skip tuşu yok”. ÖĞ14 rumuzlu katılımcı, “Rakip AFK kalmış, yenilenince againe basıp tekrar denedim, hileci ban yedi, bu karaktere buff gelmiş, oyunda bug olmuş, bu benim çar, hardcore mod girdim ölemem, oyuna lag girdi, no problem dostum, arkadaşım online oldu, bu pasworld yanlış, burası safe nokta, bu simülasyon çok saçma, yaratık spawn oldu”. ÖĞ15 rumuzlu katılımcı, “Telefon buga girdi, telefon kasiyor, oyunda level atladı, arkadaşıyla ofline oyun oynadı”. ÖĞ16 rumuzlu katılımcı, “Oyun bugunu buldum, checkpoint aldım, oyunda amaç coin kasmak, bu levelde 3’lü combo yaptım, oyun consolu sipariş verdim, yan çardan devam ediyorum, kolaydı GG, level bayağı zordu, rakibe hızlı prees yapın”

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Amacı ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlardaki sözcük kullanım durumlarını incelemek olan bu araştırmada iki alt problem doğrultusunda şu sonuçlara ulaşılmıştır:

Araştırmanın birinci alt problemi, Türkçe öğretmenlerinin ortaokul öğrencilerinin oynadıkları dijital oyunlardaki sözcükleri kullanma durumlarına ilişkin görüşlerinin tespit edilmesidir. Bu bağlamda öncelikle Türkçe öğretmenlerinin kendilerinin dijital oyun oynama durumları ve oynadıkları oyun türleri incelenmiş ve katılımcıların %43,75’inin dijital oyun oynadıkları ve strateji, bilgi yarışı, eğitici türde oyunları tercih ettikleri saptanmıştır. Bununla beraber katılımcıların çoğunluğunun (%56,25) dijital oyun oynamadığı görülmüştür.

Türkçe öğretmenlerinin dijital oyunlar hakkındaki görüşlerine ilişkin ulaşılan bulgular incelendiğinde bunların olumlu ve olumsuz olarak iki gruba ayrıldığı fakat katılımcıların bir kısmının dijital oyunların olumlu yönlerinin yanı sıra olumsuz yönlerinin de olduğunu ifade ettiği görülmüştür. Olumlu görüşler, faydalı dijital oyunların da var olduğu yönünde; olumsuz görüşler ise bu oyunların bağımlılık yaptığı yönündedir. Buradan hareketle doğru oyunlar tercih edildiğinde ve bilinçli bir şekilde oynandığında dijital oyunların fayda

sağlayacağı sonucuna varılabilir. Aktaş (2018)'in ortaokul öğrencilerinin bağımlılık düzeylerini incelediği çalışmasında öğrencilerin %87'sinde dijital oyun bağımlılığının olmadığı, %13'ünde ise olduğu görülmektedir. Çakır (2013), bilgisayar oyunları ile ilgili ailelerin görüşlerini aldığı çalışmasında bazı ailelerin çocuklarının dijital oyunlardan olumsuz yönde etkilendiğini ve bu oyunların çocuklar için sakıncalı olduğunu söyledikleri; bazılarının ise bu konudaki olumsuzlukların üstesinden gelebildiklerini belirttiği sonucuna ulaşmıştır. Üstesinden gelebildiklerini söyleyen aileler; çocuklarının bilgisayar oyunlarını bilinçli bir şekilde oynadığını, oyunlar konusunda nerede durması gerektiğini bildiğini ve böylelikle bilgisayar oyunlarının zararlı hâle gelmediğini düşündükleri görüşlerini ileri sürmüşlerdir.

Türkçe öğretmenlerinin gözlemlerinden hareketle görev yaptıkları okuldaki öğrencilerin dijital oyun oynama durumuna ilişkin gözlemlerine bakıldığında katılımcıların %93,75'i görev yaptıkları okuldaki öğrencilerin dijital oyunlar oynadığını ve %6,25'inin de oynuyor olabileceğini ifade ettiği görülürken katılımcılardan hiçbiri öğrencilerin dijital oyun oynamadığını söylememiştir. Dijital oyunların öğrencilerin hayatında büyük bir yeri olduğu açık bir şekilde görülmektedir. Buradan hareketle öğrencileri bu oyunlardan uzak tutmanın mümkün olmayacağı sonucuna varılabilir. Bunun yerine bilinçli ve doğru bir şekilde, oyunlardan fayda elde edecekleri biçimde oynamaları konusunda yönlendirmeler yapılabilir.

Dijital oyunların öğrenciler üzerindeki etkisine yönelik Türkçe öğretmenlerinin görüşlerine bakıldığında katılımcıların en çok (%43,75) dijital oyunların saldırganlığa sebep olduğunu ifade ettiği görülmektedir. Bunun ardından katılımcıların %18,75'i dijital oyun oynamanın öğrencilerin konuşmalarında bozulmalara sebep olduğunu ifade etmiştir. Buradan hareketle dijital oyunların öğrencilerin dil gelişimi üzerinde ciddi etkileri olduğu söylenebilir. Küçük ve Çakır (2020), dijital oyun bağımlılığı üzerine yaptıkları araştırmada dijital oyun bağımlılığı yüksek olan öğrencilerin saldırganlık davranışlarının da yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bunun sebebi, oyuncuların özellikle saldırganlık içeren video oyunlarındaki bu davranışları içselleştirilmesinden kaynaklanabileceği yönünde açıklanmıştır. Gökbulut (2020), akran zorbalığı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasında ortaokul öğrencilerinin zorbalık eğilimi ve dijital oyun bağımlılıkları arasında pozitif yönlü orta düzey anlamlı ilişki olduğu ortaya koymuştur. Tutkun, Demirtaş, Açıkgoz ve Tekşal (2017) yaptıkları çalışmada şiddeti günlük hayatlarında normalleştiren kişilerin şiddet içerikli oyunlar oynadıkları tespit edilmiştir. Çakır (2013), dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisini ailelere sormuş ve ailelerin %53,5'i bilgisayar oyunlarının çocuğun ders çalışmasının, %47,4'ünün ise sosyal aktivitelerin önüne geçtiğini belirttiği sonucuna ulaşmıştır.

Dijital oyunların Türkçeye etkisine ilişkin Türkçe öğretmenlerinin görüşleri incelendiğinde katılımcıların %43,75'nin dijital oyunların yabancı sözcük kullanımını arttırdığı ve %37,5'nin Türkçeyi olumsuz yönde etkilediği bağlamında görüş bildirdikleri görülmektedir. Bu görüşlerin yanında %6,25 oranında iletişimi/konuşmayı olumsuz etkilediği, Türkçe sözcüklerin ölümüne sebep olduğu yönündeki görüşler de yer almaktadır. Katılımcıların büyük bir çoğunluğunun dijital oyunların Türkçeyi olumsuz yönde etkilediği ve yabancı sözcüklerin dilimize yerleşmesini kolaylaştırdığı yönünde görüş bildirdiği tespit edilmiştir.

Araştırma kapsamında Türkçe öğretmenleri, öğrencilerin oynadıkları dijital oyunlarda bulunan sözcükleri kullanmalarına en çok şahit oldukları sözcüğün "level" olduğunu ifade etmişlerdir. Bu sözcüğü sırasıyla "bot/botlar", "boss", "bag", "mod", "finish", "kick", "nerf", "class", "çar", "game", "klan", "server", "skill" gibi sözcükler takip etmektedir. Günlük hayatta sıklıkla oynanan dijital oyunlar ve farklı oyun türlerine göre sözcük çeşitliliği artmaktadır. Öğrenciler tarafından kullanılan bu sözcüklere öğretmenlerin şahit olması sözcüklerin yaygınlaştığının bir göstergesi sayılabilir.

Araştırmanın ikinci alt problemi, ortaokul öğrencilerinin oynadıkları dijital oyunlardaki sözcükleri kullanım durumlarının incelenmesidir. Bu bağlamda elde edilen sonuçlar şöyledir:

Günlük hayatta internete erişebilme durumlarına bakıldığında ortaokul öğrencilerinin büyük çoğunluğunun (%83,6) rahatlıkla internete eriştiklerini belirttiği görülmüştür. Buradan hareketle günümüzde internet kullanımının yaygınlaşması ile öğrencilerinin büyük çoğunluğunun evinin konforunda internet erişimi sağladığı söylenebilir. İnternete kolay ulaşımın dijital oyun bağımlılığını da sekteye uğrattığı söylenebilir. Aktaş (2018), çalışmasında günlük ortalama internette oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığının arttığı sonucuna ulaşmıştır.

Araştırma kapsamında dijital oyun oynama sıklığına ilişkin bulgulara bakıldığında ortaokul öğrencilerinin en çok %46,4 oranıyla haftada 1-2 saat; %21,8 oranında haftada 3-4 saat; %8,2 oranında haftada 6 saatten fazla ve %5,5 oranında haftada 5-6 saat dijital oyun oynadıklarını belirttiği görülmektedir. Katılımcıların %18,2'si ise dijital oyun oynamadığını ifade etmiştir. Bu bulgular, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynamak için fazla zaman ayırmadığını göstermektedir. Ancak Sağır ve Okutan (2022), çalışmalarında daha farklı sonuçlara ulaşmışlardır. Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin günlük dijital oyun oynama süreleri 0-1 saat arası %40,9; 2-3 saat arası ise %30,7 olarak saptanmıştır.

Ortaokul öğrencilerinin en sık tercih ettikleri oyun türlerinin aksiyon/serüven, spor, bulmaca, strateji olduğu görülmektedir. Buradan hareketle öğrencilerin farklı türlerde oyunlara ilgi duyduğu söylenebilir. Ceylaner ve Yelken (2017) yaptıkları araştırmada benzer sonuçlara ulaşmıştır. Bu çalışmada öğrencilerin sıklıkla tercih ettiği dijital oyun türünün yarışı (%47,6) ve aksiyon/serüven (%47,6) türü olduğu, bunları strateji (%40,8) ve spor (%40,4) türündeki oyunların takip ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Taylan, Kara ve Durğun (2017) ise çalışmalarında katılımcıların en çok (%41,5) “aksiyon/macera” oyunlarını oynamayı tercih ettiklerini saptamıştır.

Araştırma sonuçlarına göre ortaokul öğrencileri dijital oyun oynarken en çok (%55,5) cep telefonunu kullanmaktadırlar. Bunu ikinci sırada tablet (%25,5), üçüncü sırada bilgisayar (%21,8) ve dördüncü sırada (%11,8) oyun konsolu takip etmektedir. Sağır ve Okutan (2022), yaptıkları araştırmada çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin (%40,2) akıllı telefonlara sahip oldukları ve dijital oyunları bu telefonlar vasıtasıyla oynadıklarını ortaya koymuşlardır. Taylan, Kara ve Durğun (2017) ise yaptıkları araştırmada katılımcılarının çoğunluğunun (%56,5) oyunları bilgisayar aracılığıyla oynadığını tespit etmiş; katılımcıların %27’sinin akıllı telefon, %13’ünün tablet, %3,5’inin ise Play Station aracılığıyla oyun oynamayı tercih ettiğini ortaya koymuştur.

Araştırma kapsamında ortaokul öğrencilerin dijital oyun oynama nedenleri incelenmiş ve katılımcıların en çok zaman geçirmek (%45,5) ve stres atmak (%39,1) için dijital oyunlar oynadığı tespit edilmiştir. Üçüncü sırada merak (%12,7), daha sonra meydan okuma (%6,4), sosyal iletişim (%4,5), düşsel ortamlar (%4,5) gelmektedir. Buradan hareketle öğrencilerin çoğunluğunun dijital oyunları boş zaman etkinliği ve stres atma yolu olarak gördükleri söylenebilir. Ceylaner ve Yelken (2017), yaptıkları çalışmada benzer sonuçlara ulaşmıştır. Bu çalışmada da öğrencilerin dijital oyunları oynama amacı olarak en çok stres atma (%72,8) ve zaman geçirmek (%72,4) olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kurt, İnce ve Arslan (2014) ise yaptıkları çalışmada öğrencilerin büyük kısmının bilgisayar oyununu eğlence amaçlı (%60,7) oynadığı bulunmuştur. Ayrıca boş zaman geçirme (%14,7), düşünme yeteneğini geliştirme (%13,9) ve rahatlama (%10,7) amacıyla oyun oynama da bu çalışmanın bulguları arasında gösterilebilir.

Araştırma sonuçlarına göre ortaokul öğrencilerinin dijital oyunlar aracılığıyla en çok duyduğu, öğrendiği ve günlük hayatta kullandığı sözcükler sırasıyla “level”, “online”, “offline”, “çar”, “bot”, “ban”, “boss”, “tim”, “ticket”, “total”, “mod”, “klan”, “bug”, “badge” olmuştur. Buradan hareketle dijital oyunların yabancı dil öğrenimine katkı sağlayacağı söylenebilir. Ancak dil bilincine tam olarak sahip olmayan öğrencilerin günlük hayatta Türkçe sözcükler yerine de bu yabancı sözcükleri tercih etmesi olumsuz sonuçlar doğurabilir. Ceylaner ve Yelken (2017), dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısını belirlemek amacıyla yaptıkları çalışmada ortaöğretim öğrencilerin dijital oyun oynamalarının kelime öğrenimine olumlu yönde katkısı olduğu sonucuna ulaşılmış; öğrencilerin farkında olarak ya da olmayarak edindikleri kelimeleri öğrenmelerinin diğer oyuncularla iletişimde, derslerinde ve sosyalleşmede fayda sağladığı görüşü ileri sürülmüştür.

Araştırmanın sonuçlarına dayanılarak şu önerilerde bulunulabilir:

Dijital oyunların ana dil üzerindeki etkisini daha iyi anlamak için çalışmaya ilkökul ve lise düzeyindeki öğrenci gurupları ve bu düzeye eğitim veren öğretmenler de dâhil edilebilir. Buradan hareketle dijital oyunlarda kullanılan sözcüklerin hangi yaş grubunda daha yaygın olduğu tespit edilebilir.

Dijital oyunlarla ilgili derinlemesine bir inceleme yapabilmek için oyun türleri ayrı ayrı ele alınarak bunların kişiler üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri incelenebilir. Bu sayede sakıncalı ve faydalı olabilecek oyun türleri daha iyi anlaşılabilir.

Dijital oyun sektöründe önemli bir yere sahip olan çeşitli platformlarda (Twitch, Kick, Youtube, Facebook) oyun yayınları yapan kişilerin gençler üzerindeki etkisi, rol model olma durumu vb. incelenebilir. Buradan hareketle dijital oyunların gençler üzerindeki etkisi daha açık bir şekilde saptanabilir.

Dijital oyun oynama alışkanlığının hangi meslek gruplarında daha yaygın olduğunu belirlemeye ve bunun nedenlerini saptamaya yönelik bir araştırma yapılabilir. Bu sayede dijital oyun oynama alışkanlığı ile meslekler arasında bağlantı kurulabilir.

KAYNAKÇA

- Aktaş, B. (2018). Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlıkla ilişkisi. (Yayınlanmış yüksek lisans tezi). Kafkas Üniversitesi, Kars.
- Binark, M., & Bayraktutan, G. (2008). *Kültür endüstrisi olarak dijital oyun*. Kalkedon.
- Bülbül, H., Tunç, T., & Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi, *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Cengiz, S., Peker, A., & Demiralp, C. (2020). Dijital oyun bağımlılığının yordayıcısı olarak mutluluk. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 7(1), 21-34.
- Ceylaner, S. & Yanpar Yelken, T. (2017). Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 346-364.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çetin, E. (2013). *Tanımlar ve temel kavramlar, Eğitsel dijital oyunlar*. Pegem Akademi.
- Demir, G. T., & Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği: geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2).
- Doğan, F. Ö. (2006). Video games and children: violence in video games. *New Symposium Journal*, 44(4), 161-164.
- Dursun, A., & Eraslan Çapan B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Erboy, E. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler (Yayınlanmış yüksek lisans tezi). Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Erboy, E., & Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Gökbulut, B. (2020). Ortaokul öğrencilerinin akran zorbalığı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 8(2020) 89-100.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Çakır Balta, Ö. (2016). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30).
- Kardaş, M. N., & Koç, R (Ed.). (2021). *Türk dili 2 akademik yazma eğitimi*. Pegem Akademi.
- Kurt, A. S., İnce, P., & Taş Arslan, F. (2014). İlköğretim ikinci kademedeki öğrenim gören öğrencilerin bilgisayara karşı tutumları. *The Journal of Pediatric Research*, 1(1):22-7.
- Küçük, Y., & Çakır, R. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Turkish Journal of Primary Education (TUJPED)*, 5(2), 133-154.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook* (Second Edition). SAGE.

- Ozan Leymun, Ş., Yurdakul, K., & Ferhan, O. (2017). Eğitim ortamlarında durum çalışmasının önemi. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 5(3), 367-385.
- Saban, A. (2008). Okula ilişkin metaforlar. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yöntemi* (55), 459-496.
- Sağır, A., & Okutan, S. (2020). Dijital oyunların ortaokul öğrencileri üzerindeki etkisi: Karabük örneği. *Millî Eğitim*, 51(233), 715-744.
- Subaşı, M., & Okumuş, K. (2017). Bir araştırma yöntemi olarak durum çalışması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(2), 419-426.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA International Journal of Social Studies*, 3(1), 78-87.
- Tekkurşun Demir, G., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spormetre*, 17(3), 23-34.
- Tutkun, Ö. F., Demirtaş, Z., Açıkgöz, T., & Tekşal, S.D. (2017). Televizyon ve dijital oyunların ortaokul öğrencilerinin şiddet eğilimine etkisi. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(2), 83-91.
- Ustabulut, M.Y. (2021). Türkçe öğretmeni adaylarının dijital oyunlarla ilgili görüşlerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (42), 324-343.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin.
- URL 1: <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2021-yayinda/> Erişim tarihi: 12. 03.2024.



Investigating the Usage Status of Foreign Words in Digital Games Among Secondary School Students

Vafa Savaşkan^{1*}
Eda Günaydın²

¹Artvin Çoruh University, Department of Turkish Education, Artvin, Türkiye
vsavaskan@artvin.edu.tr

²Artvin Çoruh University, Graduate School of Education, Artvin, Türkiye
eda.kse01.60@gmail.com

*Corresponding Author

Received: 08.05.2024
Accepted: 25.10.2024
Available Online: 31.01.2025

Abstract: The purpose of this study, designed using the case study method of qualitative research, is to determine the usage of foreign words found in digital games by secondary school students. Data for the research were collected through a survey and a semi-structured interview form. A survey was administered to secondary school students, while the interview form was applied to Turkish teachers. The obtained findings were analyzed using content analysis, and coding was performed. As a result of the study, based on the observations of Turkish teachers, it was concluded that 93.75% of the students at their secondary schools play digital games. While 43.75% of Turkish teachers expressed that digital games increase the usage of foreign words in Turkish, 37.5% indicated that they have a negative impact on the Turkish language. Findings of the research include that students have started using words like "level," "online," "offline," "char," "bot," "ban," "boss," "team," "ticket," "total," "mod," "clan," "bug," and "badge" due to digital games. It was found that Turkish teachers believe digital games lead to an increase in aggression among students.

Keywords: Digital Games, Linguistic Corruption, Turkish Language Teaching, Use of Foreign Words.

INTRODUCTION

Today, technology is in a rapid progress. Along with technological developments, different changes occur in daily life. Especially children and young people who are in close contact with technology are affected by these changes.

According to Doğan (2006), rapid developments in technology have affected children's play habits as it has affected many areas of life. While in the past, games were played in non-closed spaces and interactively, today, due to technological developments, games are played in closed and virtual environments and with virtual people in these environments (Horzum, Ayas & Balta, 2016). It can be said that one of the innovations brought by the computer sector, which people of all ages interact with today, especially to the daily lives of children, is the concept of "digital game" (Erboy, Akar & Vural, 2010). Demir & Hazar (2018) stated that digital games have become one of the most important activities of the new generation in today's world. Digital games, which have gained a different dimension based on new developments and emerged with the entertainment sector, have emerged as a new field (Taylan, Kara & Durğun A., 2017). As a result, changes have also occurred in children's understanding of play.

Similar definitions of digital games are found in different sources. Binark & Bayraktutan (2008) pointed out that digital games have been defined as computer/video games and electronic games since the mid-1980s and stated that the definition commonly used in Turkey is "computer games". According to Çetin (2013), digital games are games that are programmed with various technologies and provide users with a visual environment and user input. Gökçearsan & Durakoğlu (2014) stated that these games, which are programmed with various software and use different technologies, are also grouped as digital console games, computer games and online games according to the technology used.

As in the rest of the world, interest in digital games is increasing day by day in Turkey. According to the 2021 Turkey Gaming Industry report, the total number of gamers in Turkey increased from 36 million to 41 million in 2021. Looking at the demographic characteristics and behavioral habits of mobile gamers in Turkey, 78% of adults play mobile games; 52% of mobile gamers are male and 48% are female. It is emphasized that the age ranges of these players are 10-20 by 28%, 21-35 by 44%, and 36-50 by 29%. It is seen that 46% of the players spend more than 10 hours on mobile gaming weekly, 10% spend 9-10 hours, 9% spend 7-8 hours, 13% spend 5-6 hours, 10% spend 3-4 hours, and 12% spend 1-2 hours (URL1).

When the literature is reviewed, there are many studies emphasizing the positive and negative effects of digital games on players. Ceylaner & Yanpar Yelken (2017) examined the contribution of digital games to English vocabulary learning. Dursun & Eraslan Çapan (2018) investigated the psychological needs that predict adolescents' digital game addiction. Bülbül, Tunç & Aydil (2018) examined the effect of digital game playing behavior on academic achievement in their research on university students. Tekkurşun, Demir & Cicioğlu (2019) examined the motivation of high school students to participate in physical activity and their motivation to play digital games and their relationship with each other. Küçük & Çakır (2020) conducted a study examining the relationship between secondary school students' addictions to digital games and aggression behaviors. Cengiz, Peker & Demiralp (2020) examined the relationship between the happiness levels of secondary school students and their addiction levels to digital games. Gökbulut (2020) examined the relationship between peer bullying and digital game addiction. In studies on digital games, different issues such as the effect of digital games on foreign language learning, the effect of digital games on the personality and behavior of the individual, the effect on children, the effect on behaviors such as violence and aggression, the effect of games that encourage crime on the individual, and digital game addiction have been discussed. However, it is seen that few studies have been conducted on the effect of playing digital games on Turkish usage. When the literature was examined, no study was found on how effective the words used in games are in children's daily speech. For this reason, it is important to examine the extent to which secondary school children use the words they learn from digital games during daily speech. In this context, the aim of this study is to determine the usage of foreign words in digital games by secondary school students.

Problem Status

In the study, the opinions of both Turkish teachers and secondary school students were consulted to determine the use of foreign words in the digital games played by secondary school students. In this context, there are two sub-problems in the research. These sub-problems are presented below:

1. What are the opinions of Turkish teachers on the use of foreign words in digital games played by secondary school students?

2. What are secondary school students' use of foreign words in the digital games they play?

In line with these sub-problems, the following questions were sought to be answered in the study:

1. What are the digital game playing status of Turkish teachers and the types of games they prefer if they play?

2. What are the opinions of Turkish teachers about digital games?

3. What are the opinions of Turkish teachers about the digital game playing status of the students in the schools where they work?

4. What are the views of Turkish teachers on the effects of digital games on students?

5. What are the opinions of Turkish teachers on the effect of digital games on Turkish?

6. What are the opinions of Turkish teachers about the words found in digital games that they have witnessed being used by students?

7. What are the secondary school students' accessibility to the Internet in daily life?

8. What are the frequency of secondary school students playing digital games?

9. Which digital games do secondary school students prefer to play?

10. What are the tools that secondary school students prefer/use while playing digital games?

11. What are the opinions of secondary school students about the reasons for playing digital games?

12. What is the use of words in digital games by secondary school students?

13. What are the words in digital games that secondary school students use the most in their daily lives?

METHOD

Research Model

This study was conducted by choosing case study as one of the qualitative research methods. According to Leymun, Kabakçı & Odabaşı (2007), case study is a guide in exploring and understanding complexities as a guide in examinations that need to be handled as a whole. The case study, which Subaşı & Okumuş (2017) define as an in-depth study and description of a situation, is known as an important information method that can provide broad, deep and different perspectives on events and situations.

Study Group

The study group of the research consists of 16 Turkish teachers working in secondary schools in the central district of Artvin province and 110 secondary school students studying in a secondary school operating in the central district of Artvin province. This study group was preferred because it was easily accessible.

Demographic information of the participants is given in Table 1 and Table 2.

Table 1.

Demographic information about secondary school students

Gender	f	%	Grade	f	%
Girl	58	52,7	8 7	44 17	40 15,5
Male	52	47,3	6 5	22 27	20 24,5
Total	110	100	Total	110	100

When Table 1 is examined, it is seen that a total of 110 secondary school students participated in the study. Of these students, 58 were female and 52 were male. Of the female students, 44 were in 8th grade and 17 were in 7th grade; 22 of the male students were in 6th grade and 27 were in 5th grade.

Table 2.

Demographic information about Turkish teachers

Contacts	T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8
Gender	Woman	Woman	Woman	Woman	Woman	Woman	Woman	Woman
Professional experience	4	10	8	5	20	1	3	12
Contacts	T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16
Gender	Woman	Woman	Woman	Woman	Woman	Woman	Male	Male
Professional experience	13	14	9	4	6	7	2	12

Table 2 shows that 16 Turkish teachers, 8 female and 8 male, participated in the study and that these teachers had different professional experiences.

Data Collection Tool

In this research, interview, which is a mutual and interactive communication process consisting of asking and answering questions for a predetermined purpose (Yıldırım & Şimşek, 2011), was preferred. For this reason, the data of the study were collected with a semi-structured interview form and a questionnaire form developed by the researcher. Questionnaires are one of the fastest data collection tools to prepare and implement. Questionnaires are a method in which data are obtained by the respondent responding to questions formed in a predetermined order and structure (Kardaş & Koç, 2021).

In order to carry out the application within the scope of the research, ethical rules were followed in all preparation processes. In order to collect the data of the study, in line with the ethical permission from Artvin Çoruh University Scientific Research and Publication Ethics Board and the permissions obtained from Artvin province Directorate of National Education, a suitable time was created to interview Turkish teachers and secondary school students, and interviews were conducted; the findings obtained were recorded by the researchers on the interview form.

In order to ensure content validity in the study, the semi-structured interview form and the questionnaire used to obtain the data were first presented to one expert from the field of measurement and evaluation and three experts from Turkish education, and adjustments were made in line with the experts' suggestions.

The data obtained were evaluated independently by the researcher and a field expert, and the reliability study was completed by comparing these evaluations. For the reliability calculation, Miles & Huberman's (1994) formula "Reliability = agreement / agreement + disagreement" was used. When the researchers and the field expert reached

a consensus, the reliability process was completed and the reliability of the research was determined as 94%. Saban (2008) emphasizes that the agreement between the researcher and the expert should be above 90% in order to ensure the reliability of the study in qualitative research. In this context, the result obtained was considered reliable for this study.

Data Analysis

The texts obtained from the interviews conducted in the research were analyzed and coded according to content analysis and then the codes were tabulated. The basic process in content analysis is to bring together similar data within the framework of certain concepts and themes and to organize and interpret them in a way that the reader can understand (Yıldırım & Şimşek, 2011). According to Sönmez & Alacapınar (2011), content analysis is a form of analysis in which the content of the data is examined, the data are divided into classes, matrices are prepared to show the relationships and relations between the data, and the classifications obtained can be converted into numerical data.

Ethical Permissions for the Research

In this study, the principles of research ethics were observed and the necessary ethics committee permissions were obtained. Within the scope of ethics committee permission; Artvin Çoruh University Scientific Research and Publication Ethics Committee was applied. The research was found appropriate in terms of science and research ethics with the decision of the Ethics Committee dated 16.04.2024 and numbered E-18457941-050.99-132286.

FINDINGS

In this section, there are tables and explanations about these tables created by analyzing the data obtained as a result of the interviews with Turkish teachers and the questionnaire applied to the students by content analysis method. The first sub-problem of the research is to determine the opinions of Turkish teachers on the use of words in digital games played by secondary school students. The first problem statement related to this sub-problem is to determine the status of Turkish teachers' playing digital games and the games they prefer if they play. The findings within this scope are presented in Table 3.

Table 3.

Turkish teachers' views on digital game playing status and game type

Contacts	Code	f	%
T10, T11, T12, T13, T14, T15, T16	Yes	7	43,75
T1, T2, T3, T4, T5, T6, T7, T8, T9	No	9	56,25
Game Type			
T10, T13, T14	Strategy	3	18,75
T11, T16	Quiz	2	12,5
T12, T15	Educational	2	12,5

When Table 3 is examined, it is seen that 43.75% of the participants play digital games and prefer strategy, quiz, and educational games; however, the majority of the participants (56.25%) do not play digital games.

The second problem statement of the research is the opinions of Turkish teachers about digital games. The findings obtained in this context are given in Table 4.

Table 4.

Turkish teachers' opinions about digital games

Contacts	Code	f	%
Positive			
T2, T7, T9, T10, T12	There are also games that are useful	5	31,25
T8	Providing distraction	1	6,25

T15	Entertaining	1	6,25
T1	Ensuring socialization	1	6,25
Negative			
T5, T11, T13	Completely negative	3	18,75
T4, T16	Unnecessary	2	12,5
T3, T8	Causing asociality	2	12,5
T1, T3, T7	Incitement to violence	3	18,75
T1	Distracting from reality	1	6,25
T6, T8, T14, T15	Time wasters	4	25
T8, T10, T11, T13, T16	Addictive	5	31,25
T5	Lowering reading comprehension skills	1	6,25

When Table 4 is examined, it is seen that Turkish teachers' opinions about digital games are divided into two groups as positive and negative. It is also understood that some of the participants stated that digital games have negative aspects as well as positive aspects. The most frequently mentioned positive opinion is that there are also useful digital games. Among the negative opinions, the most frequently mentioned one is that games are addictive.

The participant with the pseudonym T1 expressed his opinion as *"Although I do not think that digital games have a positive aspect, the communication of asocial children by writing on online platforms can help them overcome the communication barrier to some extent..."*. The participant with the pseudonym T2 expressed his opinion by saying, *"Of course there are useful games, but I do not think that students are in a position to distinguish them."* The participant with the pseudonym T5 expressed his opinion as follows: *"I do not think that digital games have any positive side, I am very worried about my children playing them. I think that my students' reading-comprehension skills have decreased year by year and I think that the reason for this is games."* The participant with the pseudonym T8 expressed his opinion as follows: *"The positive side is that people's minds are distracted, the negative side is that it wastes time."*

The third problem statement of the research is how the students studying in the schools where Turkish teachers work play digital games. The findings for this problem statement are shown in Table 5.

Table 5.

Turkish teachers' opinions on students' digital game playing status

Contacts	Code	f	%
T1, T3, T4, T5, T6, T7, T8, T9, T10, T11, T13, T14, T15, T16	Yes	15	93,75
	Possible		
T2	No	1	6,25
		0	0

When Table 5 is examined, it is seen that 93.75% of the participants stated that the students studying in the schools where they work play digital games and 6.25% stated that they might be playing digital games. None of the participants stated that students do not play digital games.

The participant with the pseudonym T1, one of the Turkish teachers, said, *"Yes, they themselves state that they play digital games."*, the participant with the pseudonym T2 said, *"Maybe."*, the participant with the pseudonym T3 said, *"Yes, because we hear them talking among themselves, we see them going to game halls, and when we ask what they do when they don't do homework, they say that they mostly spend time with games."* The participant with the pseudonym T4 said, *"In my opinion, 90% of them play."*, the participant with the pseudonym T8 said, *"Most of them play and their parents allow them."*, and the participant with the pseudonym T16 said, *"Yes, I think they play digital games because when I talk to them about games, they express that they play."*

The fourth problem statement of the research is the views of Turkish teachers on the effects of digital games on students. The findings in this context are given in Table 6.

Table 6.

Turkish teachers' views on the effects of digital games on students

Code	Contacts	f	%
It weakens their perception.	T6	1	6,25

It causes health problems.	T6	1	6,25
It distracts from reality.	T1, T6	2	12,5
It makes them aggressive.	T1, T7, T11, T13, T14, T15, T16	7	43,75
It weakens community/family ties.	T1, T12	2	12,5
It lowers academic achievement.	T5, T12	2	12,5
It disturbs your sleep patterns.	T6	1	6,25
It causes distortions in their speech.	T7, T10, T11	3	18,75

When Table 6 is analyzed, it is seen that the majority of Turkish teachers (43.75%) stated that digital games cause aggression. Following this, 18.75% of the participants stated that digital games cause speech disorders in students; 12.5% stated that digital games distract from reality, weaken community/family bonds, and reduce course success; 6.25% stated that digital games weaken students' perceptions, cause health problems and disrupt sleep patterns.

Some of the opinions of the participants are as follows: Participant with the pseudonym T6 said, *"It weakens their perception, they are sleep deprived, eye-related disorders have increased, it causes them to see life as an environment where they can stop whenever they want and continue whenever they want."*; participant with the pseudonym T1 said, *"It damages the connection with real life, makes them disconnected from society. It decreases course success and makes them prone to violence and slang."*; participant with the pseudonym T12, *"It decreases course success and weakens social ties within the family."*; participant with the pseudonym T7, *"It affects negatively. It causes them to be more aggressive in terms of behavior. The deterioration in their speech also intensified due to the games."*

The fifth problem statement of the research is to reveal the views of Turkish teachers on the effect of digital games on Turkish. The findings obtained for this problem statement are presented in Table 7.

Table 7.

Turkish teachers' views on the impact of digital games on Turkish

Code	Contacts	f	%
Negative impact	T2, T3, T6, T11, T15, T16	6	37,5
It increases the use of foreign words.	T4, T5, T7, T10, T12, T13, T14	7	43,75
Negatively affects communication / speech	T8	1	6,25
It causes the death of Turkish words.	T9	1	6,25
It does not.	T1	1	6,25

When Table 7 is examined, it is seen that 43.75% of the participants stated that digital games increase the use of foreign words and 37.5% stated that digital games have a negative effect on the use of foreign words. In addition to these opinions, there are 6.25% of opinions that digital games negatively affect communication/speech, cause the death of Turkish words and do not affect it.

The participants expressed their views as follows: Participant with the pseudonym T1, *"I have not come across that they use terms."*; participant with the pseudonym T3, *"It affects negatively."*; participant with the pseudonym T4, *"Words that are not suitable for Turkish are used as if they exist in our language, I think it is not right."*; participant with the pseudonym T5, *"I think that some foreign words in the games spoil our language."*; participant with the pseudonym T6 said, *"I don't understand the words they use, but they think it looks popular to use them, which affects Turkish negatively, they use a lot of letter groups that are meaningless."*; participant with the pseudonym T8 said, *"Since it reduces communication, it causes not finding the appropriate word when speaking or mispronouncing the words."*; participant with the pseudonym T9 said, *"These words are unconsciously taken into their lives and used by children. For this reason, Turkish words start to die."*; Participant with the pseudonym T12, *"They prefer foreign words to Turkish words."*

The sixth problem statement of the research is what are the opinions of Turkish teachers about the words in digital games that they have witnessed being used by students. The findings in this context are presented in Table 8.

Table 8.

Turkish teachers' opinions on the words found in digital games that they witnessed being used by students

Words	f	%
Level	11	68,5
Bot/Bots	7	43,5
Boss/ Bag/ Mod	6	37,5
Ban	5	31,5
Finish/ Kick/ Nerf	4	25
Class/ Char/ Game	3	18,75
Exit/ FFA/ Game Over/ GG/ Grind- Grind/ Online/ Clan/ Server/ Skill	2	12,5
Again/ Consol/ Danger/ Drop/ Loading/ Loot/ Pause/ Quest/ Shot/ Texture/ Zone	1	6,25

When Table 8 is examined, it is seen that the word that the participants witnessed being used by the students the most (68.75%) is "level". This word is followed by "bot/bots" (43.75%). Six participants witnessed the use of the words "boss", "bag", "mod", while five participants witnessed the use of the word "ban". Four participants used "finish", "kick", "nerf"; three participants used "class", "char", "game"; two participants used "exit", "FFA", "game over", "GG", "grind", "online", "clan", "server", "skill"; one participant stated that they witnessed the use of the words "again", "consol", "danger", "drop", "loading", "loot", "pause", "quest", "shot", "texture", "zone".

The second sub-problem of the study is to examine the use of words in the digital games played by secondary school students. The first problem statement related to this sub-problem is to determine the access status of secondary school students to the internet. In this context, secondary school students were asked whether they could easily access the Internet in daily life. The findings related to this problem statement are given in Table 9.

Table 9.

Findings on whether secondary school students can easily access the Internet in daily life

Code	f	%
Yes	92	83,6
Sometimes	16	14,5
No	2	1,8
Total	110	100

When Table 9 is examined, it is seen that the majority of the students (83.6%) stated that they can easily access the Internet in daily life. While 14.5% of the participants stated that they sometimes access the internet easily, 1.8% stated that they cannot access the internet comfortably.

The eighth problem statement of the research is to determine the frequency of digital game playing of secondary school students. The findings in this context are given in Table 10.

Table 10.

Findings on the frequency of digital game playing of secondary school students

Duration	f	%
At least 1-2 hours a week	51	46,4
At least 3-4 hours a week	24	21,8
At least 5-6 hours a week	6	5,5
More than at least 6 hours per week	9	8,2
I don't play digital games	20	18,2
Total	110	100

When Table 10 is analyzed, students stated that they play digital games 1-2 hours a week with a rate of 46.4%. Following this, it is understood that 21.8% of the participants play digital games for 3-4 hours a week, 8.2% for more than 6 hours and 5.5% for 5-6 hours. 18.2% of the students stated that they do not play digital games.

The ninth problem statement of the research is the types of digital games preferred by secondary school students. The findings in this context are presented in Table 11.

Table 11.

Findings on the types of digital games played by secondary school students

Type	f	%
Race	21	19,1
Action/ adventure	37	33
Strategy	23	20,9
Sport	26	23,6
Quiz	20	18,2
Puzzle	26	23,6
Simulation	18	16,4
Other	21	19,1
Total	110	100

When Table 11 is examined, it can be listed as follows from the most preferred game type to the least preferred: 33% action/adventure, 23.6% sports and puzzle, 20.9% strategy, 19.1% racing and other, 18.2% quiz, 16.4% simulation.

The tenth problem statement of the research is to determine the tools that secondary school students prefer/use while playing digital games. The findings obtained for this problem statement are presented in Table 12.

Table 12.

Findings on the tools that secondary school students prefer/use to play digital games

Vehicle	f	%
Cell phone	61	55,5
Tablet	28	25,5
Computer	24	21,8
Game console	13	11,8
Total	110	100

When Table 12 is examined, it is seen that students mostly (55.5%) play digital games via mobile phones. Tablets (25.5%), computers (21.8%) and game consoles (11.8%) came second, third and fourth respectively.

The eleventh problem statement of the research is to obtain the views of secondary school students on the reasons for playing digital games. The findings in this context are presented in Table 13.

Table 13.

Findings on the reasons why secondary school students play digital games

Code	f	%
Stress relief	43	39,1
Spending time	60	45,5
Social communication	5	4,5
Challenge	7	6,4

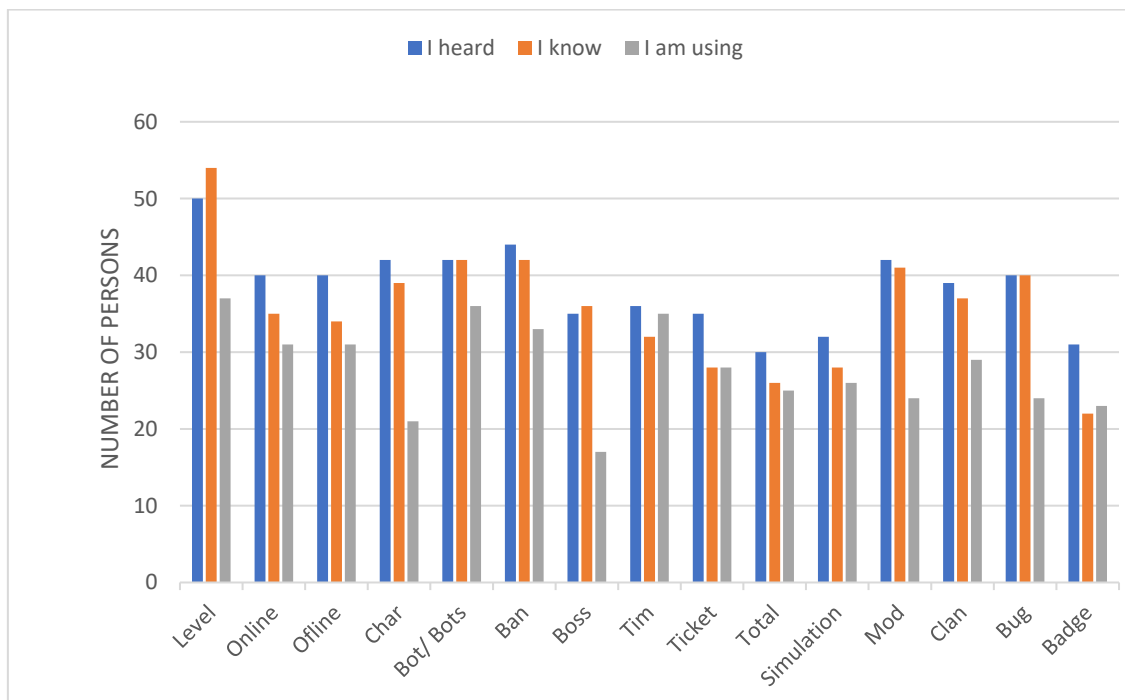
Curiosity	14	12,7
Imaginary environments	5	4,5
Other	1	0,9

When Table 13 is analyzed, it is seen that students play digital games mostly to pass the time (45.5%) and relieve stress (39.1%). After these, curiosity (12.7%) comes in third place. This is followed by challenge (6.4%), social communication (4.5%), imaginary environments (4.5%) and other (0.9%).

The twelfth problem statement of the research is to obtain findings on the use of words in digital games by secondary school students. In this context, the findings obtained from the words that the participant students heard, learned and used in daily life through digital games are presented in Graph 1.

Graph 1.

Secondary school students' use of words in digital games



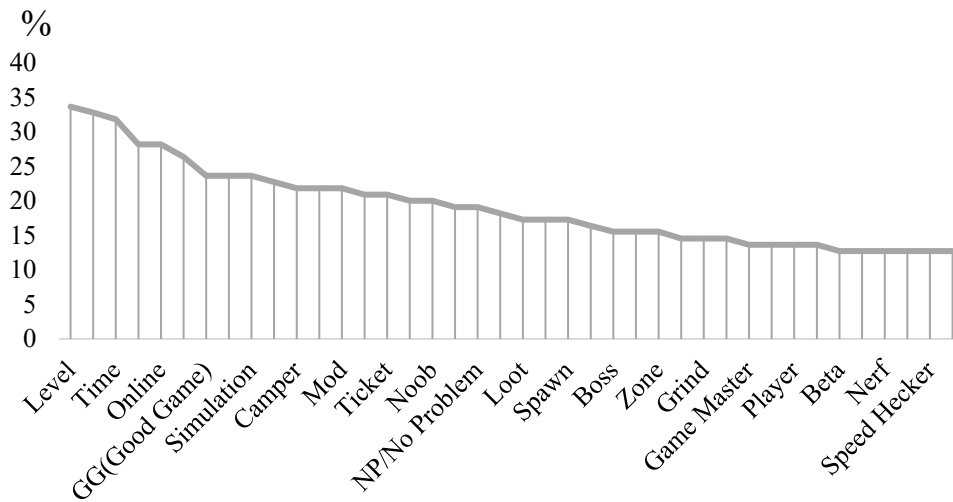
Graph 1 shows the words most frequently heard, known and used by the participant students. The number of people who reported these words as "I heard the words", "I know", "I use" respectively are as follows:

"Level": 50 heard, 54 know, 37 use. "Online": Heard 40, know 35, use 31. "Offline": 40 heard, 34 know, 31 use. "Tsar": 42 heard, 39 know, 24 use. "Bot/bots": 42 heard, 42 know, 36 use. "Bam": 44 heard, 42 know, 33 use. "Boss": I heard 35, I know 36, I use 17. "Tim": 36 heard, 32 know, 35 use. "Ticket": 35 heard, 28 know, 23 use. "Total": I heard 30, I know 26, I use 25. "Simulation": 32 heard, 28 know, 26 use. "Mod": 42 heard, 41 know, 24 use. "Clan": 39 heard, 37 know, 29 use. "Bug": Heard 40, know 40, use 24. "Badge": Heard 31, know 22, use 23.

The last problem statement of the research is to determine the words in the digital games that secondary school students use the most in their daily lives. The data obtained in this context are presented in Graph 2.

Graph 2.

Findings on the words in the digital games that secondary school students use the most in their daily lives



When Graph 2 is analyzed, the percentage values of the words used in the digital games that the participant students use the most in their daily lives are as follows: *Level* 33.63% / *Bot* 32.772% / *Time* 31.81% / *Offline* 28.18% / *Online* 28.18% / *Clan* 26.36% / *GG (Good Game)* 23.63% / *Loading* 23.63% / *Simulation* 23.63% / *Total* 22%,72% / *Camper* 21.81% / *Czar* 21.81% / *Mod* 21.81% / *Ban* 20.9% / *Ticket* 20.9% / *AFK* 20% / *Noob* 20% / *Game* 19.09% / *NP/No Problem* 19.09% / *Game Over* 18%,18 / *Loot* 17.27% / *Server* 17.27% / *Spawn* 17.27% / *Jump* 16.36% / *Boss* 15.54% / *Drop* 15.54% / *Zone* 15.54% / *Class* 14.54% / *Grind* 14.54% / *Skill* 14.54% / *Game Master* 13.63% / *Lag* 13.63% / *Player* 13.63% / *Safe* 13.63% / *Beta* 12.72% / *Coin* 12.72% / *Nerf* 12.72% / *Pasworld* 12.72% / *Speed Hacker* 12.72%.

Within the scope of the research, there are also words and abbreviations that were found to be used by secondary school students, but since their frequency of use is very low, these words are not included in the graph. These include "again", "AIMBOT", "begin", "buff", "chekpoin", "combo", "console", "danger", "deathmatch", "demo", "dungeon", "exit", "FFA", "finish", words and abbreviations such as "gank", "item", "kick", "kilk", "KS", "mab", "meatshield", "multiplayer", "pause", "punch", "record", "skip", "weapon".

Some of the sentences that secondary school students gave examples of the use of words in games are as follows: The participant with the pseudonym ST1 said, "I got banned when I cheated in the game, the beta version of the game came out, the game finally forced the boss, everyone was like a bot in the game, my game character entered the bag, I earned coins in the game, I bought combo gold, my game console was broken, the demo version of the game was nice, I got stuck in the drop and the pen in my hand fell, I finally passed this level, I made the game mode difficult, these games are noob, I became offline, I became onlinr, I played the game in simulation". Participant ST2 said, "This game is banned, I bet this player is a bot, he went crazy when he saw the game over sign, press jump to make the character jump, go to another level, my friends are online in the game, I love simulation games, press skip to skip the ad". Participant ST3: "We got ten points in total". Participant with the nickname ST5, "I stayed AFK, I banned those who said bad words, I call those who play badly bots, it went into a bug, we formed a clan, there are game modes". Participant under the pseudonym ST7, "I got banned for typing the password several times, these players are very bots, the guys got the drop, my phone is cramping very badly". Participant with the pseudonym ST8, "I got AFK in the game, I got banned in the game, I'm playing the beta version of the game, my opponent is a boss, our opponents are like bots, there is a bug in the game, I threw a combo in the game, the game is now finish, the game is GG, the game is in hardcore mode, can you take me to the clan, level up, lootla lootla!, come to the place I marked on the mob, I installed a new mod, someone is very noob, install an online game please, install a simulation game, the character spawned, I have 1700 dollars in total". Participant with the nickname ST9, "My friend got a ban in the game, I disabled the bot in the game". Participant under the pseudonym ST10, "I got banned on Instagram, there are a lot of bots on social media, my game console is broken, the contestants took a breath when they came to the finish line, I passed seven levels in a row, I'm not in the mood today". Participant with the pseudonym ST12 said, "The game went into a bug, the exit button doesn't work, I'm at the finish line, can we play an online game, I was game over in the game, this game is really GG, how many levels did you get in the game, do you know offline games, do you play online games, maximum two players can play, which is the shot button, there is no skip button". Participant with the pseudonym ST14 said, "The opponent stayed AFK, I pressed againe and tried again when I was defeated, the cheater got banned, this character got a buff, there was a bug in the game, this is my tsar, I entered hardcore mode, I can't die, lag entered the game, no problem buddy, my friend went online, this pasworld is wrong, this is safe point, this simulation is ridiculous, the creature spawned". Participant with the nickname ST15 said, "The phone got into the bug, the phone is lagging, he leveled up in the game, he played an offline game with his friend". Participant with the nickname ST16, "I found the game bug, I bought a checkpoint,

the aim of the game is to make coins, I made a 3-way combo at this level, I ordered the game console, I continue from the side player, it was easy GG, the level was quite difficult, make quick prees to the opponent"

DISCUSSION, CONCLUSION AND RECOMMENDATIONS

In this study, the aim of which was to examine the vocabulary usage of secondary school students in digital games, the following results were reached in line with the two sub-problems:

The first sub-problem of the research is to determine the opinions of Turkish teachers on the use of words in the digital games played by secondary school students. In this context, firstly, the Turkish teachers' own digital game playing status and the types of games they play were examined and it was found that 43.75% of the participants played digital games and preferred strategy, quiz, and educational games. However, it was observed that the majority of the participants (56.25%) did not play digital games.

When the findings regarding the opinions of Turkish teachers about digital games were examined, it was seen that these were divided into two groups as positive and negative, but some of the participants stated that digital games have negative aspects as well as positive aspects. Positive views are that there are useful digital games; negative views are that these games are addictive. From this point of view, it can be concluded that digital games will be beneficial when the right games are preferred and played consciously. In Aktaş's (2018) study examining the addiction levels of secondary school students, it is seen that 87% of the students do not have digital game addiction and 13% do. Çakır (2013), in his study on the opinions of families about computer games, concluded that some families said that their children were negatively affected by digital games and that these games were objectionable for children; some of them stated that they could overcome the negativities in this regard. The families who said that they were able to overcome these negativities claimed that their children played computer games consciously, knew where to stop in terms of games, and thus they thought that computer games did not become harmful.

Based on the observations of Turkish teachers, 93.75% of the participants stated that the students at the school where they work play digital games and 6.25% stated that they might be playing digital games, while none of the participants said that the students do not play digital games. It is clearly seen that digital games have a big place in students' lives. From this point of view, it can be concluded that it will not be possible to keep students away from these games. Instead, they can be guided to play consciously and correctly in a way that they can benefit from the games.

Looking at the opinions of Turkish teachers about the effects of digital games on students, it is seen that the participants mostly (43.75%) stated that digital games cause aggression. After this, 18.75% of the participants stated that playing digital games caused disruptions in students' speech. From this point of view, it can be said that digital games have serious effects on students' language development. In their research on digital game addiction, Küçük & Çakır (2020) concluded that students with high digital game addiction also have high aggression behaviors. The reason for this is explained that this may be due to the players' internalization of these behaviors, especially in video games that contain aggression. Gökbulut (2020), in his study examining the relationship between peer bullying and digital game addiction, revealed that there is a positive, medium-level significant relationship between bullying tendency and digital game addiction of secondary school students. Tutkun, Demirtaş, Açıkgöz & Tekşal (2017) found that people who normalize violence in their daily lives play violent games. Çakır (2013) asked families about the effects of digital games on children and found that 53.5% of the families stated that computer games prevented the child from studying and 47.4% stated that computer games prevented the child from social activities.

When the opinions of Turkish teachers on the effects of digital games on Turkish are analyzed, it is seen that 43,75% of the participants stated that digital games increase the use of foreign words and 37,5% stated that digital games affect Turkish negatively. In addition to these opinions, 6.25% of the participants also stated that digital games negatively affect communication/speech and cause the death of Turkish words. It was determined that the majority of the participants stated that digital games negatively affect Turkish and facilitate the introduction of foreign words into our language.

Within the scope of the research, Turkish teachers stated that the word they witnessed students using the words found in the digital games they played the most was "level". This word is followed by words such as "bot/bots", "boss", "bag", "mod", "finish", "kick", "nerf", "class", "char", "game", "clan", "server", "skill". The variety of words increases according to the digital games frequently played in daily life and different types of games. The fact that teachers witness these words used by students can be considered as an indication that these words have become widespread.

The second sub-problem of the research is to examine the use of words in the digital games played by secondary school students. The results obtained in this context are as follows:

Considering their access to the Internet in daily life, it was seen that the majority of secondary school students (83.6%) stated that they can access the Internet easily. From this point of view, it can be said that with the widespread use of the internet today, the vast majority of students provide internet access in the comfort of their homes. It can

be said that easy access to the internet also supports digital game addiction. Aktaş (2018) concluded in his study that digital game addiction increases as the average daily internet game playing time increases.

When the findings regarding the frequency of playing digital games within the scope of the research are examined, it is seen that secondary school students stated that they mostly play digital games 1-2 hours a week with a rate of 46.4%, 3-4 hours a week with a rate of 21.8%, more than 6 hours a week with a rate of 8.2% and 5-6 hours a week with a rate of 5.5%. 18.2% of the participants stated that they did not play digital games. These findings show that secondary school students do not spend much time playing digital games. However, Sağır & Okutan (2022) reached different results in their study. In this study, the daily digital game playing time of secondary school students was found to be 40.9% between 0-1 hour and 30.7% between 2-3 hours.

It is seen that the most preferred game genres of secondary school students are action/adventure, sports, puzzle, and strategy. From this point of view, it can be said that students are interested in different types of games. Ceylaner and Yelken (2017) reached similar results in their study. In this study, it was concluded that the most preferred digital game genres by students were racing (47.6%) and action/adventure (47.6%), followed by strategy (40.8%) and sports (40.4%). Taylan, Kara & Durğun (2017) found that the participants preferred to play "action/adventure" games the most (41.5%) in their study.

According to the results of the research, secondary school students mostly use cell phones (55.5%) while playing digital games. This is followed by tablet (25.5%) in second place, computer (21.8%) in third place and game console in fourth place (11.8%). Sağır & Okutan (2022) revealed in their study that (40.2%) of the students in the study group owned smartphones and played digital games through these phones. Taylan, Kara & Durğun (2017), on the other hand, found that the majority of their participants (56.5%) played games through computers; 27% of the participants preferred to play games through smartphones, 13% through tablets, and 3.5% through Play Station.

Within the scope of the research, the reasons why secondary school students play digital games were examined and it was determined that the participants mostly play digital games to pass time (45.5%) and relieve stress (39.1%). The third reason was curiosity (12.7%), followed by challenge (6.4%), social communication (4.5%), and imaginary environments (4.5%). From this point of view, it can be said that the majority of students see digital games as a leisure activity and a way to relieve stress. Ceylaner & Yelken (2017) reached similar results in their study. In this study, it was concluded that the most common purposes of playing digital games were stress relief (72.8%) and spending time (72.4%). Kurt, İnce, and Arslan (2014) found that most of the students played computer games for entertainment purposes (60.7%). In addition, playing games for leisure (14.7%), improving thinking skills (13.9%) and relaxation (10.7%) can also be shown among the findings of this study.

According to the results of the study, the words that secondary school students heard, learned and used most in daily life through digital games were "level", "online", "offline", "char", "bot", "ban", "boss", "team", "ticket", "total", "mod", "clan", "bug", "badge", respectively. From this point of view, it can be said that digital games will contribute to foreign language learning. However, students who do not have full language awareness may prefer these foreign words instead of Turkish words in daily life, which may have negative consequences. Ceylaner & Yelken (2017), in their study to determine the contribution of digital games to English vocabulary learning, concluded that secondary school students' playing digital games contributed positively to vocabulary learning; it was argued that students' learning the words they acquired consciously or unconsciously was beneficial in communication with other players, in their lessons and socialization.

Based on the results of the research, the following recommendations can be made:

In order to better understand the impact of digital games on the mother tongue, the study can also include student groups at primary and high school levels and teachers who teach at this level. From this point of view, it can be determined in which age group the words used in digital games are more common.

In order to make an in-depth analysis of digital games, game types can be handled separately and their positive and negative effects on individuals can be examined. In this way, the types of games that may be objectionable and beneficial can be better understood.

The influence of people who broadcast games on various platforms (Twitch, Kick, Youtube, Facebook), which have an important place in the digital game industry, on young people, their status as role models, etc. can be examined. From this point of view, the impact of digital games on young people can be determined more clearly.

A research can be conducted to determine in which occupational groups the habit of playing digital games is more common and to identify the reasons for this. In this way, a connection between the habit of playing digital games and professions can be established.

REFERENCES

- Aktaş, B. (2018). The relationship of internet and digital game addiction with psychological resilience and aggression in secondary school students. (Published master's thesis). Kafkas University, Kars.
- Binark, M., & Bayraktutan, G. (2008). *Digital gaming as a culture industry*. Kalkedon.
- Bülbül, H., Tunç, T., & Aydil, F. (2018). Gaming addiction in university students: relationship with personal characteristics and achievement, *Journal of Ömer Halisdemir University Faculty of Economics and Administrative Sciences*, 11(3), 97-111.
- Cengiz, S., Peker, A., & Demiralp, C. (2020). Happiness as a predictor of digital game addiction. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 7(1), 21-34.
- Ceylaner, S., & Yanpar Yelken, T. (2017). Secondary school students' views on the contribution of digital games to English vocabulary learning. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 6(1), 346-364.
- Çakır, H. (2013). Families' opinions on computer games and determining the effects on students. *Mersin University Journal of Faculty of Education*, 9(2), 138-150.
- Çetin, E. (2013). *Definitions and basic concepts, Educational digital games*. Pegem Academy.
- Demir, G. T., & Hazar, Z. (2018). Digital game playing motivation scale: validity and reliability study. *Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 12(2).
- Doğan, F. Ö. (2006). Video games and children: violence in video games. *New Symposium Journal*, 44(4). 161-164.
- Dursun, A., & Eraslan Çapan B. (2018). Digital game addiction and psychological needs in adolescents. *Journal of Inonu University Faculty of Education*, 19(2), 128-140.
- Erboy, E. (2010). Factors affecting the computer game addiction of primary school 4th and 5th grade students (Published master's thesis). Adnan Menderes University Institute of Social Sciences, Aydın.
- Erboy, E., & Akar Vural, R. (2010). Factors affecting computer game addiction of 4th and 5th grade primary school students. *Journal of Aegean Education*, 11(1), 39-58.
- Gökbulut, B. (2020). The relationship between peer bullying and digital game addiction of secondary school students. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 8(2020) 89-100.
- Gökçearsan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Investigation of secondary school students' computer game addiction levels according to various variables. *Journal of Dicle University Ziya Gökalp Faculty of Education*, (23), 419-435.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Çakır Balta, Ö. (2016). Computer game addiction scale for children. *Turkish Journal of Psychological Counseling and Guidance*, 3(30).
- Kardaş, M. N., & Koç, R. (Ed.). (2021). *Turkish language 2 academic writing education*. Pegem Academy.
- Kurt, A. S., İnce, P., & Taş Arslan, F. (2014). Attitudes of students studying at the second level of primary education towards computers. *The Journal of Pediatric Research*, 1(1):22-7.
- Küçük, Y., & Çakır, R. (2020). Investigation of secondary school students' digital game addictions in terms of various variables. *Turkish Journal of Primary Education (TUJPED)*, 5(2), 133-154.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook* (Second Edition). SAGE.
- Ozan Leymun, Ş., Yurdakul, K., & Ferhan, O. (2017). The importance of case study in educational settings. *Journal of Qualitative Research in Education*, 5(3), 367-385.

- Saban, A. (2008). Metaphors related to school. *Educational Method in Theory and Practice* (55), 459-496.
- Sağır, A., & Okutan, S. (2020). The effect of digital games on secondary school students: Karabuk case. *National Education*, 51(233), 715-744.
- Subaşı, M., & Okumuş, K. (2017). Case study as a research method. *Atatürk University Journal of Institute of Social Sciences*, 21(2), 419-426.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., & Durğun, A. (2017). A research on computer game playing habits and game preferences of secondary and high school students. *PESA International Journal of Social Studies*, 3(1), 78-87.
- Tekkurşun Demir, G., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Examining the relationship between motivation to participate in physical activity and motivation to play digital games. *Spormetre*, 17(3), 23-34.
- Tutkun, Ö. F., Demirtaş, Z., Açıkgöz, T., & Tekşal, S.D. (2017). The effect of television and digital games on violence tendency of secondary school students. *PESA International Journal of Social Research*, 3(2), 83-91.
- Ustabulut, M.Y. (2021). Examining the opinions of prospective Turkish teachers about digital games. *Atatürk University Kazım Karabekir Education Faculty Journal*, (42), 324-343.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Qualitative research methods in social sciences*. Seçkin.
- URL 1: <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2021-yayinda/> Accessed on 12.03.2024.