



2019'dan 2024'e çocukların oyun tercihlerinde neler değişti?

What changed in children's game preferences from 2019 to 2024?

Zeynep CÖMERT ^{1*} Yavuz SAMUR ²

¹ Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

² Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

Özet: Çocukluk döneminin temel yapı taşlarından biri olan oyun, sadece eğlence değil, aynı zamanda çocuğun bilişsel, sosyal ve fiziksel gelişimine katkı sağlayan önemli bir etkinliktir. Bu araştırmanın amacı, COVID-19 pandemisi sonrası çocukların oyun tercihlerindeki değişimi 2019 verileriyle karşılaştırmalı olarak incelemektir. Tarama modeline dayalı çalışmada, 2023–2024 eğitim-öğretim yılında Türkiye genelindeki bir özel okulun 81 ildeki ilkokul ve ortaokul kademelerinde öğrenim gören 4001 öğrenci yer aldı. Veri toplama aracı olarak iki açık uçlu kullanıldı. Yanıtlar kodlanarak frekans ve yüzde dağılımları ile analiz edildi ve Samur & Özkan (2019) bulgularıyla karşılaştırıldı. Bulgular, 2019'da ilk beşte dört fiziksel oyun (% futbol 9,26; saklambaç 7,84; basketbol 6,79; yerden yüksek 5,91) ve bir dijital oyunun (% Minecraft 4,13) yer almasına karşın, 2024'te üç dijital (Roblox % 4,49 [n=688]; Brawl Stars % 4,08 [n=775]; Minecraft % 2,71 [n=514]) ve iki fiziksel oyunun (futbol % 3,62 [n=687]; voleybol % 2,13 [n=405]) ilk beşi oluşturduğunu gösterdi. Cinsiyet ve sınıf düzeyi analizleri de tüm gruplarda dijital oyunlara yönelimin anlamlı biçimde arttığını ortaya koydu. Çalışma, pandemi sonrası dijital oyun tercihlerindeki yükselişi belgeleyerek eğitimcilere ve ebeveynlere dengeli dijital-fiziksel etkinlik planlaması, okul politikalarında dijital içerik rehberliği geliştirme ve çocuk gelişimi yaklaşımlarını güncelleme önerileri sunmaktadır.

Anahtar Sözcükler: *Oyun, dijital oyun, fiziksel oyun*

Abstract: Games, as one of the basic building blocks of childhood, are not only entertainment but also important activities that contribute to children's cognitive, social and physical development. The aim of this study is to examine the change in children's game preferences after the COVID-19 pandemic, compared to data from 2019. The study, which is based on a survey model, involved 4001 students in primary and secondary schools in 81 provinces of private schools in Turkey in the 2023-2024 academic year. Two open-ended questions were used as data collection instruments. The responses were coded and analysed using frequency and percentage distributions, and compared with the findings of Samur & Özkan (2019). The results showed that in 2019, four physical games (football 9.26%, hide and seek 7.84%, basketball 6.79%, high above ground 5.91%) and one digital game (Minecraft 4.13%) were in the top five, whereas in 2024, three digital games (Roblox 4.49% [n=688]; Brawl Stars 4.08% [n=775]; Minecraft 2.71% [n=514]) and two physical games (football 3.62% [n=687]; volleyball 2.13% [n=405]) were in the top five. Gender and year group analyses also showed that preference for digital games increased significantly across all groups. The study documents the post-pandemic increase in digital gaming preferences and provides recommendations for educators and parents to plan balanced digital-physical activities, develop digital content guidance in school policies, and update child development approaches.

Keywords: *Game, digital game, physical game*

1. Giriş

Öğrenmenin ve sosyalleşmenin ilk adımlarının atıldığı çocukluk döneminin temelinde oyun yer almaktadır. Genel olarak eğlence ilişkilendirilen bir deneyim olarak kabul edilse de oyun çocuğun dünyayı keşfetme, deneyimleme ve anlamlandırma sürecinde bir köprü görevi görmektedir. Bireyin özgürce denemeler yaparak ve kendi hatalarından öğrenerek çevreyi anlamlandırması için bağlam sunarak başta motor beceriler olmak üzere, el göz koordinasyonu, analitik düşünme, yaratıcı düşünme ve eleştirel düşünme gibi bilişsel becerilerin gelişiminde oyunların rolü büyüktür

(Samur & Cömert, 2019). Ayrıca takım olma, yardımlaşma ve rekabet gibi gerçek dünyaya ait birçok farklı duygu ve durumu deneyimlemek için de oyun etkili bir araçtır. Dolayısıyla oyun sadece eğlence deneyimi olmasının ötesinde bireyin hem bedensel hem de zihinsel gelişim serüveninin önemli ortaklarından.

Plansız kentleşme ve artan güvenlik kaygıları fiziksel oyun alanlarına erişimi kısıtlasa da Samur ve Özkan'ın (2019) pandemi öncesi araştırmaları K-12 düzeyindeki öğrencilerin hâlâ ağırlıklı olarak fiziksel oyunları tercih ettiğini göstermektedir. Buna karşın çocukların ekran karşısında geçirdikleri süre istatistiklerinde radikal bir artış gözlemlenmektedir (Hinkley, Salmon, Okely, Crawford & Hesketh, 2012; Laurson, Eisenmann, Welk, Wickel, Douglas, Gentile & Walsh, 2008; Staiano & Calvert, 2012). Özellikle Mart 2020'de yaşanan pandemi döneminin getirdiği yeni normal koşullarıyla birlikte çocukların öğrenme, eğlenme ve sosyalleşme gibi ihtiyaçlarını dijital ortamda karşılamaya yöneldiği görülmektedir (Burke, Kumpulainen & Smith, 2023; Lewis, Kervin, Howard & Verenikina, 2023). Örneğin, salgın koşullarının insanın zihinsel sağlığı açısından oluşturduğu riski azaltmak için başta Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) de kişilerin stres ve kaygılarını yönetebilmek için dijital oyun oynamayı tavsiye etmiştir (King, Delfabbro, Billieux, 2020). Bu öneriyi takip eden süreçte çocukların dijital mecralarda çok daha fazla varlık gösterir hale geldiği görülerek Birleşmiş Milletler tarafından çocukların dijital mecralardaki haklarına yönelik bazı düzenlemeler hayata geçirilmiştir (United Nation Committee on the Rights of the Child, 2021). Dolayısıyla yabancı dil öğrenimi ve üstbilişsel becerilerin kazandırılmasında dijital oyunların (Behnamnia, Kamsin & Ismail, 2020; Blumberg & Fisch, 2013; Flynn, Kleinknecht, Ricker & Blumberg, 2021; Lieberman, Fisk & Biely, 2009) sosyal ve toplumsal olaylarla çok daha öne çıktığı görülmektedir.

Ancak, toplumsal ve küresel dönüşümlerin çocukların oyun tercihlerine yansımaları henüz ulusal çapta karşılaştırmalı verilerle ortaya konmuş değildir. Bu durum göz önünde bulundurularak bu araştırmanın problemi olarak K-12 öğrencilerinin pandemi öncesi ile pandemi sonrası dijital oyuna kayış oranının boyut ve niteliğinin belirsizliği olarak belirlenmiştir. Bu problem ışığında araştırmanın amacı Samur & Özkan'ın (2019) 2019 verilerini, 2023–2024 eğitim-öğretim yılında Türkiye'de 81 ilde öğrenim gören 4001 özel okul öğrenci verisiyle karşılaştırarak dijital ve fiziksel oyun tercihleri arasındaki değişimi ortaya koymaktır. Çoklu yanıt imkânı veren iki açık uçlu soruyla ("Okulda hangi oynamak istediğin oyun(lar) nelerdir?" ve "Neden bu oyunu(ları) oynamak istiyorsun?") toplanan veriler; frekans ve yüzde dağılımlarıyla analiz edilerek hem cinsiyet hem de sınıf düzeyine göre irdelenecektir. Böylece ulusal ölçekli örneklem ve geniş katılımcı sayısıyla pandemi sonrası dönemde çocukların oyun tercihleri bağlamında hem akademik hem de pratik uygulamalar için kapsamlı bir yol haritası ortaya konacaktır.

2. Yöntem

Bir tarama çalışması olan bu çalışmada örnekleme yer alan öğrencilerin okulda oynamak istediği oyunlar tablolama programı ile betimsel yöntemlerle incelenerek her bir oyuna ait frekans değeri hesaplanırken oyun oynama nedenleri kodlara ayrılmış ardından benzer kodlar ortak temalar altında bir araya getirilmiştir. Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel (2018) göre tarama çalışmalarında bireylerin tutum, davranış veya görüşlerini belirlemeyi amaçlandığından bu çalışmalarda, geniş bir grup üzerinde veri toplanır ve veriler aracılığıyla olayın, eğilimin ya da davranışın genel durumu ortaya konulabilmektedir. Bu nedenle tarama çalışmalarında araştırmacı genellikle araştırma sorularını yanıt aramak veya hipotezlerini kanıtlamak amacıyla veri toplar, ancak herhangi bir müdahalede bulunmaz.

2.1. Evren ve Örneklem

2023-2024 eğitim ve öğretim yılında ülkemiz ilköğretim ve ortaokul öğrencilerinin okulda oynamak istedikleri oyunları ve bu oyunları oynama nedenlerini belirlemesi amaçlanmakta olan bu çalışmanın evreni Türkiye'de öğrenim gören K-12

öğrencileridir. Ancak, bu çalışma kapsamında kolayda örnekleme yöntemiyle Türkiye genelinde yüzden fazla kampüsü bulunan bir özel okulun ilkokul ve ortaokul öğrencilerine ulaşılmıştır. Kolayda örnekleme yönteminde araştırmacılar en kolay erişebileceği ya da ulaşabileceği gruplara araştırmaya davet etmesi yoluyla örnekleme oluşturmaktadır (Büyükoztürk ve diğ., 2018). Çalışma kapsamında oluşturulan sorular okullara iletilerek araştırmaya katılmayı kabul eden gönüllü 4001 öğrenciye ulaşılmıştır. Örnekleme yer alan öğrencilerin sınıf düzeyleri ve cinsiyetlerine göre dağılımı Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1

Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sınıf Düzeyi ve Cinsiyete Göre Dağılımları

Sınıf	Kız	Erkek	Toplam
1. Sınıf	171	190	361
2. Sınıf	246	233	479
3. Sınıf	205	238	443
4. Sınıf	282	273	555
5. Sınıf	294	272	566
6. Sınıf	362	409	771
7. Sınıf	339	414	753
8. Sınıf	40	34	74
Toplam	1939	2062	4001

Tablo 1 incelendiğinde örnekleme yer 1939’u (%48,5) kız, 2062’si (%51,5) erkektir. Bununla birlikte araştırmaya en yüksek katılım 6. sınıf (%19,3) ve 7. sınıfta (%18,8) gerçekleşirken, en düşük katılım 8. sınıfta (%1,8) olmuştur. Genel olarak sınıflara göre öğrenci sayıları incelendiğinde ilkokuldan ortaokula kadar tüm sınıf düzeylerini kapsadığını ve cinsiyetler arası görece dengeli bir dağılım olduğu görülmektedir.

2.2. Veri Toplama Araçları

Örnekleme yer alan öğrencilerin okulda oynamak istedikleri oyun tercihlerini ve oyun oynama nedenlerini belirleyebilmek amacıyla ilkokul ve ortaokul öğrencileri için anlaşılır olabilmesi için bir ölçme-değerlendirme uzmanının görüşü alınmıştır. “Okulda oynamak istediğiniz oyun(lar) nedir?” ve “Neden bu oyun(ları)u oynuyorsunuz?” iki açık uçlu soru oluşturulmuştur. Oluşturulan sorular katılımcılara çevrimiçi (online) olarak yöneltilmiştir.

2.3. Veri Toplama Süreci ve Analizi

Örnekleme yer alan öğrencilerin tamamının gönüllü katılımı esas alınarak belirlenen iki açık uçlu soruya çevrimiçi ortamdaki yanıt vermiştir. Öğrencilerin yanıtlarını sınırlandırmamak ve yönlendirmemek adına çalışmada açık uçlu sorular yerine çoktan seçmeli sorular tercih edilmemiştir. Öğrencilerin yanıtlarında yer alan yazım ve imla hataları gözden geçirilerek MS Office Excell programına aktarılmıştır. Bu adımda öğrencilerin bazıları oyun adı bazıları ise oyun türünü belirterek yanıt vermeyi tercih etmiş olduğu tespit edilmiş ve bu cevaplar ayrı ayrı ele alınmıştır. Ardından öğrencilerin her bir soruya ait yanıtları kod ve temalara ayrılarak öğrencilerin oyun tercihleri ve nedenleri değerlendirilmiştir. Kodlama ve tema çalışmaları sırasında araştırmacılar bağımsız olarak çalışmış olup ardından kodlayıcılar arasındaki uyum katsayısı hesaplanmıştır. Buna göre kodlayıcılar arasındaki uyum %81 olarak hesaplanmış olup Miles ve Huberman (1994) bu uyum değerinin kabul edilebilir olduğunu belirtmektedir. Ayrıca, uyumsuz kodlamalar, kodlayıcılar arasındaki ikili görüşmelerle ele alınmış ve nihai kod listesinde tam uzlaşa saplanarak analiz sürecinin tutarlılığı ve bilimsel geçerliliği güçlendirilmiştir. Tüm bu işlemlerin sonunda öğrencilerin oyun nedenlerine ilişkin frekans tabloları hazırlanmıştır. Yapılan bu çalışmada araştırma etiği ilkeleri gözetilmiş olup gerekli etik kurul izinleri alınmıştır. Bahçeşehir Üniversitesi, 15.04.2024 tarihli E-85646034-604.01-79699 sayılı belge alınmıştır.

2.4. Sınırlılıklar

Bu çalışma, cinsiyet, sınıf düzeyi ve yaş gruplarına göre oyun tercihlerinde önemli bulgular sunmasına rağmen, gruplar arası farklılıkların istatistiksel anlamlılığı test edilmemiştir. Bu nedenle, bulguların yalnızca betimsel olarak sunulduğu ve gruplar arasındaki farkların istatistiksel açıdan doğruluğunun kesin olarak belirlenemediği bir sınırlılık söz konusudur. Ayrıca, araştırma yalnızca özel okullarda gerçekleştirilmiş olup, bu durum bulguların yalnızca özel okul öğrencilerine genellenmesine neden olabilmektedir. Dolayısıyla, bu çalışma, özel okul dışındaki eğitim kurumlarındaki öğrencilere yönelik benzer analizlerle desteklenmediği sürece, elde edilen sonuçların genelleştirilmesi konusunda dikkatli olunması gerektiğini göstermektedir.

Ayrıca bu çalışmada veri toplama aracı olarak açık uçlu soruların yer aldığı bir anket kullanılmıştır. Veri toplama aracında açık uçlu sorulara yer vermek birden çok oyun ve neden yazma imkânı sunulmuş olması, katılımcıların daha geniş bir perspektif sunmalarını sağlasa da verilerin analizini karmaşıktırılmış ve oyun tercihlerini net bir şekilde kategorize etmeyi zorlaştırmıştır. Katılımcıların birden fazla yanıt vermesi, oyun tercihlerinin öncelik sırasını belirlemeyi güçleştirmiştir. Bu durum, sonuçların daha net ve belirgin hale getirilmesinde bir sınırlılık oluşturmuştur.

3. Bulgular

Bu bölümde araştırmanın örnekleminde yer alan öğrencilerin 2019 ve 2024 yılları arasındaki oyun tercihlerindeki değişimi hem genel düzeyde hem de cinsiyet ve sınıf grupları bazında sunulmuştur. Bu bağlamda öncelikle tüm öğrencilerin en yüksek tercih oranına sahip beş oyunun karşılaştırmalı dağılımlarına yer verilmiştir. Ardından örnekleimde yer alan öğrencilerin oyun tercihleri sırasıyla cinsiyete ve sınıf düzeyine göre raporlaştırılmıştır. Son olarak, öğrencilerin oyun oynama motivasyonları içerik analizi sonuçları ışığında tematik olarak incelenmiştir.

Araştırmaya katılan K-12 öğrencilerin “Okulda oynamak istediğiniz oyun(lar) nedir?” sorusuna verdikleri yanıtları Samur ve Özkan (2019) araştırmasıyla karşılaştırılarak Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2

Öğrencilerinin Okulda Oynamak İstedikleri Oyunlar, Bu Oyunlara Ait Frekanslar ve Yüzde Değerlerinin Karşılaştırılması

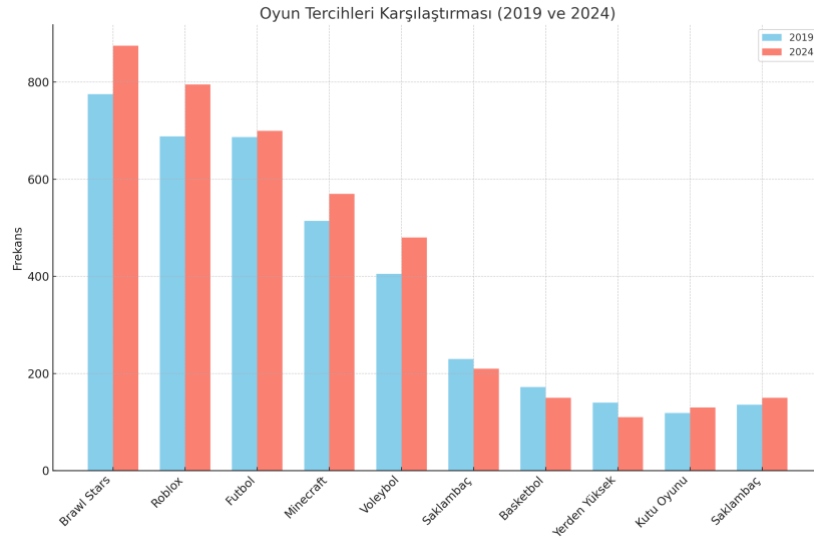
2024 Yılı Oyun Tercihleri				2019 Oyun Tercihleri		
Sıra	Oyun	f	%	Oyun	f	%
1	Brawl Stars	775	4,08	Futbol	883	9,26
2	Roblox	688	4,49	Saklambaç	748	7,84
3	Futbol	687	3,62	Basketbol	648	6,79
4	Minecraft	514	2,71	Yerden Yüksek	564	5,91
5	Voleybol	405	2,13	Voleybol	468	4,91
6	Saklambaç	230	1,21	Minecraft	394	4,13
7	Basketbol	172	0,91	Monopoly	337	3,53
8	Yerden Yüksek	140	0,74	Dijital Oyun	281	2,95
9	Saklambaç	136	0,72	Kutu Oyunları	270	2,83
10	Kutu Oyunu	119	0,63	Counter Strike Global Offensive (CSGO)	256	2,68

Tablo 2 incelendiğinde 2024 yılında K-12 düzeyinde öğrenim görmekte olan öğrencilerin ilk beş oyun tercihi sırasıyla Brawl Stars, Roblox, futbol, Minecraft ve voleybol olmuştur. 2019 yılında ise öğrencilerin ilk beş oyun tercihi futbol, saklambaç, yerden yüksek, voleybol ve Minecraft biçiminde olduğu ve geleneksel oyunların üst sıralarda yer almaktadır. Bu bulgular ışığında tercih edilme sıklıkları azalmış olsa da futbol, saklambaç ve yerden yüksek gibi fiziksel oyunlar halen öğrencilerin oyun tercihleri arasında yer aldığı görülmektedir. Benzer şekilde geçen zaman diliminde Minecraft ve CSGO

gibi dijital oyunlar da öğrenciler tarafından daha az tercih edilir hale gelmiştir. Ancak Brawl Stars ve Roblox gibi yeni oyunların öğrencilerin oyun tercih listesine dahil olduğu görülmektedir. 2019 ve 2024 yıllarındaki öğrenci oyun tercihlerindeki değişim Şekil 1’de özetlenmiştir.

Şekil 1

2019 ve 2024 Yılları Arasındaki Oyun Tercihlerinin Karşılaştırılması



Şekil 1’de X ekseninde oyun isimleri yer alırken, Y ekseninde her bir oyunun tercih edilme frekansı yer almakta olup 2019 yılında en çok tercih edilen oyunlar arasında fiziksel oyunlar (futbol, saklambaç vb.), 2024’te dijital oyunlar (Roblox ve Brawl Stars) tercih edilen başlıca oyunlar öne çıkmaktadır. Hem Tablo 2 hem de Şekil 1 göz önünde bulundurulduğunda dijital oyunların zamanla artan popülaritesini ve fiziksel oyunlara olan ilginin azaldığını vurgulamaktadır. Bununla birlikte araştırmanın örnekleminde yer alan öğrencilerin cinsiyetlerine göre oyun tercihleri analiz edilerek Samur ve Özkan (2019) tarafından sunulan bulgular kıyaslanarak Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3

Cinsiyetlere Göre Öğrencilerin Oyun Tercihleri

2024 Yılı Oyun Tercihleri (Kız)			2019 Oyun Tercihleri (Kız)		
Oyun	f	%	Oyun	f	%
Voleybol	374	3,81	Saklambaç	491	10,68
Roblox	343	3,49	Voleybol	398	8,65
Brawl Stars	264	2,69	Monopoly	243	5,28
Saklambaç	238	2,42	Kutu Oyunu	214	4,65
Minecraft	126	1,28	Yerden Yüksek	177	3,85
Yerden Yüksek	114	1,16	Minecraft	173	3,76
Minecraft	101	1,03	Tabu	159	3,46
Kutu Oyunu	83	0,85	Fiziksel Oyun	156	3,39
Uno	65	0,66	Körebe	154	3,35
Fiziksel Oyun	63	0,64	Yakar Top	137	2,98
2024 Yılı Oyun Tercihleri (Erkek)			2019 Oyun Tercihleri (Erkek)		
Oyun	f	%	Oyun	f	%
Futbol	623	3,68	Futbol	824	16,83
Brawl Stars	481	5,56	Basketbol	529	10,80
Roblox	319	3,48	Minecraft	394	8,05
Minecraft	287	3,13	CSGO	269	5,49
Basketbol	222	2,42	Saklambaç	257	5,25
Saklambaç	128	1,39	Dijital Oyun	179	3,66
Dijital Oyun	59	0,64	FIFA	175	3,57

Ebelemece	47	0,51	GTA	143	2,92
Fiziksel Oyun	42	0,46	Lego	122	2,49
Kutu Oyunu	36	0,39	Clash Royale	103	2,10

Tablo 3 incelendiğinde araştırmaya katılan kız öğrencilerin ilk beş oyun tercihinin voleybol, Roblox, Brawl Stars, saklambaç ve Minecraft iken erkek öğrencilerin ise futbol, Brawl Stars, Roblox, Minecraft ve basketbol yönünde olduğu tespit edilmiştir. Bu bulgular Samur Özkan'ın (2019) bulguları Samur ve Özkan'ın (2019) çalışmasında kız öğrencilerin ilk beş oyun tercihinin tamamı fiziksel oyunlarken bu araştırmada ise kız öğrencilerinde dijital oyunların öncelikli hale gelmeye başladığı görülmektedir. Benzer karşılaştırma erkek öğrencilerin için yapılırsa 2024 itibarıyla dijital oyunları oynama tercihinin daha fazla olduğu belirlenmiştir. Buna ek olarak Samur ve Özkan'ın (2019) bulgularından farklı olarak 2024'te erkek öğrencilerin artık Roblox, Brawl Stars ve Valorant gibi daha yeni dijital oyunların tercih ettiği görülmektedir. Özetle hem erkek hem de kız öğrenciler de 2019 sonrasında dijital oyunlara yönelimin belirgin biçimde arttığı görülmektedir. Bu araştırmaya katılan ilkökul öğrencilerinin oyun tercihleri ile Samur ve Özkan (2019) tarafından sunulan bulgular kıyaslanarak Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4

İlkokul Öğrencilerinin Sınıf Düzeylerine Göre Oyun Tercihleri

2024											
1. Sınıf Öğrencileri			2. Sınıf Öğrencileri			3. Sınıf Öğrencileri			4. Sınıf Öğrencileri		
Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%
Roblox	91	6,12	Brawl Stars	116	4,17	Brawl Stars	109	5,68	Brawl Stars	154	4,98
Minecraft	60	4,03	Roblox	102	3,66	Minecraft	99	3,34	Roblox	129	4,20
Brawl Stars	58	3,90	Saklambaç	80	2,87	Roblox	87	4,54	Futbol	129	4,20
Codespark	43	2,89	Futbol	72	2,59	Saklambaç	61	3,18	Minecraft	126	4,10
Saklambaç	18	1,21	Minecraft	69	2,48	Futbol	46	2,40	Saklambaç	82	2,67
2019											
1. Sınıf Öğrencileri			2. Sınıf Öğrencileri			3. Sınıf Öğrencileri			4. Sınıf Öğrencileri		
Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%
Saklambaç	84	17,57	Saklambaç	132	17,84	Saklambaç	176	20,30	Saklambaç	115	16,79
Ebelemece	54	11,30	Futbol	94	12,70	Futbol	131	15,11	Futbol	91	13,28
Futbol	51	10,67	Minecraft	80	10,81	Minecraft	92	10,61	Minecraft	74	10,80
Fiziksel oyun	31	6,49	Yerden Yüksek	54	7,30	Yerden Yüksek	74	8,54	Basketbol	63	9,20
Minecraft	30	6,28	Ebelemece	53	7,16	Basketbol	60	6,92	Körebe	32	4,67

Tablo 4 incelendiğinde güncel durumda birinci sınıf öğrencilerinin ilk beş oyunu sırasıyla Roblox, Minecraft, Brawl Stars, Code Spark ve saklambaç biçiminde olduğu görülmektedir. İkinci sınıf öğrencilerinin ise oyun tercihlerinin Brawl Stars, Roblox, saklambaç, futbol ve Minecraft şeklindedir. Üçüncü sınıf öğrencilerinin oyun tercihleri arasında öne çıkan ilk beş oyun Brawl Stars, Minecraft, Roblox, saklambaç ve futboldur. Son olarak dördüncü sınıftaki öğrenciler ise Brawl Stars, Roblox, futbol, Minecraft ve saklambaç oyununu tercih etme eğilimindedir. Dolayısıyla öğrencilerin ilkökulda farklı sınıf düzeylerinde benzer oyunları oynamayı tercih etme eğiliminde olduğu söylenebilir. Bununla birlikte öğrenciler mevcut durumda da tercih etme sıklıkları azalsa da fiziksel oyunları da oynamayı istedikleri görülmektedir. Bu durum birinci sınıfa ait bulgular incelendiğinde çok daha somut hale gelmektedir. Samur ve Özkan'a (2019) göre birinci sınıf öğrencilerinin saklambaç tercih oranı %17,57 iken bu oran 2024 yılında %1,21'e düşmüştür. Genel olarak Samur ve Özkan'ın (2019) bulgularıyla bu araştırmaya ait ilkökul bulguları karşılaştırılırsa 2019'da her sınıfta saklambaç ve futbol gibi geleneksel fiziksel oyunlar üst sıralarda yer alırken; 2024'te tüm sınıf düzeylerinde dijital platform oyunları (Örneğin

Roblox ve Brawl Stars) daha popüler hale geldiği belirlenmiştir. Dolayısıyla, ilkökul düzeyinde her sınıfta dijital oyunlara yönelik ilginin belirgin biçimde arttığını ve geleneksel oyun tercihlerinin gerilediğini göstermektedir. İlkokul öğrencilerinin cinsiyetlere göre karşılaştırıldığında (Ek-1) hem kız hem de erkek öğrenciler için dijital oyunların öne çıktığı görülmektedir. Örneğin, ilkökul birinci sınıftaki kız öğrencilerin ilk beş oyun tercihi Roblox, Codespark, Minecraft, Yerden yüksek ve Codable olurken ikinci sınıfta bu liste Roblox, saklambaç, yerden yüksek, Toca boca, voleybol ve Codesparka dönüştüğü belirlenmiştir. Benzer şekilde üçüncü sınıfta oyun tercihleri Minecraft, Roblox, saklambaç, yerden yüksek ve Brawl Stars olduğu tespit edilmiştir. Son olarak dördüncü sınıf kız öğrencilerinin okulda oynamak isteyeceği ilk beş oyunun Roblox, Minecraft, voleybol, saklambaç ve Brawl Stars olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu oyun tercihleri Samur ve Özkan'ın (2019) çalışması ile karşılaştırıldığında ise örneğin kız öğrenciler için birinci sınıfta saklambaç tercih oranı %16,55'ten %1,28'e gerilerken, Roblox tercihinin 2024 yılında %8,50 ile en üst sıraya yükseldiği görülmektedir. Yine saklambaç üzerinden bir karşılaştırma yapılırsa 2019 yılında kız öğrenciler arasında ikinci sınıfta saklambaç %17,72' iken güncel durumda %4,41'e düşmüş ve Roblox ise %3,98 ile ilk beş oyun arasına girmiştir (Ek-1). Üçüncü sınıftaki kız öğrenciler arasında 2019' da %19,96 olan saklambaç, 2024 yılında artık ilk beş oyun tercihi arasında yer almamaktadır (Ek-1). Son olarak dördüncü sınıfta kız öğrenciler önceki yıllara (Samur ve Özkan, 2019) ait verilerde saklambaç üst sıralarda yer alan bir oyunken 2024 yılında Roblox (%4,58) ve Minecraft (%4,39) dijital oyun tercihlerinin ilk sıralara yerleştiğini belirlenmiştir (Ek-1). Bu veriler, ilkökul kız öğrencilerinin dört sınıf düzeyinde de fiziksel oyun tercihlerinin belirgin biçimde azaldığını ve dijital oyunlara yönelimin ciddi oranda arttığını ortaya koymaktadır.

Benzer şekilde ilkökulda öğrenim görmekte olan erkek öğrencilerin oyun tercihleri incelendiğinde (Ek 2) birinci sınıftaki erkek öğrencilerin ilk beş oyun tercihi Roblox, Brawl Stars, Minecraft, futbol ve Codespark olurken ikinci sınıfta bu liste Brawl Stars, futbol, Roblox, Minecraft ve saklambaç dönüştüğü belirlenmiştir. Benzer şekilde üçüncü sınıftaki erkek öğrencilerin oyun tercihleri Brawl Stars, Minecraft, futbol, Roblox, ve saklambaç olduğu tespit edilmiştir. Son olarak dördüncü sınıf öğrencilerinin okulda oynamak isteyeceği ilk beş oyunun futbol, Brawl Stars, Minecraft, Roblox ve basketbol olabileceği sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgular Samur ve Özkan'ın (2019) araştırmasında erkek öğrenciler ilkökul düzeyinde tüm sınıflarda futbola baskın bir biçimde yer verilirken, 2024'te Roblox ve Brawl Stars öne çıkmıştır. Örneğin, erkek öğrencilerin birinci sınıfta futbol tercihi %10,67'den %5,08'e inerken, Roblox %8,35 ile ilk sıraya yükselmiştir (Ek-2). İkinci sınıftaki erkek öğrencilerin futbol %12,70'ten %6,15'e gerilerken, Brawl Stars %7,59 ile başı çekmiştir (Ek-2). Üçüncü sınıftaki erkek öğrencilerin oyun tercihleri arasında futbol %15,11'den %5,83'e düşmüş olup Brawl Stars lider olmuştur (Ek-2). Son olarak erkek öğrencilerin dördüncü sınıftaki oyun tercihleri arasında futbol görece hala güçlü bir oyun tercihi olarak yerini kalsa da artık Brawl Star ve Minecraft ilk beş oyun tercihi arasında yer almaktadır (Ek-2). Bu bulgular, erkek öğrencilerin de her sınıf düzeyinde geleneksel fiziksel oyun tercihlerinden dijital oyunlara doğru belirgin bir kayma yaşadıklarını göstermektedir. Araştırmaya katılan ortaokul (5., 6., 7. ve 8. sınıf) öğrencilerinin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekans ve yüzde değerleri Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5

Ortaokul Öğrencilerinin Sınıf Düzeylerine Göre Oyun Tercihleri

2024											
5 Sınıf Öğrencileri			6. Sınıf Öğrencileri			7. Sınıf Öğrencileri			8. Sınıf Öğrencileri		
Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%
Roblox	362	12,47	Brawl Stars	205	5,64	Futbol	153	2,83	Futbol	19	9,74

Futbol	95	3,62	Futbol	156	4,29	Roblox	130	2,90	Voleybol	17	8,71
Brawl Stars	94	3,24	Voleybol	133	2,83	Voleybol	100	1,85	Fiziksel	14	4,35
Voleybol	91	3,13	Roblox	93	2,56	Brawl Stars	98	1,81	Basketbol	3	1,54
Minecraft	49	1,69	Minecraft	63	1,73	Minecraft	53	0,98	Uno	3	1,54
2019											
5. Sınıf Öğrenciler			6. Sınıf Öğrenciler			7. Sınıf Öğrenciler			8. Sınıf Öğrenciler		
Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%
Futbol	153	11,38	Minecraft	126	11,38	Futbol	138	11,38	Basketbol	98	10,99
Saklambaç	144	10,71	Futbol	111	10,03	Basketbol	122	10,06	Voleybol	97	10,87
Basketbol	125	9,30	Basketbol	103	9,30	CSGO	91	7,50	Futbol	93	10,43
Minecraft	113	8,41	Dijital Oyun	73	6,59	Monopoly	87	7,17	CSGO	88	9,87
Dijital Oyun	83	6,18	Voleybol	69	6,23	Tabu	83	6,84	LOL	52	5,83

Tablo 5'te yer alan katılımcıların yanıtlarına göre ortaokul öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre oyun tercihleri incelendiğinde genel olarak dijital oyunlarla birlikte takım oyunlarının da öne çıktığı görülmektedir. Beşinci sınıftaki ilk beş oyun tercihi Roblox, futbol, Brawl Stars, voleybol ve Minecraft olurken altıncı sınıfta bu liste Brawl Stars, futbol, voleybol, Roblox ve Minecraft biçiminde olduğu belirlenmiştir. Yedinci sınıftaki öğrencilerin oyun tercihleri analiz edildiğinde ise sırasıyla futbol, Roblox, voleybol, Brawl Stars, voleybol ve basketbol olduğu belirlenmiştir. Son olarak sekizinci sınıf öğrencilerinin okulda oynamak isteyeceği ilk beş oyunun futbol, voleybol, fiziksel oyun, basketbol ve Uno olduğu tespit edilmiştir. Samur ve Özkan'ın (2019) araştırmasında beşinci sınıfta futbol (%11,38), saklambaç (%10,71) ve basketbol (%9,30) gibi fiziksel oyunlar hâkimken, 2024'te Roblox (%12,47) oldukça popüler bir oyun haline geldiği belirlenmiştir. Benzer şekilde altıncı sınıflara ait oyun tercihleri incelendiğinde Minecraft (Samur ve Özkan, 2019) tercihi yerini Brawl Stars'a bıraktığı görülmektedir. Yedinci sınıflardaki oyun tercihleri karşılaştırıldığında futbol hâlâ ilk tercih olsa da artık Roblox ve Brawl Stars listeye dahil olmuştur. Son olarak sekizinci sınıfta öğrencilerin oyun tercihlerinde Samur ve Özkan'ın (2019) sonuçlarına çok benzer bir tablo olduğu görülmektedir. Ancak genel olarak ortaokul grubunda da öğrencilerin dijital oyun tercih etme eğilimi gösterdiği belirlenmiştir. Ortaokuldaki öğrencilerin cinsiyetleri bazında inceleme yapıldığında kız öğrencilerin oyun tercihleri Ek-3'teki tabloda sunulmuştur. Ek-3 tablosu incelendiğinde ortaokul kız öğrencileri arasında voleybolun popüler bir oyun olduğu görülmektedir. Örneğin, 5. sınıf düzeyinde kız öğrencilerin ilk beşteki oyun tercihi sırasıyla voleybol, Minecraft, Roblox, Brawl Stars ve saklambaç olarak öne çıkmaktadır (Ek-3). Benzer şekilde altıncı sınıf öğrencilerinin ilk oyun tercihi voleybol olmuştur (Ek-3). Altıncı sınıftaki öğrencilerin sonraki oyun tercihleri Brawl Stars, Roblox, saklambaç ve kutu oyunu olarak sıralanmaktadır (Ek-3). Yedinci sınıftaki kız öğrencilerin ise oyun tercihleri sırasıyla voleybol, Brawl Stars, Roblox, Uno ve kutu oyunu şeklinde olduğu tespit edilmiştir (Ek-3). Son olarak sekizinci sınıftaki kız öğrencilerin ise ilk beşteki oyun tercihleri voleybol, futbol, kutu oyunu, fiziksel oyun ve dijital oyun olarak belirlenmiştir. Genel olarak orta okul düzeyinde öğrenim görmekte olan kız öğrencilerin oyun tercihlerinde fiziksel oyunların ağırlıktadır. Samur ve Özkan'ın (2019) sonuçları ile karşılaştırıldığında voleybol popüler bir oyun olsa da kız öğrenciler arasında da Roblox ve Brawl Stars artan bir popülerliğe sahip olduğu görülmektedir. Benzer şekilde araştırmaya katılan ortaokul (5., 6., 7. ve 8. sınıf) erkek öğrencilerinin okulda oynamak istedikleri oyunlar, bu oyunlara ait frekans ve yüzde değerleri Ek-4 'te sunulmuştur. Ek-4'te yer alan bulgular incelendiğinde 5. sınıf düzeyinde erkek öğrencilerin ilk beşteki oyun tercihi sırasıyla Roblox, futbol, Brawl Stars, Minecraft ve voleybol olarak öne çıkmaktadır. Öte yandan altıncı sınıf erkek öğrencilerinin ilk oyun tercihi futbol olmuştur. Altıncı sınıftaki erkek öğrencilerin sonraki oyun tercihleri sırasıyla futbol, Brawl Stars, kutu oyunu, fiziksel oyun ve dijital oyun olarak sıralanmaktadır. Benzer şekilde yedinci sınıftaki erkek öğrencilerin ilk oyun tercihi futbol olmuştur. Ancak listenin devamı Roblox, Brawl Starsı basketbol ve kutu oyunu şeklindedir. Sekizinci sınıftaki erkek öğrencilerin ise

ilk beş oyun tercihi futbol, voleybol, fiziksel oyun, basketbol ve Uno biçimindedir. Genel olarak orta okul düzeyinde öğrenim görmekte olan öğrencilerin oyun tercihlerinde kalabalık gruplarla oynanan fiziksel oyunların yanı sıra dijital oyunların ağırlıkta olduğu görülmektedir. Ancak bu veriler Samur ve Özkan'ın (2019) sonuçları ile karşılaştırıldığında 2019'da erkek öğrencilerin tüm sınıf düzeylerinde futbol tercihi %15-23 aralığında zirvede yer alırken, 2024' te belirgin bir düşüş (%2,83-9,74) gözlenmiştir. Beşinci sınıfta Roblox %10,60 ile liderliğe yükselirken; altıncı sınıfta ise futbol %7,15'i korurken Brawl Stars %5,64 ile ikinci sıraya yerleşmiştir. Yedinci sınıfta futbol %2,83'le birinciliğini sürdürürken Roblox ve Brawl Stars gibi dijital platformlar listeye girmiş; sekizinci sınıfta da futbol %9,74'le hâlâ en yüksek oranı korusa da dijital ve "fiziksel oyun" kategorileri (%1,54-2,05) ilk beşe girmeyi başarmıştır. Genel olarak, ortaokul erkek öğrencilerinin 5. sınıfta dijital oyunlara, 6. ve 7. sınıflarda ise kısmen dijital ve kısmen fiziksel oyunlara yöneldiği; 8. sınıfta fiziksel oyunların hala güçlü kalmakla birlikte dijital seçeneklerin yükseliş gösterdiği görülmektedir.

Son olarak araştırmaya katılan öğrencilere okulda bu oyunları neden oynamak istedikleri sorulmuş olup öğrenciler bu soruya en az bir tane neden yazarak yanıtlamışlardır. Bu yanıtlara ait frekans ve yüzde değerleri Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6

Öğrencilerin Oyun Oynama Nedenleri

2024		
Neden	<i>f</i>	%
Arkadaşlarla Oynamak	3317	1743,
Eğlenceli	1899	7,86
Sevmek	821	3,40
Zevkli	81	0,33
Keyif	38	0,16
Eğitici	36	0,15
2019		
Neden	<i>f</i>	%
Eğlenceli	2213	47,00
Seviyorum/sevdiğimden	1609	34,17
Zevkli/Hoşuma gidiyor	280	5,95
Öğretici-eğitici	223	4,74
Güzel	221	4,69

Tablo 6 incelendiğinde, çalışmaya katılan öğrencilerin yanıtlarına göre oyun oynamayı en çok arkadaşlarıyla vakit geçirmek için tercih ettiği görülmektedir. Bu durum Samur ve Özkan'ın (2019) sonuçları ile kıyaslandığında öğrencilerin sosyal etkileşim ve arkadaş grubu ile bağ kurma kaygılarının baskın olduğunu işaret etmektedir. Ancak, öğrenci yanıtları incelendiğinde eğlence, oyun oynama kararında önemli bir motivasyon kaynağıdır, Bununla birlikte sevmek, zevkli ve eğitici gibi nedenlere ait değerler (Tablo 6) Samur ve Özkan'ın (2019) ortaya koyduğu sonuçlara kıyasla daha sınırlı bir öneme sahip olduğunu göstermektedir. Ayrıca öğrencilerin oyun oynama nedenlerine yönelik olarak birden fazla neden belirtmiş olması, oyun tercihlerinin çok boyutlu ve çeşitlenmiş bir yapıda olduğunu ortaya koymaktadır

4. Sonuç

Bu çalışmanın temel amacı pandemi sonrasında K-12 düzeyinde öğrenim görmekte olan öğrencilerin oyun tercihlerindeki değişimi ortaya koymaktır. Buna göre bu çalışma kapsamında 2024 yılında Türkiye'de 81 ilde özel okulda öğrenim görmekte olan ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin yanıtlarına göre en çok oynamayı tercih ettikleri ilk beş oyunun

sırasıyla Brawl Stars, Roblox, futbol, Minecraft ve voleybol olduğu belirlenmiştir. Pandemi öncesinde benzer kapsamda örnekleme gerçekleştirilen Samur ve Özkan'ın (2019) çalışmasının sonuçlarına göre ise K-12 düzeyinde öğrenim görmekte olan öğrencilerin okulda oynamak istediği ilk beş oyunu futbol, saklambaç, yerden yüksek, voleybol ve Minecraft'tır. Bu iki çalışmanın sonuçları karşılaştırıldığında Samur ve Özkan (2019) yürütmüş oldukları çalışmada öğrencilerin ilk tercihlerinde daha çok geleneksel oyunların yer aldığını tespit etmiştir, ancak mevcut durumda öğrencilerin ilk beş oyun tercihinin üçü dijital oyun olduğu sonucu elde edilmiştir. Bu sonuç, dijital oyunların eğitsel faydaları ve sosyal etkileşimdeki rollerine dair güncel araştırma sonuçlarını desteklemektedir (Burke ve diğ., 2023; Lewis ve diğ., 2023). Bu değişim derinlemesine incelendiğinde Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (Pan European Game Information, PEGI) ve Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu (Entertainment Software Ratings Board, ESRB) gibi uluslararası kuruluşlarca içeriği katılımcıların yaş grubu için uygun olmadığı belirlenmiş Roblox ve Brawl Stars gibi oyunların öğrenciler tarafından tercih edildiği belirlenmiştir. Bu sonuç, Türkiye özelinde 6-14 yaş arasındaki öğrencilerin oyun tercihlerinin yaşlarına uygun olmadığına işaret etmekte ve öğrencilerin oyun tercihindeki değişimin dikkatlice değerlendirilmesi gereken önemli bir durum olduğunu ortaya koymaktadır. Diğer bir deyişle, bu çalışmanın en çarpıcı sonucu, Samur ve Özkan'ın (2019) araştırmalarında belirttiği geleneksel oyun tercihlerinin zamanla dijital oyunlarla yer değiştirdiğini göstermesi, ancak tercih edilen dijital oyunların bu yaş grubu için uygun içerik taşıması, önemli bir risk oluşturduğunu vurgulamaktadır.

Roblox temelde bir dijital oyun değildir. Temelde Roblox Corporation tarafından geliştirilmiş, çevrimiçi bir deneyim platformu ve deneyim oluşturma sistemidir. Bu sayede de kullanıcılar dilerse kendileri de içerik geliştirerek burada servis edebilir ya da diğer kullanıcıların sunduğu oyunları oynayabilmektedirler. Oyun tasarımı yapmanın bireyin yaratıcı düşünme Yang, Tseng & Lai, 2025), işbirlikli çalışma becerisi ve motivasyon (Kafai, 2006; Robertson & Howells, 2008) üzerinde olumlu etkileri bulunmaktadır. Ancak tasarlanan içeriklerin filtrelenmeksizin erişilebiliyor olması küçük yaş grubu için çeşitli riskler barındırmaktadır. Örneğin bu riskler nedeniyle PEGI tarafından Roblox ebeveyn denetimi gerektiren bir oyun olarak sınıflandırılmaktadır. Dolayısıyla katılımcıların bu platformda hangi oyunları oynadığı ve ailelerin buradaki denetim durumu irdelenmelidir. Benzer şekilde STEM (Science, Technology, Engineering and Math) alanındaki becerilerin kazandırılması için önemli bir potansiyele sahip (Samur & Cömert, 2018) olan Minecraft oyunu da katılımcıların oyun tercihlerinde üst sıralarında yer almaktadır. Ancak bu oyun için de Roblox'ta olduğu gibi bazı riskler bulunduğundan aile denetimi önem arz etmektedir.

Çalışma kapsamında katılımcıların demografik değişkenlerine göre oyun tercihleri de analiz edilmiştir. Örneğin, cinsiyetlerine göre oyun tercihleri incelendiğinde de benzer durumun kız ve erkek öğrenciler için de geçerli olduğu görülmektedir. Çalışmaya katılan öğrencilerin yanıtlarına göre kız öğrencilerin oyun tercihlerinin ilk beşi Roblox, voleybol, saklambaç, Minecraft ve Brawl Stars şeklindedir. Erkek öğrencilerin ilk beş oyun tercihi Roblox, futbol, Brawl Stars, Minecraft ve basketboldur. Bu listeler incelendiğinde hem kız hem de erkek öğrencilerin benzer dijital oyunları tercih ettiği ancak, fiziksel oyunlarda farklı oyunlara yöneldiği görülmektedir. Güncel araştırmalar da cinsiyete göre oyun tercihlerinde anlamlı bir farklılık olmadığı konusunda bu sonuçları desteklemektedir (Homer et. al., 2012; Samur & Özkan, 2019). Bununla birlikte Samur ve Özkan'ın (2019) sonuçları ile karşılaştırıldığında kız öğrencilerin oyun tercihlerinin daha çok dijital oyunlardan yana olduğu dikkat çekmektedir. Araştırmaların sonuçları da kız öğrencilerin dijital oyunlara yönelik giderek artan bir ilgisi olduğun yönünde olup mevcut sonuçları desteklemektedir.

Son olarak çalışmaya katılan öğrencilerin yanıtlarına göre oyun oynama nedenleri arasında eğlenme, iyi vakit geçirme ve arkadaşlar olma gibi nedenlerin öne çıktığı görülmektedir. Bu nedenler bir çocuğun kendisi için uygun oyunlarla

buluşturulması konusunun ne kadar önemli olduğunu da işaret etmektedir. Bu sonuçlar öğrencilerin iyi oluşlarını destekleme noktasında oyunların önemli bir yardımcı olabileceği yönünde önemli bir potansiyel sunmaktadır.

5. Tartışma ve Öneriler

Bu çalışma kapsamında Türkiye’de K-12 öğrencilerinin oyun tercihlerini ortaya konulmuştur. Ayrıca katılımcıların yanıtları, daha önce benzer kapsamda gerçekleştirilen araştırma (Samur & Özkan, 2019) sonuçları ile karşılaştırılarak öğrencilerin oyun tercihlerindeki değişimi tespit edilmiştir. Buna göre, öğrencilerin oyun tercihleri arasında dijital oyunların özellikle Brawl Stars ve Roblox gibi oyunlarla 2024 yılında önemli bir yükseliş gösterdiğini, bunun yanında geleneksel oyunların (futbol, saklambaç) hâlâ tercih edildiğini ortaya koymaktadır. Dijital oyunların başta yabancı dil öğrenimi olmak üzere kaynak yönetimi, hızlı düşünüp çabuk karar verme, stratejik düşünme ve işbirlikli çalışma gibi üstbilişsel becerilerin kazandırılmasında istatistiksel açıdan anlamlı fark yarattığı deneysel çalışmalarla ortaya konmuştur (Behnamnia ve diğ., 2020; Blumberg & Fisch, 2013; Flynn ve diğ., 2021; Lieberman ve diğ., 2009). Mevcut durumda var olan dijital oyunlara olan ilgi öğrencilerin bilişsel gelişimi açısından önemli bir fırsat olarak değerlendirilebilir.

Öte yandan dijital oyunların içeriği konusunda dikkat edilmesi gereken önemli noktalar da bulunmaktadır. Örneğin, dijital oyun oynama hali bireyin fiziksel olarak daha hareketsiz kalmasına uzun vadede obezite başta olmak üzere fiziksel sağlığını olumsuz etkileyecek sonuçları beraberinde getirmektedir. Uzun süreler dijital oyun oynamanın bireyin zihinsel sağlığı açısından da tehdit oluşturduğu yönünde sayısız çalışma bulunmaktadır (Gordon, 2008; Horzum, 2011). Oyun ya da başka bir neden söz konusu olsa da ekranda fazla süre geçirilmesinin birey üzerinde olumsuz etkileri olabileceğinden bireyin iyi olma hali için dijital teknolojiyle olan etkileşimi genellikle süre ile sınırlandırılması önerilmektedir (Hamlen, 2011). Ancak süre çocuğun teknolojiyle olan ilişkisindeki tek parametre değildir. Güncel araştırmalar bireyin teknolojiyle olan ilişkisini bütünsel olarak ele alınmasının ve süreden daha çok içeriğe odaklanılması gerektiğini işaret etmektedir (Murcia, Cross, Seits ve Lowe, 2024).

Tüm bunlara ek olarak futbol, saklambaç ve voleybol gibi oyunlar hala öğrencilerin oyun tercihlerinde önemli yer tutmaktadır. Fiziksel oyunlar duygusal, sosyal, fiziksel ve bilişsel gelişim açısından önemli bir rol üstlenmektedir (Ayan, Alıncak & Tuzcuoğlu, 2015; Koçyiğit, Yılmaz & Sezer, 2015; Orhan, 2019). Ancak bu oyunları oynayabilmek için güvenli oyun alanları bulunması gerekmektedir. Bu nedenle çocukların fiziksel gelişimini destekleyecek şekilde güvenli oyun alanları sunulmalıdır. Bunun için de okulları güvenli oyun alanlarına dönüştürülebilir (Samur, Cömert ve Sultan, 2022; Samur & Özkan, 2019).

Bu çalışmada, öğrencilerin oyun tercihleri arasında dijital oyunların artan popülaritesi olduğu ve bu oyunların bir kısmının yaşlarına uygun olmadığı yönünde bir sonuç elde edilmiştir. Bu durum çocukların doğru oyuna kendileri için sağlıklı olduğu belirlenen sınırları içerisinde dijital içeriklerle buluşturacak rehberliğe ihtiyacı bulunduğunu işaret etmektedir. Bu ihtiyaca yönelik hazırlanarak çocukların doğru oyuna ve kendileri için sağlıklı olduğu belirlenen sınırları içerisinde oyun oynama kararı vermek süreçleri desteklemeye yardımcı olacak içerikler hazırlanmalıdır.

Çalışmada bir diğer önemli sonuç çocuklar için fiziksel oyun hala güçlü bir oyun tercihi olarak varlığını koruyor. Ancak bu oyunlar için yeterli ve güvenli oyun alanlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda da okullarda ve hatta sokaklarda düzenlemeler yapılabilir.

Son olarak katılımcıların yanıtları göz önünde bulundurulduğunda çocuklar için oyun oynamak için eğlenme, iyi vakit geçirme ve arkadaşlar olma gibi nedenlerin öne çıktığı tespit edilmiştir. Bu nedenler bir çocuğun kendisi için uygun

oyunlarla buluşturulması konusunun ne kadar önemli olduğunu da işaret etmektedir. Mutlu birey yetiştirmek mutlu bir toplum inşa etmenin en temel yoludur. Bu noktada küçük yaştan itibaren iyi içeriklerle karşılaşmalarını ve bu içerikleri tüketmeye yönlendirmek oldukça önem arz etmektedir.

Çıkar Çatışması Bildirimi

Yazarlar, çıkar çatışması olmadığını beyan ederler.

Etik Beyan

Bu araştırma, insan katılımcılardan anket yoluyla veri toplamayı içermektedir. Çalışma, Bahçeşehir Üniversitesi Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu tarafından onaylanmıştır (Etik Kurul Onay Numarası: E-85646034-604.01-79699. / Tarih: 15.04.2024). Tüm katılımcılardan çevrim içi onam alınmıştır. Araştırma süreci, 1964 Helsinki Bildirgesi ilkelerine uygun şekilde yürütülmüştür.

Üretken Yapay Zekâ Kullanımına Dair Beyan

Bu çalışmanın yazım sürecinde yalnızca dilsel düzenleme (gramer kontrolü ve ifade iyileştirmesi) amacıyla ChatGPT adlı üretken yapay zeka aracı sınırlı şekilde kullanılmıştır. Bilimsel içerik, argümantasyon, veri analizi ve sonuçlar tamamen yazarlar tarafından oluşturulmuştur. Üretken yapay zeka kullanımından doğabilecek her türlü etik ve bilimsel sorumluluk yazarlara aittir.

Yazar Katkıları

Tüm yazarlar, çalışmanın kuramsal çerçevesinin oluşturulması ve araştırmanın tasarlanmasına katkı sağlamıştır. Veri toplama sürecinin planlanması, veri toplama ve analiz süreçleri Zeynep Cömert tarafından yürütülmüştür. Tartışmaya Zeynep Cömert ve Yavuz Samur katkı sağlamıştır. Makalenin ilk taslağı Zeynep Cömert tarafından yazılmış, tüm versiyonlar tüm yazarlar tarafından gözden geçirilmiştir. Tüm yazarlar, makalenin son hâlini okuyup onaylamıştır.

Kaynakça

- Ayan, S., Alıncak, F., & Tuzcuoğulları, T. (2015). Gaziantep'te oynanan bazı yöresel oyunların hentbol branşının teknik çalışmasına yönelik eğitsel oyunlar olarak değerlendirilmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2015(4), 252-257.
- Behnamnia, N., Kamsin, A., & Ismail, M. A. B. (2020). The landscape of research on the use of digital game-based learning apps to nurture creativity among young children: A review. *Thinking Skills and Creativity*, 37, 100666.
- Blumberg, F. C., & Fisch, S. M. (2013). Introduction: Digital games as a context for cognitive development, learning, and developmental research. *New Directions for Child and Adolescent Development*, 2013(139), 1-9.
- Bulut, D., Samur, Y., & Cömert, Z. (2022). The effect of educational game design process on students' creativity. *Smart Learning Environments*, 9(1), 8.
- Burke, A., Kumpulainen, K., & Smith, C. (2023). Children's digital play as collective family resilience in the face of the pandemic. *Journal of Early Childhood Literacy*, 23(1), 8-34.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2018). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi

- Gordon, C. (2008). A (p) parent play: Blending frames and reframing in family talk. *Language in Society*, 37(3), 319-349.
- Flynn, R. M., Kleinknecht, E., Ricker, A. A., & Blumberg, F. C. (2021). A narrative review of methods used to examine digital gaming impacts on learning and cognition during middle childhood. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 30, 100325.
- Hamlen, K. R. (2010). Re-examining gender differences in video game play: Time spent and feelings of success. *Journal of Educational Computing Research*, 43(3), 293-308.
- Hinkley, T., Salmon, J. O., Okely, A. D., Crawford, D., & Hesketh, K. (2012). Preschoolers' physical activity, screen time, and compliance with recommendations. *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 44(3), 458-465.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Kafai, Y. B. (2006). Playing and making games for learning: Instructionist and constructionist perspectives for game studies. *Games and Culture*, 1(1), 36-40.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184-186.
- Koçyiğit, S., Yılmaz, E., & Sezer, T. (2015). 60-72 Aylık Çocukların Sosyal Yetkinlik ve Duygu Düzenleme Becerileri ile Oyun Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *HAYEF Journal of Education*, 12(1), 209-218.
- Laurson, K. R., Eisenmann, J. C., Welk, G. J., Wickel, E. E., Douglas, Gentile, D. A., & Walsh, D. A., (2008). Combined influence of physical activity and screen time recommendation on childhood overweight. *The Journal of Pediatrics*, 153(2), 209-214.
- Lewis, K. L., Howard, S. J., Verenikina, I., & Kervin, L. K. (2023). Parent perspectives on young children's changing digital practices: Insights from Covid-19. *Journal of Early Childhood Research*, 21(1), 76-90.
- Lieberman, D. A., Fisk, M. C., & Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: From research to design. *Computers in The Schools*, 26(4), 299-313.
- Mulryan-Kyne, C. (2014). The school playground experience: opportunities and challenges for children and school staff. *Educational Studies*, 40(4), 377-395.
- Murcia, K., Cross, E., Seitz, J., & Lowe, G. (2024). Children's agency within digital play and learning: Exploring the impact of shared play experiences on parent-child negotiations. *Children & Society*, 2024, 1-17.
- Orhan, R. (2019). Çocuk gelişiminde fiziksel aktivite ve sporun önemi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(1), 157-176.
- Robertson, J., & Howells, C. (2008). Computer game design: Opportunities for successful learning. *Computers & Education*, 50(2), 559-578.
- Samur, Y., & Özkan, Z. (2019). Boşlukları doldurunuz: Öğrenciler okulda..... oynamak istiyor. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(1), 20-43.

- Samur, Y., & Özkan, Z. Fill in the blanks: students want to play... at school. *Erzincan University Journal of Education Faculty*, 21(1), 20-43.
- Staiano, A. E. & Calvert, S. L. (2012). Digital gaming and pediatric obesity: At the intersection of science and social policy. *Social Issues and Policy Review*, 6(1), 54-81
- United Nations Committee on the Rights of the Child. (2021). *General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment*. UNO.
- Yang, Y. F., Tseng, C. C., & Lai, S. C. (2025). Collaborative digital game design and play to facilitate college students' creativity development. *Interactive Learning Environments*, 33(2), 1250-1269.

Extended Abstract

Introduction

Childhood is a critical period of physical, cognitive and social development. Games play an essential role in this process by providing children with opportunities for exploration, social skills and problem solving. With technological advances, there has been a notable increase in screen time, which has been exacerbated by societal events such as the COVID-19 pandemic and subsequent distance learning. Similarly, children have become significantly more engaged with digital media. In light of these developments, the United Nations has enacted regulations pertaining to the rights of children in the digital media landscape (United Nations Committee on the Rights of the Child, 2021).

In light of these circumstances, there has been a notable shift in the manner in which individuals engage with digital screens. Nevertheless, the question of how this transformation influences individuals' preferences with regard to gaming has yet to be fully elucidated.

Methodology

To elucidate this situation, the research conducted by Samur and Özkan (2019) was replicated, and the questions "What is the game(s) you wish to play at school?" and "Why do you wish to play this game?" were posed to children enrolled in all campuses of a private school in 81 provinces of Turkey. Thus, the objective was to ascertain the impact of social events on children's game preferences. Based on the work of Samur and Özkan (2019), a survey was conducted among students of a private school in different cities in Turkey. The survey focused on identifying the games that students would like to play at school, as well as the motivations behind these choices.

All of the students in the sample responded to two open-ended questions online, which were determined on the basis of voluntary participation. In order not to limit and direct the students' answers, multiple-choice questions were not preferred instead of open-ended questions. Spelling errors such as 'hide and seek' or 'hopscotch' in the students' answers were reviewed and transferred to MS Office Excel programme. In this step, it was determined that some of the students preferred to give answers by specifying the game name and some by specifying the game type, and these answers were handled separately. Then, the students' responses to each question were divided into codes and themes, and frequency values of the students' game preferences and reasons were calculated.

Results and Discussion

The study also highlights that physical constraints of urban living and limited school facilities limit children's opportunities for physical play. While a 2019 study showed a preference for physical play, the impact of the pandemic

has led to an increase in screen time. Therefore, this study aims to revisit the findings of Samur and Özkan (2019) to determine the impact of social events such as pandemics on children's game preferences.

In conclusion, the findings contribute to an understanding of the dynamic nature of children's gaming preferences, particularly emphasising how societal events such as the global pandemic caused by the SARS-CoV-2 virus have precipitated a shift towards digital games. To illustrate, platforms such as Roblox and Minecraft, which permit children not only to play but also to create and interact within digital environments, have witnessed a notable surge in popularity, supplanting traditional physical games that were previously dominant. These games serve not only as sources of entertainment but also as social environments, where children can connect with their peers virtually in the absence of physical interaction. This shift highlights the growing importance of digital games in children's lives and raises pertinent questions about their impact on child development, including how early digital game exposure might influence social skills, creativity, and problem-solving abilities. Furthermore, the high preference for these games – some of which contain user-generated content – indicates the necessity for guidance and moderation, as young children may encounter content that is not age-appropriate. Consequently, the study emphasises the urgent requirement for further research to comprehend how these societal events and prolonged digital exposure influence children's development, both in a positive manner, in terms of cognitive and social skills, and potentially in a negative manner, in relation to issues such as increased screen time and reduced physical activity.

In future studies, a wider and more representative sample can be formed by including students from different socioeconomic levels, studying in public schools or living in rural areas. Thus, the generalisability of the results obtained to all student groups can be increased. A study can be designed to address more factors (such as family influence, friend groups, environmental factors) that affect children's game preferences. In particular, more in-depth analyses can be conducted to examine the effects of digital games on children's social, cognitive and physical development.

By evaluating the impact of the COVID-19 pandemic on children's gaming preferences, this research provides an up-to-date perspective on how social events such as the pandemic transform children's gaming habits. It fills the knowledge gap in the field by showing how the shift towards digital games has accelerated.

EK 1

İlkokuldaki kız öğrencilerin sınıf düzeylerin oyun tercihleri

2024 (Kız)											
1. Sınıf Öğrencileri			2. Sınıf Öğrencileri			3. Sınıf Öğrencileri			4. Sınıf Öğrencileri		
Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%
Roblox	51	8,5	Roblox	46	3,98	Minecraft	46	5,71	Roblox	71	4,58
Codespark	28	4,67	Saklambaç	51	4,41	Roblox	42	5,21	Minecraft	68	4,39
Minecraft	19	2,86	Yerden Yüksek	39	3,38	Saklambaç	41	4,77	Voleybol	70	4,51
Yerden Yüksek	12	2	Toca Boca	30	2,6	Yerden Yüksek	27	3,35	Saklambaç	68	4,38
Codable	11	1,83	Voleybol	28	2,43	Brawl Srsars	23	2,85	Brawl Stars	42	2,71

2019 (Kız)											
1. Sınıf Öğrenciler			2. Sınıf Öğrenciler			3. Sınıf Öğrenciler			4. Sınıf Öğrenciler		
Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%
Saklambaç	46	16,55	Saklambaç	87	17,72	Saklambaç	108	19,96	Saklambaç	79	17,14
Ebelemece	26	9,35	Yerden Yüksek	43	8,76	Yerden Yüksek	51	9,43	Voleybol	38	8,24
Fiziksel oyun	21	7,55	Ebelemece	33	6,72	Körebe	49	9,06	Körebe	27	5,86
Yerden yüksek	21	7,55	Körebe	32	6,52	Ebelemece	29	5,36	Ebelemece	18	3,90
Barbie-Bebek	10	3,60	Barbie	21	4,28	Voleybol	26	4,81	Minecraft	18	3,90

EK 2

İlkokul erkek öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre oyun tercihleri

2024 (Erkek)											
1. Sınıf Öğrencileri			2. Sınıf Öğrencileri			3. Sınıf Öğrencileri			4. Sınıf Öğrencileri		
Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%
Roblox	51	8,35	Brawl Stars	87	7,59	Brawl Stars	80	10,14	Futbol	12	10,72
Brawl Stars	45	7,37	Futbol	71	6,15	Minecraft	59	7,4782	Brawl Stars	69	6,06
Minecraft	43	7,05	Roblox	58	5,03	Futbol	46	5,83	Minecraft	66	5,8
Futbol	31	5,08	Minecraft	49	4,25	Roblox	45	5,7	Roblox	59	5,18
Codespark	19	3,11	Saklambaç	33	2,86	Saklambaç	27	3,42	Basketbol	32	2,81

2019 (Erkek)											
1. Sınıf Öğrencileri			2. Sınıf Öğrencileri			3. Sınıf Öğrencileri			4. Sınıf Öğrencileri		
Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%
Futbol	51	16,78	Futbol	94	20,94	Futbol	126	22,74	Futbol	85	17,49
Saklambaç	38	12,50	Minecraft	63	14,03	Minecraft	70	12,64	Basketbol	56	11,52
Ebelemece-Yakalamaca	28	9,21	Saklambaç	45	10,02	Saklambaç	68	12,27	Minecraft	56	11,52
Basketbol	25	8,22	Basketbol	40	8,91	Basketbol	53	9,57	Saklambaç	36	7,41
Minecraft	20	6,58	Lego	24	5,35	Yerden Yüksek	23	4,15	Lego	24	4,94

EK 3

Ortaokul kız öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre oyun tercihi

2024											
5 Sınıf Öğrencileri			6. Sınıf Öğrencileri			7. Sınıf Öğrencileri			8. Sınıf Öğrencileri		
Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%
Voleybol	79	4,96	Voleybol	120	7,71	Voleybol	99	6,61	Voleybol	9	7,43
Roblox	43	2,70	Brawl Stars	82	5,26	Brawl Stars	42	2,8	Futbol	6	4,95
Brawl Stars	42	2,64	Roblox	66	4,24	Roblox	39	2,61	Kutu Oyunu	5	4,13
Minecraft	42	2,64	Saklambaç	51	3,27	Uno	35	2,34	Fiziksel Oyun	5	4,13
Saklambaç	35	2,20	Kutu Oyunu	39	2,5	Kutu Oyunları	33	2,2	Dijital Oyun	3	2,47
2019											
5. Sınıf Öğrenciler			6. Sınıf Öğrenciler			7. Sınıf Öğrenciler			8. Sınıf Öğrenciler		
Oyun	F	%	Oyun	F	%	Oyun	F	%	Oyun	F	%
Saklambaç	106	13,40	Voleybol	69	9,43	Voleybol	94	10,44	Voleybol	97	19,06
Voleybol	59	7,46	Monopoly	61	8,33	Monopoly	87	9,67	Kutu Oyunları	35	6,88
Yakar Top	44	5,56	Kutu Oyunu	46	6,28	Tabu	73	8,11	Tabu	34	6,68
Kutu Oyunu	40	5,06	Fiziksel Oyun	41	5,60	Kutu Oyunları	61	6,78	Fiziksel Oyun	30	5,89
Minecraft	34	4,30	Minecraft	39	5,33	Yakar Top	33	3,67	Monopoly	24	4,72

EK 4

Ortaokul erkek öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre Oyun Tercihi

2024 (Erkek)											
5 Sınıf Öğrencileri			6. Sınıf Öğrencileri			7. Sınıf Öğrencileri			8. Sınıf Öğrencileri		
Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%
Roblox	319	10,6	Futbol	156	7,153	Futbol	153	2,83	Futbol	13	9,74
Futbol	95	3,16	Brawl Stars	123	5,64	Roblox	91	1,68	Voleybol	8	3,59
Brawl Stars	52	2,24	Kutu oyunu	31	0,85	Brawl Stars	56	1,04	Fiziksel	9	2,05
Minecraft	32	2,53	Fiziksel Oyun	24	0,66	Basketbol	38	0,70	Basketbol	3	1,54
Voleybol	28	2,56	Dijital Oyun	24	0,66	Kutu Oyunu	33	0,61	Uno	3	1,54
2019 (Erkek)											
5. Sınıf Öğrenciler			6. Sınıf Erek Öğrenciler			7. Sınıf Öğrenciler			8. Sınıf Öğrenciler		
Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%	Oyun	f	%
Futbol	153	15,84	Futbol	111	15,31	Futbol	125	12,89	CSGO	88	13,02
Basketbol	99	10,25	Basketbol	89	12,28	Basketbol	92	9,48	Futbol	79	11,69
Minecraft	79	8,18	Minecraft	87	12,00	CSGO	91	9,38	Basketbol	75	11,09
Dijital Oyun	53	5,49	Dijital Oyun	45	6,21	Fifa	76	7,84	LOL	43	6,36
CSGo	40	4,14	CSGO	44	6,07	GTA	33	3,40	Fifa	36	5,33