

e-ISSN:3108-4303		https://dergipark.org.tr/pub/ubsud			
Araştırma Makalesi		Cilt No:	1	Sayı No:	2
Geliş Tarihi:	09.09.2025	Kabul Tarihi:	18.10.2025	Yayın Tarihi:	31.12.2025

TÜRKİYE’DE EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLAR ALANINDA YAPILAN LİSANSÜSTÜ TEZLERİN EĞİLİMLERİ (2014-2024): TEMATİK VE YÖNTEMSSEL BİR İNCELEME

Duygu HÜRİYET¹  Figen DEMİREL UZUN² 

Özet

Bu çalışmanın amacı, 2014-2024 yılları arasında Türkiye’de yapılmış olan eğitsel dijital oyun temalı lisansüstü tezleri tematik ve yöntemsel açıdan incelemektir. Bu amaç doğrultusunda, YÖK Tez Merkezi’nde 2014-2024 yılları arasında yayımlanmış olan “eğitsel dijital oyun”, “dijital oyun”, “education digital game”, “digital game” anahtar kelimeleri kullanılarak aratılan 45 adet yüksek lisans ve doktora tez çalışması incelenmiştir. Bu çalışma nitel araştırma yaklaşımına dayalı bir alanyazın incelemesi olup, veri toplama yöntemi olarak belgesel tarama; veri analizinde ise içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Tez çalışmalarında çoğunlukla ilkökul ve ortaokul sınıf düzeylerinde odaklanmıştır. En yaygın araştırma temaları arasında eğitsel dijital oyun tasarımı, akademik başarı, tutum ve motivasyon yer almaktadır. Araştırmalarda büyük ölçüde nicel araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Ancak çalışmaların bir kısmında örneklem bilgisi gibi temel bilimsel verilerin eksikliği, şeffaflık açısından önemli bir sorun olarak göze çarpmaktadır. Bu bağlamda, gelecekte gerçekleştirilecek çalışmaların yöntemsel açıdan daha titizlikle planlanması ve farklı yaş grupları ve eğitim düzeylerinde disiplinler arası bakış açısıyla ele alınması gerekmektedir.

Anahtar Kelimeler: Eğitsel dijital oyun, Dijital oyun, Literatür taraması

TRENDS IN POSTGRADUATE THESES IN THE FIELD OF EDUCATIONAL DIGITAL GAMES IN TÜRKİYE (2014-2024): A THEMATIC AND METHODOLOGICAL REVIEW

Abstract

This study aims to examine thematic and methodological aspects of educational digital game-themed graduate theses written in Turkey between 2014 and 2024. For this purpose, 45 master's and doctoral theses published at YOK Thesis Centre between 2014 and 2024, searched using the keywords "educational digital game", "digital game", "education digital game", "digital game", were examined. The method of the research is qualitative. This study is a literature review based on a qualitative research approach, in which the document analysis method was used for data collection and the content analysis method was employed for data analysis. Postgraduate thesis studies mainly focused on primary and secondary school grade levels. The most common research themes include educational digital game design, academic achievement, attitude and motivation. The quantitative research method was preferred mainly in the research. However, in some of the studies, the lack of basic scientific data, such as sample information, stands out as a significant problem in terms of transparency. In this context, future studies need to be planned more meticulously in methodological terms and addressed from an interdisciplinary perspective in different age groups and education levels.

Keywords: Educational digital game, Digital game, Literature review

¹ Yüksek lisans öğrencisi, Gazi Üniversitesi, BÖTE Bölümü, duyguhuriyet@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0009-2578-8336>

² Dr. Öğr. Üyesi, Gazi Üniversitesi, BÖTE Bölümü, figendemirel@gazi.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-7400-726X>

1. GİRİŞ

Bilgi ve iletişim teknolojisindeki hızlı gelişmeler, teknolojinin eğitim ortamlarına entegrasyonunu hızlandırmıştır ve geleneksel öğretim yöntemleri yerini, teknoloji tabanlı interaktif, dinamik ve görsel öğelerde zenginleştirilmiş dijital ortamlarda öğretim yöntemlerinin kullanılmasını mümkün kılmıştır (Mazman ve Usluel, 2011). Dijital teknolojilerin sunduğu bu imkanların, eğitim süreçlerinin daha ilgi çekici, rekabetçi, etkileşimli, öğrenci merkezli hale getirerek dijital ortamlarda oyun tabanlı öğrenmenin yaygınlaşmasını sağlamıştır (Akgündüz, 2019).

Prensky (2007) dijital oyun tabanlı öğrenmeyi, bilgisayar oyunları ile eğitsel içeriklerin bir araya getirilmesi yoluyla öğrenmenin desteklenmesi ya da çevrim içi olarak oynanan eğitsel oyunlar aracılığıyla öğrenme sürecinin gerçekleştirilmesi olarak tanımlamaktadır. Dijital oyun tabanlı öğrenme, öğrenci ve öğretmenlere birçok avantaj sunmaktadır. Oyun dinamikleriyle desteklenen bu yaklaşımın, dijital oyunların sadece eğlence amacıyla sınırlı kalmayıp aktif katılımı sağlayarak yaparak ve yaşayarak öğrenmelerine olanak sağladığı (Natale, 2002), öğrenme sürecinde belirli hedefler ve amaçlar doğrultusunda bireylerin aktif katılımına katkı sağladığı (Gros, 2007; Spire, 2015), rekabet ortamını sağlayıp (Whitton, 2009) problem çözme becerilerine katkı sağladığı (Akcaoglu vd., 2014), dijital oyunların öğrencilere eğlenerek öğrenme fırsatı sağlamasının yanında öğrencinin derse karşı tutum, kalıcılık ve motivasyonu artırdığı (Sabırlı, 2018), derslerin eğitsel dijital oyunlardaki interaktif ve görsel öğelerle desteklenmesinin eğlenceli bir öğrenme ortamı sunarak (Prensky, 2001), öğretim sürecinin somutlaştırarak konunun daha iyi anlaşılmasını sağladığı (Alan, 2017), öğrenme-öğretme sürecinde bireylerin akademik başarılarını artırdığı (Şahin, 2015) yönünde araştırma bulguları yer almaktadır.

Eğitim alanında, ulusal ve uluslararası düzeyde dijital oyun tabanlı öğrenme son yıllarda araştırmacılar tarafından çok fazla çalışma yapılan bir alan haline dönüşmüştür (Prensky, 2001; Whitton, 2009). Eğitim alanlarında dijital ortamda oyunlaştırılmış içeriklerin kullanımı artmış; ABD, Çin, Güney Kore, İngiltere, Kanada ve bazı Avrupa ülkelerinde yapılan kapsamlı çalışmalara göre, okul öncesi, ilkokul, lise, üniversite ve yetişkin düzeyinde dijital oyun temelli öğrenme öğrencilerin problem çözme, yaratıcı düşünme, iş birliği yapma, dijital okuryazarlık vb. gibi 21. yüzyıl becerilerini desteklemektedir (An ve Bonk, 2009; Halverson ve Gee, Shaffer, Squire, 2005).

1.1. Problem Durumu

Türkiye’de son zamanlarda, eğitsel dijital oyun konusunda birçok lisansüstü çalışma yürütülmüştür. Bu alanda yapılan çalışmaların farklı disiplinlerde ve

yöntemlerde yapıldığı görülmektedir (Cop & Kablan, 2018). Mevcut alan yazın incelemelerinde yapılmış olan çalışmaların büyük bir kısmının farklı konu, yöntem, tema ve düzeylere odaklandığını dolayısıyla kuramsal ve yöntemsel açıdan bütünlüğün olmadığı görülmektedir. Örneğin, Matematik, Türkçe, İngilizce, Fen bilimleri vb. farklı disiplin alanlarında eğitsel dijital oyun kullanımı konu alanında yapılan lisansüstü çalışmaların birbirinden bağımsız ve disiplinler arası birleştirme yapılmadan yürütüldüğü görülmektedir (Arslan ve Coştu, 2022). Bu durum, bu alanda yapılan çalışmaların sistematik biçimde değerlendirilmesini ve ortak eğilimlerin ortaya çıkarılmasını güçleştirmektedir. Aynı zamanda bu durum, alan yazındaki mevcut araştırma eğilimlerinin, yöntemsel tercihlerinin ve tematik odaklarının yeterince belgelenememesine yol açmaktadır (Yurdaöz & İletir, 2023). Ayrıca araştırmacıların, danışmanların ve politika yapımcıların yönelimlerini şekillendirebilecek güncel ve kapsamlı bir analiz ihtiyacı da dikkat çekmektedir (Cop ve Kablan, 2018).

Bu nedenden dolayı mevcut alan yazındaki boşluğu doldurmak, güncelliği sağlamak, araştırmacıların yapmış oldukları bilimsel çalışmaların bulgularını bir araya getirilmesini sağlamak ve alan yazına katkı sağlamak amacıyla bu çalışma kapsamında, 2014-2024 yılları arasında Türkiye’de yapılmış olan eğitsel dijital oyunlara yönelik bu alanında yapılan lisansüstü tezler incelenerek, gelişim seyri, ön plana çıkan temalar, yöntemsel yaklaşımlar ve araştırma desenleri ortaya konulacaktır. Böylece hem alandaki eğilimler haritalandırılacak hem de gelecekte yapılacak araştırmalar için sistematik bir yol haritası sunulacak olup mevcut alan yazına katkıda bulunma amaçlanmaktadır.

1.2. Amaçlar

Bu çalışmanın amacı, 2014-2024 yılları arasında Türkiye’de yapılmış olan eğitsel dijital oyun temalı lisansüstü tezlerin tematik ve yöntemsel açıdan incelemektir. Bu amaç doğrultusunda araştırma soruları;

1. 2014-2024 yılları arasında Türkiye’de eğitsel dijital oyun temalı yapılan lisansüstü tezler;
 - o Yıla,
 - o Yürütüldüğü üniversiteye,
 - o Türüne göre nasıl dağılım göstermektedir?
2. 2014-2024 yılları arasında Türkiye’de eğitsel dijital oyun konusunda yapılan lisansüstü tezlerde hangi tematik konular öne çıkmaktadır?
3. 2014-2024 yılları arasında Türkiye’de eğitsel dijital oyun konusunda yapılan lisansüstü tezlerde yöntemsel olarak tercih edilen;

- Araştırma yöntem ve desenleri,
- Veri toplama araçları,
- Örneklem türleri ve düzeyleri,
- Bağımlı değişkenler,
- Kuramsal yaklaşımlar ve modeller hangileridir?

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, Türkiye’de eğitsel dijital oyun temalı lisansüstü tezlerin tematik ve yöntemsel olarak incelenebilmesi için nitel araştırma desenlerinden alanyazın incelemesi kullanılmıştır. Nitel araştırmalar; gözlem, görüşme ve doküman incelemesi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı araştırma desenleridir (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

2.2. Çalışma Grubu ve Veri Kaynağı

Araştırmanın çalışma grubu ve veri kaynağını, YÖK Tez Merkezi’nde 2014-2024 yılları arasında yayımlanmış olan “eğitsel dijital oyun”, “dijital oyun”, “education digital game”, “digital game” anahtar kelimeleri kullanılarak aratılan 45 adet yüksek lisans ve doktora tez çalışması oluşturmaktadır. İlgili veri tabanında en son arama 1.07.2025 tarihinde gerçekleştirilmiştir.

2.3. Verilerin Geçerlilik Güvenilirlik Süreci

Araştırma sürecinin başında, veri tabanında kullanılacak olan anahtar kelimeler, dahil edilme, hariç tutulma kriterleri ve veri giriş formu araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur. Veri toplama aşamasında, araştırmacının veri tabanında taramış olduğu veriler veri giriş formuna işlemiştir. Son aşamada veri formları araştırmanın yürütücüsü olan öğretim üyesi tarafından yeniden kontrol edilerek eksiklikler giderilmiş, nihai veri seti oluşturulmuştur. Bu sayede araştırmanın iç geçerliliği ve güvenilirliği sağlanmaya çalışılmıştır. Ayrıca araştırmanın geçerliliğini arttırmak amacıyla veri toplama ve analiz süreçleri ayrıntılı biçimde anlatılmıştır.

2.4. Veri Toplama Süreci

Araştırma verilerinin toplama sürecinde, nitel araştırma desenine uygun olan belgesel tarama yöntemi kullanılmıştır. Belgesel tarama yöntemi, mevcut dokümanların sistematik biçimde incelenmesine dayanan veri toplama yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Özellikle geçmişte üretilmiş bilgi kaynaklarının analizi açısından önemlidir (Karaasar,2020). Bu bağlamda, Türkiye’de eğitsel dijital oyun temalı lisansüstü tezler YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişime açık olan tez çalışmalarından eğitsel dijital oyun”, “dijital oyun”, “education dijital game”, “dijital game” anahtar kelimeleri kullanılarak aratılmıştır. En son arama 1.07.2025 tarihinde gerçekleştirilmiştir.

2.5. Veri Analizi

Araştırma, nitel veri analiz desenlerinden içerik analiz yöntemi kullanılarak hazırlanmıştır. İçerik analizi, dokümanlarda elde edilen verilerin sistematik bir şekilde analiz edilmesini sağlayarak, belirli bir konuya ilişkin anlamlı temaların ve yöntemlerin ortaya konmasına yardımcı olmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Bu süreçte her bir tez çalışması amaç, yöntem, tema başlıklarında kodlanmıştır. İçerik analizi ile verilerin anlamlı bir şekilde kategorize edilmesini ve konuyla ilgili kapsamlı anlayış getirilmesini mümkün kılmaktadır. Böylece, eğitsel dijital oyun temalı lisansüstü tez çalışmaları tematik ve yöntemsel açıdan kapsamlı bir şekilde analiz edilmiştir.

Araştırma sorularının perspektifinde tezlerin incelenen bölümlerinde yer alan veriler kodlara, kategorileri ve temalara göre oluşturulmuştur. Veri analizi sürecinde sistematik bir yaklaşım benimsenmiş, elde edilen bulgular Microsoft Excel programı ile düzenlenip, analiz edilmiştir. Araştırma kapsamındaki tezlerden elde edilen veriler, eğilimlerin ortaya konulmasını desteklemek amacıyla betimsel istatistiklerle desteklenmiş; yüzde (%) ve frekans (f) olarak ifade edilmiştir. Böylece, eğitsel dijital oyun temalı lisansüstü tezlerde öne çıkan temalar ve yöntemler bütüncül bir biçimde ortaya konmuştur.

3. BULGULAR VE YORUMLAR

Araştırma kapsamında 2014-2024 yılları arasında Türkiye’de eğitsel dijital oyun alanında lisansüstü tez çalışmaların eğilimlerini farklı değişkenler açısından yapılan analizleri ve elde edilen bulgular yer almaktadır.

Lisansüstü Tez Çalışmalarının Türlere, Yıllara ve Yürütüldüğü Üniversiteye Göre Dağılımına İlişkin Bulgular

Tablo 1. Lisansüstü Tez Çalışmalarının Türlere ve Yıllara Göre Dağılımı

Yıl	Yüksek Lisans	Doktora	f
2014	-	1	1
2015	-	-	-
2016	-	-	-
2017	-	-	-
2018	2	-	2
2019	4	-	4
2020	1	1	2
2021	2	-	2
2022	8	2	10
2023	5	3	8
2024	15	1	16
Toplam	37	8	45

2014-2024 yılları arasında eğitsel dijital oyun konulu lisansüstü çalışmalarının 37’si yüksek lisans tezi 8’i doktora tezi olmak üzere toplamda 45 tez bulunmaktadır (Tablo 1). Bu alandaki ilk tez çalışması 2014 yılında doktora tez çalışması olarak yapılmıştır. 16 tez çalışma sayısı ile 2024 yılında en çok tez çalışması yapılmıştır.

Tablo 2. Lisansüstü Tez Çalışmalarının Yürütüldüğü Üniversiteye Göre Dağılımı

Üniversite	Yüksek Lisans	Doktora	f
Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi	1	-	1
Afyon Kocatepe Üniversitesi	1	-	1
Amasya Üniversitesi	1	-	1
Anadolu Üniversitesi	1	3	4
Atatürk Üniversitesi	3	-	3
Bahçeşehir Üniversitesi	1	-	1
Bursa Uludağ Üniversitesi	2	-	2
Cumhuriyet Üniversitesi	2	-	2
Çukurova Üniversitesi	1	-	1
Ege Üniversitesi	1	-	1
Erciyes Üniversitesi	1	-	1
Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi	2	-	2
Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi	1	-	1
Fırat Üniversitesi	1	-	1
Gazi Üniversitesi	-	1	1
Hacettepe Üniversitesi	1	1	2
Kafkas Üniversitesi	1	-	1
Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi	1	-	1
Kilis 7 Aralık Üniversitesi	1	-	1
Manisa Celal Bayar Üniversitesi	1	-	1
Necmettin Erbakan Üniversitesi	1	-	1
Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi	1	-	1
Ondokuz Mayıs Üniversitesi	5	-	5
Ordu Üniversitesi	1	-	1
Selçuk Üniversitesi	1	-	1
Süleyman Demirel Üniversitesi	1	-	1
Trabzon Üniversitesi	-	2	2
Yıldız Teknik Üniversitesi	1	1	2
Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi	2	-	2
Toplam	37	8	45

Tablo 2’de eğitsel dijital oyun konusunda lisansüstünde yürütülen tez çalışmaların üniversitelere göre dağılımları yer almaktadır. Bu alanda en çok

araştırma sırasıyla Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, Atatürk Üniversitesi’nce yapılmıştır.

Lisansüstü Tez Çalışmalarında Ön Plana Çıkan Tematik Konuların Dağılımına İlişkin Bulgular

Tablo 3. Lisansüstü Tez Çalışmalarında Ön Plana Çıkan Tematik Konuların Dağılımı

Tematik Konular		f
1	Eğitsel dijital oyun tasarımı	38
2	Akademik başarıya etkisi	22
3	Motivasyona etkisi	14
4	Tutuma etkisi	7
5	Öğrenmeye etkisi	6
6	Eğitsel dijital oyun platformlarının incelenmesi	5
7	Argümantasyon becerileri	3
8	Bilişsel yapı üzerindeki etkisi	3
9	Öğrenci görüşlerinin incelenmesi	3
10	Öğretmen görüşlerinin incelenmesi	3
11	Beyin, bilgisayar arayüzleri ile başarı tahmini	2
12	Eleştirel düşünme becerileri	2
13	Dijital okur-yazarlık becerileri	2
14	Dil gelişimine etkisi	2
15	Problem çözme becerileri	1
16	Kavramsal anlayış becerisine etkisi	1
Toplam		114

Tablo 3’de eğitsel dijital oyun konulu lisansüstü tez çalışmalarının tematik konulara göre dağılımları yer almaktadır. Yapılan incelemeler sonrasında eğitsel dijital oyun tasarımının en çok benimsenen tematik konu olduğu ayrıca eğitsel dijital oyun tasarımının akademik başarıya, tutuma, motivasyona, dil gelişimi, motivasyona, öğrenme, problem çözme becerisi, öğrenme, eleştirel düşünme becerisi, argümantasyon gibi değişkenlere etkisinin incelendiği tez çalışmaları yürütülmüştür. Bunun yanında makine öğrenmesi ve derin öğrenme yöntemleriyle eğitsel dijital oyunların entegrasyonu sonucu başarı tahmini yapan sistemlerin bilişsel yapı üzerindeki etkisini konu alanı edinen tez çalışmaları ve öğrenci ve öğretmen görüşleri esas alınarak yapılan dijital oyun tasarımları yer almaktadır.

Lisansüstü Tez Çalışmalarında Araştırma Yöntemleri ve Desenleri, Veri Toplama Araçları, Örneklem Türü ve Düzeyleri, Bağımlı Değişkenler, Kuramsal Yaklaşım ve Modellere İlişkin Bulgular

Tablo 4. Lisansüstü Tez Çalışmalarının Araştırma Yöntemlerine Göre Dağılımı

Araştırma Yöntemleri	Yüksek Lisans	Doktora	f
Nicel	19	1	20
Karma	9	4	13
Nitel	9	3	12
Toplam	37	8	45

Tablo 4’de eğitsel dijital oyun konulu lisansüstü tez çalışmalarının araştırma yöntemlerine göre dağılımları yer almaktadır. Yüksek lisans tez çalışmalarında en çok nicel araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Doktora tez çalışmalarında en çok karma ve nitel araştırma yöntemi tercih edilmiştir.

Tablo 5. Lisansüstü Tez Çalışmalarının Araştırma Desenlerine Göre Dağılımı

Araştırma Desenleri	Yüksek Lisans	Doktora	f
Deneyssel yöntem	2	1	3
Yarı deneyssel yöntem	17	2	19
Zayıf deneyssel yöntem	2	-	2
İç içe geçmiş karma desen	1	-	1
Açıklayıcı ardışık desen	2	-	2
Betimsel analiz	1	-	1
İçerik analizi	1	-	1
Tasarım temelli	1	2	3
Eylem araştırması	1	1	2
Tarama	2	-	2
Durum çalışması	10	1	11
Toplam	31	4	47

Tablo 5’te eğitsel dijital oyun konulu lisansüstü tez çalışmalarının araştırma desenlerine göre dağılımları yer almaktadır. Yüksek lisans tez çalışmalarında, araştırma deseni olarak en fazla yarı deneyssel yöntem ve durum çalışması kullanılmıştır. Doktora tez çalışmalarında deneyssel, tasarım temelli ve eylem araştırması gibi uygulamalı desenler tercih edilmiş araştırmacılar yenilikçi ya da uygulamaya katkı sağlamaya yönelik çalışmalar yürütmüştür.

Tablo 6. Lisansüstü Tez Çalışmalarının Veri Toplama Araçlarına Göre Dağılımı

Veri Toplama Araçları	Yüksek Lisans	Doktora	f
Başarı Testi	19	3	22
Anket	3	1	4
Ölçek	19	2	21
Gözlem, Görüşme Formu	15	4	19
Diğer	5	2	7
Toplam	61	12	73

Tablo 6’de eğitsel dijital oyun konulu lisansüstü tez çalışmalarının veri toplama araçlarına göre dağılımları yer almaktadır. En fazla başarı testi, ölçek, gözlem ve görüşme formları tercih edilmiştir. Bu durum, lisansüstü tez çalışmalarında akademik başarı, tutum, motivasyon gibi değişkenlere etkisini konu alan çalışmaların yürütüldüğünü ya da nicel ve nitel araştırma yöntemleri tercih edilmiştir. Doktora tez çalışmalarında gözlem ve görüşme formlarının çok kullanıldığı, derin analizlerin yapılması amacıyla nitel veri toplama araçlarının tercih edildiği görülmektedir.

Tablo 7. Lisansüstü Tez Çalışmalarının Örneklem Türüne Göre Dağılımı

Örneklem Türü	Yüksek Lisans	Doktora	f
Amaçlı Örneklem	5	2	7
Elverişli örnekleme	2	-	2
Ulaşılabilir	2	-	2
Ölçüt	1	3	4
Seçkisiz	3	1	4
Seçkisiz olmayan	1	-	1
Uygun	5	-	5
Belirtilmeyen	19	2	21
Toplam	38	8	46

Tablo 7’de eğitsel dijital oyun konulu lisansüstü tez çalışmalarının örneklem türüne göre dağılımları yer almaktadır. Yürütülen çalışmalarda örneklem türünün belirtilmemesi önemli bir sorundur. Bu çalışmada örneklem türünün belirtilmediği 21 adet çalışma yer almaktadır. En fazla nitel araştırmalarda kullanılan, amaçlı örneklem yöntemi tercih edilmiştir. Araştırma yöntemi olarak en çok kullanılan nicel yöntemdir (Tablo 4). Araştırmacıların şeffaflık ilkesi açısından bu durumu göz ardı etmemesi gereken hususlardandır.

Tablo 8. Lisansüstü Tez Çalışmalarının Örneklem Düzeyine Göre Dağılımı

Örneklem Düzeyi	Yüksek Lisans	Doktora	f
Okul Öncesi	2	2	4
İlkokul	13	5	18
Ortaokul	20	1	21
Yetişkin	4	-	4
Toplam	39	8	47

Tablo 8’de eğitsel dijital oyun konulu lisansüstü tez çalışmalarının örneklem düzeyine göre dağılımları yer almaktadır. Lisansüstü tez çalışmalarında, ilkokul ve ortaokul düzeylerinde diğer gruplara göre daha çok çalışma yapılmıştır. Ayrıca çocukların akademik başarı, tutum, motivasyon, bilişsel gelişimlerini ön plana çıktığı çalışmaların yapıldığı, okul öncesi ve yetişkin düzeylerinde yapılan çalışma sayılarının az olduğu, araştırmaların ortaokul (5., 6., 7., 8. Sınıf düzeyi) düzeyinde yoğunlaştığı görülmektedir.

Tablo 9. Lisansüstü Tez Çalışmalarının Bağımlı Değişkenlere Göre Dağılımı

Bağımlı değişkenler	Yüksek Lisans	Doktora	f
Akademik Başarı	21	1	21
Tutum	6	1	7
Motivasyon	14	-	14
Eleştirel düşünme becerisi	2	-	2
Okuma-anlama becerisi	5	-	-
Problem çözme becerisi	1	1	2
Sağlık farkındalıkları	1	-	1
Kavramsal anlama	1	1	2
Sınıf	3	2	5
Cinsiyet	2	-	2
Gözlem yapma	1	-	1
Kalıcılık	2	-	2
Sözcük dağarcığı gelişimi	2	-	2
Soyut düşünme becerisi	3	1	4
Dijital okuryazarlık	1	1	2
Başarı tahmini	1	1	2
Kullanıcı deneyimi, verimlilik	1	-	1
Toplam	67	9	76

Tablo 9’de eğitsel dijital oyun konulu lisansüstü tez çalışmalarının bağımlı değişkenlere göre dağılımları yer almaktadır. Yüksek lisans tez çalışmalarında akademik başarı en çok tercih edilen bağımlı değişkendir. Ardından sırasıyla motivasyon, tutum ve okuma-anlama becerisi bağımlı değişkenleri kullanılmıştır. Bu alanda öğrenme süreçleri ve öğrencilerin gelişimsel

becerilerini ön plana alan çalışmalar yürütülmüştür. Doktora tez çalışmalarında ise bağımlı değişken sayısı azdır. Bunun nedeni doktora alanında yapılan çalışma sayısının az olması ve doktora çalışmalarının genel olarak spesifik becerilere yönelik konulara odaklanmış olduğundan nitel ya da karma araştırma yöntemleri kullanılmıştır.

Tablo 10. Lisansüstü Tez Çalışmalarının Kurumsal Yaklaşım ve Modellere Göre Dağılımı

Kurumsal Yaklaşım ve Model	Yüksek Lisans	Doktora	f
Dijital oyun tabanlı öğrenme	20	2	22
Bilgisayar destekli öğretim	2	-	2
Oyun temelli öğrenme	5	6	11
Yapılandırmacı öğrenme teorileri	3	-	3
Makine öğrenimi, Derin öğrenme	1	1	2
Argümantasyon temelli öğrenme	2	1	3
Görsel öğrenme teorisi	1	-	1
Harmanlanmış öğrenme	1	-	1
Motivasyon teorileri	13	1	14
Eleştirel düşünme teorileri	2	-	2
Ters yüz öğrenme	1	-	1
Bilişsel gelişim teorileri	5	-	5
Toplam	56	11	67

Tablo 10’da eğitsel dijital oyun konulu lisansüstü tez çalışmalarının kurumsal yaklaşım ve modellere göre dağılımları yer almaktadır. Yüksek lisans tez çalışmalarda en çok dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımı ve motivasyon teorileri tercih edilmiştir. Bu durum eğitsel dijital oyunların öğrencilerin motivasyonun artırılmasında önemli bir role sahip olduğunu göstermektedir. Doktora tezi çalışmalarında oyun temelli öğrenme yaklaşımı tercih edilmiştir. Bu durumun doktora düzeyindeki araştırmaların daha derinlemesine ve akademik bakış açısı gerektiren bir eğilim olduğu, oyun tabanlı öğrenmenin yalnızca eğitsel olarak değil aynı zamanda öğrenme süreçleriyle değerlendirilmesi gereken teorik temellerinin araştırılması açısından kapsamlı bir yaklaşım benimsenmesi gerekir. Bunun yanında 2 adet lisansüstü çalışma derin öğrenme ve makine öğrenimi teorileri ile oluşturulmuştur. Günümüzde eğitim ortamlarında yapay zekanın kullanımı giderek artmaktadır. Bu gibi çalışmaların gelecek çalışmalara zemin hazırlaması beklenebilir.

4. SONUÇLAR ve TARTIŞMA

Eğitsel dijital oyunlarla ilgili Türkiye’de 2014-2024 yılları arasında 37’si yüksek lisans, 8’i doktora olmak üzere toplamda 45 adet lisansüstü çalışma yürütülmüştür. Eğitsel dijital oyun alanında yapılan tez çalışmaları 2020 yılından itibaren artış göstermiş, 2024 yılında ise en çok çalışma yapılmıştır. Çalışma yılının 2020 yılından itibaren artış göstermesi, 2020 yılında ortaya çıkan Covid-19 pandemisinin eğitimde dijitalleşmede pik noktası olarak gösterilebilmektedir. Eğitim ve öğretimin uzaktan yapılması ve öğretmenlerin ders anlatımı sırasında dijital materyallerden yararlanmaları gündelik rutin haline evrilmiştir (Üstün ve Özçiftçi, 2020). Bu alandaki en çok çalışma, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi ve Atatürk Üniversitelerinde yürütülmüştür.

Tez çalışmalarında en çok tercih edilen tematik kod eğitsel dijital oyun tasarımıdır. Eğitsel dijital oyunların, akademik başarı, motivasyon, tutum vb. bağımlı değişken üzerindeki etkisini inceleyen çalışmalar diğer tercih edilen tematik kod alanlarıdır. Tüzün vd. (2009) ve Sabırlı ve Çoklar (2020) yaptıkları çalışmalarda eğitsel dijital oyunların öğretim süreçlerine entegrasyonu ve akademik başarı, motivasyon, tutum vb. değişkenler üzerindeki etkisinin sıklıkla araştırıldığı, *Tablo 9’da* yer alan tablodaki lisansüstü tez çalışmalarının bağımlı değişkenlere göre dağılımlarındaki bulgular ile örtüşmektedir. Literatürde, birçok lisansüstü tez çalışmasında akademik başarı, motivasyon, tutum vb. değişkenlerin pedagojik etkileri üzerine çalışmalar yürütülürken; makine öğrenmesi ve derin öğrenme yöntemlerini kullanan başarı tahmini, dijital okuryazarlık vb. teknolojik yaklaşımlara yer veren çalışmaların sayısı oldukça sınırlıdır. *Tablo 3’de* yer alan lisansüstü tez çalışmalarında ön plana çıkan tematik konuların dağılımında görüldüğü gibi bu alanda yapılmış olan çalışma, bu alandaki yapay zekâ destekli disiplinler arası yenilikçi konuları literatüre dahil edilmesi bakımından katkı sunmaktadır. Ayrıca, tematik olarak, eğitsel dijital oyunların eğitimde nasıl kullanılabileceği ve hangi becerilerin geliştirebileceği üzerine yapılan lisansüstü çalışmalar ön plana çıkmaktadır. Bu doğrultuda, gelecekteki bilimsel çalışma yürütecek olan araştırmacılara, eğitsel dijital oyunların yalnızca tasarımı ve akademik başarı, tutum, motivasyon, vb. bağımlı değişkenlere değil, aynı zamanda dijital okuryazarlık, problem çözme, eleştirel düşünme becerisi, eğitsel dijital oyunların yapay zekâ destekli sistemlerle entegreli disiplinler arasında, başarı tahmini yapıp öğrenme materyallerini kişileştiren bilişsel ve duyuşsal becerilere uzun vadede öğrenme çıktıları oluşturan araştırma konu alanları tercih edilmelidir (İlkay ve Atik, 2024).

Araştırma yöntemlerinden en fazla nicel yöntem kullanılmıştır. Araştırmacılar, eğitsel dijital oyunların bağımlı değişkenlere göre etkisini en

çok deneysel yöntemlerle incelemiştir. Yüksek lisans tezlerinde araştırma deseni olarak yarı deneysel yöntem, doktora tez çalışmalarında nitel ve tasarım temelli araştırma deseni tercih edilmiştir. Çalışmalar irdelendiğinde, genel anlamda eğitsel dijital oyunların disiplinler arası derslerde öğretim sürecinde araştırmacı tarafından belirlenen değişkenler bağlamında ilişkisinin test edilip, eğitsel dijital oyunların etkililiğinin belirlenmesinde araştırmacılar tarafından yapılan çalışmaların deneysel yöntemlerle yürütülmesi beklenen bir sonuçtur. Deneysel yöntemlerle yapılan araştırmaların öğretim materyali veya etkinliği etkisini ortaya çıkarma çabası vardır (Bacanak, Değirmenci, Karamustafaoğlu ve Karamustafaoğlu, 2011). 21 tane lisansüstü tez çalışmasının örneklem yöntemi belirtilmemiştir. Bu durum şeffaflık ilkesi gereği araştırmacıların dikkat etmesi gereken hususlardandır. Veri toplama araçları arasında başarı testleri, ölçekler ve gözlem/görüşme formlarından yararlanılmıştır. Nicel veri toplama araçlarından ise başarı testlerinden en fazla kullanıldığı belirlenmiştir. Başarı testleri, bireylerin bilişsel özelliklerinin belirlenmesinde kullanılmaktadır (Özmen ve Karamustafaoğlu, 2019). Bu alanda araştırmacıların, veri toplama aracı olarak en çok başarı testlerinin tercih edilmesi, araştırmalarda kullanılan eğitsel dijital oyunların, öğretime etkilerinin araştırılması bağlamında örneklem düzeylerinin akademik başarı ve bilgi düzeylerini ortaya koyma amacıyla olduğu ifade edilebilir (Karamustafaoğlu ve Kılıç, 2020).

Çalışmaların örneklem düzeyleri, ilkökul ve ortaokul düzeylerinde yoğunlaşmıştır. Tez çalışmaları, büyük ölçüde ortaokul düzeyinde öğrenim gören öğrenciler üzerinden gerçekleşmiştir. Bu durum, ortaokul düzeyindeki öğrencilerin bilimsel kavramları zihinsel olarak yapılandırma sürecinde olmaları ve eğitsel dijital oyunların kavramların somutlaştırılmasına imkân tanıyan birçok özelliğinin olması nedeniyledir. Nitekim, Karamustafaoğlu ve Kılıç (2020), ortaokul döneminin öğrenciler için soyut düşünmeye geçiş süreci olması nedeniyle, eğitsel dijital oyunların bu yaş grubunda tercih edilebildiğini ifade etmektedirler. Bunun yanında, okul öncesi ve yetişkin düzeyinde sınırlı sayıda çalışmanın yapıldığı görülmüştür.

Tez çalışmalarında kuramsal yaklaşım ve model olarak, en fazla dijital oyun tabanlı öğrenme ve motivasyon teorileri tercih edilmiştir. Bu durum eğitim ortamlarında disiplinler arası eğitsel dijital oyun kullanımının öğrenenlerin öğrenme esnasında motivasyonlarını arttırmadaki etkisini göstermektedir. Chen (2017) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, eğitsel dijital oyunların öğrenme motivasyonu ve akademik başarı üzerinde olumlu etkiler yarattığı belirlenmiştir. Bu doğrultuda mevcut çalışmanın bulguları da benzer şekilde eğitsel dijital oyunların öğrencilerin motivasyon düzeylerini artırarak başarılarını desteklediğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, son yıllarda lisansüstü çalışmalarda ise yapay zekâ temelli, derin öğrenme ve makine öğrenimi yaklaşımlarının kullanılması dikkat çekicidir. Yapay zeka temelli

uygulamaların, her öğrencinin bireysel ihtiyaçlarına uygun öğrenme materyalleri ve yöntemleri sunması, geleneksel eğitim sistemindeki uygulama zorluğu ve maliyetini azaltarak, motivasyonu arttırıp, aktif katılıma teşvik etmektedir (Keser, Kaleci ve Erdoğan, 2025) Bu durum, yapay zekanın gelecekte eğitim ortamlarında kullanımının artacağını ve yeni teknoloji tabanlı öğrenme materyallerinin oluşturulması hususlarında katkıları olacağı ve bu alandaki akademik çalışmaların artacağı göz ardı edilemez.

5. ÖNERİLER

Bu araştırma bulguları, Türkiye’de eğitsel dijital oyunlar alanında yapılan lisansüstü tezlerin çoğunlukla nicel yöntemlerle yürütüldüğünü ve bazı sınırlılıklar taşıdığını ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda, yöntemsel olarak nitel ve karma yöntemlerin seçilmesi ayrıntılı raporlar sunması ile bu sınırlılıkları ortadan kaldırabilmesi sebebiyle önerilebilir. Ayrıca, çalışmaların genellikle ilkokul ve ortaokul düzeylerinde yoğunlaştığı göz önüne alındığında, okul öncesi, lise ve yetişkin düzeylerinde yeni yapılacak araştırmaların artırılması eğitsel dijital oyunların öğrenenlere sunduğu katkı alanının genişlemesine katkı sağlayabileceği öngörüldüğünden öneri olarak sunulabilir.

Tezlerde en çok akademik başarı, tutum ve motivasyon değişkenlerine odaklanıldığı görülmektedir. Bu nedenle, gelecekteki araştırmaların eleştirel düşünme, problem çözme, dijital okuryazarlık ve yaratıcılık gibi 21. yüzyıl becerilerini içermesi önerilmektedir. Ayrıca, yapay zekâ, makine öğrenimi ve derin öğrenme yaklaşımlarının eğitsel dijital oyunlara entegrasyonu, alanda yenilikçi ve disiplinler arası bir bakış açısı kazandırabilmesi sebebiyle bu konu alanlarında çalışmaların yürütülmesi önerilebilir.

Uygulama boyutunda ise öğretmen adayları için oyun tasarımı ve teknoloji entegrasyonu odaklı eğitimlerin artırılması teknolojinin etkin kullanılması konusundaki becerilerini artırabilir. Politika düzeyinde ise üniversiteler, araştırma merkezleri ve kamu kurumları arasında ortak araştırma geliştirme projelerinin desteklenmesi ve ulusal-uluslararası araştırma eğilimlerinin karşılaştırılması önerilebilir.

KAYNAKÇA

- Akgündüz, D. (2019). Fen ve Matematik eğitiminde teknolojik yaklaşımlar, öğrenme modelleri ve yöntemler. *Devrim Akgündüz (Ed). Fen ve Matematik Eğitiminde Teknolojik Yaklaşımlar*, 1-23. <https://www.aydin.edu.tr/tr-arastirma/arastirmamerkezleri/stem/Documents/Fen%20ve%20Matematik%20E%C4%9Fite%20Tecnolojik%20Yakla%C5%9F%C4%B1mlar%20%C3%96grenme%20Modelleri%20ve%20Y%C3%B6ntemler.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Alan, D. (2017). *Dijital oyun tabanlı yaklaşım ile yazılım geliştirme öğretimi* [Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi]. Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Arslan, K. & Çoştı, F. (2022). Eğitimin vazgeçilmez parçası dijital oyunlar: Lisansüstü tezlere ait bir sentez çalışması. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (54), 1329-1359. <https://dergipark.org.tr/en/pub/deubefd/issue/74372/1169883> sayfasından erişilmiştir.
- An, Y. & Bonk, C. J. (2009). Finding that special place: Designing digital game-based learning environments. *TechTrends*, 53(3), 43-48. <https://doi.org/10.1002/jrsm.12> sayfasından erişilmiştir.
- Bacanak, A., Değirmenci, S., Karamustafaoğlu, S., & Karamustafaoğlu, O. (2011). E-dergilerde yayınlanan fen eğitimi makaleleri: yöntem analizi. *Türk Fen Eğitimi Dergisi*, 8(1), 119- 132.
- Chen, Y. C. (2017). Empirical study on the effect of digital game-based instruction on students' learning motivation and achievement. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3177-3187.
- Cop, M.R., & Kablan, Z. (2018). Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(1), 52-71. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kuje/issue/37623/422759> sayfasından erişilmiştir.
- Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of games-based learning environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23-28. doi.org/10.1080/15391523.2007.10782494 sayfasından erişilmiştir.
- İlkay, D., & Atik, A. D. (2024). Fen bilimleri dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının 6. sınıf öğrencilerinin motivasyonlarına ve akademik başarılarına etkisi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi* (59), 1-26. <https://doi.org/10.53444/deubefd.1295182>
- Karamustafaoğlu, O., & Kılıç, M. F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (40), 1-25. <https://doi.org/10.33418/ataunikkefd.730393> sayfasında erişilmiştir.
- Keser Ateş, S., Kaleci, F., & Erdoğan, A. (2025). Artificial intelligence in education: a bibliometric analysis. *Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(1), 14-36. <https://dergipark.org.tr/en/pub/akef/issue/89871/1557557> sayfasından erişilmiştir.
- Mazman, S. G., & Usluer, Y. K. (2011). Bilgi ve iletişim teknolojilerinin öğrenme- öğretme süreçlerine entegrasyonu: Modeller ve göstergeler. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 1(1), 62-79. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/etku/issue/6274/84241> sayfasından erişilmiştir.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> sayfasından erişilmiştir.

Prensky, M. (2007). Digital game-based learning. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21. <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch3-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf> sayfasından erişilmiştir.

Sabırlı, Z. (2018). *Dijital eğitsel oyunların eğitiminde kullanımının farklı değişkenler açısından incelenmesi* (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Sabırlı, Z.E., & Çoklar, A.N., (2020). The effect of educational digital games on educational digital games on education, motivation and attitudes of elementary school students against course Access. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*. 12(4),326-338. <https://doi.org/10.18844/wjet.v12i4.5142> sayfasında erişilmiştir.

Shaffer D.W., Squire, K., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), 104-111. <https://doi.org/10.1002/jrsm.12> sayfasından erişilmiştir.

Şahin, M. (2015). *Oyunlaştırılmış oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin fen bilimleri dersi başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi* (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Tüzün, H., Yılmaz-Soylu, M., Karakuş, T., İnal, Y. & Kızılkaya, G. (2009). The effects of computer games on primary school students’ achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education*, 52(1), 68-77. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131508000985> sayfasından erişilmiştir.

Üstün, Ç., & Özçiftçi, S. (2020). Covid-19 pandemisinin sosyal yaşam ve etik düzlem üzerine etkileri: bir değerlendirme çalışması. *Anatolian Clinic Journal of Medical Sciences*,25(1) 142-153. <https://doi.org/10.21673/anadoluklin.721864> sayfasından erişilmiştir.

Whitton, N. (2009). *Learning with digital games: A practical guide to engaging students in higher education*. Routledge. https://www.researchgate.net/publication/41125153_Learning_with_Digital_Games_A_Practical_Guide_to_Engaging_Students_in_Higher_Education sayfasından erişilmiştir.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). Sosyal Bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Ankara: Seçkin Yayıncılık*.

Yurdaöz, E., & İletir, H. (2023). Eğitim öğretim sürecinde dijital oyun kullanımı: Sistematik bir derleme çalışması. *Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(2), 286-316. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/neueefd/issue/80951/1293342> sayfasından erişilmiştir.