



Asya Studies

Akademik Sosyal Araştırmalar / Academic Social Studies

Year: 9, Number: 32, p. 105-132, Summer 2025

Dijital Oyun Oynayan ve Oynamayan İlkokul Öğrencilerinin Çizdikleri Resimler Üzerinden Arkadaşlık Değerinin İncelenmesi*

*Examining the Value of Friendship through Pictures Drawn by Primary School
Students Who Play and Who Do Not Play Digital Games*

ISSN: 2602-2877 / E-ISSN: 2602-263X

Araştırma Makalesi
Research Article

Makale Geliş Tarihi
Article Arrival Date
22/04/2025

Makale Kabul Tarihi
Article Accepted Date
18/06/2025

Makale Yayın Tarihi
Article Publication Date
25/06/2025

Asya Studies

Açelya Tetik

Doktora Öğrencisi

Marmara Üniversitesi

Atatürk Eğitim Fakültesi

Temel Eğitim Bölümü

acelyatetik@marun.edu.tr

ORCID: 0000-0002-4751-3212

Doç. Dr. Bilal Yorulmaz

Marmara Üniversitesi

Atatürk Eğitim Fakültesi

Temel Eğitim Bölümü

bilalyorulmaz@marmara.edu.tr

ORCID: 0000-0003-3456-0797

Öz

Bu çalışmada ilkökull öğrencilerinin dijital oyun oynama durumuna göre arkadaşlık değerine bakışı incelenmiştir. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden bütüncül tek durum deseni kullanılarak yürütülmüştür. Çalışma grubunu 2024-2025 eğitim öğretim yılının birinci döneminde bir devlet ilkökullünün ikinci sınıfında öğrenim gören 20 öğrenci oluşturmaktadır. Veriler, öncelikle ebeveynlerden “Kişisel Bilgiler Formu” ile; ardından öğrencilerden “Resim Değerlendirme Formu 1” aracılığıyla toplanmıştır. Formda yer alan yönergeler doğrultusunda öğrencilerden “arkadaşlık” temalı resim çizimleri ve çizdikleri resimleri sözlü olarak açıklamaları istenmiştir. Veriler içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Araştırma bulgularına göre, dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin çizimleri, kızların çizimlerine göre daha fazla farklılaşmaktadır. Dijital oyun oynayan kız öğrencilerin çizimlerinde canlı ve cansız varlıklar teması dengedeysen erkek öğrencilerin çizimlerinde cansız varlıklar teması ön plana çıkmaktadır. Dijital oyun oynayıp oynamama durumu, erkek öğrencilerin arkadaşlık algılarını çizimlerine yansıtmaya biçimlerini daha fazla etkilerken, kız öğrencilerde bu durum daha azdır. Bu farkın oynadıkları oyun türlerinden kaynaklanabileceği düşünülmektedir. Dijital oyun oynayan ve oynamayan kız ve erkek öğrencilerin çizimlerinde kullandıkları renk dağılımları birbirlerine yakındır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, İlkokul Öğrencileri, Değerler, Arkadaşlık

Abstract

In this study, primary school students' view of friendship value according to their digital game playing status was examined. The research was conducted using a holistic single case design from qualitative research methods. The study group consisted of 20 students studying in the second grade of a public primary school in the first semester of the 2024-2025 academic year. The data were first collected from the parents through the “Personal Information Form” and then from the students through the “Drawing Evaluation Form 1”. In line with the instructions on the form, the students were asked to draw pictures with the theme of “friendship” and to explain their drawings verbally. The data were analyzed by content analysis method. According to the research findings, the drawings of male students who play digital games differ more than the drawings of female students. While the theme of animate and inanimate beings is balanced in the drawings of female students who play digital games, the theme of inanimate beings stands out in the drawings of male students. Whether they play digital games or not affects the way male students reflect their perceptions of friendship in their drawings more, while this is less the case for female students. It is thought that this difference may be due to the types of games they play. The distribution of colors used in the drawings of boys and girls who play and do not play digital games is close to each other.

Keywords: Digital Gaming, Primary School Students, Values, Friendship

Atf Bilgisi / Citation Information

Tetik, A., & Yorulmaz, B. (2025). Dijital oyun oynayan ve oynamayan ilkökull öğrencilerinin çizdikleri resimler üzerinden arkadaşlık değerinin incelenmesi. *Asya Studies*, 9(32), 105-132.
<https://doi.org/10.31455/asya.1681952>

*Bu çalışma Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Araştırma ve Yayın Etik Kurulunun 10/12/2024 tarih ve 12-02 belge numarası onayı çerçevesinde gerçekleştirilmiştir.

GİRİŞ

Oyun kavramı geçmişten bugüne birçok araştırmacı tarafından irdelenmekte bu nedenle farklı farklı tanımların ortaya çıkmasına sebep olabilmektedir. Oyunlar toplumun temel değerlerini yansıtan ve bu değerleri aktaran “toplumun aynası” olarak görülmektedir (Dasen, 1984). Froebel’e göre oyun, çocuğun geleceğine atılmış tohum ve gelişiminde etkili olan hem eğlenip hem de öğrendiği bir ortamda çocuğun iç dünyasını yansıtmaya işlevi gören bir araçtır (Akandere, 2003). Comenius ise oyunu çocuğun ahlaki değerleri kazanmasında etkili ve kişilik gelişimine katkı sağlayan bir etkinlik olarak açıklamaktadır (Sevinç, 2005). Oyun, bireylerin toplumsal ve kültürel olarak gelişebilmesi için gerekli olan bir unsurdur. Huizinga oyunu; sınırları ve kuralları olan, gündelik yaşamdan uzaklaştıran, doğrudan bir amacı olmayan, kültürel anlamda bir değer taşıyan, eğlence ve heyecan veren özgürce yapılan bir eylem olarak tanımlamaktadır (Huizinga, 2017). Genel olarak oyun; çocukların gelişimi, büyümesi, eğlenmesi, öğrenmesi, serbestçe vakit geçirebilmesi, kültürel ve toplumsal olarak gelişmesi ve ruh halini dışa vurması için önemli araçtır.

Geçmişte daha çok açık hava alanlarında sosyalleşme aracı olarak görülen oyun, günümüzde teknolojik gelişmelerin de etkisi ile bilgisayar gibi platformlar aracılığıyla sanal ortamlara taşınmaktadır (Horzum ve diğerleri, 2008; Vollmer ve diğerleri, 2014). Çocuklar, dış mekânda oyun oynamak ve yaratıcılıklarını kullanmak yerine ekran başında video oyunları oynamayı ve çeşitli programları izlemeyi daha çok tercih etmektedir. Bu tercihi etkileyen faktörler arasında ebeveynlerin güvenlik endişeleri ve çocuklarla oyun oynamak için yeterli zamanlarının olmaması bulunmaktadır. (Clements, 2004). Tarihsel ve teknolojik gelişmelerden etkilenen oyunlar, yapısı gereği bu sebeple değişiklik gösterebilmektedir.

Oyun tanımlarını ele alırken “dijital oyun” kavramının da ifade edilmesi önemlidir. Dijital oyunların çeşitli platformlarda oynanması “bilgisayar oyunları, çevrimiçi oyunlar, mobil oyunlar, video oyunları, elektronik oyunlar, eğlence makinesi oyunları” olarak da adlandırılmasına sebep olmaktadır (Kirriemuir, 2002). Günümüzde yaygın olarak kullanılan tabirler “dijital oyunlar” ve “bilgisayar oyunları” şeklindedir. Dijital oyun birçok araştırmacı tarafından farklı tanımlansa da en genel olarak teknoloji ile bütünleşen ve bazı dijital araçlar aracılığıyla oynanabilen oyunlar olarak tanımlanabilmektedir (Fleer, 2014). Dijital oyun kısaca, çeşitli elektronik platformlar aracılığıyla metin ve görsellerle desteklenmiş bilgisayar tabanlı uygulamalarla bir ya da birden çok kişinin fiziksel olarak bir araya geldiği ya da çevrimiçi ağ aracılığıyla zamanlarını geçirdikleri etkinliktir (Frasca, 2001). Dijital oyunlara ilk örnek olarak 18.10.1958 tarihinde Donner Model 30 analog bilgisayar için tasarlanan “Tennis for Two” adlı bir tenis oyunu örnek verilebilir. Bununla birlikte dijital oyunlar için beş farklı çağ döneminden (1980 öncesi erken gelişim, 1980 ve 1990’ların ortası büyüme, 1990 sonu gelişme, 2000-2005 dönemi olgunlaşma, 2005’ten günümüze ilerleme) bahsetmek mümkündür (Dijital Oyun Raporu, 2019). Teknolojinin hızla gelişmesi dijital oyunların gelişimini olumlu yönde etkilerken, internete erişimin kolaylaşması ve ucuzlaması da bu oyunların yayılmasının önünü açmış olabilir. Gitgide büyüyen bir sektör olan dijital oyun sektörü günümüze kadar hız kesmeden ilerlemektedir. Bu sebeple dijital çağda doğan nesillerin diğer nesillere göre farklılıkları olabilmektedir. Bu nesli “dijital yerliler” olarak adlandırmaktadır (Bassiouni ve Hackley, 2014). Bu çağda doğan çocukların dijital ortamlarda sıkça vakit geçirmesi oyunların dijital ortama aktarılmasına sebep olmuştur.

Dijital oyunların bireyler üzerinde bilişsel, duygusal, sosyal ve motivasyonel bakımdan olumlu etkileri olabilmektedir (Granic vd., 2014). Dijital oyunlar özel gereksinimli çocuklara destek sağlamakta, yaratıcılığa teşvik etmekte, görsel-uzamlar becerileri geliştirmekte, teknolojiye uyumu sağlamakta ve akademik becerileri geliştirmektedir (Çakır, 2013).

Dijital oyunların kontrolsüzce kullanılması sonucunda bazı problemler de açığa çıkabilmektedir. Dijital oyun oynama sırasında oluşan kısa süreli tatmin bu platformlara olan ilgiyi arttırmaktadır. Bu durum dijital platformlarda daha fazla zaman geçirmeye ve gerçek dünyadaki sosyal ilişkilerin olumsuz anlamda etkilenmesine yol açmaktadır (Lo ve diğerleri, 2005). Dijital oyun çeşitlerine göre de bireylerin bazı yönlerden etkilenebileceği düşünülmektedir. Şiddet içerikli dijital oyunların özellikle çocukların duygularında karmaşaya yol açtığı ve insani duyarlılıklarını azalttığı belirtilmektedir (Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Prot vd., 2014). Alandaki birçok çalışma da bu sonuçları desteklemektedir.

Dijital oyun oynama durumlarının saldırganlık, yalnızlık ve depresyon düzeyleriyle olan ilişkisinin araştırıldığı çalışmalar (Bilgi, 2005; Burak, 2013; Jeong vd., 2017) sonucunda antisosyal saldırganlık düzeyleri savaş, strateji ve macera oyunu oynayanlarda oynamayanlara göre daha yüksek çıkmıştır. Dijital oyun oynama süresinin artması da antisosyal saldırganlık düzeylerinin artmasında etkili olmuştur. Ayrıca ilkökul öğrencilerinin saldırganlık düzeyleri ile dijital ortamlarda oynadıkları savaş ve dövüş türü oyunlar arasında pozitif yönlü; zekâ, mantık ve eğitsel içerikli oyunlar arasında negatif yönlü ilişki bulunmuştur (Çankaya ve Ergin, 2015; Hastings vd, 2009).

Dijital oyun bağımlılık düzeyi ile sosyal beceriler arasındaki ilişkinin araştırıldığı çalışmalarda (Dokumacı, 2023; Atak, 2020) negatif yönlü bir ilişki bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile duygusal davranışsal sorunlar ve olumsuz bilişsel hatalar arasında anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir. Ortaokul öğrencilerindeki dijital oyun bağımlılığının prososyal davranışları, duygusal, davranışsal ve akran sorunlarını öngörmede yardımcı olduğu sonucu ortaya çıkmıştır (Ayyıldız, 2021). Bir çalışmada 5-12 yaş aralığındaki öğrencilerin şiddet içerikli dijital oyunları oynama durumları ile empati düzeyleri arasında negatif yönlü ilişki bulunmuştur (Funk vd., 2023). İlkokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını yordamada yaşam doyumları arasında negatif yönlü, narsizim düzeyleri arasında ise pozitif yönlü ilişki ortaya çıkmıştır (Köse, 2023). Dijital oyun oynama ile çocukların sosyal gelişimleri arasında negatif yönlü ilişki bulunmuştur (Xu vd., 2023). Bütün bu araştırmalar düşünüldüğünde dijital oyun oynama durumlarının öğrencilerin sosyal gelişimleri ve becerileri üzerinde negatif yönlü ilişkisi olduğu görülmektedir.

Dijital oyun oynama durumlarının bireylerin kişiler arası ilişkileri, özellikle akran ilişkilerini etkileyip etkilemediğini inceleyen bazı araştırmalar bulunmaktadır. Ortaokul öğrencileriyle yapılan çalışmada akran zorbalığı ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü ilişki bulan (Gökbulut, 2020; Hazar ve Ekici , 2021) ve ortalama 17 yaşındaki öğrencilerle yapılan çalışmada anlamlı ilişki tespit edilmeyen (Yalaki ve Taşar, 2019) araştırmalar bulunmaktadır. Akran zorbalığının fiziksel ve ilişkisel alt boyutu ile dijital oyun bağımlılığının sürekli oyun oynama alt boyutu arasında negatif yönlü ilişki görülürken, sözlü zorbalık ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı farklılık görülmemiştir (Bağcı Çetin, 2023). Dijital oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark

bulunmasa da (Öcal ve Metin, 2022) anlamlı bir ilişkinin bulunduğu (Tsai vd., 2020) çalışma da mevcuttur. Dijital oyunlarda fazla süre geçiren bireylerin akran ilişkilerinde sorunlar yaşadıkları düşünülmektedir (Moral ve Kumcağız , 2019; Ng ve Wiemer-Hastings, 2005; Savcı, 2017; Yücel, 2009). Bu tür araştırmalardan hareketle dijital oyun bağımlılığı ve akran ilişkileri üzerine yapılan çalışmalarda farklı sonuçlar görmek mümkündür.

Birçok çalışmada (Ayas, 2012; Chou ve Tsai, 2007; Çavuş ve Ayhan, 2014; Çavuş vd., 2016; Dokumacı, 2023; Durmaz, 2023; Eskili, 2023; Gökçearsan ve Durakoğlu , 2014; Horzum, 2011; Kıldıran, 2019; Kınay, 2019; Korkmaz ve Korkmaz, 2019; Marny ve Gentile, 2003; Moçoşoğlu ve Yorulmaz, 2023; Taş ve Güneş, 2019; Vollmer vd., 2014; Weinstein, 2010) erkeklerin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin kızlardan fazla olduğu ortaya çıkmıştır. Bu sonuçlara göre çalışmanın problemi cinsiyet bazında ele alınmıştır.

Literatüre bakıldığında çalışmaların genellikle dijital oyun bağımlılığının saldırganlık, sosyal beceriler ve davranışlar üzerindeki etkisine odaklandığı görülmektedir. Dijital oyun oynama durumlarına göre ilkökul öğrencilerinin arkadaşlık değerine bakışı üzerine herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu duruma yakın olabileceği düşünülerek akran ilişkileri ve zorbalığı üzerine çalışmalar incelenmiştir. Bu çalışmalarda da birbiri ile çelişebilen sonuçlar ortaya çıkmıştır. Yapılan çalışmaların çoğu nicel araştırma yöntemi kullanılarak yürütülmüştür. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Ayrıca daha önce ilgili konu üzerinden resim çizimleri aracılığıyla verilerin toplanmadığı görülmüştür. Köseoğlu (2023), çocukların resim çizerken sansürsüz bir şekilde kendilerine ait dünyalarını ortaya koyabilmeleri ve bu resimlerin samimi, içten veriler sunması nedeniyle, uzmanların çocuk resimlerini özgün değeri açısından önemli bulduğunu ve tercih ettiğini belirtmektedir. Bu bağlamda çalışmada, çocukların iç dünyalarını daha özgürce yansıtabilecekleri düşüncesiyle, veriler resim çizimleri aracılığıyla toplanmıştır. Dijital oyun oynama durumlarına göre öğrencilerin arkadaşlık değeri üzerine çizimlerine yansıyanları incelemek adına bu çalışma planlanmıştır. Bu nedenle çalışmanın problemi “İlkökul öğrencilerinin dijital oyun oynama durumuna göre arkadaşlık değerine bakışı nasıldır?” şeklinde oluşturulmuştur. Dijital oyuna olan ilgi genel olarak kızlara oranla erkeklerde daha fazla olduğundan problemi ele alırken kız ve erkek öğrencilerin değerlendirilmesi ayrı ayrı incelenmiştir.

Araştırmanın temel problem cümlesine cevap bulmak için aşağıdaki alt problem cümleleri ele alınacaktır.

1. Dijital oyun oynamayan ve oynayan kız öğrencilerin arkadaşlık değerine ilişkin çizimleri ve resim analizleri nasıldır?
2. Dijital oyun oynamayan ve oynayan erkek öğrencilerin arkadaşlık değerine ilişkin çizimleri ve resim analizleri nasıldır?

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Bu araştırmanın modeli nitel araştırma yöntemlerinden bütüncül tek durum desenidir. Durum deseninde araştırmacının kontrol etmediği bir olguyu ya da olayı derinlemesine incelemek amaçlanmaktadır. Bütüncül tek durum deseninde tek bir analiz birimi (bir okul, bir

program, bir birey vb.) ile çalışılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Bir devlet ilkokulunda öğrenim gören ikinci sınıf öğrencilerine ulaşmak hedeflendiğinden bu desen tercih edilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2024-2025 eğitim öğretim yılının birinci döneminde İstanbul’da bir devlet ilkokulunda öğrenim gören ikinci sınıf öğrencileri (f=20) oluşturmaktadır. İkinci sınıf öğrencilerinin seçilme nedeni; arkadaşlık algısının yeni şekillenmeye başladığı, dijital oyun teknolojisine aktif olarak erişimin sağlandığı ve sürdürüldüğü bir dönemde olmalarıdır.

Çalışma grubu oluşturulmadan önce araştırmanın amacına en uygun örneklemi belirlemek üzere bir ön çalışma gerçekleştirilmiştir. Ebeveynlerin doldurması gereken “Kişisel Bilgiler Formu” öncelikle okulda öğrenim gören tüm ikinci sınıf öğrencilerinin ebeveynlerine dağıtılmıştır. Araştırmaya katılanlardan alınan veriler, kız ve erkek öğrencilerin dijital oyun oynama durumlarına göre ayrılmıştır. Dijital oyun oynamayan erkek öğrencilerin sayısı 5, kız öğrencilerin sayısı ise 17 çıkmıştır. Dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin sayısı 43, kız öğrencilerinin sayısı 23 çıkmıştır. Dijital oyun oynama durumlarına göre kız ve erkek öğrencilerin sayılarını dengelemek amacıyla dijital oyun oynamayan 5 erkek öğrenci sayısına denk gruplar oluşturulmuştur. Tablo 1’de çalışma grubu verilmektedir.

Tablo 1: Çalışma Grubu

Tema	Cinsiyet	f	f
Dijital Oyun Oynamayan	Kız	5	10
	Erkek	5	
Dijital Oyun Oynayan	Kız	5	10
	Erkek	5	
Toplam		20	20

Çalışma grubunun oluşturulmasında tabakalı amaçsal örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Tabakalı amaçsal örnekleme (kota örnekleme) yönteminde tüm tabakalardan sabit sayıda eleman seçilir. Bu yöntem katılımcı grubun özelliklerini betimlemek, belirlemek ve bunlar arasında karşılaştırmalara fırsat vermek amacıyla tercih edilir (Büyüköztürk vd., 2020). Çalışma grubunun “Kişisel Bilgiler Formu”ndan elde edilen veriler, Tablo 2’de sunulmaktadır.

Tablo 2: Kişisel Bilgiler Formu’ndan Elde Edilen Veriler

Değişkenler	Öğrenciler	f	f
Yaş	6	Ö12,Ö15	2
	7	Ö1,Ö4,Ö5,Ö6,Ö8,Ö9,Ö11,Ö13,Ö16,Ö17,Ö18,Ö20	12
	8	Ö3,Ö10,Ö14,Ö19	4
	9	Ö2,Ö7	2
Cinsiyet	Kız	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15	10
	Erkek	Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö16, Ö17, Ö18, Ö19, Ö20	10
Dijital oyun oynanıyor mu?	Evet	Araba Oyunu	4
	Yarış Oyunları	Futbol	2
		Motor Oyunu	1
		Ö16,Ö18	2

Değişkenler		Öğrenciler		f	f
	Subway Surfers	Ö12		1	
Değişkenler		Öğrenciler		f	f
Şiddet İçeren Oyunlar	Brawl Stars	Ö12,Ö18		2	
	Yılan	Ö15		1	
	Pubg	Ö17		1	7
	Ejderha Oyunu	Ö13		1	
	Minecraft	Ö13		1	
	Roblox	Ö18		1	
	Giydirme	Ö14,Ö15		2	
Simülasyon Oyunları	Marketçilik	Ö15		1	5
	Piano	Ö17		1	
	Aşçılık Oyunu	Ö14		1	
	Bulmaca ve Zekâ Oyunları	Mental up	Ö11	1	
		Lingo kids	Ö11	1	3
		Chess	Ö11	1	
Toplam				23	23
Hayır		Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5,Ö6,Ö7,Ö8,Ö9,Ö10		10	10
Kaç yıldır dijital oyun oynanıyor?	0 yıl				
	1 yıl	Ö12,Ö14,Ö15,Ö18,Ö20		5	
	2 yıl	Ö13,Ö17,Ö19		3	10
	3 yıl	Ö16		1	
	4 yıl	Ö11		1	
Her gün dijital oyun oynayanlar kaç saat vakit geçiriyorlar?	5 yıl				
	0-1 saat				
	1-2 saat	Ö16,Ö17		2	2
	2-3 saat				
	3-4 saat				
	4-7 saat				
	7 saatten fazla				

Tablo 2'ye göre çalışmaya toplam 20 öğrenci gönüllü katılım sağlamıştır. Çalışmaya katılan öğrencilerin çoğunlukla 7 yaşında olduğu görülmektedir. Kız ve erkek öğrenciler eşit derecede katılım sağlamıştır. Dijital oyun oynayan öğrencilerin en çok tercih ettiği oyun kategorileri yarış oyunları (8), şiddet içeren oyunlar (7), simülasyon oyunları (5) ile bulmaca ve zekâ oyunları (3) olmuştur. Bu oyun türleri arasında en fazla tercih edilen oyun kategorisi yarış oyunları ve şiddet içeren oyunlar olmuştur. En az tercih edilen oyun kategorisi ise bulmaca ve zekâ oyunlarıdır. Dijital oyunlara maruz kalma süresi değerlendirildiğinde ise son bir yıldır oynayan öğrenciler (5) ve son iki yıldır oynayan öğrenciler (3) daha çok yoğunluktadır. Ayrıca son üç yıldır oynayan öğrencilerin (1) ve son dört yıldır oynayan öğrencilerin (1) daha az olduğu görülmektedir. Dijital oyun oynama sıklıklarına göre ise haftada 1-2 gün (3), haftada 3-4 gün (3), her gün (2) ve sadece hafta sonları (2) oyun oynama durumları ortaya çıkmıştır. Her gün dijital oyun oynayan öğrencilerin de 1-2 saat ekran karşısında vakit geçirdiği görülmektedir

Veri Toplama Aracı

Ebeveynlerden alınan veriler doğrultusunda çalışma grubu oluşturulmuş, ardından öğrencilerden resim çizimleri ve sözlü anlatımlar aracılığıyla veriler toplanmıştır. İlkokul ikinci sınıf öğrencilerinin yaş durumları düşünülerek resim çizimleri ile veri toplamanın doğru sonuçlar verebileceği düşünülmüştür. Çocukların çevre ile olan etkileşimlerinin ve gündelik yaşantısının etkileri ile çizdikleri resimler birbirinden farklı olabilmektedir. Resimler çocuğun iç dünyasını keşfetmede, düşünce yapısını anlamada yalın bir anlatım aracıdır. Çocuklar kendisinde var olan duygu ve düşüncelerini engelleyemeden en saf hali ile çizimlerine aktarabilir (Yavuzer, 2018). Resim çizilirken kullanılacak “Resim Değerlendirme Formu 1” in üst bölümünde “Arkadaşlık senin için ne ifade ediyor? Eğer arkadaşlığı resimle gösterecek olsaydın, o resim nasıl olurdu?” şeklinde yönergeler bulunmaktadır. Öğrencilerden yönergeler ışığında resim çizimleri beklenmiştir. Öğrencilerin resim çizimleri bittikten sonra sözlü anlatımları ses kaydına alınmıştır. Ersoy ve Türkkan (2010), resim çizimlerinin tek başına yeterli olmadığını ve çocuklardan resim anlatımlarının istenmesi onların duygu ve düşünce dünyalarını daha iyi anlamaya destek olabildiğini belirtmektedir.

Resim çizimlerini değerlendirmek için kullanılan “Resim Değerlendirme Formu 2” uzmanların (öğretim üyesi, alanında uzman öğretmen, klinik psikolog) görüşleri alınarak araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Resim Değerlendirme Formu’nda öğrencilerin dijital oyun oynama durumları, yaş bilgileri, çizdikleri resimler, resimlerinde çizdikleri varlıklar, resimlerinde kullandıkları renkler, sözlü anlatımları; uzmanların (alanında uzman öğretmen, klinik psikolog, rehberlik ve psikolojik danışman) resim analizi sonrası görüşleri, görüşler doğrultusunda ön plana çıkan anahtar kelimeler yer almaktadır.

Resim Değerlendirme Formu 2’nin üst kısmında dijital oyun oynama durumu başlığı yer almaktadır. Formun sol üst tarafında öğrencinin adı-soyadı ve yaş bilgisi bulunmaktadır. Bu bölümün alt kısmına öğrencilerin resimlerinde yer alan varlıklar ve varlıkların kaç kere tekrar ettikleri yazılmaktadır. Bu durum analiz edilerek tablolastırılmıştır. Sağ üst kısımda ise sözlü anlatımların transkripti yer almaktadır. Bu sayede sözlü anlatımlar da dikkate alınarak resim incelenmektedir. Formun orta bölümünde uzmanların resim analizlerini yazacağı bölüm bulunmaktadır. Uzman görüşleri de analiz edilerek tablolastırılmıştır. Formun en alt kısmında hangi renklerin kullanıldığı yazmaktadır. Renk kullanımı da tablolastırılmıştır.

Verilerin Toplanması

Araştırmaya başlamadan önce tüm ikinci sınıf öğrencilerinin ebeveynlerine “Veli Onam Formu ve Gönüllü Oluru” gönderilmiştir. Çalışma grubuna veri toplama aracı olarak “Resim Değerlendirme Formu 1” uygulanmıştır. Formda yer alan yönergeler doğrultusunda gerçekleşen resim çizme süreci yaklaşık bir ders saati (40 dk) sürmüştür. Öğrenciler resim çizerken boya kalemi seçimi konusunda özgür bırakılmıştır. Öğrencilerin birbirlerinden etkilenmemeleri, birbirlerinin çizdikleri resimleri görmemeleri ve özgür bir şekilde çizim yapabilmeleri için gerekli ortam düzenlenmesi sağlanmıştır. Resim çizimleri tamamlandıktan sonra bir sonraki derste öğrencilerin resimlerini anlatmaları için ses kayıtları alınmıştır. Ses kaydı uygun bir derslikte her bir öğrenciyi tek tek dinleyerek gerçekleşmiştir. Ses kayıt süreci yaklaşık bir ders saatinde (40 dk) bitmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırmanın veri analizlerinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizinde görsel, yazılı dokümanlar vb. materyaller analiz edilerek kodlama ve kategoriler oluşturulur. Kavram ve temalara ulaşabilmek için derinlemesine analiz yapılır (Merriam, 2013). Resim çizimlerinde ve her öğrenci için transkript edilerek yazılı hale getirilen ses kayıtlarında içerik analizi yöntemi uygulanmıştır.

Geçerlik ve Güvenirlik

Nitel araştırmalarda geçerlik, inandırıcılık (iç geçerlik) ve aktarılabilirlik (dış geçerlik) olarak ayrılmaktadır (Başkale, 2016). İnandırıcılık, araştırma sürecinin bilimsel ve tarafsız olması, uzmanların doğrulayabileceği açıklık ve tutarlılığın kanıta dayalı olarak ortaya konmasıdır (Aydın ve Bayazıt, 2021). Araştırmanın inandırıcılığını arttırmak için süreç boyunca bir klinik psikolog ve bir rehberlik ve psikolojik danışmanla birlikte ilgili konu doğrultusunda irtibat içerisinde olunmuştur. Veri toplama sırasında katılımcılardan alınan verilerin araştırmacının kendi algısıyla karışıp olası anlam karmaşalarına yol açmasını önlemek için katılımcı teyidi sürekli olarak uygulanmıştır. Resim çizimleri ve ses kayıtları alınırken her katılımcıya benzer koşullar sunulmuştur. Resim çizimleri ile yazıya aktarılmış verilerin analizinde kodlayıcılar arasında kararlılık aranmıştır. Kodlar ve temalar üzerinden anlaşılmaya varılması için “Resim Değerlendirme Formu” aracılığıyla üç ayrı uzman (alanında uzman öğretmen, klinik psikolog, rehberlik ve psikolojik danışman) bağımsız bir şekilde analiz yapmıştır. Ayrıca araştırmacı Aydın Adnan Menderes Üniversitesi tarafından verilen “Psikopedagojik Açidan Çocuk Resim Analizi Eğitimi”ni başarı ile bitirmiştir. Bu nedenle araştırmacı eğitimden aldığı deneyimlerin de katkısı ile çalışmasını yürütmüştür.

Aktarılabilirlik, araştırma sürecinin aşamalarını ayrıntılı tanımlayıp açıkça ifade edilmesiyle ilgilidir. Bu durum elde edilen bulguların özgün niteliklerini koruyarak benzer durumlarda kullanılabilir hale gelmesini sağlamaktadır (Aydın ve Bayazıt, 2021). Aktarılabilirliği arttırmak için verilerin analizinde ayrıntılı betimleme yapılmıştır. Verinin doğasına sadık kalarak doğrudan alıntı yapılarak okuyucuya da yorum yapma fırsatı verilmiştir.

Nitel araştırmalarda araştırma verilerinin ve bulgularının birbirleriyle tutarlı olması ve sonuçların teyit edilebilir olması güvenirlilik için önem arz etmektedir (Arastaman vd., 2018). Bu araştırmada toplanan veriler farklı uzmanlar tarafından değerlendirilerek analiz edilmiştir. Analizler bir öğretim üyesi tarafından süreç boyunca dikkate alınarak takip edilmiş ve değerlendirilmiştir. Değerlendirmeler sonucunda düzeltmeler ve önemli noktalar dikkate alınarak bulguların olgunlaşması için fikir alışverişlerinde bulunulmuştur. Analizler bittikten sonra kodlar ve temalar karşılaştırılmaya hazır hale gelmiştir. Bu karar sırasında her bir uzmanın analizlerine ayrı ayrı bakıldıktan sonra “evet ya da hayır” şeklindeki cevaplarla anlaşılmaya varılmıştır. Teyit edilebilirliği sağlamak adına da ham veriler başka araştırmacıların inceleyebilmesi için muhafaza edilmektedir.

Etik Kurul Beyanı

Kurul Adı: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Araştırma ve Yayın Etik Kurulu

Karar Tarihi: 10.12.2024

Belge Numarası: 12-02

BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde amaca yönelik belirlenen alt amaçlara cevaplar aranarak veriler analiz edilmiş ve bulgular sunulmuştur.

Tablo 3: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Kız Öğrencilerin Arkadaşlık Temalı Resimlerindeki Varlıklar

Dijital Oyun Oynamayan Kız Öğrencilerin Resim Analizi				Dijital Oyun Oynayan Kız Öğrencilerin Resim Analizi			
Tema	Kod	f	f	Tema	Kod	f	f
Canlı Varlıklar	İnsan	15			İnsan	17	
	Kuş	12			Meyve	13	
	Meyve	10			Çiçek	10	
	Kelebek	9	55		Ağaç	6	49
	Çiçek	3			Çimen	3	
	Ağaç	3					
	Çimen	2					
	Kedi	1					
Cansız Varlıklar	Bulut	3			Bulut	27	
	İçecek	2			Sandalye	3	
	Kalp	2			Güneş	3	
	Ev	2			Yağmur	2	
	Sandalye	2			Ev	2	
	Masa	1			İçecek	2	
	Top	1	19		Masa	1	45
	Duvar	1			Kalp	1	
	Gün batımı	1			Yol	1	
	Tümsek	1			Kaydırak	1	
	Güneş	1			Bank	1	
	Gökyüzü	1			Gökkuşağı	1	
	Taş	1					
Toplam		74	74	Toplam		94	94

Tablo 3'e göre dijital oyun oynamayan kız öğrencilerin resim analizinde canlı varlıklar teması (55) resimlerde en sık karşılaşılan temadır. Bu durum dijital oyun oynamayan kız öğrencilerin çevrelerindeki doğal unsurları daha fazla gözlemlediği ve canlı varlıkları daha fazla ifade etmek istediklerini göstermektedir. Canlı varlıklar temasındaki insan (15) figürleri ise en fazla tercih edilen öğelerdir. Kuş (12), kelebek (9) ve meyve (10) gibi doğal unsurların da resmedilmesi öğrencilerin doğaya karşı bir bağ kurduklarını ve çevrelerindeki doğal unsurlardan etkilendiklerini gösterebilir. Tema içerisindeki diğer varlıklara göre çiçek (3), ağaç (3) ve çimen (2) gibi öğeler daha az resmedilmiştir. Resimlerde cansız varlıklar temasına (19) kıyasla canlı varlıklar temasına (55) daha az rastlanmıştır. Bu tema içerisindeki bulut (3), içecek (2) ve kalp (2) gibi öğeler öğrencilerin hem çevresel hem duygusal algılarını yansıttığını gösterebilir. Cansız varlıklar temasında geniş bir varlık yelpazesi bulunmaktadır fakat her biri az miktarlarda resmedilmiştir. Ev (2), sandalye (2) ve masa (1) gibi ev hayatıyla ilgili öğelerin resimlerinde nadiren olması ise ev içi unsurlardan çok dış dünyaya ve doğaya odaklanıldığını düşündürülebilir.

Dijital oyun oynayan kız öğrencilerin resim analizinde canlı varlıklar teması (9) ve cansız varlıklar teması (45) denge halindedir. İnsan (17) figürleri öğrencilerin sosyal ilişkilere

yönelimlerinin olduğunu gösterebilir. Meyve (13), çiçek (10) ve ağaç (6) gibi öğelerin yer alması da doğadan etkilendiklerini gösterebilir. Resimlerde cansız varlıklar teması (45) belirgin bir şekilde yer edinmiştir. Bulut (27), güneş (3), yağmur (2) ve gökkuşağı (1) gibi atmosfer ile ilgili öğelerin yer aldığı görülmektedir. Öğrencilerin resimlerinde günlük yaşamda yer alan öğeler geniş bir yer kaplamaktadır ve tema içi çeşitlilik fazladır.

Bu bağlamda dijital oyun oynamayan kız öğrencilerin resimlerinde çoğunlukla canlı varlıklara yer verildiği ve cansız temaların daha az kullanıldığı görülmektedir. Dijital oyun oynayan kız öğrencilerin resimlerinde canlı ve cansız temasındaki öğe sayısı denge haline gelmiştir. Cansız varlıklar temasının artarak canlı varlıklar teması ile benzer öğe sayısına sahip olması dijital oyunların çevresel algılarını değiştirdiğini gösterebilir. Her iki grup içerisinde de insan figürlerinin ön planda olması öğrencilerin zihnindeki arkadaşlığın sosyal bağlarla ilişkili olduğunu gösterebilir. Bazı öğrencilerin çizdiği resimler Resim 1’de sunulmaktadır.

Resim 1: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Kız Öğrencilerin Resmi



Ö1'in çizdiği resim (Oynamayan)



Ö15'in çizdiği resim (Oynayan)

Ö1 çizdiği resmi: “İnsanlar top oynuyorlar. Burada üç ağaç, iki çiçek, iki kelebek, bir ev ve iki tane kalp var. Bir de hayvan çizmek istedim.” şeklinde açıklamıştır.

Ö15 çizdiği resmi: “Burada Nehir’le ben parka gitmişiz, annelerimiz de burada oturuyor. Benim annemle, Nehir’in annesi onlar. Kaydırakta kayıyoruz. Birazcık oynadıktan sonra yağmurlar yağıyor. Annelerimiz: ‘Çocuklar hadi gelin eve gidelim, yağmur başladı.’ diyor.” şeklinde açıklamıştır.

Ö1 ve Ö15’in çizdikleri resimler her iki grubun sosyal bağlara ne kadar önem verdiğini ortaya koymaktadır. Ö1’in çizdiği resimde canlı varlıklar daha fazla yer alırken diğer resimde bu durum az gözlenmektedir.

Tablo 4: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Erkek Öğrencilerin Arkadaşlık Temalı Resimlerindeki Varlıklar

Dijital Oyun Oynamayan Erkek Öğrencilerin Resim Analizi				Dijital Oyun Oynayan Erkek Öğrencilerin Resim Analizi			
Tema	Kod	f	f	Tema	Kod	f	f
Canlı Varlıklar	Çiçek	11	33	Canlı Varlıklar	İnsan	8	11
	İnsan	9			Çimen	2	
	Çimen	4			Ağaç	1	
	Havuç	3		Cansız Varlıklar	Bulut	15	36
	Çilek	3			Bank	4	
	Ağaç	2			Araba	3	
	Nar	1			Ninja	2	
Cansız Varlıklar	Bulut	11	27		Canavar	1	
	Güneş	4			İp	1	
	Oyuncak	3			Yağmur	1	
	Ev	3			Güneş	1	
	Gökyüzü	2			Dikdörtgen	1	
	Toprak	2			Ay	1	
	Masa	1			Yıldız	1	
	Gökkuşağı	1			Ev	1	
					Gökyüzü	1	
					Bayrak	1	
					Deniz	1	
					Anıtkabir	1	
Toplam		60	60			47	47

Tablo 4'e göre dijital oyun oynamayan erkek öğrencilerin resim analizinde canlı varlıklar teması (33) en fazla yer alan temadır. Bu durum erkek öğrencilerin arkadaşlığı daha fazla doğa ve insan figürleri üzerinden ifade ettiklerini gösterebilir. İnsan (9) figürlerinin yer alması arkadaşlığın sosyal bağlarla ilişkilendirilmiş olabileceğini gösterebilir. Çiçek (11), çimen (4), havuç (3) ve çilek (3) gibi doğa öğelerinin fazlaca yer alması arkadaşlığın doğayla bütünleşik bir şekilde ele alındığını gösterebilir. Cansız varlıklar temasında (27), bulut (11) ve gökyüzü (2) gibi atmosfer öğelerinin yer aldığı görülmektedir. Doğal ve atmosferik öğeler, arkadaşlık ilişkilerinin doğallığını ve çevresel bağlarını vurguluyor olabilir.

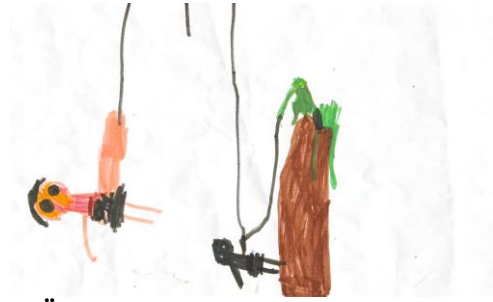
Dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin resim analizinde canlı varlıklar teması (11), cansız varlıklar temasına (36) göre daha az yer almaktadır. Canlı varlıklar temasındaki insan (8) figürünün daha sık tekrar ettiği görülmektedir. Çimen (2) ve ağaç (1) doğal öğeler yer alsa da bunların sıklığı düşüktür. Arkadaşlığı doğal öğelerle aktarmaktan kaçınıldığı görülmektedir. Cansız varlıklar teması resimlerde çok daha baskındır. Bu tema içerisindeki bulut (15) en fazla yer alan öğedir. Bank (4) ve araba (3) gibi objelerin resimlerde yer alması, arkadaşlık ilişkilerinin günlük yaşamdan alınan somut ortamlarla ilişkilendirildiğini düşündürülebilir. Ninja (2) ve canavar (1) gibi öğelerin resimlerde bulunması arkadaşlık ilişkilerinin fantastik bir bağlamda anlatıldığını göstermektedir. Dijital oyunlarda yer alabilen bu tür öğeler öğrencinin resimlerine yansımış olabilir. Dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin arkadaşlık kavramını

dijital oyun oynamayan erkekler öğrencilere göre daha fazla cansız varlıklar aracılığıyla aktardığı görülmektedir. Bu durum öğrencilerin arkadaşlık kavramını fiziksel dünya yerine daha düşsel bağlamda ele aldıklarını düşündürülebilir. Bazı öğrencilerin çizdiği resimler Resim 2’de sunulmaktadır.

Resim 2: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Erkek Öğrencilerin Resmi



Ö7'nin çizdiği resim (Oynamayan)



Ö18'in çizdiği resim (Oynayan)

Ö7 çizdiği resmi: “*Oraya ev, elma ve çiçek çizdim*” şeklinde açıklamıştır. (Bu şekilde kısa açıklama yapmasının, yabancı uyruklu olduğu için Türkçeyi yeterince iyi konuşamamasından kaynaklanabileceği düşünülmüştür.)

Ö13 çizdiği resmi: “*Canavar adamı kovalıyor. Adam kaçıyor. Siyah Ninja halattan tutup çıkıyor. Arkadaşı yeşil Ninja da ona halat atıp, çekiyor. Arkadaşlık kaçışmayı, eğlenmeyi oyun oynamayı anlatıyor bana göre. Yukarıdaki ip de atış şeyi. Canavara tuzak kurmuş Ninja, ipin ayağına dolanmasını istiyor. Yeşil Ninja, siyah Ninja canavardan halatlarla kaçıyorlar. Kaçarken yeşil Ninja siyah Ninja'yı geçiyor. Dev ağacın üstünde siyah Ninja'yı geçiyor ve ağaca çıkıp halatla ona yardım ediyor.*” şeklinde açıklamıştır.

Ö7 ve Ö13'ün çizdikleri resimlerden arkadaşlık ilişkilerinin dolaylı yollarla ifade edildiği gözlemlenmektedir. Ö7 bu durumu daha çok doğal unsurlarla belirtirken, Ö13 fantastik öğelerle belirtmiştir. Bu durumda Ö13'ün dijital oyunlardan etkilenmesinden söz edebiliriz. Ö7'in çizdiği resimde doğal unsurlar daha fazla yer alırken diğer resimde bu durum daha az gözlenmektedir.

Tablo 5: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Kız Öğrencilerin Arkadaşlık Temalı
Resimlerindeki Renkler

Dijital Oyun Oynamayan Kız Öğrencilerin Resim Analizi				Dijital Oyun Oynayan Kız Öğrencilerin Resim Analizi			
Tema	Kod	f	f	Tema	Kod	f	f
Sıcak	Sarı	4		Sıcak	Sarı	4	
Tonlar	Pembe	3		Tonlar	Turuncu	4	
	Turuncu	2	12		Kahverengi	3	14
	Kahverengi	2			Kırmızı	2	
	Kırmızı	1			Pembe	1	
Soğuk	Mavi	4		Soğuk	Mavi	5	
Tonlar	Mor	4	11	Tonlar	Yeşil	5	12
	Yeşil	3			Mor	2	
Nötr	Beyaz	1	1	Nötr	Siyah	1	1
Toplam		24	24	Toplam		27	27

Tablo 5'e göre dijital oyun oynamayan kız öğrencilerin resimlerinde sıcak ton (12) ve soğuk ton (11) renklerin dengeli bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Sıcak tonlar temasında kullanılan renkler çoğunlukla sarı (4), pembe (3) ve turuncu (2) şeklindedir. Arkadaşlık teması bağlamında bu renklerin kullanılmış olması arkadaşlık ilişkilerinde olumlu duygulara sahip olduğunu gösterebilir. Soğuk tonlar temasında mavi (4), mor (4) ve yeşil (3) renklerin kullanıldığı görülmektedir. Soğuk tonlarda kullanılan bu renkler huzuru ve bazen de melankoliyi işaret ediyor olabilir. Nötr tonlardaki beyaz (1) renk resimlerde nadiren kullanılan bir renktir ve öğrencilerin arkadaşlıklarını daha temiz duygularla anlattıklarını gösterebilir.

Dijital oyun oynayan kız öğrencilerin resimlerinde de sıcak ton (14) ve soğuk ton (12) renklerinin dengeli bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Sıcak tonlardaki renklerin kullanımında sarı (4), turuncu (4) ve kahverengi (3) tercihlerinin baskın olduğu görülmektedir. Bu tür renklerin baskın olması, öğrencilerin arkadaşlıkla ilgili duygularını mutlulukla, samimiyetle ve yoğun duygularla ilişkilendirdiğini gösterebilir. Soğuk tonlarda tercih edilen renkler mavi (5), yeşil (5) ve mor (2) renktir. Bu tonlar genel olarak dinginliği, huzuru ve bazen de melankoliyi işaret ediyor olabilir. Nötr ton teması içerisinde siyah (1) renk kullanımı da vardır. Siyah renk genel olarak ilişkilerdeki mesafeyi anlatıyor olabilir.

Resimlerde sıcak ve soğuk ton renklerinin dengeli kullanımı, öğrencilerin arkadaşlık algısında hem dinginlik ve huzurun hem de enerji ve coşkunun olabileceğini gösterebilir. Öğrenciler arkadaşlık anlamındaki duygusal zenginliklerini bir denge halinde yansıtmışlardır. Bazı öğrencilerin çizdiği resimler Resim 3'te sunulmaktadır.

Resim 3: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Kız Öğrencilerin Resmi**Ö2'nin çizdiği resim (Oynamayan)****Ö13'ün çizdiği resim (Oynayan)**

Ö2 çizdiği resmi: “Erkek ve kız kahve içiyor. Gün batımında bir mekânda karşılıklı bir şekilde masada oturuyorlar. Masanın etrafında kuşlar var.” şeklinde açıklamıştır.

Ö13 çizdiği resmi: “Burada iki arkadaş parka gidip bir oturağa oturup limonata içiyorlar.” şeklinde açıklamıştır.

Ö2 ve Ö13'ün çizdikleri resimlerde sıcak ve soğuk ton renklerinin kullanımı bulunmaktadır. Her iki resim de arkadaşlık ilişkilerine dair olumlu izlenimler vermektedir. Sıcak, samimi, keyifli ve huzurlu bir ortam sunulmaktadır.

Tablo 6: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Erkek Öğrencilerin Arkadaşlık Temalı Resimlerindeki Renkler

Dijital Oyun Oynamayan Erkek Öğrencilerin Resim Analizi					Dijital Oyun Oynayan Erkek Öğrencilerin Resim Analizi				
Tem a	Kod	f	f		Tem a	Kod	f	f	
Sıcak	Turuncu	4			Sıcak	Kırmızı	3		
Tonl	Kırmızı	4			Tonl	Turuncu	2		
ar	Kahverengi	3	15		ar	Sarı	2	8	
	Sarı	3				Kahverengi	1		
	Pembe	1							
Soğu	Mavi	5			Soğu	Mavi	3		
k	Yeşil	4	11		k	Yeşil	3	8	
Tonl	Mor	2			Tonl	Lacivert	2		
ar					ar				
Nötr	Siyah	1	1		Nötr	Siyah	3		
						Beyaz	1	4	
Toplam		27			Toplam		20	20	

Tablo 6'ya göre dijital oyun oynamayan erkek öğrencilerin çizdiği resimlerde sıcak tonlar (15) ve soğuk tonlar (11) temalarında denge görülmektedir. Sıcak tonlarda tercih edilen turuncu (4), kırmızı (4), kahverengi (3) ve sarı (3) gibi renkler enerjiyi, sevgiyi ve sıcaklığı temsil ediyor olabilir. Soğuk tonlarda kullanılan mavi (5), yeşil (4) ve mor (2) gibi renkler ise

dinginliği, huzuru bazen de melankoliyi işaret ediyor olabilir. Nötr tonlardaki siyah (1) kullanımı ise olumsuz duygular barındırabilir.

Dijital oyun oynamayan erkek öğrencinin çizdiği resimlerde de sıcak tonlar (8) ve soğuk tonlar (8) arasında denge görülmektedir. Sıcak tonlarda kırmızı (3), turuncu (2) ve sarı (2) renkler baskın olarak kullanılmaktadır. Bu tonların kullanımı arkadaşlığa karşı duyulan samimi duyguları yansıtabilir. Soğuk tonlarda mavi (3), yeşil (3) ve lacivert (2) gibi renklerin kullanıldığı görülmektedir. Bu tonların kullanılması arkadaşlık ilişkilerinin daha sakin, dingin ve düşünceli yapısını sergilediklerini gösteriyor olabilir. Nötr tonlardaki siyah (3) rengin kullanılması gizemi, gücü, rekabeti ve bazen de olumsuz duyguları ifade ediyor olabilir. Siyah rengin öne çıkması, öğrencilerin mücadele ve rekabet duygularını ön plana çıkarmak istediğini anlatıyor olabilir. Genel olarak resimlerdeki sıcak ve soğuk tonların dengesi arkadaşlık ilişkilerini hem güvenilir hem enerjik yönlerini gösteriyor olabilir.

Dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin resimlerinde, dijital oyun oynayan kız öğrencilerin resimlerine kıyasla daha sınırlı renk çeşitliliği görülmektedir. Bazı öğrencilerin çizdiği resimler Resim 4’te sunulmaktadır.

Resim 4: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Erkek Öğrencilerin Resmi



Ö10’nun çizdiği resim (Oynamayan)



Ö17’nin çizdiği resim (Oynayan)

Ö10 çizdiği resmi: “Arkadaşlarımla oyun oynuyorum. Gökkuşağı ve lego var. Öğretmencilik oynuyoruz, sınav yapıyoruz. Öğretmencilik oynamadığımızda ise legolarla oynuyoruz.” şeklinde açıklamıştır.

Ö17 çizdiği resmi: “Evler, çocuklar ve oturma yerleri var. Çocuklar parka gidiyor. Ay çizdim. Yıldızlar çizdim. Çocuklar gece dışarı çıkmışlar.” şeklinde açıklamıştır.

Ö10 ve Ö17’nin çizdikleri resimlerde renk kullanımıyla ilgili farklılıklar bulunmaktadır. Ö10 sıcak ve soğuk tonlardaki renkleri daha canlı bir şekilde kullanmıştır. Ö17’in resmindeki karanlık bir ortam seçimi olumsuz duyguları temsil etmiş olabilir.

Tablo 7: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Kız Öğrencilerin Arkadaşlık Temalı Resimlerindeki Analizleri

Dijital Oyun Oynamayan Kız Öğrencilerin Resim Analizi				Dijital Oyun Oynayan Kız Öğrencilerin Resim Analizi			
Tema	Kod	f	f	Tema	Kod	f	f
Sosyal İlişkiler ve İletişim	Yakın bağ/ Sosyal bağ	4		Sosyal İlişkiler ve İletişim	Yakın İlişki/ Sosyal bağ	5	
	Güven	4			Paylaşım	2	
	Paylaşım	2	14		Güven	2	14
	İletişim	1			Oyun	2	
	Arkadaş grupları	1			Paylaşım	1	
	Oyun	1			Ebeveyn	1	
					Uyum ve denge	1	
Duygusal Durumlar ve Değerler	Gülümseyen yüzler	5		Duygusal Durumlar ve Değerler	Gülümseyen yüzler	3	
	Cinsiyet farkının olmaması	2			Korunma ihtiyacı	2	
	Sevgi	2			Aşırı yoğun duygular	1	7
	Uyum	2	13		Cinsiyet farkının olmaması	1	
	Duygusal olgunluk	1					
	Empati	1					
Üretkenlik ve Yaratıcılık	Sağlam temeller	3	5	Çevresel Durumlar	Keyifli bir ortam	3	3
	Üretkenlik/yaratıcılık	1					
	Çözüm	1					
Tema	Kod	f	f	Tema	Kod	f	f
Çevresel Durumlar	Doğa	2		Üretkenlik ve Yaratıcılık	Sağlam zemin	1	
	Okul	1	3		Üretkenlik/yaratıcılık	1	2
				Rekabet ve Mücadele	Macera	1	1
Toplam		35	35	Toplam		27	27

Tablo 7'ye göre dijital oyun oynamayan kız öğrencilerin resim analizinde “sosyal ilişkiler ve iletişim” (14), “duygusal durumlar ve değerler” (13), “üretkenlik ve yaratıcılık” (5) ve çevresel durumlar (3) temaları ortaya çıkmaktadır. Bu temalar içerisinde en fazla frekansa sahip olan “sosyal ilişkiler ve iletişim” (14) temasında “yakın bağ/sosyal bağ” (4) ve güven (4) kodları ön plana çıkmaktadır. Öğrencilerin resimlerinde bu gibi durumların ön plana çıkması öğrencilerin arkadaşlık bağlarına ve sosyal iletişimlere önem verdiğini göstermektedir. “Duygusal durumlar ve değerler” temasında “gülümseyen yüzler” (5), “cinsiyet farkının olmaması” (2) ve “sevgi” (2) gibi kodların ön plana çıktığı görülmektedir. Bu durum öğrencilerin arkadaşlarıyla olan ilişkilerinin mutluluk ve memnuniyet verdiğini gösterebilir. Eşitlikçi ve kapsayıcı bir bakış açısına sahip olduklarını ve duygularının samimiyet içerdiklerini anlatıyor olabilir. “Üretkenlik ve yaratıcılık” (5) temasında “sağlam temeller” (3) kodu ön plandadır. Öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerinde güvenilirliğe ve desteklenmeye önem verdiğini göstermektedir. “Çevresel durumlar” (3) temasında “doğa” (2) ve “okul” (1) ön plandadır. Bu

durum arkadaşlık ilişkilerini doğada ve okul ortamında yaşadıklarına veya yaşamak istediklerine dair ipucu verebilmektedir. Öğrenciler genel olarak arkadaşlığın sağlıklı ve destekleyici bir doğaya sahip olduğunu göstermektedir. Güven, iletişim, uyum, sevgi gibi değerler ön plana çıkmaktadır. Arkadaşlığın doğal ve sosyal çevrelerle bağlantısının kurulduğunu göstermektedir.

Dijital oyun oynayan kız öğrencilerin resim analizinde diğer temalara ek olarak “rekabet ve mücadele” (1) temasının ortaya çıktığı görülmektedir. “Sosyal ilişkiler ve iletişim” (14) temasında “yakın ilişki, sosyal bağ” (5), “paylaşım” (4), “güven” (2) ve “oyun” (2) gibi kodların ön plana çıktığı görülmektedir. Öğrencilerin sosyal ilişkilere önem verdiğini, bu ilişkileri paylaşım, güven ve oyun gibi kavramlarla anlatmak istedikleri görülmektedir. Duygusal durumlar ve değerler (7) temasında “gülümseyen yüzler” (3), “korunma ihtiyacı” (2) ve “aşırı yoğun duygular” (1) kodları ön plandadır. Öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerini, mutlulukla, korunma ve destek arayışıyla ve duygusal deneyimlerle ifade ettiğini gösterebilir. Korunma ihtiyacı, mücadele ve tehlikelerin var olabileceğinden dolayı ortaya çıkmış olabilir. “Çevresel durumlar” (3) temasında “keyifli bir ortam” (3) vurgusu vardır. “Üretkenlik ve yaratıcılık” (3) temasında ortaya çıkan “sağlam zemin” (1), “üreticilik/yaratıcılık” (1) vurgusunda arkadaşlığı güçlü bir bağ ile ifade etmek istedikleri görülmektedir. “Rekabet ve mücadele” (1) temasında “macera” (1) vurgusu rekabeti ve iş birliğini düşündürerek daha dinamik bir arkadaşlık bağını ön plana çıkarmaktadır.

Genel olarak dijital oyun oynamayan ve oynayan kız öğrenciler arkadaşlık ilişkilerini güvenilir ve duygusal açıdan zengin bir bağlamda ifade etmektedir. Arkadaşlık algısı, güven ve paylaşım ile ilişkilendirilmiş olsa da dijital oyun oynayan kız öğrencilerin korunma ihtiyacı ve macera gibi vurguları, dijital oyun temalarındaki dinamikler ile ilişkilendirilmiş olabilir. Bazı öğrencilerin çizdiği resimler Resim 5’te sunulmaktadır.

Resim 5: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Kız Öğrencilerin Resmi



Ö5’in çizdiği resim (Oynamayan)



Ö12’nin çizdiği resim (Oynayan)

Ö5 çizdiği resmi: “Arkadaşım yere düştüğünde ona yardım etmek istiyorum. Bir kişi taşa takılmış düşmüş, sonra onun arkadaşı da onu tutmuş kaldırmış. Kelebek çizdim, gökyüzü çizdim bir de” şeklinde açıklamıştır.

Ö12 çizdiği resmi: “Burada Zeynep’le denize gidiyoruz. Sonra yağmur yağıyor ve güneş de çıkıyor, gökkuşağı oluyor. Sonra yağmur yağdığı için eve gidiyoruz. Akşam yemeğini yiyoruz ve uyuyoruz.” şeklinde açıklamıştır.

Ö5 ve Ö12'nin çizdikleri resimlerde paylaşım ve yardımlaşma gibi durumların ön plana çıktığı görülmektedir. Her iki resimde de arkadaşlık canlı renklerle ve olumlu duyguları çağrıştıracak bir şekilde resmedilmiştir. Arkadaşlık yakın bağlarla ilişkilendirilmiştir. Ö12'nin çizdiği resimde yağmurdan kaçıp eve saklanmaları macera ile ilişkilendirilebilen bir olay örgüsünü anımsatmaktadır. Bu resim korunma ihtiyacını da ön plana çıkartabilir.

Tablo 8: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Erkek Öğrencilerin Arkadaşlık Temalı Resimlerindeki Analizler

Dijital Oyun Oynamayan Erkek Öğrencilerin Resim Analizi					Dijital Oyun Oynayan Erkek Öğrencilerin Resim Analizi				
Tema	Kod		f	f	Tema	Kod		f	f
Sosyal İlişkiler ve İletişim	Yakın ilişki/sosyal bağ		5		Rekabet ve Mücadele	Macera		3	
	Güven		2			Zorlayıcı koşullar/mücadele		2	9
	Paylaşım		1			Yarışma teması		2	
	Ebeveyn		1	12		Rekabet		1	
	Tanışma		1			Futbol teması		1	
	Oyun		1						
Duygusal Durumlar ve Değerler	Arkadaşlığı temsili öğeler		1		Sosyal İlişkiler ve İletişim	Yakın ilişki/sosyal bağ		2	
	Gülümseyen Yüzler		4			İş birliğinin olması		1	
Üretkenlik ve Yaratıcılık	Aidiyet		1	5		Yardımlaşma		1	7
	Üretkenlik/yaratıcılık		1			Ebeveyn		1	
Çevresel Durumlar	Değişim		1	2		Güvensizlik		1	
	Doğa		1	2		Arkadaşlığı temsili öğeler		1	
	Kişisel alan		1		Duygusal Durumlar ve Değerler	Yüzlerdeki eksikliği	duygu	2	
						Korunma ihtiyacı		2	7
Toplam			21	21		Üzgün yüzler		1	
						Tehdit/Tedirginlik		1	
						Ulusal değerler		1	
					Çevresel Durumlar	Kasvetli/karanlık/koyu ortam		3	
Toplam			21	21		Korkutucu görünen öğeler		2	5
					Toplam			28	28

Tablo 8'e göre dijital oyun oynamayan erkek öğrencilerin resim analizinde "sosyal ilişkiler ve iletişim" (12), "duygusal durumlar ve değerler" (5), "üretkenlik ve yaratıcılık" (2) ve "çevresel durumlar" (2) temaları ortaya çıkmaktadır. Bu temalar içerisinde en fazla frekansa sahip olan "sosyal ilişkiler ve iletişim" (12) temasında "yakın bağ/sosyal bağ" (5) ve güven (2) kodları ön plana çıkmaktadır. Öğrencilerin arkadaşlık ilişkilerinde sosyal bağlara ve güvene önem verdiklerini göstermektedir. "Duygusal durumlar ve değerler" (5) temasında "gülümseyen yüzler" (4) ve "aidiyet" (1) gibi kodların ön plana çıktığı görülmektedir. Bu durum arkadaşlık ilişkilerinin mutluluk getirdiğini ve bir gruba/arkadaşa aitlik hissetme duygusunu

önemsediklerini ortaya çıkarmaktadır. “Üretkenlik ve yaratıcılık” (2) temasında “üretkenlik ve yaratıcılık” (1) ve “değişim” (1) kodları ön plandadır. Arkadaşlık ilişkilerinde dönüşüm ve gelişimin önemsendiğini göstermektedir. Çevresel durumlar (2) temasında “doğa” (1) ve “kişisel alan” (1) kodları bulunmaktadır. Arkadaşlık ilişkilerinde doğal çevre ve bireysel alan önemsemektedir. Genel olarak arkadaşlığı gerçekçi, doğrudan ve sosyal bağlarla ilişkilendirmişler.

Dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin resim analizinde “rekabet ve mücadele” (9) “sosyal ilişkiler ve iletişim” (7), “duygusal durumlar ve değerler” (7) ve “çevresel durumlar” (5) temaları ortaya çıkmaktadır. “Rekabet ve mücadele” (9) teması ise baskın olarak görülmektedir. Bu tema içerisindeki “macera” (3), “zorlayıcı koşullar/mücadele” (2), “yarışma” (2) ve “rekabet” (1) kodları ön plana çıkmaktadır. Bu durumda öğrenciler arkadaşlık ilişkilerini rekabet ve mücadele bağlamında ele almaktadır. Arkadaşlık algısı zorluklarla başa çıkma, mücadeleye dayalı bir ortam ve rekabetçi bir doğa ile ilişkilendirilmektedir. “Sosyal ilişkiler ve iletişim” (7) temasında “yakın ilişki, sosyal bağ” (2), “iş birliğinin olması” (1), “yardımlaşma” (1) ve “güvensizlik” (1) gibi kodların ön plana çıktığı görülmektedir. Arkadaşlık ilişkileri sosyal bağlarla ifade edilmiş olmakla birlikte “rekabet ve mücadele” temasının daha çok ön plana çıktığı görülmektedir. Rekabetçi doğanın verdiği yardımlaşma ve iş birliği gibi olguların güvensizlikle birlikte verildiği görülmektedir. “Duygusal durumlar ve değerler” (7) temasında “yüzlerdeki duygu eksikliği” (2), “korunma ihtiyacı” (2), “üzgün yüzler” (1) ve “tehdit/tedirginlik” (1) gibi kodlar ön plandadır. Yüz ifadelerindeki belirsizlik, duygularını ifade etmekte zorlanmayı; üzgün olma durumları ise zorluklardan sonra ortaya çıkan duyguları ifade ediyor olabilir. Tehdit ve tedirginliğin getirdiği zorlayıcı koşullar da korunma ihtiyacını ön plana çıkarmış olabilir. “Çevresel durumlar” (5) temasında “kasvetli/karanlık/koyu ortam” (3) ve “korkutucu görünen öğeler” (2) kodları bulunmaktadır. Öğrencilerin arkadaşlık bağlarını mücadelecı bir çerçevede değerlendirerek tehdit ve tehlike altındaki durumlarla ilişkilendirdiklerini gösterebilir.

Genel olarak dijital oyun oynamayan ve oynayan erkek öğrencilerin arkadaşlık algılarında belirgin farklılıklar oluşmaktadır. Bu fark kız öğrencilerin arasında oluşan farktan daha fazladır. Dijital oyun oynamayan erkek öğrenciler genel olarak arkadaşlığı doğal çevreyle ve gündelik ilişkileriyle anlatmaktadır. Dijital oyun oynayan erkekler ise arkadaşlık bağlarını daha çok mücadele, macera boyutunda; duygusal yönü ise daha sınırlı biçimde sergilemektedir. Dijital oyun ortamlarında sıkça rastladığımız rekabet bu öğrencilerin resimlerine de yansıması olabilir. Bazı öğrencilerin çizdiği resimler Resim 6 ve Resim 7’de sunulmaktadır.

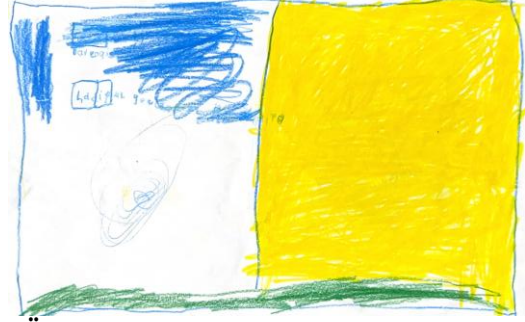
Resim 6: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Erkek Öğrencilerin Resmi



Ö8’in çizdiği resim (Oynamayan)



Ö19’un çizdiği resim (Oynayan)

Resim 7: Dijital Oyun Oynamayan ve Oynayan Erkek Öğrencilerin Resmi**Ö9'un çizdiği resim (Oynamayan)****Ö16'nın çizdiği resim (Oynayan)**

Ö8 çizdiği resmi: “Buraya güneş koydum, sonra da bulutlar çizdim. Masanın üstüne de bir tane nar koydum. Çocukları çizdim, onlar narı paylaşıyorlar.” şeklinde açıklamıştır.

Ö19 çizdiği resim: “Burada üç tane arkadaş bir tane de baba var. Çocukların arabası var. Baba da çocuklara şemsiye tutuyor, yağmur yağdığı için. Ama şemsiyeyi çizmeyi unutmuşum. Güneş yavaş yavaş gidiyor. Şu tabureye oturmuş. Bu benim arabam, bu arkadaşımın, bu da arkadaşımın. Yağmurlar yağıyor, bulutlar var. Bulutlar, güneşi kapatmak üzere. Arkadaşlar da burada oturuyor. Arabalarını park etmişler. Bunlarda Eymen, Yahya, ben. Burada da Eymen'in babası var. İki araba beyaz renkte bir arabayı da boyatmışlar. Üzerine de arabamın modelini yazdım. Markası Nissan modeli CTR” şeklinde açıklamıştır.

Ö9 çizdiği resim: “Ev var burada. Burada da ben ve babam var. Arkadaşlıkla ilgili aile çizmek istedim. Arkadaşlık benim için bir tanışmayı ifade ediyor.” şeklinde açıklamıştır.

Ö16 çizdiği resmi: “Ben buraya. Sarı ve lacivert renkler çizdim. ‘Hadi gol!’ yazıyor.” şeklinde açıklamıştır.

Ö8 ve Ö19'un çizdikleri resimde arkadaşlık ilişkileri farklı açılardan ele alınmıştır. Ö8 arkadaşlığı paylaşmanın zenginleştirici yönüyle ilişkilendirmiştir. Ö19 ise arkadaşlığı resmederken günlük yaşam döngüsünü yansıtmış fakat yağmurların yağıp güneşin yavaş yavaş gitmesi olumsuz duyguları beraberinde getirmiştir. Özellikle arabaların yer alması oynadığı dijital oyunlardan etkilendiğini gösterebilir. Ö9 ve Ö16'nın çizdikleri resimlerden de görüldüğü üzere arkadaşlık ilişkilerinin aktarımında farklılıklar gözlenmektedir. Ö9 arkadaşlık ilişkilerini sosyal bağ kurmayla ilişkilendirmiştir. Ö16 arkadaşlık ilişkilerini aktarırken kâğıdı ikiye bölerek rekabet duygusunu ön plana çıkarmıştır. Bu durum oynadığı dijital oyunlardan etkilendiğini gösterebilir. Sosyal bağlar ile ilişkilendirilmiş figürlerin olmayışı arkadaşlık ilişkilerinin zayıf olduğunu gösterebilir.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Yapılan araştırma sonucunda dijital oyun oynamayan kız öğrencilerin resimlerinde canlı varlıklar cansız varlıklara göre daha fazla yer almaktadır. Dijital oyun oynayan kız öğrencilerin resimlerinde ise canlı ve cansız temasındaki öge sayısı dengededir. Cansız varlıklar temasının artarak canlı varlıklar teması ile benzer öge sayısına sahip olması dijital oyunların çevresel

algılarını değiştirdiğini gösterebilir. Her iki grup içerisinde de insan figürlerinin ön planda olması öğrencilerin zihnindeki arkadaşlığı sosyal bağlarla ilişkili olduğunu gösterebilir.

Dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin arkadaşlık kavramını dijital oyun oynamayan erkeklere göre daha fazla cansız varlıklar aracılığıyla aktardığı görülmektedir. Dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin cansız varlıklar temasındaki çeşitlilik fazla ve baskındır. Bu durum öğrencilerin arkadaşlık kavramını fiziksel dünya yerine daha düşsel bağlamda ele aldıklarını düşündürülebilir. Her iki grup içerisinde insan figürü eşit bir biçimde resmedilmiştir. Bu durum arkadaşlığı sosyal bağlarla ilişkilendirmede birbirlerine yakın sonuçlar verdiklerini göstermektedir.

Dijital oyun oynamayan kız ve erkek öğrencilerin çizimlerine bakıldığında ise her iki grupta da canlı varlıklar temasının ön planda olduğu görülmektedir. Kız öğrencilerin tema içi varlık çeşitliliğiyle canlı varlıklara yer verme oranı, erkek öğrencilerin çizimlerine göre daha fazladır.

Dijital oyun oynayan kız ve erkek öğrencilerin çizimlerine bakıldığında ise her iki gruptaki canlı ve cansız varlıklar temaları değişiklik göstermektedir. Kız öğrencilerin canlı ve cansız varlıklar teması dengedeyken erkek öğrencilerin çizimlerinde cansız varlıklar temasının ön plana çıktığı görülmektedir.

Bütün bunlar değerlendirildiğinde dijital oyun oynama durumuna göre resimlerinde kullanılan figürler bağlamında erkeklerin çizimleri, kızların çizimlerine göre daha fazla farklılaşmaktadır. Kız öğrencilerin ve erkek öğrencilerin dijital oyunlardan etkilenme biçimlerinin birbirinden farklı olduğu görüşüne ulaşılabilir. Araştırmanın dijital oyun oynama durumuna göre öğrencilerin çizimlerine yansıyan varlıklara ilişkin sonuçlarıyla ilgili literatürde karşılaştırma yapılabilecek bir çalışmaya rastlanmadığından bu sonuç literatürle karşılaştırılamamıştır.

Dijital oyun oynamayan ve oynayan kız öğrencilerin resimlerinde sıcak ve soğuk ton renklerinin dengeli kullanımı, öğrencilerin arkadaşlık algısında hem dinginlik ve huzurun hem de enerji ve coşkun olabileceğini gösterebilir. Öğrenciler arkadaşlık anlamındaki duygusal zenginliklerini bir denge halinde yansıtmışlardır.

Dijital oyun oynamayan ve oynayan erkek öğrencilerin de resimlerindeki sıcak ve soğuk tonların dengesi arkadaşlık ilişkilerinin hem güvenilir hem enerjik yönlerini gösteriyor olabilir.

Dijital oyun oynamayan ve oynayan kız ve erkek öğrencilerin çizimlerinde kullandıkları renk dağılımları birbirlerine yakındır. Kız ve erkek öğrencilerin resimlerinde renk tercihlerinin aynı düzeyde olduğunu sıcak-soğuk tonlardaki renkleri tercih etmede cinsiyet bağlamında değişkenlik olmadığı literatürden desteklenmektedir (Per, 2010). Dijital oyun oynamayan erkek öğrencilerin resimlerinde siyah rengin artması öğrencilerin mücadele ve rekabet duygularını ön plana çıkarmak istediğini anlatıyor olabilir. Koyu ve siyah renklerin çizimlerde kullanılması karamsarlığı ve olumsuz duyguları temsil edebilir (Jurovatý vd., 2022). Bu durum erkek öğrencilerin oynadıkları dijital oyunların etkisinde kaldığını gösterebilir. Çocukların çizimlerindeki renk tercihlerinde çevre, okul, tuttıkları takımlar ve kültürel durumlar etkili olabilmektedir (Güvenç, 2005).

Dijital oyun oynamayan ve oynayan kız öğrencilerin resimlerinde renk çeşitliliği benzerdir. Dijital oyun oynamayan ve oynayan erkek öğrencilerin resimlerinde çok az da olsa farklılık vardır. Dijital oyun oynayan erkek öğrencilerin çizimlerinde renk çeşitliliği daha az görülmektedir. Renk kullanımındaki çeşitlilik içlerindeki coşkularını aktarabildiklerini, renklerin azlığı ise engellenmiş coşkusal tepkilerinin olduğunu düşündürmektedir. (Bilgin ve İşler, 2008). Öğrencilerin çizimlerinde genel olarak sıcak tonlar çok az farkla da olsa fazla kullanılmıştır. Çocuklar çizimlerinde çeşitli faktörlerin etkileri görülmekle birlikte genel olarak sıcak tonlar kullandıkları gözlemlenmektedir (Güvenç, 2005).

Dijital oyun oynamayan ve oynayan kız öğrenciler arkadaşlık ilişkilerini güvenilir ve duygusal açıdan zengin bir bağlamda ifade etmektedir. Arkadaşlık algısı, güven ve paylaşım ilişkilerinden oluşmuş olsa da dijital oyun oynayan kız öğrencilerin korunma ihtiyacı ve macera gibi vurguları, dijital oyun temalarındaki dinamikler ile ilişkilendirilmiş olabilir.

Dijital oyun oynamayan ve oynayan erkek öğrencilerin arkadaşlık algılarında belirgin farklılıklar oluşmaktadır. Bu fark kız öğrenciler arasında oluşan farktan daha fazladır. Dijital oyun oynamayan erkekler genel olarak arkadaşlığı doğal çevreyle ve gündelik ilişkileriyle anlatmaktadır. Dijital oyun oynayan erkekler ise arkadaşlık bağlarını mücadele, macera, zorlayıcı koşullar, yarış, rekabet üzerinden kurarken, duygusal yönünü daha eksik biçimde sergilemektedir. Dijital oyun ortamlarında sıkça rastladığımız rekabet ve mücadele ortamı bu öğrencilerin resimlerine de yansımaktadır.

Dijital oyun oynayan erkeklerin daha fazla yarış ve şiddet içeren oyunlar; dijital oyun oynayan kız öğrencilerin ise daha fazla simülasyon, bulmaca ve zekâ oyunları oynadığı alınan kişisel bilgilerde belirtilmiştir. Dijital oyun oynayan kız ve erkek öğrencilerin çizimlerinin analizindeki fark bu sebeple oluşmuş olabilir. Literatür incelendiğinde de aksiyon/macera, yarış/hız oyunlarının erkek öğrenciler; simülasyon/rol, eğitsel/puzzle oyunlarının kız öğrenciler tarafından daha fazla tercih edildiği görülmektedir (Gökçen, 2023). Erkekler öğrencilerin tercih ettiği dijital oyunlar arasında savaş, spor, aksiyon oyunları; kız öğrencilerin tercih ettiklerinde ise daha çok mantık ve beceri oyunları yer almaktadır (Quaiser-Poh vd., 2006). Çocuklar dijital oyunlardaki karakterlerle kendilerini özdeşleştirip oyunu içselleştirebilmektedir. Dijital oyunların sundukları imkanlar sayesinde sanal ortam içerisindeki bazı davranışlar normalleştirilerek bireylerin ruh dünyasında değişimlere sebep olabilmektedir. Dijital oyunların bu tematik anlayışı bireylerin davranışlarına yansıyabilmektedir (Vatandaş, 2021). Dijital oyunlar bireylere gerçek yaşamda karşılaşamayacakları deneyimleri sanal ortamda sunmaktadırlar. Bu durum onların temelsiz duygular yaşamalarına sebep olabilmektedir. Dijital oyunlarda bazı kodlarla (güzellik, estetik, şiddet, kaygı vb.) karşı karşıya kalan birey bunların gerçek yaşamlarında karşılığının olması konusunda istek içerisine girmektedir. Dijital oyunların, gerçek yaşamalardan elde edebilecek deneyimlerin taklidini sanal ortamlarda sunuyor olması gerçekte yaşanabilecek duyguya karşı tepkisiz ve pasif kalmasına sebep olabilmektedir (Uğurlu, 2014). Dijital oyunlar bireylerin yoğun duygusal deneyimler yaşadığı bir ortamdır (Kuss ve Griffiths, 2012). Bu durum dijital oyun türlerinin, öğrencilerin hayal dünyalarındaki düşünce algısını çeşitli şekillerde etkilediğini göstermektedir.

Bu araştırma İstanbul'da gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre dijital oyun oynayan öğrencilerin çizimlerinde cansız varlıkların daha fazla yer edindiği görülmektedir.

Öğrencilerin büyük kentte yaşamalarının, çizimlerinde cansız varlıklara fazlaca yer vermelerinin bir etkisi olabilir. Bu sebeple benzer çalışmanın kırsal bir bölgede gerçekleştirilmesi araştırmacılara önerilmektedir. Bu sayede karşılaştırmalı bir sonuç yapılmasına imkân sağlanacaktır.

Yazarlık Katkısı

Araştırmada sorumlu yazarın %60, ikinci yazarın %40 katkı oranı bulunmaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Kurul Adı: Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Araştırma ve Yayın Etik Kurulu

Karar Tarihi: 10.12.2024

Belge Numarası: 12-02

KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2003). *Eğitici okul oyunları* (1. baskı). Nobel Yayın Dağıtım.
- Arastaman, G., Öztürk Fidan, İ., & Fidan, T. (2018). Nitel araştırmada geçerlik ve güvenirlik: Kuramsal inceleme. *YTÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 37-75. <http://dx.doi.org/10.23891/efdyu.2018.61>.
- Atak, F. (2020). 10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkisinin incelenmesi (Tez No.: 624647) [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Ayas, T. (2012). The relationship between internet and computer game addiction level and shyness among high school students. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 12(2), 632-636.
- Aydın, S., & Bayazıt, İ. (2021). M. Çelebi (Ed.). *Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenirlik* (s. 182-211). Pegem Akademi.
- Ayyıldız, D. (2021). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, davranışsal-duygusal sorunlar ve olumsuz bilişsel hatalar arasındaki ilişkilerin incelenmesi* (Tez No.: 697072) [Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Bağcı Çetin, B. (2023). 5-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin akran zorbalığı davranışlarını yordayıcı rolü. *Hakkari Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(2), 10-25.
- Bassiouni, D. H., & Hackley, C. (2014). Generation z' children's adaptation to digital consumer culture: A critical literature review. *Journal of Customer Behaviour*, 13(2), 113-133. <https://doi.org/10.1362/147539214X14024779483591>.
- Başkale, H. (2016). Nitel araştırmalarda geçerlik, güvenirlik ve örneklem büyüklüğü. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 23-28.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi* (Tez No.: 188716) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Bilgin, A., & İşler, A. Ş. (2008). Cinsiyet farklılıklarına göre çocukların renk tercihleri. *NWSA – e-Journal of New World Sciences Academy*, 4, 731-741.

- Burak, Y. (2013). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi* (Tez No.: 358328) [Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Burak, Y., & Ahmetoğlu, E. (2015). Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(11), 363-382. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.8430>
- Büyükoztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (28. baskı). Pegem Akademi.
- Chou, C., & Tsai, M.-J. (2007). Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing. *Computers in Human Behavior*, 2(1), 812-824. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.11.011>
- Clements, R. (2004). An investigation of the status of outdoor play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68-80. <https://doi.org/10.2304/ciec.2004.5.1.10>
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150. <https://doi.org/10.17860/efd.89744>
- Çankaya, G., & Ergin, H. (2015,12 Mayıs). *Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Uluslararası Katılımlı III. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Kongresi "Erken Müdahale", Ankara, Türkiye.
- Çavuş, S., & Ayhan, B. (2014, Haziran). *Computer game addiction: A field study on adolescents*. Anadolu Üniversitesi, 12. International Symposium Communication in the Millennium, Eskişehir, Türkiye.
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi* (43), 265-289.
- Dasen, P. R. (1984). The cross-cultural study of intelligence: Piaget and the Baoulé. *International Journal of Psychology*, 19(1-4), 407-434. <https://doi.org/10.1080/00207598408247539>
- Dijital Oyun Raporu. (2019). *Güvenli Web*. <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf> adresinden 30 Kasım 2024 tarihinde erişilmiştir.
- Dokumacı, C. (2023). *Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin sosyal becerileriyle ilişkisinin incelenmesi* (Tez No.: 777603) [Yüksek Lisans Tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Durmaz, Ö. (2023). *İlkokul 4. Sınıf öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeyleri ile sosyal beceri düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No.: 791799) [Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Ersoy, A. F., & Türkan, B. (2010). İlköğretim öğrencilerinin çizdikleri karikatürlere yansıttıkları sosyal ve çevresel sorunların incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 35(156), 96-109.
- Eskili, Y. (2023). *İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öğrenme ve çalışma sorumluluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No.: 791359) [Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3), 202-209. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2014.02.012>
- Frasca, G. (2001). Rethinking agency and immersion: Video games as a means of consciousness-raising. *Digital Creativity*, 12(3), 167-174. <https://doi.org/10.1076/digc.12.3.167.3225>
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J., & Bechtoldt, H. (2023). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24(4), 413-436. [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(03\)00073-X](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(03)00073-X)
- Gökbulut, B. (2020). Ortaokul öğrencilerinin akran zorbalığı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(1), 89-100.
- Gökçearslan, Ş., & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(419-435).
- Gökçen, A. (2023). *Çocukların ekran kullanım özellikleri, dijital oyun bağımlılık eğilimleri sosyal yetkinlik ve davranış durumları ve ebeveyn rehberlik stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No.: 782343) [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Güvenç, E. (2005). *İlköğretim birinci basamağı çocuk resimlerinde renk kullanımında okul, aile ve kültürel etkilerin araştırılması* (Tez No.: 190536) [Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30(11), 638-649. <https://doi.org/10.1080/01612840903050414>
- Hazar, Z., & Ekici, F. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 1-15.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Balta Çakır, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Huizinga, J. (2017). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (Çev.: M. A. Kılıçbay). Metis Yayınları.
- Jeong, E. J., Kim, D. j., & Lee, D. M. (2017). Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 33(3), 199-214. <https://doi.org/10.1080/10447318.2016.1232908>
- Jurovátý, P., Fábry, R., Majer, Š., & Demuthova, S. (2022). Test of human figure drawing: Drawing bizarreness and its relation to some parameters of personality. *Postmodern Openings*, 13(1 Sup 1), 57-77. <https://doi.org/10.18662/po/13.1Sup1/414>

- Kıldiran, Y. (2019). *Lise öğrencilerinin zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No.: 555110) [Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kınay, B. (2019). *Ergenlerde oyun bağımlılığının sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma ile ilişkisinin incelenmesi* (Tez No.: 542943) [Yüksek lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-lib Magazine*, 8(2).
- Korkmaz, Ö., & Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *Inonu University Journal of the Faculty of Education (INUJFE)*, 20(3), 798 - 812. <https://doi.org/10.17679/inuefd.505200>
- Köse, N. (2023). *İlkokul öğrencilerinin çocukluk çağı narsisizmi ve yaşam doyumlarının dijital oyun bağımlılıklarını yordama gücünün incelenmesi* (Tez No.: 778682) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Köseoğlu, S. A. (2023). Bir iletişim aracı olarak çocuk resmi ve özellikleri. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(1), 137-145. <https://doi.org/10.30692/sisad.1248585>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(1), 15-20. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.15>
- Marny, H. R., & Gentile, D. A. (2003, 24-27 April). *Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression*. Paper presented at a Society for Research in Child Development Conference, Tampa, USA.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (3. baskı). (Çev.: S. Turan). Nobel Yayın Dağıtım.
- Moçoşoğlu, B., & Yorulmaz, B. (2023). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile ders çalışma alışkanlıkları arasındaki ilişki: Ümraniye örneği. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 13(2), 459-492. <https://doi.org/10.18039/ajesi.1270411>
- Moral, R., & Kumcağız, H. (2019). Ergenlerdeki internet bağımlılığı: Anne, baba ve akran ilişkileri açısından bir değerlendirme. *Odü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 335-346.
- Ng, B. D., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(2), 110-113. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.110>
- Öcal, T., & Metin, S. N. (2022). Okul takımlarına katılan ve katılmayan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve akran ilişkilerinin incelenmesi. *Akdeniz Spor Bilimleri Dergisi*, 5(Özel Sayı 2), 727-737. <https://doi.org/10.38021/asbid.1200554>
- Per, M. (2010). *Resim-iş öğretmenliği öğrencilerinin resimlerinde tercih ettikleri renkler ile kişilik yapıları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Tez No.: 279853) [Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). A. B. Jordan, & D. Romer (Ed.), *The positive and negative effects of video game play* (s. 109-128). Oxford University Press.
- Quaiser-Pohl, C. M., Geiser, C., & Lehmann, W. (2006). The relationship between computer game preference, gender and mental-rotation ability. *Personality and Individual Differences*, 40, 609-619. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2005.07.015>.
- Savcı, M. (2017). *Ergenlerin sosyal zekâ, sosyal kaygı, akran ilişkileri, internet bağımlılığı ve sosyal bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkiler* (Tez No.: 466365) [Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Sevinç, M. (2005). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun* (1. baskı, 2. cilt). İstanbul Morpa Kültür Yayınları.
- Taş, İ., & Güneş, Z. (2019). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyunu oynama, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 22(1), 83-92. <https://doi.org/10.5505/kpd.2018.17894>
- Tsai, Ş. M., Wang, Y. Y., & Weng, C. M. (2020). A study on digital games internet addiction, peer relationships and learning attitude of senior grade of children in elementary school of chiayi county. *Journal of Education and Learning*, 9(3), 13-26. <https://doi.org/10.5539/jel.v9n3p13>
- Uğurlu, Ö. (2014). Elektronik dünyanın çocuk dünyasına yansıması: “Temassız oyun” kavramı bağlamında eleştirel bir inceleme. *İletişim ve Diplomasi*, 2, 51-62.
- Vatandaş, S. (2021). Şiddet ve dijital oyunlar (şiddetin dijital oyunlar üzerinden deneyimlenmesi). *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 399-424. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.820571>
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., & Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1), 1-9. <https://doi.org/10.1177/2158244013518054>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction a comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268-276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Xu, K., Geng, S., Dou, D., & Liu, X. (2023). Relations between video game engagement and social development in children: The mediating role of executive function and age-related moderation. *Behavioral Sciences*, 13(10), 833. <https://doi.org/10.3390/bs13100833>
- Yalaki, Z., & Taşar, M. A. (2019). Ergenlerde çevrimiçi oyun oynama özellikleri akran zorbalığına yol açıyor mu? *Ege Tıp Dergisi*, 58(4), 336-343. <https://doi.org/10.19161/etd.660982>
- Yavuzer, H. (2018). *Resimleriyle çocuk*. Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (12. baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yücel, N. (2009). *Ergenlerin akran ilişkileri ve yalnızlık düzeylerinde evde internet kullanımının etkisinin incelenmesi* (Tez No.: 258600) [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

