

## Türkiye’de Eğitim-Öğretim Alanında Yapılan Bilgisayar Oyunları Konulu Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi

DOI: 10.26466/opus.476837

\*

Ferahim Yeşilyurt\*

\*<sup>1</sup> Dr.Öğr. Üyesi , FSM Vakıf Üniversitesi , Eğitim Fakültesi,İstanbul/Türkiye

E-Posta: [ferahim1@gmail.com](mailto:ferahim1@gmail.com)

ORCID: [0000-0003-2490-2685](https://orcid.org/0000-0003-2490-2685)

### Öz

Bu çalışmanın amacı, Türkiye’de eğitim-öğretim alanında yapılan bilgisayar oyunları konulu lisansüstü tezlerin incelenmesidir. Tarama modelinde desenlenen çalışmada Nitel araştırma yöntemlerinden doküman inceleme tekniği kullanılmıştır. Çalışmada, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezinden 06.07.2018 tarihinde yapılan tez taraması sonucunda, eğitim- öğretim alanında bilgisayar oyunları ile ilgili 40’ı yüksek lisans ve 8’i doktora olmak üzere toplam 48 teze ulaşılmıştır. Bu tezler; öğrenim düzeylerine ve yıllara, tezlerin yürütüldüğü üniversitelere, araştırma desenlerine, araştırma yapılan örnekleme ve sorgulanan unsurlara göre incelenmiştir. Elde edilen verilere dayalı olarak ilk çalışmanın 2004 yılında yapıldığı en fazla çalışmanın 7 teze Gazi üniversitesinde yapıldığı, yıllara göre en fazla tezin 10 teze 2017 yılında yapıldığı belirlenmiştir. İncelenen tezlerin büyük bölümünün deneysel modele dayalı yürütülen oyun tasarım çalışmaları olduğu doktora düzeyinde nicel ve nitel çalışmanın bulunmadığı karma araştırma türünde ise sadece 1 doktora tezinin bulunduğu belirlenmiştir. Çalışmaların en çok üniversite düzeyinde yapıldığı , oyun tasarımı çalışmalarına (20) ve eğitsel oyunlara (16 ) yönelik araştırmalara ağırlık verildiği, oyuncu deneyimi ve oyuncu etkileşimi gibi konulara sınırlı düzeyde yer verildiği tespit edilmiştir. Eğitimcilerin, ailelerin ve psikolojik danışmanların en fazla ilgilendikleri oyun bağımlılığı, oyun deneyimi ve bilgisayar oyunları kaynaklı disiplin sorunlarının azaltılmasına yönelik konularda sınırlı sayıda çalışmanın yapıldığı ve kısıtlı sonuçlara ulaşıldığı görülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** Eğitim-öğretim, Bilgisayar oyunları, Lisansüstü tez, Tez inceleme

## Examination of Graduate Theses on Pc Games in The Field of Education-Teaching in Turkey

\*

### Abstract

*The aim of this study is to investigate the graduate theses on computer games made in the field of education in Turkey. In this study, qualitative research method document scanning technique is used. In the study conducted on 06.07.2018 by the National Thesis Center of Higher Education Council, a total of 48 theses, 40 of which are graduate and 8 of which are post graduate are reached. These theses are examined according to education levels and years, the universities where the theses are conducted, the research designs, the research sample and the elements questioned. Based on the data obtained, it is determined that the first study is conducted in 2004 with 7 theses in Gazi University and the most theses are written on 2017 with 10 theses. It is determined that most of the theses examined are game design studies based on experimental model, there is no qualitative and quantitative study at the doctoral level, and only 1 doctoral thesis is in the type of mixed research. It has been observed that the studies are mostly done at university level, studies on game design studies (20) and educational games (16) are focused on, and focus on player experience and player interaction is limited. Limited number of studies and limited results have been achieved on issues related to game dependence, gaming experience and computer games, which are the subjects that educators, families and psychological counselors are most interested in*

**Keywords:** Education, Computer games, Graduate thesis, Thesis review

## Giriş

Oyun tarihi neredeyse insanlık tarihi kadar eskidir. Yüzyıllar boyunca insanlar çocukluktan yetişkinliğe kadar yaşamın her evresinde oyun oynama davranışlarını sürdürmüşlerdir. Oyunlar, içinde bulunulan çağın gereksinmelerine göre değişmekte ve çeşitlenmektedirler. Önceleri taş, kemik, ağaç dalı gibi doğal malzemelerden yapılan basit oyun malzemeleri kullanılırken günümüzde teknolojinin etkisiyle bilgisayarların kullanıldığı karmaşık oyun araçları kullanılmaktadır. Geçmişte oyun parklarında ve sokaklarda arkadaşlarla birlikte gerçekleştirilen oyunlar; günümüzde bilgisayar ekranı karşısında geçirilen sanal aktiviteler haline gelmiştir (Yeşilyurt, 2014).

Bilgisayar oyunları olarak adlandırılan oyunlar ortaya çıktığı ilk günlerden günümüze büyük ilgi toplamış ve dünyada hızla yaygınlaşmıştır. 1951 yılında Ralph Baer tarafından ortaya atılan ilk fikir, 1958 yılında Willy Higinbotham tarafından masa tenisi tarzında bir oyunla (tennis for two) hayata geçirilmiştir. Ardından 1961 yılında Massachusetts Teknoloji Enstitüsü (MIT) tarafından Uzay Savaşı (space war) oyununu geliştirmiştir. Bu oyunlar günümüze kıyasla çok ilkel olarak nitelenebilse bile yine de insanların yoğun ilgisini çekmeyi başarmıştır. Aradan geçen 60 yılda teknolojiye, grafik tasarımında ve işlemcilerdeki ilerlemelere bağlı olarak bilgisayar oyunları önemli aşamalardan geçerek bugünkü halini almıştır. Dijital oyunlarla ilgili Türkiye raporuna göre Türkiye’de 2016 yılında dijital oyun oynayanların sayısı 30 milyona ulaşmıştır. Türkiye’de 20 binden fazla internet kafe bulunmaktadır ve her ay aktif 7.5 milyon oyuncu buraları ziyaret etmektedir (Dijital Oyunlar Raporu, 2016). Ekran oyunu, arkade oyun, video oyun dijital oyun gibi farklı biçimlerde ifade edilmelerine karşın kullanılan bilgisayar işlemcisi nedeniyle bu çalışmada da bilgisayar oyunu kavramını kullanılmıştır.

Bilgisayar oyunları çocuk ve gençler tarafından cezbedici bulunmakta ve uzun sürelerde oynanmaktadır. Çocuk ve gençlerin bilgisayar karşısında uzun zaman geçirmesi, gerek ebeveynlerin gerekse eğitimcilerin ciddi şikâyet konularındandır. Son yıllarda psikologlar psikiyatrist ve rehber öğretmenler ailelerden sık sık çocuklarının yoğun bilgisayar oyunu oynaması nedeniyle destek talebi almaktadır. Bazı ebeveynler;

çocuklarının oyun başından kalkmadığını, uzun süre oyun oynamalarından dolayı oyunların çocuklarında bağımlılık yaratmasından endişe duyduklarını belirtmekte, bazıları saldırganlığa neden olabileceğini düşünmekte, bazı ebeveynler ise çocuklarının asosyal olmasından endişe etmekte ya da çocuklarının azalan ders başarısını bu faktöre dayandırmaktadırlar. Siberzorbalık riski ise farklı bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Ergenlerin % 26.52'sinin siber zorbalığa karıştığı görülmüştür (Serin 2012). Diğer taraftan bilgisayar oyunlarının bu denli ilgi görüyor olması beraberinde oyunun eğitsel amaçla kullanılması düşüncesini de beraberinde getirmiştir. Bu doğrultuda farklı derslerin öğretilmesinde oyun programlarının hazırlanmasına çalışılmıştır.

Bilgisayar oyunlarının popülerleşmesi ve kullanımın yaygınlaşmasıyla birlikte oyunların kullanıcılar üzerine etkilerinin incelenmesi bilimsel açıdan ilgi çekmeye başlamıştır. Bilimsel çalışmalar eğitim alanında gerek politika geliştiricilere, gerekse uygulayıcılara yol göstermesi açısından önem taşımaktadır. Bu anlamda üretilen bilgiler açısından üniversitelerde yürütülen tez çalışmalarının önemli bir yeri bulunmaktadır. Bilgisayar oyunları konusunda da ülkemizde son yıllarda yüksek lisans ve doktora tezleri yapılmakta bu anlamda ihtiyacı karşılamaya yönelik bilgiler elde edilmek amaçlanmaktadır. Eğitim öğretim alanında da lisansüstü tezler yapılmaktadır. Çeşitli üniversitelerde üretilen lisansüstü tezlerin belirli aralıklarla gözden geçirilmesi, araştırma yöntemlerinin ve çalışma konularının değerlendirilmesi yeni araştırmalar açısından değer taşımaktadır. Bir alanda yapılmış olan tezlerin analiz edilerek ele alınan konunun derinliği, yaygınlığı ve genel görünümün ortaya çıkarılmasına katkı sağlamaktadır (Karadağ, 2009). Bir bilim dalında üretilen tezlerin sayısının artması bu tezlerin bazı yöntemlerle derlenmesi ve genel bir bakış açısını ortaya çıkarması açısından zorunluluk taşımaktadır (Ahi ve Kıldan, 2013). Aynı zamanda bu çalışmalar yeni çalışmalar için önemli bir referans kaynağı olarak kullanılabilirler.

Alan yazında yüksek lisans tezlerinin incelendiği bazı araştırmalara rastlanmaktadır. Karadağ (2009) Eğitim bilimleri alanında yapılmış 211 doktora tezlerini tematik açıdan incelemiştir. Araştırmada eğitim bilimleri araştırmacılarının yeni ve orijinal konular yerine daha önce yapılan çalışmaların yeni örneklerde tekrar edildiği, alanın ihtiyaçlarına yönelik çalışmaların yapılmadığı bulunmuştur. Tarman, Acun ve yüksel

(2010) sosyal bilgiler eğitimi alanında yapılan 335 lisans üstü tezini incelemişlerdir. Araştırma sonucunda çalışmalarda genel bir çerçeve içinde kalındığı ve ender olarak bu konuların dışına çıkıldığı bulunmuştur. Aydın, Selvitopu ve Kaya (2018) sınıf yönetimi alanında yapılan 76 lisansüstü tezi incelemişlerdir. Araştırma sonucunda tezlerin çoğunluğunda nicel yöntemlerin seçildiği, nitel ve karma yöntemin çok az kullanıldığı ve birçok çalışmanın aynı yöntem ve desenler kullanılarak yapıldığı bulunmuştur. Ahi ve Kıldan (2013) okul öncesi alanda yapılan 77 lisans üstü çalışmayı incelemişlerdir. Araştırmada en çok nicel yöntemlerin kullanıldığı bulunmuştur. Levent ve Kınık (2017) eğitim öğretim alanında yapılan etik konulu 121 lisans üstü tezi incelemişlerdir. Çoğunlukla nicel yöntemlerin kullanıldığı, en fazla yüksek lisans tezi yapıldığı ve ilköğretim / ilköğretim örnekleminin yoğun olarak kullanıldığı tespit edilmiştir.

Türkiye’de eğitim-öğretim alanında yapılan bilgisayar oyunları konulu çalışmaların incelenmesi üzerine hiçbir çalışmaya rastlanmamış olması sebebiyle, Türkiye’de eğitim-öğretim alanında yapılan bilgisayar oyunları konulu çalışmaların incelenmesinin ihtiyaç hâline geldiği söylenebilir. Söz konusu araştırmanın tezlerdeki eğilimlerinin ve yönelimlerinin belirlenerek alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Türkiye’de eğitim-öğretim alanındaki bilgisayar oyunları konulu lisansüstü tezlerin incelenmesini amaçlayan bu çalışmada aşağıda verilen araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

- Eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konusunda çalışılan tezlerin yürütüldüğü üniversitelere göre dağılımı nasıldır?
- Eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konusunda çalışılan tezlerin yıllara göre dağılımı nasıldır?
- Eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konusunda çalışılan tezlerin araştırma yapılan örnekleme göre dağılımı nasıldır?
- Eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konusunda çalışılan tezlerin araştırma desenlerine göre dağılımı nasıldır?
- Eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konusunda çalışılan tezlerde sorgulanan unsurlara göre dağılımı nasıldır?

## Yöntem

Tarama modelinde Nitel araştırma deseninde düzenlenen bu araştırmanın verileri doküman incelemesi yoluyla elde edilmiştir. Nitel araştırma; gözlem, görüşme ve doküman inceleme gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, alguların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik tasarlanan nitel bir sürecin izlendiği araştırmalardır. Doküman incelemesi ise yazılı materyallerin incelenmesini içermektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011).

Bu çalışmada, veri toplama yöntemi olarak kullanılan doküman incelemesi için öncelikle Yükseköğretim Kurulu (2018) Tez Merkezi veri tabanında başlığında “bilgisayar oyunları ” kelimesi geçen tezlerin taranması ile veri toplanması sürecine başlanmıştır. Araştırmada kullanılan veriler, 06.07.2018 tarihinde yapılan tarama sonucu Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezinden elde edilmiştir. Bahsedilen tarama sonucunda, “bilgisayar oyunları” arama terimini içeren taramada toplam 136 tezin olduğu görülmüştür. Eğitim-öğretim alanında ise toplam 48 tez çalışmaya dâhil edilmiştir. Çalışmaya dahil edilen bu tezler, araştırma sorularına uygun şekilde nitel bir bakış açısıyla doküman analizi tekniği kullanılarak çözümlenmiştir. Araştırma bulgularının belirlenen temalara göre dağılımında ise frekans kullanılmıştır.

## Bulgular

Araştırmanın bulgular bölümünde Türkiye’de eğitim-öğretim alanında yapılan bilgisayar oyunları konulu lisansüstü tezlerin farklı değişkenler açısından yapılan analizleri ve elde edilen bulguları bulunmaktadır.

### *Tezlerin Öğrenim Düzeylerine ve Yıllara Göre Dağılımına İlişkin Bulgular*

Araştırma sorularından ilki olan “Eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konusunda çalışılan tezlerin öğrenim düzeylerine ve yıllara göre dağılımı nasıldır?” sorusuna ilişkin bulgular Tablo 1’de verilmiştir.

**Tablo 1. Eğitim-Öğretim Alanında Bilgisayar oyunları Konulu Tezlerin Öğrenim Düzeylerine ve Yıllara Göre Dağılımı**

Yıl	Yüksek Lisans	Doktora	Toplam
2004	1	-	1
2005	-	-	0
2006	1	-	1
2007	-	-	0
2008	2	-	2
2009	2	1	3
2010	4	1	5
2011	1	-	1
2012	5	-	5
2013	-	-	0
2014	5	2	7
2015	5	-	5
2016	4	3	7
2017	10	-	10
2018	-	1	1
Toplam	40	8	48

Tablo 1’de görüldüğü üzere eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konusunda 40’ı yüksek lisans, 8’i doktora olmak üzere toplam 48 tez yapılmıştır. Bununla birlikte tezlerin yıllara göre dağılımına bakıldığında; bu alandaki ilk çalışmanın 2004’de hazırlandığı, en çok lisansüstü tez çalışmasının ise 10 araştırma ile 2017’e ait olduğu görülmektedir. Doktora tezleri açısından 2016 yılı, 3 tez ile en çok doktora çalışmasının tamamlandığı yıldır. Ayrıca 2004, 2007 ve 2013 yıllarında eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konulu lisansüstü hiçbir çalışmanın yapılmayışı da dikkat çekmektedir.

### ***Tezlerin Üniversitelere Göre Dağılımına İlişkin Bulgular***

Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezinden edinilen veriler ışığında, Türkiye’de Eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunlarına ilişkin 40’ı yüksek lisans ve 8’i doktora olmak üzere toplam 48 tez yapılmıştır. Bu araştırmaların tez düzeyi açısından üniversitelere göre dağılımı Tablo 2’de verilmiştir.

**Tablo 2 Eğitim-Öğretim Alanında Bilgisayar Oyunları Araştırmalarının Üniversitelere Göre Dağılımı**

Üniversite	Doktora	Yüksek Lisans	Toplam
Anadolu Üniversitesi	1	2	3
Ankara Üniversitesi	0	1	1
Atatürk Üniversitesi	1	2	3
Atılım Üniversitesi	0	1	1
Aydın Adnan Menderes	0	1	1
Bursa Uludağ Üniversitesi	0	1	1
Çanakkale Onsekiz Mart üniversitesi	0	1	1
Çukurova Üniversitesi	0	1	1
Ege Üniversitesi	0	1	1
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi	0	1	1
Fırat Üniversitesi	0	2	2
Gazi Üniversitesi	1	6	7
Gaziantep Üniversitesi	0	1	1
Hacettepe Üniversitesi	0	1	1
Hitit Üniversitesi	0	1	1
Işık Üniversitesi	0	1	1
İstanbul Üniversitesi	2	0	2
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi	0	1	1
Marmara Üniversitesi	0	2	2
Necmettin Erbakan Üniversitesi	0	1	1
Ondokuz Mayıs Üniversitesi	1	1	2
Pamukkale Üniversitesi	1	1	2
Sakarya Üniversitesi	0	2	2
Selçuk Üniversitesi	0	1	1
Süleyman Demirel Üniversitesi	0	2	2
Tokat Gaziosmanpaşa	0	1	1
Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi	0	2	2
Yaşar Üniversitesi	0	1	1
Yeditepe Üniversitesi	0	1	1
Yıldız Teknik üniversitesi	1	0	1
<b>Toplam</b>	<b>8</b>	<b>40</b>	<b>48</b>

Tablo 2’de görüldüğü üzere eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konulu en çok yüksek lisans tez çalışması 7 araştırma ile Gazi Üniversitesi ve 3 araştırma ile Anadolu ve Atatürk Üniversitesinde



yapılmıştır. Bu alanda bilgisayar oyunları konulu en çok doktora tez çalışması ise 2 araştırma ile İstanbul Üniversitesi bünyesinde tamamlanmıştır.

### ***Eğitim-öğretim Alanındaki Bilgisayar oyunları Konulu Tezlerin Araştırma Desenlerine İlişkin Bulgular***

Araştırma sorularından üçüncüsü oluşturan “Eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konusunda çalışılan tezlerin araştırma desenlerine göre dağılımı nasıldır?” sorusuna ilişkin bulgular Tablo 3’te verilmiştir.

***Tablo 3. Eğitim-Öğretim Alanındaki Bilgisayar Oyunları Konulu Tezlerin Araştırma Desenlerine Göre Dağılımı***

<b>Araştırma Deseni</b>	<b>Yüksek Lisans</b>	<b>Doktora</b>	<b>Toplam</b>
Nicel	12	-	12
Nitel	2	-	2
Karma (Nicel ve Nitel)	5	1	6
Deneysel	21	7	28
Toplam	40	8	48

Tablo 3’te görüldüğü üzere eğitim-öğretim alanında yapılan bilgisayar oyunları konulu tezlerin 12’si nicel, 2’si nitel , 6 tanesi karma 28 tanesi ise Deneysel araştırma deseni ile tasarlanmıştır. Çalışılan yüksek lisans tezlerinin 12’sinde nicel 2 sinde nitel, 5 inde karma ve 21 inde ise deneysel araştırma deseni kullanılmıştır. Doktora tezlerinin ise 10’unun nicel ve 3’ünün de nitel araştırma deseniyle hazırlandığı görülmüştür. Karma araştırma desenine sahip, yani hem nicel hem de nitel analizlerin birlikte kullanıldığı 5 adet yüksek lisans tezi bulunurken doktora düzeyinde karma araştırma deseni ile yapılmış 1 adet tez bulunmaktadır. Doktora çalışmalarında nicel veya nitel bir tezin bulunmaması dikkat çekmektedir.

### ***Eğitim-öğretim Alanındaki Bilgisayar oyunları Konulu Tezlerde Araştırma Yapılan Örneklem İlişkin Bulgular***

Eğitim-öğretim alanındaki bilgisayar oyunları konulu tezlerde araştırma yapılan örneklem; okul öncesi, ilkökul, ortaokul, lise ve ün-

iversite olmak üzere beş başlıkta toplanmıştır (Bkz. Tablo 4). Ayrıca üstün yetenekliler, öğretmen, bilgisayar uzmanı ve internet kafe kullanıcıları da seçilen örneklem arasında olduğu görülmüştür. Bazı çalışmalar ise örneklem seçilmeden bir oyun tasarımı üzerine hazırlanmıştır.

*Tablo 4. Eğitim-Öğretim Alanındaki Bilgisayar oyunları Konulu Tezlerde Araştırma Yapılan Örneklem Dağılımı*

<b>Araştırma Yapılan Örneklem</b>	<b>Yüksek Lisans</b>	<b>Doktora</b>	<b>Toplam</b>
Okul Öncesi	4	0	4
İlkokul	5	1	6
Ortaokul	8	1	9
Lise	6	2	8
Üniversite	9	3	12
Öğretmen	2	0	2
Bilgisayar uzmanı	1	0	1
Üstün Yetenekliler	0	1	1
İnternet Kafe	1	0	1
Tasarım	4	0	4
Toplam	40	8	48

Tablo 4'te görüldüğü gibi eğitim-öğretim alanında okul öncesinde bilgisayar oyunları konulu 4 yüksek lisans tezi bulunmaktadır. İlkokul düzeyinde 5 yüksek lisans 1 doktora çalışması bulunmaktadır. Orta okul düzeyinde ise 8 yüksek lisans 1 doktora çalışması yapılmıştır. Lise düzeyinde 6 yüksek lisans 2 doktora çalışması bulunmaktadır. Üniversite düzeyinde 9 yüksek lisans 3 doktora çalışması mevcuttur. Ayrıca öğretmen, bilgisayar uzmanı ve internet kafe kullanıcılarıyla yapılan 3 yüksek lisans tezi bulunmaktadır. Üstün yeteneklilerle ilgili 1 doktora çalışmasına rastlanırken 4 yüksek lisans tezi de tasarım olarak hazırlanmış olduğu için belirli bir örneklem üzerinde uygulanmamıştır.

## ***Eğitim-öğretim Alanındaki Bilgisayar oyunları Tezlerindeki Sorgulanan Unsura İlişkin Bulgular***

Eğitim-öğretim alanındaki bilgisayar oyunları konulu tezlerde bilgisayar oyunları açıdan sorgulanan unsurların nicel dağılımı Tablo 5’te görülmektedir.

**Tablo 5 Eğitim-Öğretim Alanında Bilgisayar oyunları Araştırmalarının Sorgulanan Unsurlara Göre Dağılımı**

<b>Sorgulanan Unsurlar</b>	<b>Sayı</b>
Oyun bağımlılığı	6
Şiddet etkisi	2
Bireysel performansa etki	2
Oyun Deneyimi	2
<b>Toplam</b>	<b>12</b>
<b>Eğitsel oyunlar</b>	
Fen bilgisi	2
Matematik	2
Din Kültürü	1
Yabancı dil	2
Coğrafya	1
Okul öncesi öğretimi	4
Eğitsel oyunların etkileri	4
<b>Toplam</b>	<b>16</b>
<b>Oyun Tasarımı</b>	<b>20</b>

Tablo 5’te görüldüğü üzere; yapılan çalışmaların büyük bir bölümü oyun tasarımı üzerinedir. 20 tez oyun tasarımı üzerine yapılırken 16 tezin ise eğitsel oyunlar üzerine yapıldığı görülmektedir. Oyun bağımlılığı 6 Şiddet etkisi 2Bireysel performansa etki 2 ve Oyun deneyimi üzerine ise 2 tez çalışması yapılmıştır. Eğitsel oyunlar üzerineYapılan çalışmaların 4 eğitsel oyunların etkileri, 4 tanesi de okul öncesi öğretim konularında yapılmıştır. Bu tezleri diğer derslere yönelik yapılan oyunların incelenmesi tezleri izlemiştir.

## **Tartışma**

Bu çalışmada Türkiye’de eğitim-öğretim alanındaki bilgisayar oyunları konulu lisansüstü tezlerin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrul-

tusunda belirlenen tezlerin yıllara, öğrenim düzeyine, tezlerin yürütüldüğü üniversitelere, araştırma desenlerine, örneklem seçimine ve sorgulanan unsurlara göre inceleme yapılmıştır.

Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezinden yapılan tarama sonucunda, bilgisayar oyunları konulu 136 lisansüstü tez çalışması tespit edilmiştir. Eğitim-öğretim alanında ise bilgisayar oyunları ile ilgili 40'ı yüksek lisans ve 8'i doktora olmak kaydıyla toplam 48 teze ulaşılmış ve bunlar çalışmaya dâhil edilmiştir. Yapılan incelemede, eğitim-öğretim alanındaki bilgisayar oyunlarına ilişkin tezlerin 28 farklı üniversitede hazırlandığı görülmektedir. Oysa YÖK'ün (2018) resmî internet sayfasındaki yükseköğretim istatistiklerine göre Türkiye'de toplam 218 üniversitede 170 sosyal bilimler enstitüsü ve 48 eğitim bilimleri enstitüsü bulunmaktadır. Dolayısıyla bilgisayar oyunları gibi oldukça ilgi çekici bir konuda yapılan tez sayısının yeterli olduğunu söylemek mümkün değildir. Aynı zamanda birçok üniversitede bilgisayar oyunları konusu üzerine eğitim-öğretim alanında lisansüstü tez çalışmasının yapılmadığı anlaşılmaktadır.

Bu araştırmada elde edilen bulgulara bakıldığında eğitim-öğretim alanındaki bilgisayar oyunları konulu tezlerin büyük çoğunluğunu (40 adet) yüksek lisans tezlerinin oluşturduğu görülmektedir. Bu konuda hazırlanan doktora tezleri ise daha az sayıya (8 adet) sahiptir. Bu farklılığın nedeni, Türkiye'deki üniversitelerde yüksek lisans çalışmalarının doktora çalışmalarından daha fazla olmasıyla açıklanabilir. 2017-2018 yılında Türkiyede 95100 Doktora öğrencisi bulunurken buna karşın 454673 yüksek lisans öğrencisi bulunmaktadır (istatistik.gov.tr).

Türkiye'de eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konusunda 40'ı yüksek lisans, 8'i doktora olmak üzere toplam 48 tez yapılmıştır. Bununla birlikte tezlerin yıllara göre dağılımına bakıldığında; bu alandaki ilk çalışmanın 2004'de hazırlandığı, en çok lisansüstü tez çalışmasının ise 10 araştırma ile 2017'e ait olduğu görülmektedir. Doktora tezleri açısından 2016 yılı, 3 tez ile en çok doktora çalışmasının tamamlandığı yıldır. Ayrıca 2004, 2007 ve 2013 yıllarında eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konulu lisansüstü hiçbir çalışmanın yapılmayışı da dikkat çekmektedir. 2016 yılında 3 doktora 2017 yılında 10 lisansüstü tezin yapılmış olması son yıllarda bilgisayar oyunları konusunda ilginin artması sonucu olduğu düşünülmektedir. Son yıllarda

bilgisayar oyunları ile ilgili ilgi artışına karşın 2018 yılında tamamlanmış olarak görünen tez sayısının 1 olması düşündürücüdür. Bu durumun nedeninin yeni savunulan tezlerin yük sistemine yüklenmesindeki gecikmelerden kaynaklandığı düşünülmektedir.

Eğitim-öğretim alanında bilgisayar oyunları konulu en çok yüksek lisans tez çalışması 7 araştırma ile Gazi Üniversitesi ve 3 araştırma ile Anadolu ve Atatürk Üniversitesinde yapılmıştır. Bu alanda bilgisayar oyunları konulu en çok doktora tez çalışması ise 2 araştırma ile İstanbul Üniversitesinde hazırlanmıştır. Bilgisayar oyunlarının ülke genelinde yaygın olarak kullanıcı bulduğu için farklı bölgelerdeki üniversitelerde de konu hakkında araştırmaların yapılmasının gerekli olduğu ve Alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırmada eğitim-öğretim alanında yapılan bilgisayar oyunları konulu tezlerin 12’si nicel, 2’si nitel, 6 tanesi karma 28 tanesi ise Deneysel araştırma deseni ile tasarlanmıştır. Çalışılan yüksek lisans tezlerinin 12’sinde nicel 2 sinde nitel, 5 inde karma ve 21 inde ise deneysel araştırma deseni kullanılmıştır. Bu bulgu daha önce farklı konularda lisansüstü tezleri inceleyen çalışmalarla paralellik göstermemektedir (Aydın, Selvitopu ve Kaya 2018; Ahi ve Kıldan 2013). Bu araştırmalarda incelenen tezlerde ağırlıklı olarak nicel yöntemlerin kullanıldığı bulunmuştur. Oysa yapılan araştırmanın sonucuna göre deneysel yöntemin daha çok sayıda araştırmada tercih edildiği görülmektedir. Doktora tezlerinin ise 10’unun nicel ve 3’ünün de nitel araştırma deseniyle hazırlandığı görülmüştür. Karma araştırma desenine sahip, yani hem nicel hem de nitel analizlerin birlikte kullanıldığı 5 adet yüksek lisans tezi bulunurken doktora düzeyinde karma araştırma deseni ile yapılmış 1 adet tez bulunmaktadır. Genellikle nicel ve nitel modellerin bir arada kullanıldığı araştırmalar daha değerli görülmektedir (Kıncal, 2013). Karma araştırmalar; görüşme, odak grupları, katılımlı gözlem, açık uçlu anket gibi nitel veri toplama yöntemleri vasıtasıyla yeni başlıkları keşfetme, yeni kuram inşa etmeye yardım etme ve nicel veri toplama için içerik sağlamak amacıyla büyük bir potansiyel sağlamaktadır (Kıral ve Kıral, 2011). Ayrıca doktora çalışmalarında nicel veya nitel bir tezin bulunmaması dikkat çekmektedir. Deneysel araştırmaların fazlalığı oyun tasarımı konusunda daha fazla tez yürütülmüş olması olarak açıklanabilir. Ancak yine de doktora çalışmalarında nicel, nitel ve karma araştırma-

ların sayısının artırılması gerekmektedir. Bu sayede bilgisayar oyunlarının insan ile etkileşimi, oyuncu deneyimi, kullanıcı üzerindeki etkileri ortaya çıkarılabilir.

Eğitim-öğretim alanındaki bilgisayar oyunları konulu tezlerde araştırma yapılan örneklem; okul öncesi, ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite olmak üzere beş başlıkta toplanmıştır. Ayrıca üstün yetenekliler, öğretmen, bilgisayar uzmanı ve internet kafe kullanıcıları da seçilen örneklem arasında olduğu görülmüştür. Bazı çalışmalar ise örneklem seçilmeden bir oyun tasarımı üzerine hazırlanmıştır.

Eğitim-öğretim alanında okul öncesinde bilgisayar oyunları konulu 4 yüksek lisans tezi bulunmaktadır. İlkokul düzeyinde 5 yüksek lisans 1 doktora çalışması bulunmaktadır. Orta okul düzeyinde ise 8 yüksek lisans 1 doktora çalışması yapılmıştır. Lise düzeyinde 6 yüksek lisans 2 doktora çalışması bulunmaktadır. Üniversite düzeyinde 9 yüksek lisans 3 doktora çalışması mevcuttur. Ayrıca öğretmen, bilgisayar uzmanı ve internet kafe kullanıcılarıyla yapılan 3 yüksek lisans tezi bulunmaktadır. Üstün yeteneklilerle ilgili 1 doktora çalışmasına rastlanırken 4 yüksek lisans tezi de tasarım olarak hazırlanmış olduğu için belirli bir örneklem üzerinde uygulanmamıştır. Çalışmalarda kullanılan örneklem düzeyleri incelendiğinde en fazla çalışmanın üniversite örneğinde yapıldığı görülmektedir. Üniversite düzeyinde yürütülen 12 lisansüstü tez bulunmaktadır. Bu veriyi 9 tez ile ortaokul düzeyi izlemektedir. Bu durumun nedeninin üniversite düzeyindeki katılımcıların kendilerini daha kolay ifade edebilmeleri ve üniversite ortamında daha kolay araştırma yapılabilmesi olarak düşünülmektedir.

Eğitim – öğretim alanında yapılan çalışmalardan elde edilen sonuçların eğitim sistemine, politika geliştiricilere, eğitimcilere, ailelere ve yeni araştırmalara ışık tutması beklenmektedir. Ancak yapılan çalışmalar incelendiğinde bu doğrultuda oluşan ihtiyacın karşılanabildiğini söylemek oldukça güçtür. Araştırmalar incelendiğinde Türkiye’de eğitsel oyunlar ve oyun tasarımı alanında çalışmaların yoğunlaştığı görülmektedir. Oyun tasarımı üzerine 20 tez yapılırken 16 tezin ise eğitsel oyunlar üzerine yapıldığı görülmektedir. Eğitimcilerin, ailelerin ve ruh sağlığı alanında çalışan uzmanların en çok ilgilendikleri konularda sınırlı çalışmalar yapıldığı ve kısıtlı sonuçlara ulaşıldığı söylenebilir. Öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyinin riskli

olduğu (Bilgin, 2015), erkeklerin bağımlılık konusunda daha fazla risk altında olduğu (Erboy,2010), bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerinde etkisinin olmadığı (Günay, 2011), Oyun oynama süresi arttıkça dolaylı saldırganlık eğiliminin arttığı (Solak, 2012), Çocukları oyun bağımlısı olan ailelerin çocuklarına daha az ilgi gösterdiği ve katı yasaklar uygulayabildikleri (Yiğit, 2017) bulunmuştur. Oyun bağımlılığı konusunda 6 oyunların saldırganlık ilişkisi üzerine 2 , bireysel performansa etki konusunda 2 ve oyuncu deneyimleri üzerine ise 2 çalışmanın yapıldığı görülmektedir. Oysa bu konularda Aşırı bilgisayar oyunu oynamanın yaratabileceği olası sorunları önlemek, aile ve okul rehberlik servisi çalışanlarını bilgilendirmek ve sorun olabilecek durumlarla ilgili düzenlenebilecek grup rehberliği programlarının hazırlanabilmesi için eğitim öğretim alanında bilgisayar oyunları ile ilgili daha fazla çalışmanın planlanması gerekmektedir. Bununla birlikte aileleri, okuldaki bilgisayar oyunları kaynaklı disiplin sorunları, okul ortamında bu sorunlarla başa çıkma yöntemleri ve öğrencilerin oyun deneyimlerini ortaya çıkarmak üzere karma araştırmaların yapılarak derinlemesine bilgiler elde edilmesi önerilir. Yeni yapılacak araştırmalarda örneklem seçiminde üniversitenin yanı sıra diğer öğretim kademelerindeki öğrencilerin de seçilmesi önerilir.

**EXTENDED ABSTRACT**

**Examination of Graduate Theses on Pc Games in The  
Field of Education-Teaching in Turkey**

\*

Ferahim Yeşilyurt

*F.S.M. Vakıf University*

Game history is almost as old as the history of humanity. Throughout the centuries, people have continued to play in every phase of life from childhood to adulthood. Games vary and diversify according to the needs of the present age. In the past, simple game materials made of natural materials such as stone, bone and tree branches are used, but nowadays, complex gaming tools utilizing computers are used. While past games are with friends in the playgrounds and streets; nowadays, the virtual activities that have taken place in front of the computer screen have come to the forefront.

With the popularization of computer games and the widespread use of games, the effects of games on users have started to attract scientific interest. Scientific studies are important in terms of guiding policy developers and practitioners in the field of education. In this sense, the thesis studies conducted in universities have an important place in terms of the information produced. In recent years, masters and doctorate theses have been done in our country about computer games and in this sense, it is aimed to obtain information about meeting the needs. Graduate theses are also conducted in the field of education. Periodical review of postgraduate theses produced at various universities, evaluation of research methods and study subjects are valuable in terms of new research.

No studies have been found on the examination of studies about computer games made in the educational field in Turkey. In this context, it can be said that the work done on computer games in education in Turkey needs to be investigated. It is thought that determining the tendencies and orientations of these researches will shed light on future



studies and contribute to the literature of educational sciences. Investigation of computer games on the graduate thesis in education in Turkey is the objective of this research.

## Method

The qualitative research design of the survey model is adopted and the data of this study is obtained by document analysis. In this study, the data collection method used for document analysis is firstly started by the screening of the theses which have the word "computer games" in the title in the database of Higher Education Council (2018) Thesis Center. A total of 48 theses are included in the study. These graduate theses are solved by using the document analysis technique with a qualitative perspective in accordance with the research questions. The frequency is used in the distribution of the research findings according to the determined themes.

## Results and Discussion

In this study, it is aimed to examine the graduate theses on computer games in education in Turkey. For this purpose, years, education level, theses, universities, research designs, sample selection and the elements that are investigated are investigated.

Based on the data obtained, it is determined that the first study is conducted in 2004 with 7 theses in Gazi University and the most theses are written on 2017 with 10 theses. It is determined that most of the theses examined are game design studies based on experimental model, there is no qualitative and quantitative study at the doctoral level, and only 1 doctoral thesis is in the type of mixed research. It has been observed that the studies are mostly done at university level, studies on game design studies (20) and educational games (16) are focused on, and focus on player experience and player interaction is limited. Limited number of studies and limited results have been achieved on issues related to game dependence, gaming experience and computer games, which are the subjects that educators, families and psychological counselors are most interested in.

Further work on computer games in the field of education should be planned in order to prevent potential problems of playing excessive computer games, to inform family and school guidance service staff, and to prepare group guidance programs for situations that may be problematic. However, it is advisable to obtain in-depth information by conducting mixed research in order to reveal the families of the students, the disciplinary problems arising from computer games in the school, the methods of coping with these problems in the school environment and the students' gaming experiences. In the selection of new researches, it is recommended to choose students from the other educational levels as well as the university.

### Kaynakça/References

- Ahi B. ve Kıldan O . (2013). Türkiye'de okul öncesi eğitimi alanında yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi (2002-2011). *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13 (27), 23- 46.
- Aydın, A., Selvitopu, A., Kaya, M. (2018). Sınıf yönetimi alanındaki lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18 (1), 41-56.
- Bilgin, H. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi . Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4 ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Günay, G. (2011). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinde saldırganlık tepkileri üzerine etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. On sekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.
- Karadağ, E. (2009). Eğitim bilimleri alanında yapılmış doktora tezlerinin tematik açıdan incelemesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi* , 10 (3) , 45-87.
- Kıncal, R.(2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara

- Kıral, B., ve Kıral E. (2011). Karma araştırma yöntemi (Mixed research design). 2nd International Conference on New Trends in Education and Their Implications. (27-29)
- Levent, F., ve Kınık, F. Ş. F. (2017). Türkiye’de eğitim-öğretim alanında etik konulu yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *İs Ahlakı Dergisi*, 10(1), 99-114.
- Serin, H. (2012). *Ergenlerde siber zorbalık / siber mağduriyet yaşantıları ve bu davranışlara ilişkin öğretmen ve eğitim yöneticilerinin görüşleri*. Yayınlanmamış doktora tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Solak, M.Ş. (2012) *Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tarman, B., Acun, İ., ve Yüksel, Z. (2010). Sosyal bilgiler eğitimi alanındaki tezlerin değerlendirilmesi. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 9(3), 725-746.
- Yeşilyurt, F.(2014) *Ergenlerin çevrim içi oyunlardaki deneyimleri ve oyuna ilişkin tutumlarının incelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora tezi. İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. 8. Basım Ankara: Seçkin Yayıncılık
- Yiğit, E. (2015) *Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Dijital Oyunlar Raporu. [www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf](http://www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf)/indir  
Erişim Tarihi : 05.09.2018

### Kaynakça Bilgisi / Citation Information

Yeşilyurt, F. (2018). Türkiye’de eğitim-öğretim alanında yapılan bilgisayar oyunları konulu lisansüstü tezlerin incelenmesi. *OPUS–Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 9(16), 1506-1524. DOI: 10.26466/opus.476837