

Gençlerin Dijital Oyun Dünyası: Lisans Öğrencilerinin Bakış Açısı

Eyup YÜNKÜL¹

Öz

Öğretmenlerin ve öğretmen adaylarının yeni teknolojilere yönelik farkındalıkları, yaklaşımları, yeterlikleri ve kullanım düzeyleri önemli araştırma konuları arasında yer almaktadır. Dijital yerli kuşağın öğrenme alışkanlıklarının değişmesi ve teknolojinin eğitimdeki rolünün hızla artması, öğretmenlerin dijital oyunlara yönelik bakış açılarını ve pedagojik yaklaşımlarını anlamayı zorunlu hale getirmiştir. Bu araştırma, lisans öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarını ve dijital oyunların çeşitli beceriler üzerindeki etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Nitel araştırma deseni kullanılarak gerçekleştirilen çalışmada, lisans öğrencilerinin dijital oyunlara ilişkin deneyimleri ve algıları derinlemesine analiz edilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu belirlemek için amaçlı örnekleme yaklaşımı tercih edilmiştir. Araştırma kapsamında, yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak katılımcıların genel düşünceleri detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Elde edilen veriler, içerik analizi yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Araştırma bulgularına göre, öğrencilerin günlük ortalama yarım saat ile 2-3 saat arasında dijital oyun oynadığını ve özellikle bilgi yarışması ile strateji türü oyunları tercih ettiğini göstermiştir. Katılımcılar, dijital oyunların bilişsel ve devinışsel becerileri geliştirdiğini, özellikle refleks ve kas koordinasyonu üzerinde olumlu etkiler sağladığını ifade etmiştir. Sosyal beceriler bağlamında, dijital oyunların iletişim ve sosyalleşme fırsatları sunduğu tespit edilmiştir. Akademik alanda ise öğrenciler, dijital oyunların motivasyonlarını artırdığını ve akademik başarılarına katkıda bulunduğunu belirtmiştir. Bununla birlikte, dijital oyunların zaman yönetimi üzerindeki etkilerinin bireysel farklılıklara bağlı olduğu ortaya konulmuştur. Öğrenciler, dijital oyunların seçiminde yaş ve gelişim düzeyinin dikkate alınması, kontrollü oyun sürelerinin belirlenmesi ve stres azaltıcı özelliklere sahip oyunların tercih edilmesi gerektiğini vurgulamıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyunlar, Lisans Öğrencileri, Beceri Gelişimi, Eğitim Teknolojisi, Öğrenme

The Digital Game World of Youth: Perspectives of Undergraduate Students

Abstract

Teachers' and prospective teachers' awareness, approaches, competencies, and usage levels regarding new technologies are among the significant research topics. The changing learning habits of the digital native generation and the rapidly increasing role of technology in education have made it essential to understand teachers' perspectives and pedagogical approaches toward digital games. This study aims to investigate undergraduate students' digital gaming habits and the effects of digital games on various skills. Conducted using a qualitative research design, the study deeply analyzes the experiences and perceptions of undergraduate students regarding digital games. A purposive sampling approach was preferred to determine the study group. Within the scope of the research, a semi-structured interview technique was employed to thoroughly examine participants' general thoughts. The data obtained were analyzed using the content analysis method. The research findings indicate that students play digital games for an average of half an hour to 2-3 hours daily, with a particular preference for quiz and strategy games. Participants stated that digital games enhance cognitive and psychomotor skills, particularly providing positive effects on reflexes and muscle coordination. In the context of social skills, digital games were found to offer opportunities for communication and socialization. In the academic domain, students noted that digital games increase their motivation and contribute to their academic success. However, it was revealed that the effects of digital games on time management depend on individual differences. Students emphasized the importance of considering age and developmental levels in selecting digital games, establishing controlled gaming durations, and preferring games with stress-reducing features.

Keywords: Digital Games, Undergraduate Students, Skill Development, Educational Technology, Learning

Atıf İçin / Please Cite As:

Yünkül, E. (2025). Gençlerin dijital oyun dünyası: Lisans öğrencilerinin bakış açısı. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 14 (Eğitim Bilimleri Ek Sayısı), 18-30. doi:10.33206/mjss.1617282

Geliş Tarihi / Received Date: 10.01.2025

Kabul Tarihi / Accepted Date: 11.04.2025

¹ Doç. Dr. - Türkiye-Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, eyunkul@balikesir.edu.tr,

 ORCID: 0000-0002-6177-3766



Giriř

Dijital oyunlar, belli kuralları ve amalara sahip, bir elektronik donanım (bilgisayar, tablet, akıllı telefon vb.) ile oynanabilen (Samur, 2016), oyun ortamı, oyuncu katılımı, etkileřim unsuru ve artan oklu ortam ile oluřturulan ok eřitli dijital uygulamalar olarak tanımlanabilir (Manesis, 2020). Bu oyunlar, oyuncuya daha nceden tasarımcı tarafından belirlenen meydan okumalar, hedefler, kurallar ve sınırlamalar sunar (Manesis, 2020). Dijital oyunlar, diğerk oyuncularla srekli etkileřim saėlama, geri bildirim sunma, oyuncuların ilerlemelerini grme ve beceri geliřtirme fırsatı sunma gibi zelliklere sahiptir. Bu tr oyunların zellikleri ařaėıdaki gibidir (Abdellatif, McCollum, & McMullan, 2018; Manesis, 2020; Zhonggen, 2019);

- Diğerk oyuncularla srekli etkileřim saėlama,
- Puanlama yoluyla ya da oyun ierisinde seviye atlama yoluyla geri bildirim sunma,
- Oyuncuların ilerlemelerini srekli olarak grme imkanı tanıma,
- eřitli engelleri ařarken beceri geliřtirme fırsatı sunma.

2023 yılında ekonomik hacmi 235 milyar dolar olarak kaydedilen dijital oyun sektrnn, 2026'da 321 milyar dolara ulařması beklenmektedir (Samur, 2022). Trkiye'de dijital oyun oynayan gen bireylerin yzde 94,7'si neredeyse her gn veya gn ařırı en az bir defa dijital oyun oynadıėı belirlenmiřtir (TK, 2021). Bu veriler, dijital oyun oynayan bireylerin oranının olduka ykseldiėini ve bu yař grubunun teknoloji kullanım alışkanlıklarının arttıėını gstermektedir. Ancak, bu artıř, bireylerin bilgiye eriřim, sosyalleřme, iletiřim ve etkileřim kalitelerinin doėrudan yksek olduėu anlamına gelmemektedir. zellikle, gen bireylerin fiziksel ve psikolojik geliřim srecinde yetiřkinlere gre daha dřk z kontrole sahip oldukları bilinmektedir (Bourgonjon, Valcke, Soetaert, De Wever, & Schellens, 2011).

Dijital oyunlar, geleneksel eėitim anlayıřının tesine geerek, interaktif ėrenme deneyimleri sunan dinamik aralar olarak deėerlendirilmektedir (Duisenova, 2024). Bu oyunlar, ėrencilerin motivasyonunu artıran (Granice ve diė., 2014; Soares ve diė., 2024), biliřsel becerilerini geliřtiren (Ghasemi ve diė., 2024; Mocuanu ve diė., 2021) ve sosyal etkileřimi destekleyen (Borg ve diė., 2020) platformlar olarak modern eėitim yaklařımlarında giderek daha fazla dikkat ekmektedir. zellikle lisans ėrencileri, dijital oyunlarla yakından iliřkili bir nesli temsil etmeleri nedeniyle (Kumar ve diė., 2023; Meriläinen & Ruotsalainen, 2023; Wittek ve diė., 2016), bu teknolojilerin eėitsel potansiyelini deneyimleyen ve deėerlendiren uygun bir rneklem oluřturmaktadır.

Gnmzde ėretmenlerin ve ėretmen adaylarının yeni teknolojilere ynelik farkındalıkları, yaklařımları, yeterlikleri ve kullanım dzeyleri nemli arařtırma konuları arasında yer almaktadır (Serin, 2024; Ynkl & Gneř, 2022). Eėitim ortamlarında dijital oyunların giderek artan kullanımının (Kirkman, 2020; Morales ve diė., 2024; Sperano ve diė., 2023), ėretmenler ve ėretmen adayları tarafından nasıl algılandıėını anlamak byk nem tařımaktadır. Dijital yerli kuřaėın ėrenme alışkanlıklarının deėiřmesi ve teknolojinin eėitimdeki rolnn hızla artması (Thianthai & Tamdee, 2022), ėretmenlerin dijital oyunlara ynelik bakıř aırlarını ve pedagojik yaklařımlarını anlamayı zorunlu hale getirmiřtir.

Dijital oyunlar, geleneksel eėitim anlayıřının tesine geerek, interaktif ėrenme deneyimleri sunar (Yıldırım, 2016). ėrencilerin motivasyonunu artırır, biliřsel becerilerini geliřtirir ve sosyal etkileřimi destekler (Lieberman ve diė., 2009). zellikle lisans ėrencileri, bu teknolojilerin eėitsel potansiyelini deneyimleyen ve deėerlendiren nemli bir rneklem grubudur (Gler ve Yılmaz, 2022).

Bu alıřma, eėitimcilerin dijital oyunların eėitsel potansiyeline iliřkin algılarını, endiřelerini ve beklentilerini ortaya koymayı hedeflemekte; bu doėrultuda ėretmen yetiřtirme programları ve pedagojik yaklařımlar iin nemli bir bakıř aısı sunmaktadır. Ayrıca, dijital oyunların ėretmen eėitiminde ve sınıf ii uygulamalardaki roln anlamaya ynelik bir ereve saėlamaktadır. ėretmen adaylarının dijital oyunlara ynelik mesleki grřlerinin belirlenmesi, eėitim teknolojileri entegrasyonu ve dijital ėrenme ortamlarının tasarımı aısından kritik bir neme sahiptir.

Arařtırma, eėitim fakltelerinin program geliřtirme alıřmalarına, ėretmen yetiřtirme programlarının teknoloji entegrasyonu stratejilerine ve eėitsel oyun tasarımına ynelik neriler sunmayı amalamıřtır. Bu doėrultuda, alıřmanın amacı lisans ėrencilerinin dijital oyunlara iliřkin grřlerini belirlemek olup řu sorulara yanıt aranmıřtır:

- Lisans ėrencilerinin dijital oyun oynama sıklıkları ve tercih ettikleri oyun trleri nelerdir?

- Dijital oyunların öğrencilerin bilişsel ve devinışsel (psikomotor) becerileri üzerindeki etkileri nelerdir?
- Dijital oyunların öğrencilerin sosyal becerileri ve iletişim yetkinlikleri üzerindeki etkileri nasıldır?
- Dijital oyunların öğrencilerin zaman yönetimi ve akademik çalışmalarına etkisi nasıldır?
- Öğrencilerin dijital oyunların akademik başarı ve motivasyon üzerindeki etkilerine ilişkin görüşleri nelerdir?
- Lisans öğrencileri dijital oyunların kişisel ve akademik gelişimlerine yönelik ne tür öneriler geliştirmektedir?

Yöntem

Araştırmanın modeli

Bu araştırma, lisans öğrencilerinin dijital oyunlara yönelik görüşlerini belirlemeyi amaçlayan, temel nitel araştırma deseninde tasarlanmıştır (Glesne, 2013). Temel nitel araştırma deseni, bireylerin bir konuya dair deneyimlerini nasıl yorumladıklarını, dünyalarını nasıl şekillendirdiklerini ve bu deneyimlere hangi anlamları atfettiklerini incelemeyi amaçlar (Merriam, 2009). Araştırma kapsamında, yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak katılımcıların genel düşünceleri detaylı bir şekilde ele alınmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu belirlemek için amaçlı örnekleme yaklaşımı tercih edilmiştir. Bu yöntem, bilgi açısından zengin durumların seçilerek derinlemesine incelenmesini ve belirli niteliklere sahip bireylerin seçilmesini içerir (Büyüköztürk ve diğ., 2013). Araştırmanın sonraki aşamasında, amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan ölçüt örnekleme yöntemi uygulanmıştır. Ölçüt örnekleme, önceden belirlenen veya hazırlanan ölçütleri karşılayan tüm durumların incelendiği bir yöntemdir (Marshall & Rossman, 2014). Bu çalışmada, katılımcıların dijital oyun oynama deneyimine sahip olmaları, araştırmaya katılım için gönüllü olmaları ve farklı bölümlerden katılım sağlanarak dengenin gözetilmesi bir ölçüt olarak belirlenmiştir. Araştırmaya, 2023-2024 eğitim-öğretim yılında eğitim fakültesinde öğrenim gören 11 öğretmen adayı katılmıştır. Görüşmelerin derinlemesine yapılabilmesi için katılımcı sayısının sınırlı tutulması, her bir katılımcının deneyim ve görüşlerinin ayrıntılı bir şekilde analiz edilmesini sağlar (Cresswel ve Poth, 2018).

Veri Toplama Aracı

Araştırma verileri, araştırmacı tarafından hazırlanan ve sekiz sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla toplanmıştır. Görüşme formu, 2023-2024 eğitim-öğretim döneminde dijital oyun oynama deneyimine sahip olan katılımcıların görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. Form, iki alan uzmanının görüşleri doğrultusunda geliştirilmiş ve gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra son haline getirilmiştir. Bu süreç, formun geçerliliğini sağlamak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Katılımcı görüşleri, çevrimiçi platformlar üzerinden toplanmıştır.

Verilerin analizi

Araştırma kapsamında elde edilen veriler, içerik analizi yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Analiz sürecinde, görüşme formundaki sorulara verilen yanıtlar dikkatle değerlendirilmiş ve kodlama işlemi yapılmıştır. Benzer yanıtlar bir araya getirilerek kategoriler ve ana temalar oluşturulmuş; araştırmanın amacına uygun olmayan veya tekrarlayan kodlamalar analiz dışı bırakılmıştır. Gerekğinde yeni kodlamalar eklenmiş ve bu süreçte elde edilen verilerin tutarlılığı sürekli olarak kontrol edilmiştir.

Araştırma bulgularının güvenilirliğini ve geçerliliğini artırmak amacıyla çalışma grubunun seçimi, veri toplama aracının geliştirilmesi ve analiz süreçlerinde sıkça katılımcıların doğrudan ifadelerinden alıntılar yapılmıştır. Katılımcıların ifadeleri "Ö1" (Öğrenci 1) gibi kodlarla belirtilmiştir. Ayrıca, verilerin yorumlanmasında uzman çeşitlemesi yöntemi kullanılmış ve kodlayıcılar arasında %88 oranında bir uyum sağlanmıştır. Bu kapsamlı analiz süreci, araştırmanın güvenilirliğine ve geçerliliğine katkı sunmuştur.

Bulgular

Araştırmada öncelikli olarak lisans öğrencilerinin oynadıkları dijital oyun türlerine ilişkin görüşleri toplanmıştır. Analizler sonucunda, katılımcıların tercih ettikleri dijital oyun türlerinin bilgi yarışması, strateji, spor oyunları, aksiyon ve simülasyon kategorilerine ayrıldığı belirlenmiştir. Öğrencilerin en çok oynamayı tercih ettiği dijital oyun türleri Tablo 1'de detaylı olarak gösterilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Oynadıkları Dijital Oyun Türleri

<i>Dijital oyun türü</i>	<i>f</i>
Bilgi yarışması	6
Strateji	3
Simülasyon	2
Aksiyon	2
Spor oyunları	2

Tablo 1 incelendiğinde, lisans öğrencilerinin en çok bilgi yarışması ve strateji türü oyunları oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Bu durum, öğrencilerin daha çok zihinsel çaba gerektiren ve problem çözme becerilerini geliştiren oyun türlerine yöneldiğini göstermektedir.

Araştırmanın ikinci aşamasında, katılımcılara “Dijital oyun oynama sıklığınız nasıldır?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcılardan elde edilen yanıtlar analiz edilerek Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama Sıklıkları

<i>Oyun Oynama Sıklığı</i>	<i>f</i>
Her gün yarım saat	4
Haftada 2-3 saat	4
Nadiren	2
Tatil günlerinde	2
Akşamları 2-3 saat	1
Günde en az bir saat	1

Tablo 2 incelendiğinde, lisans öğrencilerinin çoğunluğunun günde yarım saat veya haftada toplam 3 saat dijital oyun oynadığı görülmektedir. Bunun yanı sıra, dijital oyunlara en fazla zamanı ayıran bir öğrencinin günde en az bir saat oyun oynadığını belirttiği tespit edilmiştir. Bu durum, katılımcıların dijital oyun oynama alışkanlıklarının bireysel farklılıklar gösterdiğini ve zaman yönetiminde çeşitlilik bulunduğunu ortaya koymaktadır.

Katılımcıların oyun oynama sıklıklarına ilişkin görüşleri aşağıda yer almaktadır:

Ö1: “Oyunda belli görevleri yerine getirdikten veya günlük görevleri bitirdikten sonra oynamayı bırakıyorum. Günde en az bir saat bir oyunu oynuyorum. Eğer ilgimi çeken başka ögeler oyuna yüklenmişse onlarla ilgilenirken günde iki saati bulduğu zamanlar oluyor” (Günde en az bir saat).

Ö2: “Haftada 2-3 saat diyebiliriz. Tabii bu tatil dönemlerinde değişiklik gösteriyor” (Haftada 2-3 saat).

Ö11: “Nadiren oyun oynuyorum. Oynadığım zaman ortalama 1 saat oyun oynuyorum” (Nadiren).

Araştırmanın üçüncü aşamasında katılımcılara “dijital oyun oynama alışkanlığınız çalışmalarınızı ve akademik başarınızı nasıl etkilemektedir” sorusuna verdiği cevaplar Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. Dijital Oyun Oynamanın Öğrencilerin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkileri

<i>Kod</i>	<i>f</i>
Pek etkilemiyor	6
Akademik başarıyı destekleme	4
Zaman kaybına sebep olma	2
Odaklanmayı zorlaştırma	2
Motive etme	2

Tablo 3’e bakıldığında dijital oyun oynamanın akademik başarılarını pek etkilemediğini belirtenler, akademik başarısını destekliyor diyen öğrenciler ve oyun oynasalar da zaman kaybı olarak gören öğrencilerin olduğu görülmektedir. Dijital oyun oynamanın akademik başarıyı etkileyip etkilemediğine dair öğrenci görüşleri aşağıdaki gibidir.

Ö4: “...Pek etkilemiyor.”

Ö7: “Dahası oyunları İngilizce dil seçeneğiyle oynadığımdan dolayı İngilizcem gelişmemeye yardımcı oluyorlar” (Akademik başarıyı destekleme).

Ö5: “Çok zaman kaybı olduğunu düşünüyorum oynamaya başlayınca kendimizi kaptırıyoruz zamanın nasıl geçtiğini anlamıyoruz” (Zaman kaybı).

Araştırmanın dördüncü aşamasında lisans öğrencilerine “dijital oyun oynamak zaman yönetiminizi nasıl etkiliyor” sorusu yöneltilmiştir. Bu doğrultuda lisans öğrencilerinin vermiş olduğu cevaplar Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4. *Dijital Oyun Oynamanın Zaman Yönetimini Etkilemesine İlişkin Görüşler*

Kod	f
Olumsuz etkisi yok	5
Zaman planlaması	3
Zaman farkındalığının kaybı	3

Tablo 4’e göre dijital oyunların öğrencilerin zaman yönetimini olumsuz etkilemediğini belirten, oyun için ayrılmış vakitlerinin olduğunu belirten ve olumsuz etkilediğini belirten öğrenciler olduğu görülmektedir. Lisans öğrencilerinin görüşleri aşağıdaki belirtilmiştir:

Ö5: “Çok olumsuz bir tesirini görmedim. Zaten aciliyet olan bir durumda veya süreçte dijital oyunlarla arama set çekerek işimi görmeye çalışıyorum” (Olumsuz etkisi yok).

Ö7: “Genelde sadece oyun için ayrılmış vakitlerim oluyor. Önceden planlanmış saatler oluyor” (Zaman planlaması).

Ö2: “Bazen görevleri bitirmek için hırs yapıyorum bu da zaman kaybına yol açıyor” (Zaman farkındalığının kaybı).

Araştırmanın beşinci aşamasında lisans öğrencilerine “Dijital oyun oynamanın bilişsel ve devinışsel (psikomotor) becerilerinizi geliştirdiğini düşünüyor musunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya lisans öğrencilerinin vermiş olduğu cevaplar Tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 5. *Dijital oyun oynamanın bilişsel ve devinışsel becerilerini gelişimine ilişkin görüşler*

Kod	f
Refleks ve koordinasyon gelişimi	8
Bilişsel gelişim	5
Olumsuz etkilemektedir	4

Tablo 5 incelendiğinde, dijital oyun oynamanın psikomotor becerileri geliştirdiğini düşünen, bilişsel becerileri geliştirdiğini düşünen ve bilişsel ve psikomotor becerileri olumsuz etkilediğini belirten öğrencilerin olduğu görülmektedir. Bu bulguya ilişkin öğrencilerin görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö4: “Düşünüyorum. Çünkü bir oyun üzerinde yoğunlaşırken zihinsel olarak çok yönlü faaliyette bulunabiliyoruz. Klavye üzerinde hızlı, seri ve pratik olmayı gerektiren oyunların ise özellikle el becerilerinde bir gelişim sağladığı kanaatindeyim” (Refleks ve koordinasyon gelişimi).

Ö5: “Kesinlikle bunu düşünüyorum çünkü oyunlar çoğunlukla mantık ve strateji gerektirir ve dozunda oyun oynandığında kişinin bilişsel olarak gelişimini de destekler” (Bilişsel gelişim).

Ö2: “Bence geliştirmiyor tam tersi olumsuz etkiliyor diye düşünüyorum” (Olumsuz etkilemektedir).

Araştırmanın altıncı aşamasında lisans öğrencilerine “Dijital oyun oynamanın stresinizi azalttığını ve rahatlamanıza yardımcı olduğunu düşünüyor musunuz?” şeklinde soru yöneltilmiştir. Bu soruya yönelik lisans öğrencilerinin vermiş olduğu cevaplar Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6. *Dijital oyun oynamanın stresi azaltmasına ve rahatlama sağlamasına ilişkin görüşler*

Kod	f
Stresi azaltır	11
Stresi artırır	2

Tablo 6 incelendiğinde dijital oyun oynamanın stresi azalttığını düşünen lisans öğrencilerin sayısı, arttırdığını düşünenlerin sayısından oldukça fazla olduğu görülmektedir. Bu doğrultuda lisans öğrencilerinin görüşleri aşağıdaki belirtilmiştir:

Ö6: “Dijital oyun oynamanın stresi azalttığını düşünüyorum çünkü oyuna odaklanmak günlük hayattaki stresimizi bize unutturur ve rahatlamanızı sağlar” (Stresi azaltır).

Ö8: “Evet dijital oyun oynadığı sırada kişi oyuna odaklanır. Bu sebeple hayatında devam etmekte olan sorunlarını bir süreliğine unutmakta ve onların getirdiği stresi oyun oynadığı süre boyunca düşünmemektedir” (Stresi artırır).

Arařtırmanın yedinci ařamasında lisans öđrencilerine “Dijital oyun oynamanın sosyal becerilerinizi geliřtirdiđini düşünüyör musunuz?” sorusu yöneltilmiřtir. Bu soruya yönelik lisans öđrencilerinin vermiř olduđu cevaplar Tablo 7’de sunulmuřtur.

Tablo 7. *Dijital oyun oynamanın sosyal becerileri geliřtirmesine yönelik görüřler*

<i>Kod</i>	<i>f</i>
Sosyal geliřim	5
Etkisi olmama	4
İletişim ve etkileřim artışı	2
Arkadařlık kurma	1

Tablo 7’ye göre dijital oyun oynamanın sosyal becerileri geliřtirdiđini düşünölmektedir. Bunun yanı sıra sosyal becerileri olumsuz etkilediđini belirten, iletişim ve etkileřimi artırdıđını belirten ve arkadaşlıklar kurulduđunu belirten öđrenciler mevcuttur. Bu dođrultuda lisans öđrencilerinin görüřleri ařađıdaki belirtilmiřtir:

Ö1: “Evet sosyal becerileri geliřtirdiđini düşünüyörüm özellikle aynı oyun platformunda pek çok kiřinin beraber oynadıđı oyunlarda sosyalleřme imkânı oluyor” (Sosyal geliřim).

Ö10: “Dahası gerçek hayatta karřılařılan kiřilerle sohbet bařlatmak veya ortak ilgi alanı bulmak için de önemli bir faktör olabilir” (İletişim ve etkileřim artışı).

Ö9: “Düşünmüyörüm aslında. Oyunların kiřileri daha da asosyal yaptıđına inanıyörüm. Oyunlar genellikle tek bařına oynanıyor ve kimseyle iletişim kurmana ihtiyaç olmuyor” (Etkisi olmama).

Arařtırmanın sonraki ařamasında lisans öđrencilerine “Dijital oyun oynamanın akademik bařarınız üzerindeki etkisini nasıl iyileřtirebilirsiniz?” sorusu sorulmuřtur. Öđrencilerin bu soruya verdiđi yanıtlara dayanarak ulařılan tema ve kategoriler Tablo 8’de verilmiřtir.

Tablo 8. *Dijital oyun oynamanın akademik bařarı üzerindeki etkisinin iyileřtirilmesine yönelik görüřler*

<i>Tema</i>	<i>Kategori</i>	<i>Kod</i>	<i>f</i>
Katkı	Eđitsel	Eđitici oyunlarla geliřim	4
		Dijital oyun entegrasyonu	2
	İçsel	Motive edici oyun	3
		Ödöl olarak dijital oyun kullanımı	2

Lisans öđrencilerinin dijital oyun oynamanın akademik bařarı üzerindeki etkisine iliřkin görüřler “Katkı” teması “Eđitsel” ve “İçsel” kategorileri altında düzenlenmiřtir. Eđitsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiđinde öđrencilerin çođunlukla “eđitici oyunlar oynayarak kendimi geliřtirebilirim” ve “dijital oyunları derslere entegre edebiliriz” řeklinde görüř bildirdikleri görölmüřtür. İçsel kategorisine yönelik cevaplar incelendiđinde en çok “dijital oyunların motive edici olduđu” ve “dijital oyunların bir ödöl aracı olarak göröldüđu” belirtilmiřtir. Bulgulara iliřkin lisans öđrencilerinin görüřleri ařađıda verilmiřtir.

Ö5: “...eđitici oyunlar oynayarak kendimi geliřtirebilir, akademik bařarımı yükseltebilirim” (Eđitsel-Eđitici oyunlarla geliřim).

Ö1: “Dijital oyunları derslere entegre edebiliriz. Böylece teknolojinin olumlu yanına vurgu yapabiliriz” (Eđitsel- Dijital oyun entegrasyonu).

Ö6: “Dijital oyunları kendime bir ödöl olarak koyabilirim. Beř saat ders çalıřtıktan sonra bir saat oyun oynayacađım gibi...” (İçsel- Ödöl olarak dijital oyun kullanımı).

Arařtırmanın son olarak lisans öđrencilerine dijital oyunlara yönelik önerileri sorulmuřtur. Öđrencilerin bu soruya verdiđi yanıtlara dayanarak ulařılan tema ve kategoriler Tablo 9’da verilmiřtir.

Tablo 9. Dijital oyunlara yönelik lisans öğrencilerinin önerileri

Tema	Kategori	Kod	f
Tercih	İçerik	Eğitsel oyun tavsiyesi	2
		Yaş ve seviye uyumu	2
		E-spor takımlarına yönlendirme	1
	Kişisel	Zaman yönetimi	8
		Stresten kaçınan oyun tercihi	1

Lisans öğrencilerinin dijital oyunlara ilişkin görüşler “Öneri” teması “İçerik” ve “Kişisel” kategorileri altında düzenlenmiştir. İçerik kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde eğitsel içeriği olan oyunlar öğrencilere tavsiye edilmesi gerekliliği ve bu oyunlarda yaş ve seviyeye dikkat edilmesi gerektiği belirtilmiştir. Kişisel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde en çok bu oyunlarda zaman yönetimine dikkat edilmesi gerekliliği önerilmiştir. Bulgulara ilişkin lisans öğrencilerinin görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö3: “Eğitsel içeriği olan oyunlar öğrencilere tavsiye edilmelidir. Çünkü bu oyunlar basariyi arttırmada yardımcı olur” (İçerik-Eğitsel oyun tavsiyesi).

Ö7: “Bu oyunların herkese açık olmasından ziyade belli yaş grubuna belli oyunların önerilmesi ve izin verilmesi gerektiğini düşünüyorum” (İçerik- Yaş ve seviye uyumu).

Ö8: “...ve oyun oynama süresi eklenebilir. Kullanıcının seçtiği bir saatten sonra oyun oynamaya kapatılabilir” (Kişisel- Zaman yönetimi).

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Araştırmada öncelikle lisans öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunlarını derslerde oynatmanın faydalarına ilişkin görüşleri alınmıştır. Lisans öğrencilerinin oynadıkları dijital oyun türlerine bakıldığında en çok bilgi yarışması ve strateji türünde oyun oynadıkları görülmüştür. Nitekim alan yazındaki çalışmalar, bilgi yarışması ve strateji oyunlarının bilişsel beceri geliştirme açısından oldukça etkili olduğunu desteklemektedir. Prenskey (2003), Gee (2012) gibi araştırmacılar, dijital oyunların öğrenme süreçlerinde aktif katılım, problem çözme becerisi (Çifçi, 2024) ve eleştirel düşünme yetkinliğini artırdığını vurgulamışlardır. Özellikle strateji oyunlarının öğrencilerin analitik düşünme becerileri geliştirdiği ve karmaşık sistemleri anlamlandırmalarına katkı sağladığı görülmektedir (Boot &Blakely, 2011;Maria Bottino &Ott., 2006). Benzer şekilde, bilgi yarışması türü oyunların ise akademik bilgiyi pekiştirme ve öğrenilen içeriği eğlenceli bir şekilde tekrar etme potansiyeli bulunmaktadır (Monish ve diğ., 2022). Bu bağlamda, araştırma bulguları dijital oyunların eğitsel bağlamda kullanılabilirliğine yönelik önemli bir bakış açısı sunduğu söylenebilir.

Araştırmanın ikinci aşamasında katılımcıların dijital oyun oynama sıklıkları incelenmiştir. Buna göre her gün yarım saat ya da günde 2-3 saat oyun oynayanların çoğunlukta olduğu belirlenmiştir. Bu bulgular günümüz gençlerinin oyun alışkanlıklarını yansıtan önemli bir veri sunmaktadır. Alan yazındaki çalışmalar, dijital oyun oynamanın gençler arasında yaygın bir boş zaman aktivitesi haline geldiğini desteklemektedir. Güneş (2023) araştırmasına göre, genç bireylerin büyük çoğunluğu düzenli olarak dijital oyun oynamaktadır. Benzer şekilde, Quantic Foundry'nin (2020) küresel oyun araştırmasında, üniversite öğrencilerinin günlük ortalama 1-3 saat arasında oyun oynadığı tespit edilmiştir. TÜİK(2021) de bu doğrultuda benzer bir rapor sunmuştur. Çalışmalar, dijital oyun oynama sıklığının sosyalleşme (Reyes ve diğ., 2023), stres atma (Green ve Bavelier, 2003; Mercer, 2015; Prot ve diğ., 2014) ve boş zamanı değerlendirme (Doğan Keskin & Aral, 2022) gibi psikolojik işlevlerle ilişkili olduğunu ortaya koymuştur. Bu bağlamda, araştırma bulguları, dijital oyunların genç yetişkinlerin günlük yaşamında giderek artan önemini ve oyun kültürünün yaygınlaşmasını yansıtmaktadır.

Araştırmanın üçüncü aşamasında katılımcıların dijital oyun oynama alışkanlıklarının çalışmalarını ve akademik başarılarını etkileyip etkilemediklerine bakılmıştır. Buna göre dijital oyun oynamanın çalışmalarını ve akademik başarılarını çoğunlukla etkilemediğini, aksine desteklediği belirlenmiştir. Bununla birlikte bazı öğrencilerin odaklanmayı zorlaştırdığını ifade ettiği görülmüştür. Bu sonuçlar, alan yazındaki farklı araştırma sonuçlarıyla paralellik göstermektedir. Dijital oyunların bilişsel esneklik (Bozyiğit&Yılmaz, 2023), problem çözme becerisi (Ahmad ve diğ., 2021; Soluade vd, 2022) ve odaklanma yeteneğini geliştirebileceğini belirtirken, Swing ve arkadaşları (2010) aşırı oyun kullanımının akademik performansı olumsuz etkileyebileceğine işaret etmişlerdir. Ayrıca Ip ve diğ. (2008)'e göre akademik başarı ile oyun oynama sıklığı arasında bir ilişki yoktur. Bununla birlikte, Granic ve diğ. (2014) tarafından yapılan kapsamlı bir meta-analiz, dijital oyunların öğrenme motivasyonunu artırdığı ve akademik başarıya katkı sağlayabileceği sonucuna

ulařmıřtır. Özellikle strateji ve eęitsel ierikli oyunların biliřsel beceriler zerinde olumlu etkileri olduęu vurgulanmaktadır (Ghasemi ve dię., 2024; Mocuanu ve dię., 2021). Buna gre dijital oyunların akademik alıřmalara destek olabileceęini, ancak bireysel farklılıkların ve oyun trlerinin nemli bir rol oynadıęı sylenbilir.

Arařtırmada lisans ęrencilerine dijital oyun oynamak zaman ynetimini etkileyip etkilemedięine bakılmıřtır. ęrencilerin oęunluęu dijital oyunların zaman ynetimlerini olumsuz etkilemedięini belirtmiřtir. Zaman farkındalıęının kaybolduęunu belirten katılımcılar da olduęu grlmřtr. Bu bulgular dijital oyunların psikolojik ve zamansal deneyim zerindeki karmařık etkisi olduęunu ortaya koymaktadır. Csikszentmihalyi'nin (1990) "akıř" teorisi, dijital oyunların zaman algısını deęiřtirebilen znel deneyimler yarattıęını aıklamaktadır. Billieux ve dię. (2015), dijital oyunların zaman farkındalıęını deęiřtirebilen bir "akıř durumu" oluřturduęunu ve bu durumun bazı bireyler iin baęımlılık benzeri davranıřlara yol aabileceęini tespit etmiřlerdir. Wood ve dię. (2004) ise dijital oyunların zaman ynetimi zerindeki etkisinin bireysel z-dzenleme becerilerine baęlı olduęunu vurgulamıřlardır. Benzer řekilde, Kowert ve dię. (2014) tarafından yapılan arařtırmada, oyun oynama srelerinin kontroll ve bilinli ynetiminin akademik performans ve gnlk yařam aktiviteleri zerinde belirgin bir olumsuz etki yaratmadıęı sonucuna ulařılmıřtır. Bunlara gre dijital oyunların zaman ynetimi zerindeki etkisinin bireysel farklılıkları yansıttıęını ve oyun-yařam dengesi konusundaki bireysel farkındalıęın nemini gstermektedir.

Lisans ęrencilerinin dijital oyun oynamanın biliřsel ve deviniřsel (psikomotor) becerileri geliřtirip geliřtirmedięi konusunda dřnceleri alınmıřtır. Buna gre dijital oyun oynamanın refleksi, kas koordinasyonunu geliřtirdięi belirtilmiřtir. Aynı zamanda biliřsel geliřime de destekleyici bir unsur olduęu vurgulanmıřtır. Dijital oyun oynamanın sz konusu becerileri olumsuz etkiledięini belirten azınlık da mevcuttur. Green ve Bavelier (2012) ve Li ve dię. (2016), dijital oyunların grsel-motor koordinasyonu ve tepki srelerini nemli lde geliřtirdięini ortaya koymuřlardır. Yapılan nro-biliřsel alıřmalar, aksiyonlu video oyunlarının el-gz koordinasyonu ve oklu grev yapabilme becerilerini destekledięini gstermiřtir (Green ve dię., 2012; Strobach ve dię., 2012; Wenkai ve dię., 2024). Stanmore ve dię. (2017), Pallavicini ve dię. (2018) ve Mansor ve dię. (2020) ise dijital oyunların zellikle problem zme, stratejik dřnme ve biliřsel esneklik gibi st dzey zihinsel becerilerin geliřimine katkı saęladıęını tespit etmiřlerdir. Bununla birlikte, Gentile (2011) ařırın oyun kullanımının bazı bireysel vakalarda dikkat daęınlıęına neden olabileceęine iřaret etmiřtir. Ayrıca Dindar (2018) alıřmasında, dijital oyun oynama ile problem zme becerileri arasında bir iliřki bulunmadıęını belirtmiřtir. Arařtırmanın sonuları alan yazındaki kapsamlı alıřmalarla uyumlu grnmektedir. Sonu olarak, dijital oyunların beceri geliřimindeki barındırdıęı potansiyel olumlu etkilerini desteklerken, aynı zamanda bireysel farklılıkların ve oyun trlerinin nemini de vurgulamaktadır.

Dijital oyun oynamanın sosyal becerileri nasıl etkiledięine bakıldıęında, ęrencilerin oęunluęunun sosyalleřmeye ve iletiřime vurgu yaparak olumlu etkisinden bahsettięi grlmřtr. Borg ve dię. (2020), evrimii ok oyunculu oyunların iřbirlięi, takım alıřması ve iletiřim becerilerini geliřtirdięini ortaya koymuřlardır. Yapılan alıřmalarda dijital oyunların sosyal etkileřim ve iletiřim becerilerini destekledięini, zellikle kresel oyun topluluklarında farklı kltrlerden insanlarla etkileřim imknı saęladıęı vurgulanmıřtır (Attou ve dię., 2024; Lie ve dię., 2022). Bununla birlikte, Blinka ve Mikuřka (2014), bu etkileřimlerin nitelięinin oyun tr ve bireysel sosyal becerilere baęlı olduęunu belirtmiřlerdir. Arařtırmanın bulguları ve literatrdeki alıřmalara bakıldıęında dijital oyunların sosyalleřme ve iletiřim becerilerini destekleyici rolnn olabileceęi grlmřtr.

Dijital oyun oynamanın akademik bařarı zerindeki etkisine ęrenen grřlerine gre bakıldıęında oyunların eęitsel zellikleri ve motive edici tarafları ile akademik bařarılarını destekledikleri belirtilmiřtir. Bununla beraber akademik olarak bařarı saęlayan ęrencilerin dijital oyunları kendileri iin bir dl unsuru olarak kullandıkları grlmřtr. Gee (2007), dijital oyunların ęrenme motivasyonunu artıran ve biliřsel beceriler geliřtiren etkileřimli ortamlar sunduęunu vurgulamıřtır. Kapp (2012), oyunlařtırma (gamification) yaklařımının akademik motivasyonu destekleyen nemli bir eęitsel strateji olduęunu ortaya koymuřtur. Prensky (2002) ise dijital oyunların ęrenme srelerinde aktif katılım ve isel motivasyonu artırdıęını belirtmiřtir. Deterding ve dię. (2011), oyun mekanizmalarının dl sistemleri ve bařarı duygusunu destekleyerek akademik performansı olumlu etkileyebileceęini gstermiřlerdir. Ayrıca, Hanus ve Fox (2015) tarafından yapılan arařtırma, dijital oyun mekanizmalarının ęrencilerin zerklik, yetkinlik ve iliřkisellik duygularını destekledięini ve bu durumun akademik motivasyonu artırdıęını ortaya koymuřtur. Buna gre dijital oyunların akademik bařarı zerindeki etkisinin olduęu ancak bireysel motivasyon ve ęrenme stratejilerinin bu srete belirleyici olabileceęi grlmřtr.

Son olarak araştırmada öğrencilerin eğitsel oyunlar oynanması, oynanan oyunların seviyesinin belirtilen yaşlara göre seçilmesi, oyun oynarken zaman yönetimine dikkat edilmesi ve daha çok stresten uzaklaştıran ve rahatlatan oyunların oynanmasını önerdikleri belirlenmiştir. Gentile ve arkadaşları (2011), dijital oyun kullanımında yaş ve içerik uyumluluğunun ruhsal ve bilişsel gelişim açısından kritik önem taşıdığını vurgulamışlardır. Przybylski ve diğ. (2014), oyun seçiminde yaş ve gelişimsel özelliklerin dikkate alınmasının psikolojik sağlık üzerinde olumlu etkileri olduğunu ortaya koymuşlardır. Männikkö ve Billieux (2015), zaman yönetiminin dijital oyun kullanımında temel bir kontrol mekanizması olduğunu ve aşırı oyun kullanımının psikolojik uyum üzerinde olumsuz etkileri olabileceğini belirtmişlerdir. Bowman (2016) ise stres yönetiminde dijital oyunların rahatlatma ve gevşeme aracı olarak kullanılabileceğini, ancak bunun kontrollü ve bilinçli bir şekilde yapılması gerektiğini vurgulamışlardır. Buna göre dijital oyun kullanımında yaş, içerik, zaman yönetimi ve psikolojik işlevsellik açısından bilinçli bir yaklaşımın gerektiği söylenebilir.

Araştırmanın sonuçlarına göre belirlenen öneriler aşağıda verilmiştir.

Öğrenenler için;

- Dijital oyun oynarken kontrollü olunması gerekmektedir. Oyun oynama süresi diğer günlük etkinliklerle dengeli olmalıdır,
- Oyun seçerken bilinçli olunmalı, bilişsel ve devinışsel becerileri geliştirecek, yaş ve bireysel gelişime uygun, sosyal ve iletişim becerilerini destekleyecek oyunlar tercih edilebilir,
- Oyun oynamanın zaman yönetimi üzerindeki etkisinin farkında olunmalı ve böylece öz-düzenleme becerilerini geliştirmek hedeflenebilir.

Öğretmenler için;

- Eğitsel içerikli dijital oyunlar öğrenme süreçlerine entegre edilebilir,
- Öğrencilerin dijital oyun kullanım durumları ve bunların akademik performansla ilişkisi konusunda farkındalık oluşturmalarına yardım edilebilir,
- Sınıf içi etkinliklerde işbirliği ve iletişim becerilerini geliştirecek oyun temelli öğrenme yaklaşımları kullanılabilir,
- Öğrencilere bilinçli oyun seçiminde rehberlik edilebilir.

Araştırmacılar için;

- Dijital oyunların farklı yaş gruplarındaki ve öğretim kademelerinde psikolojik ve akademik uyum üzerindeki etkilerini araştıran boylamsal çalışmalar yapılabilir,
- Dijital oyunların bilişsel, devinışsel ve sosyal beceriler üzerindeki etkilerini derinlemesine analiz eden deneysel çalışmalar yapılabilir,
- Farklı dijital oyun türlerinin akademik motivasyon ve başarı üzerindeki etkilerini karşılaştırmalı olarak incelenebilir.

Etik Beyan

“Gençlerin Dijital Oyun Dünyası: Lisans Öğrencilerinin Bakış Açısı” başlıklı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel kurallara, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamış ve bu çalışma herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiştir. Gerekli olan etik kurul izinleri Balıkesir Üniversitesi, Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Komisyonu’nun 12.05.2023 tarih ve 2023/03 sayılı toplantısında alınmıştır.

Ethical Declaration

During the writing process of the study “The Digital Game World of Youth: Perspectives of Undergraduate Students” scientific rules, ethical and citation rules were followed. No falsification was made on the collected data and this study was not sent to any other academic publication medium for evaluation. In addition, permission was obtained from the Balıkesir Mayis University Social and Human Sciences Ethics Commission (Date: 12/05/2023 and Decision no: 2023/03) to conduct the research.

Çatışma Beyanı

Çalışmada herhangi bir potansiyel çıkar çatışması söz konusu değildir.

Declaration of Conflict

There is no potential conflict of interest in the study.

Not

Bu makale Balıkesir Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi tarafından desteklenmiştir. Proje No: 2023/056.

Note

This article is supported by Balıkesir University Scientific Research Projects Unit. Project Number: 2023/056.

Kaynakça

- Attou, Y., Seddik, M., & Benaissa, M. (2024). The Impact of Integrating Various Digital Games in EFL Classrooms on Soft Skills Development. *Journal of Humanities and Social Sciences Studies*, 6(5), 117-125.
- Billieux, J., Deleuze, J., Griffiths, M. D., & Kuss, D. J. (2015). Internet gaming addiction: The case of massively multiplayer online roleplaying games. *Textbook of addiction treatment: International perspectives*, 1515-1525.
- Blinka, L., & Mikuřka, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology*, 8(2).
- Boot, W. R., & Blakely, D. P. (2011). Mental and physical exercise as a means to reverse cognitive aging and enhance well-being. In *Enhancing cognitive fitness in adults: A guide to the use and development of community-based programs* (pp. 25-44). Springer.
- Borg, M., Garousi, V., Mahmoud, A., Olsson T. & Stålberg O. (2020). "Video Game Development in a Rush: A Survey of the Global Game Jam Participants," in *IEEE Transactions on Games*, 12(3), 246-259, doi: 10.1109/TG.2019.2910248.
- Bowman, N. D. (2016). *The rise (and refinement) of moral panic*, in The Video Game Debate: Unraveling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games. eds. R. Kowert and T. Quandt (Routledge), 22–38.
- Bozyiğit, T., & Yılmaz, S. (2023). The Relationship Between Digital Game Addiction, Executive Functions and Impulsivity in Early Adolescents.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E.K., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2013). Bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. Harper and Row.
- Çifçi, A. (2024). Eğitimde Oyunun Gücü. *İnsan ve Toplum Bilimlerinde Yenilikçi Yaklaşımlar Dergisi*, 1(1), 1-4.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In *CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems*, 2425-2428.
- Doğan-Keskin, A. D., & Aral, N. (2022). A Review of Graduate Theses Conducted in Turkey on Internet Addiction. *Journal of Education and Future*, (21), 69-82.
- Duisenova, M. (2024). Exploring the effectiveness of digital games as motivational tools for English language learning in primary school settings. *ILIM*, 39(1), 5-15.
- Gee, J. P. (2008). *Learning and games*). MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative.
- Gee, J. P. (2012). Digital games and libraries. *Knowledge Quest*, 41(1), 60-65.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: a two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127(2), 319-329.
- Ghasemi, O., Abooyee, M., Labafi, S., & Shirzad, M. (2024). The role of video games in enhancing managers' strategic thinking and cognitive abilities: An experiential survey. *Entertainment Computing*, 50, 100694.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- Green CS, Bavelier D (2003) Action video game modifies visual selective attention. *Nature* 423:534–7.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2012). Learning, attentional control, and action video games. *Current biology*, 22(6), 197-206.
- Green, C. S., Sugarman, M. A., Medford, K., Klobusicky, E., & Bavelier, D.. The effect of action video game experience on task-switching. *Computers in human behavior*, 28(3), 984-994.
- Güler, M., & Yılmaz, Ö. (2022). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama özellikleri ve ilişkili etmenler. *Eğitim ve Teknoloji Dergisi*, 10(2), 45-62.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & education*, 80, 152-161.

- Ip, B., Jacobs, G., & Watkins, A. (2008). Gaming frequency and academic performance. *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(4). <https://doi.org/10.14742/ajet.1197>
- Kapp, K. M. (2012). What is gamification. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*, 1-23.
- Kaytez, N., & Durualp, E. (2014). Türkiye’de Okul Öncesinde Oyun İle İlgili Yapılan Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2014(2), 110-122.
- Kirkman, K. (2020). Educational Games: A Basic Understanding and Effective Uses. *ART 108: Introduction to Games Studies*.
- Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(7), 447-453.
- Li, L., Chen, R., & Chen, J. (2016). Playing action video games improves visuomotor control. *Psychological science*, 27(8), 1092-1108.
- Lieberman, D. A., Fisk, M. C., & Biely, E. (2009). Dijital oyunların çocukların öğrenme ve gelişimi üzerindeki etkileri. *Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(4), 380-398.
- Lie, A., Stephen, A., Supit, L. R., Achmad, S., & Sutoyo, R. (2022). Using strategy video games to improve problem solving and communication skills: A systematic literature review. In *2022 4th International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS)* (1-5). IEEE.
- Manesis, D. (2020). *Digital games in primary education*. In Game design and intelligent interaction. IntechOpen.
- Männikkö, N., Billieux, J., & Kääriäinen, M. (2015). Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of behavioral addictions*, 4(4), 281-288.
- Mansor, N. S., Chow, C. M., & Halaki, M. (2020). Cognitive effects of video games in older adults and their moderators: a systematic review with meta-analysis and meta-regression. *Aging & mental health*, 24(6), 841-856.
- Maria Bottino, R., & Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills, and the primary school curriculum. *Learning, Media and Technology*, 31(4), 359-375.
- Marshall, C. & Rossman, G. B. (2014). *Designing Qualitative Research*. Sage.
- Masood, F., Dar, M., Shakir, M. S., Ahmed, M., Kabir, I., Shafiq, M. H., Mehmood, Z. & Zakriya, H. (2019). Enhancing usability and user experience of children learning by playing games. In *Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design: Proceedings of the AHFE 2018 International Conferences on Human Factors and Wearable Technologies, and Human Factors in Game Design and Virtual Environments*.
- Meriläinen, M., & Ruotsalainen, M. (2023). The light, the dark, and everything else: making sense of young people's digital gaming. *Frontiers in Psychology*, 14, 1164992.
- Mocanu, A., Mocanu, I., & Cramariuc, O. (2021). Cognitive Games for Improving Learning Skills. In *INTED2021 Proceedings* (pp. 7537-7544). IATED.
- Monish, E. S., Sharma, A., Agarwal, B., & Jain, S. (2022, February). Game-Based Learning System for Improvising Student's Learning Effectively: A Survey. In *International Conference on Emerging Technologies in Computer Engineering* (pp. 3-18). Springer International Publishing.
- Morales, L. M., Castillo, J. R., & Cuarte, R. (2024). A Systematic Review on the Effectiveness of Digital Game-Based Learning in the Development of Vocabulary Skills. *International Journal of Multidisciplinary Studies in Higher Education*, 1(1), 55-62.
- Pallavicini, F., Ferrari, A., & Mantovani, F. (2018). Video games for well-being: A systematic review on the application of computer games for cognitive and emotional training in the adult population. *Frontiers in psychology*, 9, 407892.
- Parks, S. (2009). *Methods and materials for teaching the gifted*. F. A. Karnes & S. M. Bean. (Eds.) 3th edition. Prufrock Press Inc.
- Prensky, M. (2002). The motivation of gameplay: The real twenty-first century learning revolution. *On the horizon*, 10(1), 5-11.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.
- Prot S, Anderson C.A., Gentile D.A. (2014) The Positive And Negative Effects Of Video Game Play. Children And Media. A. Jordan, D. Romer (Eds). Oxford University Press s.109-28.
- Reyes, J., Regidor, J. M., Cabunas, A., Balana, Z., Caparas, E. M., Gamboa, M., ... & Tiglao, D. (2023). Exploring Mobile Game Dependency and Its Effects on Socialization of High School Students. *Psychology and Education: A Multidisciplinary Journal*, 9(10), 1393-1412.
- Peshkovskaya, A. G., Babkina, T. S., Myagkov, M. G., Kulikov, I. A., Ekshova, K. V., & Harrieff, K. (2017). The socialization effect on decision making in the Prisoner's Dilemma game: An eye-tracking study. *PloS One*, 12(4), e0175492.
- Przybylski, A. K. (2014). Electronic gaming and psychosocial adjustment. *Pediatrics*, 134(3), 716-722.
- Samur, Y. (2022). Dijital oyunlar. *Trt Akademi*, 7(16), 821-823.
- Serin, M. K. (2024). Matematik Derslerinde Web 2.0 Araçlarının Kullanımına Yönelik Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri. *Journal of New Paradigms in Education*, 1(1).
- Soares, A. M. J., Melo, F. L. N. B. D., Dantas, S. D. T. A., Silva, M. P. D., & Genuino, S. L. V. P. (2024). Gamification in entrepreneurship education: A systematic literature review and future research agenda. *REGEPE Entrepreneurship and Small Business Journal*, 13, e2389.

- Soluade, Z. O., Abdu-Raheem, B., Ibikunle, O. A., & Idowu, S. O. (2022). Application of Digital Games in Developing Values and Problem-Solving Skills in Social Studies. *Interdisciplinary Journal of Education*, 5(2), 92-103.
- Sperano, I., Byrne, L., Bong, J. Y., Shaw, R., & Andruchow, R. (2023). Life on the edge: supporting students' learning of cell biology. In J. D. Slotta & E. S. Charles (Eds.), *General Proceedings of the 3rd Annual Meeting of the International Society of the Learning Sciences* (pp. 17-20).
- Stanmore, E., Stubbs, B., Vancampfort, D., de Bruin, E. D., & Firth, J. (2017). The effect of active video games on cognitive functioning in clinical and non-clinical populations: A meta-analysis of randomized controlled trials. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 78, 34-43.
- Strobach, T., Frensch, P. A., & Schubert, T. Video game practice optimizes executive control skills in dual-task and task switching situations. *Acta psychologica*, 140(1), 13-24.
- Thianthai, C., & Tamdee, P. (2022). How 'digital natives' learn: Qualitative insights into modern learning styles and recommendations for adaptation of curriculum/teaching development. *Journal of Community Development Research (Humanities and Social Sciences)*, 15(3), 85-93.
- TÜİK (2021). Research on the use of information technologies in children. <https://data.tuik.gov.tr/Kategori/GetKategori?p=Bilim,-Teknoloji-veBilgi-Toplumu-102>.
- Wenkai, G., Fengxin, L., & Xuedong, W. (2024). Differences in hand-eye coordination: a comparative analysis between eSports and non-eSports populations.
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *International journal of mental health and addiction*, 14, 672-686.
- Wood, R. T., Gupta, R., Derevensky, J. L., & Griffiths, M. (2004). Video game playing and gambling in adolescents: Common risk factors. *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 14(1), 77-100.
- Yıldırım, E. (2016). Dijital oyun tasarım programlarının eğitimde önemi. *Mesleki Bilimler Dergisi*, 5(2), 12-19.
- Yunkul, E., & Gunes, A. M. (2022). The Relationship Between Teachers' Self-Efficacy Towards Technology Integration and School Happiness. *International Online Journal of Educational Sciences*, 14(3).
- Zagal, J. P. (2008). A framework for games literacy and understanding games. In *Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share* (pp. 33-40).

EXTENDED ABSTRACT

Digital games are regarded as dynamic tools that extend beyond traditional learning and provide interactive learning experiences (Duisenova, 2024). These games increase student motivation (Granice et al., 2014; Soares et al., 2024), developing their cognitive skills (Ghasemi et al., 2024; Mocuanu et al. (2021) and platforms supporting social interaction (Borg et al., 2020) are increasingly prominent in modern educational approaches. Undergraduates, in particular, represent a generation closely associated with digital games (Kumar et al., 2023; Meriläinen & Ruotsalainen, 2023; Wittek et al., 2016), making them an appropriate sample for experiencing and evaluating the educational potential of these technologies. Nowadays, the awareness, approaches, competence, and usage levels of teachers and prospective students towards new technologies are among the key research topics (Serin, 2024). Increasing use of digital games in educational environments (Kirkman, 2020; Morales et al., 2024; Sperano et al. (2023), it is important to understand how teachers and teachers are perceived by their candidates. The change in learning habits of the digital indigenous generation and the rapidly expanding role of technology in education (Thianthai & Tamde, 2022) obliged teachers to understand their pedagogical approach and perspective towards digital games. This research is designed in the basic Intel research pattern, aimed at identifying undergraduate students' views on digital games (Glesne, 2013). The basic qualitative research pattern aims to examine how individuals interpret their experiences on a subject, shape their world, and what meanings they ascribe to those experiences (Merriam, 2009). The research data was collected through a semi-structured interview form prepared by the researcher. The types of digital games that undergraduates play are most often found to play in the form of information competition and strategy. Researchers such as Prensky (2003), Gee (2012) have emphasized that digital games increase active participation in learning processes, problem-solving skills (Çifçi, 2024), and critical thinking competences. In particular, strategy games appear to improve students' analytical thinking skills and help them understand complex systems (Boot & Blakely, 2011; Maria Bottino & Ott., 2006). Similarly, game competition types have the potential to reinforce academic knowledge and reproduce learning content in a fun way (Monish vs., 2022). A majority of the players are found to play around half an hour each day, or 2-3 hours a day. According to Sun (2023) research, the vast majority of young individuals play digital games on a regular basis. Similarly, Quantic Foundry's (2020) global game research found that college students played between 1-3 hours a day on average. TÜİK (2021) also submitted a similar report. Studies, socializing (Reyes et al., 2023), stress-throwing (Green and Bavelier, 2003; Mercer, 2015; Prot et al., 2014) and free-time evaluation (Dogan Keskin & Aral, 2022) have shown that it is associated with psychological functions. It has been determined that digital gaming often does not affect his

work or his academic achievements, but rather supports his work. Cognitive flexibility of digital games (Deviant & Yılmaz, 2023), problem-solving capability (Ahmad et al., 2021; Swing and his colleagues (2010) pointed out that excessive gaming can adversely affect academic performance, while Swing (2022) and his colleagues (2010) stated that he could improve his ability to focus. And Rope. (2008) There is no relationship between academic achievement and the frequency of play. Nevertheless, Granic and the other. (2014) extensive meta-analysis concluded that digital games increase learning motivation and can contribute to academic success. It is particularly emphasized that games with strategy and educational content have positive effects on cognitive skills (Ghasemi et al., 2024; Mocuanu et al., 2021). The majority of students stated that digital games do not negatively affect their time management. Csikszentmihalyi's (1990) "flow" theory states that digital games create subjective experiences that can change time perception. Billieux and the other. (2015), they found that digital games create a "flow state" that can alter time awareness, leading to addiction-like behavior for some individuals. Wood and the other. (2004) stressed that the impact of digital games on time management depends on individual self-editing capabilities. The reflex of digital game play has been demonstrated by students for whom it improves muscle coordination. Green and Bavelier (2012) and Li and the other. (2016) revealed that digital games significantly improve visual-motor coordination and response times. Neuro-cognitive studies have shown that action video games support hand-eye coordination and multitasking capabilities (Green et al., 2012; Strobach et al., 2012; Wenkai et al., 2024). Stanmore and the other. (2017), Pallavicini and others. (2018) and Mansor and others. (2020) found that digital games in particular contribute to the development of high-level mental skills, such as problem solving, strategic thinking, and cognitive flexibility. A majority of students have been found to talk about the positive impact of digital gaming on social and communication, emphasizing the importance of digital gaming. Borg and the other. (2020) found that online multiplayer games improve collaboration, teamwork and communication skills. Literature emphasizes that it enables interactions with people from different cultures, especially in global game communities (Attou and., 2024; Lie et al., 2022). Students have expressed support for academic achievement through educational features and motivational aspects of games. Gee (2007) emphasized that digital games offer interactive environments that increase learning motivation and enhance cognitive skills. Kapp (2012) found that the playmaking approach was an important educational strategy that promoted academic motivation. Prensky (2002) stated that digital games increase active participation and internal motivation in their learning processes. Deterding and other. (2011), they have shown that game mechanisms can positively affect academic performance by supporting reward systems and a sense of success. the research has found that students recommend playing educational games, selecting the level of games played by a given age, paying attention to time management when playing games, and playing games that are more stress-distressing and comforting. Gentile and his colleagues (2011) emphasized that age and content compatibility in digital gaming is critical to spiritual and cognitive development. Przybylski and the other. (2014), they found that the consideration of age and developmental features in game selection had a positive effect on psychological health. Männikkö and Billieux (2015) stated that time management is a basic control mechanism for digital gaming and that overgaming may have negative effects on psychological harmony. Bowman (2016) emphasized that digital games can be used as a relaxation and relaxation tool in stress management.