

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN GELENEKSEL OYUN VE DİJİTAL OYUN ALGILARININ İNCELENMESİ: KARŞILAŞTIRMALI METAFOR ÇALIŞMASI

Zekihan HAZAR¹, Gönül TEKKURŞUN DEMİR², Hasan DALKIRAN³

¹Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu, Niğde,
²Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Ankara, ³Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Uşak

Geliş Tarihi: 25.05.2017

Kabul Tarihi: 18.08.2017

Öz: Bu araştırmanın amacı; ortaokul öğrencilerinin “geleneksel ve dijital” oyunlara yönelik algılarının metaforlar (mecazlar) aracılığıyla incelenmesidir. Bu çalışmada araştırma modellerinden nitel araştırma modeli benimsenmiştir. Araştırma deseni olarak karşılaştırmalı metafor (mecazlar yoluyla veri toplama) deseni kullanılmış, örneklem seçiminde amaçlı örnekleme yöntemi benimsenmiştir. Bu doğrultuda araştırmanın çalışma grubunu Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı olan Nihat Dülgeroğlu Ortaokulunda 2016-2017 eğitim öğretim döneminde öğrenim gören 150 (5., 6., 7. ve 8. sınıf) öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubunda yer alan öğrencilerden geleneksel oyun ve dijital oyunlarla ilgili metaforlar yazmaları istenerek devamında bunları açıklamalarını yazmaları istenmiştir. Elde edilen veriler içerik analizi yöntemine göre analiz edilmiştir. Yapılan analiz sonucuna göre hem geleneksel hem de dijital oyunlara yönelik oluşturulan benzer temalar; Duyuşsal imgeler, Olumsuz imgeler, Mücadele imgeleri, Birey imgeleri, Sağlık imgeleri, Motivasyon imgeleri, Doğa imgeleri, Zaman imgeleri, Değer yükleme imgeleri ve Soyut imgeler olmak üzere on tema oluşturmuştur. Farklılaşan temalar ise geleneksel oyunlarda; Milli imgeler, Eğitim imgeleri olarak görülürken, dijital oyunlarda; Şiddet imgeleri, Bağımlılık imgeleri, Doğaüstü güç imgeleri ve Teknoloji imgeleri olarak belirlenmiştir. Katılımcıların, dijital oyunları birçok olumsuz ifade ile özdeşleştirmiş olması, dijital oyunlar ile geleneksel oyunlar arasındaki en önemli farklılaşma noktası olarak karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel oyunların yararları yönünde daha çok metafor kullanılırken, dijital oyunların zararlı sonuçlarına yönelik metaforların daha çok kullanılması ve bu metaforların bilimsel araştırma sonuçları ile paralellik göstermesi bu problemlerin çözümüne yönelik yapılacak araştırmalara yol gösterici bir nitelik taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun1, Geleneksel Oyun2, Metafor3, Algı4

INVESTIGATION OF THE TRADITIONAL GAME AND DIGITAL GAMES PERCEPTIONS OF MIDDLE SCHOOL STUDENTS: COMPARATIVE METAFOR STUDY

Abstract: The aim of this study investigation of traditional game and digital games perceptions of middle school students by comparative metaphor study. In this study, qualitative research model was adopted from research models. As a research design, comparative metaphor (data gathering through metaphor) design was used and for the sampling selection purpose sampling method was adopted. The study group is composed of 150 (5th, 6th, 7th and 8th grade) students studying in Uşak-Nihat Dülgeroğlu Secondary School during the 2016-2017 education period. Students in the studying group were asked to write metaphors about traditional games and digital games, and they were then asked to write explanations of these metaphors. The obtained data were analyzed according to the content analysis method. According to the analysis result, similar themes are created for both traditional and digital games; There are ten themes: Affective, Negative, Struggle, Individual, Health, Motivation, Nature, Time, Value, and Abstract. The different themes are traditional games; National images and Educational images, in digital games; Violence, Addictive, Supernatural power and Technology images. The fact that the participants identify digital games with many negative expressions is the most important point of difference between digital games and traditional games. Metaphor for the harmful consequences of digital games has been used more often, while more metaphors have been used towards the benefits of traditional games, and the fact that these metaphors are in parallel with the scientific research results leads to the search for solutions to the living problems.

Key Words: Digital Game1, Traditional Game2, Metaphor3, Play3, Perception4

GİRİŞ

Oyun, insanlık tarihi kadar eski olan, insanlık kültür ve medeniyetinin şekillenmesinde büyük rol oynayan önemli bir olgudur. Öyle ki ilk zamanlarda basit bir taklit etme davranışı olarak ortaya çıkan bu olgu, zaman içerisinde inanç, savaş, sanat gibi birçok önemli yaşam ritüelinin bir parçası haline gelmiştir. Oyuna yüklenen anlam ve verilen değer medeniyetin-kültürün bir yansıması olmuştur. Bununla birlikte değişen ve gelişen insanlık da oyun olgusunu aynı şekilde etkileyip şekillendirmiştir. İnsanlık özellikle son yüz yıllık süreçte teknolojik olarak önemli gelişmeler kaydetmiştir. Başlarda mekanik icatlarla insan yaşamına giren teknoloji günümüzde yerini dijitalleşmeye bırakarak sanal bir dünyanın kapısını açmıştır. Bir diğer açıdan; günümüz dünyasında teknoloji, insanoğlunun temel yaşam kaynaklarından birisi haline gelmiştir. Öyle ki; eğitimden sağlığa, ulaşımdan iletişime ve eğlenceye varıncaya kadar bütün yaşam alanlarını etkisi altına almış durumdadır. Teknoloji insan yaşamına olumlu yönde birçok katkı sunarken aynı zamanda birçok olumsuzluğu da beraberinde getirmektedir. Bu olumsuzlukların başında ise hareketsiz-pasif yaşam tarzı yer almaktadır. Bunun sonucu olarak insan düşünce ve davranışları değişmekte ve günlük hayattaki birçok yaşam pratiği de buna göre şekillenmektedir. Temel yaşam pratiklerinden birisi olan oyunlar da bu etki ve değişimden payını almaktadır.

Gerek dijital oyunlar gerekse geleneksel oyunlar, oyunun tanımı ve temel yapısal özellikleri açısından benzerlik gösterirler. Farklılaşan temel öğeler, oynanan oyunların alanı, oyuncu sayısı, oyun araç-gereçleri ve oyun biçimi ve içeriği yönünden farklılaşmasıdır.

Geleneksel oyun; bireylerarası iletişim temelli, fiziksellığe ve yaratıcılığa dayanan oyunlardır. Postman'a göre çocuk, o anda bulunan yer ve araçları kullanarak eğlenmek amacıyla oynamaktadır (Yengin, 2012). Geleneksel oyunlar daha çok fiziksel aktivitenin ön planda olduğu, oyuncuların oyunun kurallarına, alanına, süresine, oyuncu sayısına ve en önemlisi oyun araçlarına müdahale ederek, oyunu özgürce kendilerine göre uyarladıkları oyunlardır. Burada en önemli nokta ise, yaratıcılığın, bireyler arası iletişimin ve oyun kurmanın ön planda olmasıdır. Bu yönleri ile geleneksel oyunlar özellikle çocukların fiziksel, zihinsel, sosyal ve duyuşsal gelişimlerine önemli katkılar sunmaktadır.

Dijital oyun, monitör, fare, klavye ya da joystick gibi arabirimlerin bilgisayar yazılımları ile etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünüdür (Günay'dan akt. Kayalı, 2011). Dijital oyun, çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan oyunlardır (Çetin, 2013). Çeşitli yazılımlarla programlanan ve çeşitli teknolojileri kullanan bu oyunlar, kullanılan teknolojiye göre dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak sınıflandırılmaktadırlar (Gökçeşlan ve Durakoğlu, 2014). Oyuncu tek başına (single player) yapay zekâya karşı veya çoklu oyuncu modunda (multi player) birbirlerine karşı oynayabilirler (Bozkurt, 2014). Bu oyunların, zihinsel gelişim başta olmak üzere çocuk gelişimine katkıları noktasında birçok bilimsel araştırma vardır. Özellikle stratejik düşünebilme, hızlı ve doğru karar verebilme ve problem çözme gibi yeteneklerin kazanılmasında dijital oyunlar önemli bir araçtır. Ancak bu oyunların yapısı gereği saatlerce masa başında oturulması, gelişim döneminde bulunan çocukların iskelet, kas, dolaşım ve solunum sistemleri başta olmak üzere birçok olumsuz fizyolojik sonuçları olduğu, insanları sosyal hayattan kopararak bireyler arası iletişimi engellediği ve özellikle şiddet içerikli oyunların oyuncularını uzun dönemde şiddete yatkın bireyler haline dönüştürdüğü yapılan araştırmalarla ortaya konulmuştur. Buna ek olarak en önemli sorunların başında ise bu oyunların, bir davranış bağımlılığı türü olan "dijital oyun bağımlılığı" gibi önemli bir soruna yol açmasıdır (Gentile ve Anderson, 2006; Lieberman ve ark., 2009; Griffiths ve Meredith, 2009; İşçibaşı, 2011; Şahin ve Tuğrul, 2012; Arslan ve ark., 2014; Aydoğdu-Karaaslan, 2015).

Geçmişte oyunlar sıklıkla kapalı olmayan (oyun parkı, sokaklar vb.) mekânlarda arkadaşlarıyla etkileşim halinde gerçekleşirken, günümüzde teknolojinin gelişimiyle birlikte özellikle de bilgisayar ve internetle birlikte artık kapalı ve sanal ortamlarda, sanalortamdaki kişilerle oynamaya başlanmıştır (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008). Yakın geçmişe kadar park alanlarında, sahalarda, sokaklarda ve hatta kahvehanelerde oynanan hemen her türlü oyun, artık evlerde, ofislerde, internet kafelerde ve play station salonlarında oynamaktadır. Pek çok alanda sanal hale gelen yaşantılarımızdan oyunlar da nasibini almıştır (Kaya, 2013).

Oyun, çocukların dünyasının ayrılmaz bir parçasıdır. Bu yönü ile geleneksel anlamda sokak oyunları çocukların sosyal yaşamlarının bir parçasıdır.

Fiziksel ve sosyal anlamda çocukların gelişimlerine katkıda bulunmaktadır. Diğer yandan, özellikle internet ve mobil teknolojilerin söz sahibi olduğu günümüz dijital dünyasındaki oyunlara özellikle fiziksel ve sosyal yönden eleştiriler getirilmektedir. Bağımlılık gibi çok önemli bir sorunu da beraberinde taşıyan bu tür oyunlara getirilen en önemli eleştirilerden bazıları da geleneksel oyunlara oranla bu oyunların çocukların fiziksel, zihinsel ve sosyal gelişimlerini olumsuz etkilemesidir (Torun, Akçay ve Çolaklar, 2015).

Algılama, bilişsel bir süreç olup, göze, kulağa ve diğer alıcılara gelen uyarıcılara anlam verilip yorumlanması şeklinde tanımlanabilir. Algının amacı ise, duyuyla elde edilen bilgileri bazı bilişsel öğelerle eşleştirmek ve evrendeki olguları anlayabilmektir (Frostig ve Maslow'dan Akt. Akaroğlu ve Dereli, 2012). Çocuk yaşayabilmek için gerekli tüm davranışları algılarından edindiği bilgiler çerçevesinde öğrenmektedir. Bu bilgiler yalnızca nesnelere algılamakla değil, diğer insanların davranış çeşitliliğini algılamakla da oluşur (Çakır İlhan, 2007). Çocuklar için en iyi öğrenme yöntemlerinden birisi olan oyunlar, onlara bizzat yaparak-yaşayarak öğrenme fırsatı sağlayarak çevrelerini algılaması ve keşfetmesi açısından önemli bir araç durumundadır. Çocukların en temel yaşam aktivitelerinden birisi olan oyunların çocuklar tarafından nasıl algılandıklarının keşfedilmesi, çocukların iç dünyasının anlaşılması için yol gösterecek bir nitelik taşıyarak yaşanabilecek sorunların da çözümüne de ışık tutacaktır.

Geleneksel oyunların giderek unutulmaya yüz tutması sadece bir kültürün yok olması anlamına gelmemekte, aynı zamanda bu oyunların zihinsel, ruhsal, fiziksel ve sosyal alanlara olan katkısının da yok olması anlamına gelmektedir. Özellikle gelişim döneminde bulunan çocukların her yönden sağlıklı olabilmelerine katkı sağlayan geleneksel oyunlar önemli bir araç durumundadır. Dijital oyunların da özellikle zihinsel aktiviteleri olumlu yönde etkilediği yapılan araştırmalarla kanıtlanmıştır. Ancak; "dijital oyun bağımlılığı" kavramının her geçen gün daha fazla tartışıldığı ve özellikle çocukların en önemli risk grubunu oluşturduğu da göz önüne alınacak olursa, çocukların geleneksel oyun ve dijital oyuna yüklediği anlam ve değer keşfedilmesi yaşanan çeşitli problemlerin çözümünde önemli bir dayanak noktası olacaktır. Bu araştırmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin "geleneksel ve dijital" oyunlara yönelik algılarının metaforlar (mecazlar) aracılığıyla incelenmesidir.

MATERYAL VE METOT

Araştırma Modeli

Bu çalışmada araştırma modellerinden nitel araştırma modeli benimsenmiştir. Nitel araştırma; görüşme, gözlem ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Araştırma deseni olarak karşılaştırmalı metafor (mecazlar yoluyla veri toplama) deseni kullanılmıştır. Metaforların nitel veri toplama aracı olarak kullanılabilmesi ve zengin bulgular elde edilebileceği bilinmektedir (Patton, 2002; Yıldırım ve Şimşek, 2005). Metaforlar, sosyal olguları anlamada hem betimleme hem de karşılaştırma araçları olarak kullanılabilir (Silman ve Şimşek, 2006). Metaforlar olguları bir alandan bir diğer alana taşır, gerçeği süzer ve basit bir şekilde tanımlar (Sternan'dan akt. Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Çalışma Grubu

Araştırmanın örneklem seçiminde amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, belirli, sınırlayıcı ve ulaşılması güç bireysel özelliklere sahip bireyler üzerinde yapılması uygun olan bir örnekleme tekniğidir (Erkuş, 2013: 36). Bu doğrultuda araştırmanın çalışma grubunu kent merkezinde yaşayan ve düzenli olarak dijital oyun oynayan Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı olan Nihat Dülgeroğlu Ortaokulunda 2016-2017 eğitim öğretim döneminde öğrenim gören % 54 erkek (n=82), % 46 kız (n=68) öğrenci olmak üzere toplam 150 (5., 6., 7. ve 8. sınıf) gönüllü öğrenci oluşturulmuştur.

Verilerin Toplanması

Metaforların nitel veri toplama aracı olarak kullanılabilmesi ve zengin bulgular elde edilebileceği bilinmektedir (Patton, 2002; Yıldırım ve Şimşek, 2005). Buna göre, çalışma verileri 2017 yılı Ocak ayında yarı yapılandırılmış olan iki metafor formu ile toplanmıştır. Veri toplama formlarının geliştirilmesi sürecinde alan içinden iki (Beden Eğitimi ve Spor), alan dışından bir uzmandan (Türkçe öğretmeni) görüşler alınarak metaforlar oluşturulmuş ve ilk etapta araştırmanın çalışma grubu ile benzer özellikler taşıyan beş kişilik bir çalışma grubu ile pilot uygulama gerçekleştirilmiştir. Bu uygulama

soucunda metaforların pilot çalışma grubu tarafından oldukça iyi düzeyde anlaşıldığı görülmüş ve asıl çalışmanın yapılmasına karar verilmiştir. Formlar, katılımcılar tarafından 20 dakikada doldurulmuştur. Buna göre “Dijital oyunu benzetiyorum çünkü...../Geleneksel oyunu..... benzetiyorum çünkü.....” şeklinde formlar hazırlanmıştır. Katılımcılardan “dijital oyun” ve “geleneksel oyun” olgularını kendi fikirleri doğrultusunda başka olgulara benzetmeleri, çünkü kavramından sonra da yaptıkları benzetmelerin nedenini mantık çerçevesinde açıklamaları istenmiştir. Katılımcıların benzetmeleri ve çünkü kavramına verdikleri açıklamaların bulunduğu bu formlar birer belge ve doküman olarak araştırmanın veri kaynağını oluşturmuştur.

Verilerin Analizi

Elde edilen veriler içerik analizi yöntemine göre analiz edilmiştir. Verilerin analizinde “kodlama” yoluna gidilerek, kodlardan anlamlı temalara ulaşılmıştır. İçerik analizi, insanların söyledikleri ve yazdıklarının açık talimatlara göre kodlanarak nicelleştirilmesi (sayısallaştırılması) sürecidir (Patton, 2014). Bu süreçte, alan içinden uzman görüşleri alınarak kodların temalarla anlamlı bir bütün oluşturup oluşturmadığı noktasında değerlendirmeler yapılmıştır. Buna göre, katılımcılar tarafından oluşturulmuş olan metaforların tek tek listelenerek yazılmış, anlamsız veya bütünlüğü oluşturmayan veriler çalışmaya dahil edilmemiştir. Daha sonra katılımcılardan elde edilen veriler tema, kategori ve alt kategori şeklinde gruplandırılarak hazırlanmıştır. Son olarak katılımcıların metafor sayısı hesaplanarak frekans olarak verilmiştir. Frekans hesaplama aşamasını takiben araştırmanın

Tablo 1. Duyuşsal İmgeler

BENZER METAFORLAR						
GELENEKSEL OYUN			DİJİTAL OYUN			
Temalar	Kodlar	f	Temalar	Kodlar	f	
Duyuşsal İmgeler	Heyecan	6	Duyuşsal İmgeler	Heyecan	2	
	Mutluluk	4		Mutluluk	1	
	Keyif	1		Tutku	1	
	Rahatlamak	1		Huzur	1	
	Huzur	1		Rahatlamak	1	
	Korkusuzluk	1				
	Zevk alma	1				
	Sevinç	1				
	İstek	1				
	Hissetmek	1				
Önemsemek	1					
Toplam		19	Toplam		6	

Tablo 1. İncelendiğinde; katılımcıların duyuşsal imgeleri kullanarak hem geleneksel oyunu hem de dijital oyunu açıklamaya çalıştıkları görülmektedir. Geleneksel oyunda

güvenirliğini sağlamak amacıyla araştırmacıların yapmış olduğu analiz sonuçları; Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi ve Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi’nde görev yapan uzman kişilerce incelenmiş, eleştirilmiş ve onaylanmıştır. Daha sonra, çalışmanın dışındaki iki araştırmacı ile çalışmayı yürüten araştırmacıların kendi kategori ve alt kategorileri karşılaştırılmış. Karşılaştırmalarda görüş birliği ve görüş ayrılığı sayıları belirlenerek araştırmanın güvenilirliği Miles ve Huberman’ın (1994) önerdiği güvenilirlik formülü ile (Güvenirlik = Görüş Birliği/ (Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı) × 100) hesaplanmıştır. Yapılan analiz sonucunda güvenilirlik oranı %94 olarak bulunmuştur. Bir diğer güvenilirlik yöntemi olarak, katılımcıların metaforlarını mecazları açıklamak için kullandıkları ifadelere yer verilerek doğrudan alıntılar yapılmıştır.

BULGULAR

Analiz sürecinin sonunda veriler benzerlik ve farklılıklara göre anlamlı temalara ayrılmış ve tablolar haline dönüştürülmüştür. Yapılan analiz sonucuna göre hem geleneksel hem de dijital oyunlara yönelik oluşturulan **benzer temalar**; *Duyuşsal imgeler, Olumsuz imgeler, Mücadele imgeleri, Birey imgeleri, Sağlık imgeleri, Motivasyon imgeleri, Doğa imgeleri, Zaman imgeleri, Değer yükleme imgeleri ve Soyut imgeler* olmak üzere on tema oluşturmuştur. **Farklılaşan temalar** ise geleneksel oyunlarda; *Milli imgeler, Eğitim imgeleri* olarak görülürken, dijital oyunlarda; *Şiddet imgeleri, Bağımlılık imgeleri, Doğaüstü güç imgeleri ve Teknoloji imgeleri* olarak belirlenmiştir.

Tablo 2. Olumsuz İmgeler

BENZER METAFORLAR					
GELENEKSEL OYUN			DİJİTAL OYUN		
Temalar	Kodlar	f	Temalar	Kodlar	f
Olumsuz İmgeler	Can sıkıntısı	7	Olumsuz İmgeler	Sıkıntı	5
	Kereviz	1		Gereksiz eşya	3
				Saçmalık	2
				Zaman kaybı	1
		Hissiz bir aptal		1	
		Zaman öldürücü		1	
		Esirlik		1	
		Zaman harcamak		1	
		Amaçsızlık		1	
		İsraf		1	
		Kötü insan		1	
		Tuzak		1	
		Engel		1	
		Eğlenmemek		1	
	Toplam	8	Toplam	21	

Tablo 2. İncelendiğinde geleneksel oyunda toplam 2 metaforun kullanıldığı, dijital oyunda ise toplam 14 metaforun kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 3. Mücadele İmgeleri

BENZER METAFORLAR					
GELENEKSEL OYUN			DİJİTAL OYUN		
Temalar	Kodlar	f	Temalar	Kodlar	f
Mücadele İmgeleri	Spor	6	Mücadele İmgeleri	Kahramanlık	9
	Kahramanlık	1		Macera	3
				Rekabet	1
	Toplam	7	Toplam	13	

Tablo 3. İncelendiğinde; geleneksel oyunda toplam 2 metaforun kullanıldığı, dijital oyunda ise toplam 3 metaforun kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 4. Sağlık İmgeleri

BENZER METAFORLAR					
GELENEKSEL OYUN			DİJİTAL OYUN		
Temalar	Kodlar	f	Temalar	Kodlar	f
Sağlık İmgeleri	Fayda	5	Sağlık İmgeleri	Göz bozan	3
	İlaç	2		Boyun tutulması	1
	Sağlık	2		Rekabet	1
	Vitamin	2			
	Ruh ilacı	1			
	Stres ilacı	1			
	Çocuk gelişimi	1			
	Toplam	14	Toplam	5	

Tablo 4. İncelendiğinde; geleneksel oyunda toplam 7 metaforun kullanıldığı, dijital oyunda ise toplam 3 metaforun kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 5. Motivasyon İmgeleri

BENZER METAFORLAR					
GELENEKSEL OYUN			DİJİTAL OYUN		
Temalar	Kodlar	f	Temalar	Kodlar	f
Motivasyon İmgeleri	Eğlenmek	30	Motivasyon İmgeleri	Sıkıntı giderici	10
	Komedi	2		Zevk almak	5
	Sıkıntı giderici	1		Stres giderici	1
	Futbol topu	1		Ödül	1
				Hobi	1
		Komedi		1	
		Rekabet		1	
	Toplam	34		Toplam	20

Tablo 5. İncelendiğinde; geleneksel oyunda toplam 4 metaforun kullanıldığı, dijital oyunda ise toplam 7 metaforun kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 6. Doğa ve Zaman İmgeleri

BENZER METAFORLAR					
GELENEKSEL OYUN			DİJİTAL OYUN		
Temalar	Kodlar	f	Temalar	Kodlar	f
Doğa İmgeleri	Temiz hava	1	Doğa İmgeleri	Bulut	1
	Ay tutulması	1		Kuş	1
	Doğa	1			
		Toplam	3		Toplam
Zaman imgeleri	Eski	8	Zaman İmgeleri	Gelecek	5
	Geçmiş	1			
		Toplam	9		Toplam

Tablo 6. İncelendiğinde; geleneksel oyunda toplam 3 metaforun kullanıldığı, dijital oyunda ise toplam 7 metaforun kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 7. Değer İmgeleri

BENZER METAFORLAR					
GELENEKSEL OYUN			DİJİTAL OYUN		
Temalar	Kodlar	f	Temalar	Kodlar	f
Değer İmgeleri	Arkadaşlık bağı	6	Değer İmgeleri	Eğlence aracı	23
	Gerçek hayat	6		Hayat	10
	Özgürlük	2		Dünya	1
	Nefes	1		Sadakat	1
	Yaşanılabilir hayal	1		Joker	1
	Hobi	1		Ayna	1
				Kutu	1
		Eğlence merkezi		1	
	Toplam	17		Toplam	39

Tablo 7. İncelendiğinde; geleneksel oyunda toplam 6 metaforun kullanıldığı, dijital oyunda ise toplam 8 metaforun kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 8. Milli ve Soyut İmgeler

FARKLILAŞAN METAFORLAR					
GELENEKSEL OYUN			DİJİTAL OYUN		
Temalar	Kodlar	f	Temalar	Kodlar	f
Milli İmgeler	Türkiye	1	Soyut İmgeler	Hayal	5
	Ülkem	1		Rüya	2
	Gelenek	1		Hayal dünyası	1
				Mantık	1
		Hayal gücü		1	
		Zeka		1	
	Toplam	3	Toplam	11	

Tablo 8. İncelendiğinde; geleneksel oyunda toplam 3 metaforun kullanıldığı, dijital oyunda ise toplam 6 metaforun kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 9. Eğitim ve Bağımlılık İmgeleri

FARKLILAŞAN METAFORLAR					
GELENEKSEL OYUN			DİJİTAL OYUN		
Temalar	Kodlar	f	Temalar	Kodlar	f
Eğitim İmgeleri	Danışmak	1	Bağımlılık İmgeleri	Bağımlılık	12
	Eğitmek	1		Hastalık	2
	Öğrenmek	1		Uyuşturucu	1
				Sürüklenmek	1
		Kaybolmak		1	
		Oyalanmak		1	
		Doymamak		1	
	Toplam	3	Toplam	19	

Tablo 9. İncelendiğinde; geleneksel oyunda toplam 3 metaforun kullanıldığı, dijital oyunda ise toplam 7 metaforun kullanıldığı görülmektedir.

Tablo 10. Doğa Üstü Güç ve Teknoloji İmgeleri

FARKLILAŞAN METAFORLAR (DİJİTAL OYUN)		
Temalar	Kodlar	f
Doğa üstü güç imgeleri	Canavar	1
	Uzaylı	1
	Ruh	1
	Sihir	1
	Toplam	4
Teknoloji imgeleri	Robot	1
	Avatar	1
	Zaman makinası	1
	Animasyon	1
	Maket	1
Toplam	5	

Tablo 10. incelendiğinde; dijital oyunda toplam 9 metaforun kullanıldığı görülmektedir

TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırmanın bu bölümünde elde edilen bulgular benzer metaforlar ve farklılık gösteren metaforlar temelinde tartışılmıştır.

Tablo 1. İncelendiğinde; katılımcıların duyuşsal imgeleri kullanarak geleneksel ve dijital oyunları açıklamaya çalıştıkları görülmektedir. “*Heyecan,*

mutluluk, keyif ve huzur“ gibi metaforların her iki oyun türünü açıklamada yoğun olarak kullanılması dikkat çekmektedir. Örneğin katılımcı N. T: *Oyun oynamak benim için mutluluk ve keyif demektir. Çünkü hem geleneksel oyun hemde dijital oyunlar çok eğlenceli bence.* Oyunun yapısal özellikleri göz önüne alınacak olursa, oyuncuların oyun oynarken birtakım duyguları üst düzeyde yaşamaları

bu metaforların sıklıkla kullanılmasını açıklayabilir. Oyun çocuğun duygu düzenlemesi açısından mükemmel bir araçtır. Bu düzenleme işlevi ebeveyn ve çocuk arasındaki ilişkiyi etkileyen sosyal oyun davranışı aracılığıyla bebeklerde bile belirgindir (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2014). Mutluluk, sevinç, acı, acıma, korku, kaygı, dostluk, düşmanlık, kin, nefret, sevgi, sevmeyi sevilme, güven duyma, bağımlılık, bağımsızlık, ayrılık gibi pek çok duygusal tepkiyi çocuk oyun yolu ile öğrenmektedir (Doğanay'dan akt. Pehlivan, 2012).

Tablo 2. incelendiğinde katılımcıların, gerek geleneksel oyunu gerekse dijital oyunu "*Olumsuz imgeler*" kullanarak açıklamaya çalıştıkları görülmektedir. Öne çıkan metaforlardan olan "*can sıkıntısı ve sıkıntı*" metaforları her iki oyun türü için de kullanılmaktadır. Ancak burada dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan birisi geleneksel oyuna yönelik kullanılan "*can sıkıntısı*" metaforunun açıklanmaya çalışıldığı ifadelerdir. Katılımcı K.C: *Hep apartmanın önünde oynuyoruz başka bir yere gidemiyoruz o yüzden can sıkıntısı veriyor bana...* şeklindeki ifadeyi kullanmaktadır. Bu ifadeden çıkarılabilecek en önemli sonuç ise; yaşanan hızlı ve çarpık kentleşme sonucu her geçen gün şehirlerdeki açık oyun alanlarının yok olması ve bunun sonucu olarak çocukların ev veya apartman gibi sınırlandırılmış dar alanlara mahkum edilmesidir. Örneğin araştırmacılar, geçmişte oyunların açık oyun alanlarında, parklarda, sokaklarda çocukların birbirleri ile etkileşim halinde oynadıklarını ancak günümüzde bu oyun alanlarının yok olduğunu hatta geleneksel oyun kavramının zihinlerden silinmeye başladığını ve bunun tam tersi olarak çocukların artık evlerde, internet kafelerde ve bunun gibi yapay oyun alanlarında oynamayı sürdürdüklerini ifade etmektedirler (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008; Kıran, 2011; Kaya, 2013). Bu yola noktadan hareketle çocukların sportif, sanatsal, kültürel ve sosyal aktivitelerden yoksun olmasının onları dijital oyun oynamaya iten en önemli faktörlerden olduğu söylenebilir.

Tablo 3. İncelendiğinde katılımcıların "*Mücadele imgeleri*" üzerinden oyunları değerlendirdikleri görülmektedir. Geleneksel oyunda "*Spor*" metaforunun ön plana çıktığı görülmektedir. Bütün sporların oyunsal bir temele dayandığı ve özellikle fiziksel aktivite içerikli oyunların yapısı gereği birtakım motorik özelliklerin ön planda olması oyun ve spor arasındaki benzerlik ve ilişkinin ortaya konulması açısından önemlidir. Dijital oyunda ise

"*Kahramanlık ve Macera*" metaforlarının ön plana çıktığı görülmektedir. Örneğin katılımcı K.T: *Oyunda kahramanlar var ve canavarları öldürüyorum kahraman oluyorum...* şeklinde metaforu açıklamaya çalışmaktadır. Bu noktadan hareketle, dijital oyunlardaki sınırsız hayal dünyası ve bu hayal dünyası içinde yer alan gerçek üstü varlık ve yeteneklerin sunulması, çocukların gerçek yaşamda yaşayamayacağı birçok başarı ve haz duygusunu yaşamasını sağlamak ve bu da çocukları dijital oyuna iten en önemli faktörler arasında yer almaktadır. Bilgisayar oyunları bireyleri hayal dünyasında yaşatır. Gerçek dünyada yapamadıkları veya imkansız hayal ürünlerini gerçekleştirbildikleri bir ortam sunar. Bireylerin duygularını harekete geçirir, heyecan ve merakını tahrik eder. Bireylere kazanma duygusunu tattırma ve oyuna hakim olabilmeye şansı verir. Bu oyunların sonucu yoktur. Sürekli bir aşama (level) atlanmaktadır. Bu da oyuna olan bağlılığı artırır (Ögel, 2012).

Tablo 4. İncelendiğinde katılımcıların oyunları "*Sağlık imgeleri*" üzerinden açıklamaya çalıştıkları görülmektedir. Geleneksel oyunda "*Fayda, İlaç, Sağlık, Vitamin*" metaforlarını daha yoğun olarak kullanmışlardır. Katılımcı V.E: *Sağlıklı olmak için koşmalıyız, spor yapmalıyız ben geleneksel oyunda hem koşuyorum hem spor yapıyorum bu yüzden geleneksel oyunlar faydalıdır.* Geleneksel oyunların (fiziksel aktivite içerikli oyunlar) başta fiziksel sağlık olmak üzere birçok gelişim alanına önemli katkısı vardır. Katılımcıların, geleneksel oyunun bu yönüne vurgu yapmış olmaları bu noktada bir farkındalık sahibi olduklarını göstermektedir. Hazar (2000), fiziksel hareketlilik içeren oyunlarda çocukların sürekli koşmak, zıplamak, tırmanmak, çekmek, itmek ve boğuşmak gibi hareketleri sergilediklerini ve bunun sonucunda dolaşım ve sindirim sistemi başta olmak üzere birçok sisteme olumlu katkı sağladığını vurgulamaktadır. Oyun, çocukların dünyasının ayrılmaz bir parçasıdır. Katılımcıların dijital oyuna yönelik "*Göz bozan*" metaforunu yoğun olarak kullanmaları yine bu noktada bir farkındalığın olduğunu göstermektedir. Katılımcı D.H: *Bilgisayar ekranına yakından bakınca gözlerimiz bozuluyor dijital oyun oynarken hep yakından bakıyoruz ekrana ve gözlerimiz bozuluyor.* Griffiths ve Meredith (2009), yapılan bilimsel araştırmalar sonucunda, dijital oyunların çocuklar üzerinde fizyolojik birçok etkisinin olduğunu kanıtlandığını ifade etmektedirler. Bu etkiler genel olarak karpal tünel sendromu, göz kuruluğu, baş ve sırt ağrısı,

düzensiz beslenme, kişisel bakım ve temizliğin aksatılması ve uyku bozukluğu gibi sorunlar ortaya çıkmaktadır.

Tablo 5. İncelendiğinde katılımcıların “*Motivasyon imgeleri*” üzerinden oyunları değerlendirdikleri görülmektedir. Geleneksel oyunda “*Eğlenmek ve Komedi*” metaforlarının oldukça yoğun bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Örneğin katılımcı E.P: *Oyun demek benim için komedi demek, eğlenmek demek çünkü oyunun kendisi bir eğlencedir... şeklinde metaforu açıklamaktadır. Dijital oyunda “Sıkıntı giderici ve Zevk almak” gibi benzer metaforların kullanılması dikkat çekmektedir. Örneğin katılımcı K.H: Canım sıkılınca dijital oyun oynuyorum böylece hem de zevkli bir şey...Katılımcıların kullandıkları metaforlar ve bu metaforları açıkladıkları cümleler göz önüne alındığında oyunun temel işlevlerinden olan eğlenme faktörünün ön plana çıktığı görülmektedir. Bu noktadan hareketle hangi türde olursa olsun oyunun salt bir eğlence değeri taşıdığı tartışılmaz bir gerçektir. Akandere (2013), çocuğun oyun yoluyla duygusal tepkilerini denetim altına aldığı, sorunlarından uzaklaştığını, öz güven kazandığını ve en önemlisi sevinç ve haz duygularını yaşayarak eğlence-eğlenme duygusunu yaşamasına yardımcı olduğunu ifade etmektedir.*

Tablo 6. İncelendiğinde; katılımcıların geleneksel ve dijital oyunu “*Doğa ve Zaman*” imgelerini kullanarak açıklamaya çalıştıkları görülmektedir. Burada dikkat çeken en önemli nokta ise geleneksel oyunu geçmişle dijital oyunu ise gelecekle ilişkilendirmiş olmalarıdır. Örneğin katılımcı K.U: *Dijital oyunda uçan arabalar var gelecekte de uçan arabalar olacak, dijital oyunlar gelecek gibidir... Bir diğer katılımcı Z.Z: Geleneksel oyunlarda halk oyunlarında eski kıyafetler giyiyorlar sanki geçmişten gelmişler gibi... Bu noktadan hareketle oyunların çocuklar için geçmiş, bugün ve gelecek arasında bir köprü işlevi gördüğü söylenebilir. Çocukların oyun kavramını sadece gündelik oyunlar ile sınırlı tutmadıklarını halkoyunları gibi folklorik oyunların da oyun kavramı içinde görüldüğü ve buradan hareketle geçmişin bir yansıması olarak değerlendirdikleri görülmektedir. Diğer taraftan dijital oyunlardaki hayal ürünü teknolojilerin gelecek için bir referans alındığı da ayrıca dikkat çekmektedir. Doğu’ya göre oyunlar (2006), türlerin gelişiminde evrimsel bir role sahiptir ve daima sosyal bir görevi yerine getirmişlerdir. Oyunlar kültürün ve gerçeklik algısının bir dışavurum aracı olan en zengin dünyalardır.*

Tablo 7. İncelendiğinde “*Değer imgeleri*” üzerinden; geleneksel oyunda “*Arkadaşlık bağı, Gerçek hayat, Özgürlük*” metaforlarının öne çıktığı görülmektedir. Dijital oyunda ise “*Eğlence aracı ve Hayat*” metaforları yoğun olarak kullanılmıştır. Katılımcıların oyunları gerçek yaşamla ilişkilendirmeleri ve gündelik yaşamda bireyler arası ilişkiler üzerinden açıklamaya çalışmış olmaları oyunların gerçek yaşamın önemli bir parçası olarak algılandığını göstermektedir. Çocuk yaşamında gözlediği anne ile çocuk, baba ile çocuk, öğretmen ile çocuk, anne ile baba gibi toplum içerisinde birden fazla rol üstlenen bireylerin birbirleri ile duygusal ilişkileri ve tepkileri oyunda yaşayabilmekte, bir anenin çocuğu ile duygusal ilişkisini kendi ailesinde gözlemlediği gibi ortaya koyabilmektedir (Pehlivan, 2012).

Tablo 8. İncelendiğinde katılımcıların; geleneksel oyunda “*Milli*” imgeleri kullanarak (*Türkiye, ülkem, gelenek*) metaforlar oluşturdukları görülmektedir. Örneğin katılımcı K.G: *Geleneksel oyun denince akluma ülkem geliyor geleneklerimiz geliyor... şeklinde ifade kullanmıştır. Bu noktadan hareketle geleneksel oyunların çocuklar tarafından milli kültürün bir parçası olarak algılandıkları söylenebilir. Kültür, bir toplumun karakterini oluşturan, zaman içinde var ettiği değerler bütünüdür. Kültürel zenginlik ise o kültürü oluşturan unsurların çeşitliliğine ve ne kadar korunabildiğine bağlıdır. Bu unsurlardan biri olan oyunlar, onları oynayanlar tarafından bizzat korunmuş ve gelecek nesillere aktarılmıştır (Özbakır, 2009). Çocuk oyunlarının eski ritüel, inanç, büyü kalıntılarını incelemek bakımından en iyi kaynak olduğunu ilk defa bir ingiliz kadın, Lady Alice B. Gomme ortaya koymuştur. Ona göre çocuklar büyüklere öykündükleri için onlardan gördüklerini yüzyıllar boyunca tutucu, yaratıcı, saklayıcı güçleri ile günümüze getirmişlerdir (Pehlivan, 2012). Dijital oyunda ise “*Soyut*” imgelerin kullanıldığı ve burada da “*Hayal ve Rüya*” metaforlarının ön plana çıktığı görülmektedir. Dijital oyunların bizatihi bir hayal ürünü olduğu göz önüne alınacak olursa bu metaforların kullanılması dijital oyun kavramını anlam bakımından karşılayan en önemli metaforlar olduğu söylenebilir.*

Tablo 9. İncelendiğinde; geleneksel oyunda “*Eğitim*” imgelerinin kullanıldığı görülmektedir. Oyunların çocuk gelişimine en temel etkilerinden

birisi de öğrenmedir. Oyun çocuğun çevreyi öz-gürce keşfetmesini sağlar. Çocuğun keşfetmekten başka amacının olmadığı ve çocuğun sorunlara çözümler üretmek veya neden-sonuç ilişkisini belirlemek gibi amaçlarının olduğu kurallı oyunlar bilişsel gelişime katkı sağlar. Bilişsel ilerleme çocuğun temel bilgi dağarcığındaki gelişim olarak tanımlanır, nesnelere ve insanlarla kazanılan deneyimlerin sonucunda meydana gelir. Birçok çalışma oyun deneyimi ile çocuğun bilişsel yeteneklerinin gelişimi arasındaki doğru orantıyı desteklemektedir. Bilişsel yetenekler; tanıma, sınıflama, sıralama, gözleme, ayırt etme, tahmin yürütme, sonuç çıkarma, karşılaştırma ve neden-sonuç ilişkisi kurabilme becerilerini kapsar (Aksoy ve Dere-Çiftçi, 2014). Dijital oyunda ise “Bağımlılık” imgelerinin oldukça fazla kullanıldığı ve özellikle “Bağımlılık, Hastalık, Uyuşturucu” metaforlarının ön plana çıktığı görülmektedir. Örneğin katılımcı K.E: *Dijital oyunlar uyuşturucu gibi bağımlılık yapar. Oynamaya başladın mı bırakamazsın. Hastalık gibi bir şey...* Bağımlılık metaforlarının yoğun olarak kullanılması bu konuda katılımcıların bir farkındalık sahibi olduklarını ortaya koymaktadır. Önemli bir davranış bağımlılığı olan dijital oyun bağımlılığı gibi bir sorunun madde bağımlılığı ile ilişkilendirilmiş olması bu sorunun ciddiyetini bir kez daha ortaya koymaktadır. Bu noktada dikkat edilmesi gereken en önemli noktanın, katılımcıların bağımlılık ve dijital oyun arasında bir ilişki kurabilmiş olmalarıdır. Yapılan birçok bilimsel araştırma kontrolsüz bir şekilde dijital oyun oynama davranışının uzun vadede bir bağımlılığa dönüşebileceği, dolayısıyla bağımlı bireyler için gerek zihinsel gerek sosyal ve gerekse duygusal birtakım ciddi sorunlara yol açabileceğini ortaya koymuşlardır. Pallesen ve ark. (2015) video oyunu bağımlılığını, sosyal ve duygusal problemler doğurmasına rağmen aşırı ve takıntılı bir şekilde bilgisayar oyunu (dijital oyun) oynamak ve bireyin bu aşırı durumu kontrol edememesi olarak tanımlamaktadırlar. Dijital oyun bağımlılığı belirtileri ve nörobiyolojik mekanizmaları diğer bağımlılık türleriyle benzerlikler göstermektedir. Yaşamın birçok alanında oluşturduğu olumsuz sonuçlarına rağmen bireylerin oyun oynama davranışını sürdürmesi bu davranış bağımlılığının diğer bağımlılık türleriyle olan benzerliğini ortaya koymaktadır. Bağımlı bireylerin birden bire ortaya çıkan oyun oynama isteği ve huzursuzluk, oyun oynama davranışını kontrol edememe, oyun oynama zamanında ve sıklığında meydana gelen tolerans

artışı gibi benzerlikler buna birkaç örnektir (Müller ve ark. 2014). Zihinde sürekli oyunla meşgul olup, gündelik hayattaki görev ve sorumluluklarını bile ihmal ederek uzun saatler boyunca oyun oynamak oyun bağımlılığıdır. Oyun bağımlılığı, kişinin günlük hayatını ve sosyal yaşamını olumsuz etkileyen bir bağımlılıktır. Dolayısıyla bir kişinin oyun bağımlısı olduğunu söyleyebilmek için kişinin günlük hayattaki davranış değişiklikleri ile sosyal yaşamındaki etkileri gözlemlemek gerekir. Bir kişinin uzun süreler oyun oynaması onun oyun bağımlısı olduğunu göstermez. Örneğin günlerce sorumluluklarını ihmal edip uzun saatler oyun oynayan birisi geri kalan zamanda da günlük hayatına devam edip olumlu sosyal ilişkiler sürdürdüğünde oyun bağımlısı değildir (Akçayır, 2013).

Tablo 10. incelendiğinde; katılımcıların dijital oyunu geleneksel oyundan farklı olarak “Doğa üstü güç ve Teknoloji (robot, avatar)” imgelerini kullanarak açıklamaya çalıştıkları görülmektedir. Geleneksel oyunlar ile dijital oyunları ayıran en temel farklılıklardan birisi de oyunlarda kullanılan araç-gereçlerdir. Geleneksel oyunlarda kullanılan oyun araçları doğada kendiliğinden bulunan kemik, taş vb. materyaller olabileceği gibi oyun parklarında bulunan salıncak, kaydırak gibi araçlar da olabilir. Ancak dijital oyunlarda kullanılan oyun araçları bilgisayar temelli oyun araçlarıdır (tablet, telefon, oyun konsolu vb.) ve yapım sürecinde profesyonel bir süreç söz konusudur. Ayrıca oyuncuların bu oyun araçlarına ulaşabilmeleri için bir maddi karşılık ödemeleri gerekmekte ve bu yönüyle dijital oyunlar aynı zamanda bir meta değeri taşımaktadır.

Analizler sonucunda elde edilen veriler incelendiğinde ortaya çıkan birçok metaforun, alan yazında yer alan geleneksel oyun ve dijital oyun tanımları ile örtüştüğü görülmektedir. Bununla birlikte; geleneksel oyunların günlük yaşamdaki yeri her ne kadar giderek azalsa da “dijital yerli” olarak tanımlanan günümüz çocuklarının bu oyunları oynamayı sürdürmeleri ve geleneksel oyunların özellikle sosyalleşme ve sağlık yönüne vurgu yapımları, geleneksel oyunların yararlarına yönelik farkındalık sahibi olduklarını göstermektedir. Diğer taraftan; dijital oyunları yaşamlarının önemli bir parçası olarak benimseyen çocukların, bu oyunları yaşamlarının en önemli değerlerinden biri olarak kabul ettikleri görülmektedir. Ancak dijital oyunların birçok olumsuz ifade ile özdeşleştirilmiş olması, dijital oyunlar ile geleneksel oyunlar arasın-

daki en önemli farklılaşma noktası olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyunlara yönelik metaforlarda insan sağlığına farklı boyutlarda sakıncaları vurgulanırken, “bağımlılık” metaforu dikkati çeken en önemli ifadelerdendir. Çocukların dijital oyunları bağımlılık maddeleri ile özdeşleştirmeleri, dijital oyunların sakıncalarına yönelik bir farkındalığın olduğunu gösterirken, bu noktada konunun önemi ayrıca dikkat çekmektedir.

Sonuç olarak; gerek geleneksel oyun gerekse dijital oyunun birçok noktada benzer metaforlarla açıklanmaya çalışılması bu oyunların yapısal özellikler açısından benzer olduğunu ortaya koymaktadır. Ancak; geleneksel oyunların yararları yönünde daha çok metafor kullanılırken, dijital oyunların sakıncalı-zararlı sonuçlarına yönelik metaforların daha çok kullanılması ve bu metaforların bilimsel araştırma sonuçları ile paralellik göstermesi bu problemlerin çözümüne yönelik yapılacak araştırmalara yol gösterici bir nitelik taşımaktadır. Öneriler; yapılacak olan benzer çalışmalarda, nitel araştırma desenlerinden metafor desenine ek olarak gözlem ve yazma-çizme (resim) desenlerinin kullanılması konu ile ilgili daha derinlemesine ve kapsamlı verilerin elde edilmesinde önemli araç olacaktır. Bir diğer açıdan; çocukların yaşamında geleneksel oyunlara ilişkin tercihin daha geniş yer bulması için aileler, millî eğitim bakanlığı kurumları, spor bakanlığı, belediyeler, gençlik spor il müdürlükleri gibi paydaşların bir araya gelerek konu ile ilgili bilimsel araştırma ve uygulamaları hayata geçirmesi yaşanan sorunların çözümüne önemli derecede katkı sağlayabilir.

KAYNAKLAR

- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları (4. Basım)*. Ankara: Nobel.
- Akaroğlu, E., G., Dereli, E. (2012). *Okulöncesi Çocukların Görsel Algı Eğitimlerine Yönelik Geliştirilmiş Eğitici Oyuncakların Çocukların Görsel Algularına Etkisi*. Zeithschrift für die Welt der Türken. Journal of World of Turks. ZfVT. Vol. 4, No. 1
- Akçay, D. & Özcebe, H., (2012). *Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi*. Çocuk Dergisi, 12(2), 66-71.
- Akçayır, G. (2013). *Dijital Oyunların Sağlığa Etkisi*. Ankara: Pegem Akademi
-
- Aksoy, A.B. & Dere Çiftçi, H. (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pegem.
- Arslan, E. Bütün, P., Doğan, M., Dağ, H., Serdarzade, C. & Arıca, V. (2014). *Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı*. İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi, 4(3), 195-201.
- Aydoğdu-Karaaslan, İ. (2015). *Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz*. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi. The Journal of International Social Research, 8(36), 806-818.
- Bozkurt, A. (2014). *Homo ludens. Dijital oyunlar ve eğitim*. Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi. 5(1), 1-21.
- Çakır İ-lhan, A. (2007). *Okulöncesinde sanatlar eğitimi ve drama. Çocukta Yaratıcılık ve Drama*. Öztürk, A. (Ed.). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Çetin, E. (2013). *Tanımlar ve temel kavramlar, Eğitsel dijital oyunlar*. Ocak, M.A. (Ed.), Ankara: Pegem Akademi.
- Doğu, B. (2006). *Popüler kültürün tüketim aracı olarak bilgisayar oyunlarında sunulan yaşam tarzı*. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Erkuş, A. (2013). *Davranış Bilimleri İçin Bilimsel Araştırma Süreci*. Ankara: Seçkin
- Gentile, D. A. & Anderson, C. A. (2006). *Video games*. Encyclopedia of Human Development, 3(8), 1303-1307.
- Gökçearslan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi*. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 23(14), 419-435.
- Griffiths, M. D. & Meredith, A. (2009). *Videogame Addiction and its Treatment*. Journal Contemp Psychother, 9(39), 247-253.
- Hazar, M. (2000). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay.
- Horzum, M. B., Ayas, T. & Çakırbalta, Ö. (2008). *Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği*. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, 3(30), 76-88.
- İşçibaşı, Y. (2011). *Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar*. Selçuk İletişim, 7(1), 122-130
- Kaya, B.A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kayalı, U. (2011). *Bilgisayar oyunları ile çocuk ve ergenlerdeki psikopatoloji arasındaki ilişkinin araştırılması*. Uzmanlık Tezi, İstanbul Üniversitesi Cerrah Paşa Tıp Fakültesi Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, İstanbul.
- Kıran, Ö. (2011). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri*.

- Yüksek Lisans Tezi, Ondokuzmayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
23. Lieberman, D.A., Fisk, M., C. & Biely, E. (2009). *Digital games for young children ages three to six: from research to design*. Computers in the Schools, 26 (3), 299–313.
 24. Miles, B. M., Huberman, A.,M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. Sage publications
 25. Müller, K.,W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M.,E., Tzavara, C., Richardson, C. & Tsitsika, A. (2014). *Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors and psychopathological correlates*. Eur Child Adolesc Psychiatry, 24(3), 565–574.
 26. Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı- internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür.
 27. Özbakır, İ. (2009). *Geleneksel Türk çocuk oyunlarında fonksiyonel oyuncu “ebe”*. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi-The Journal of International Social Research, 2(6), 75-86.
 28. Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods*. California: Sage Publication.
 29. Pallesen, S., Lorvik, I.M., Bu, E.H. & Molde, H. (2015). *An exploratory study investigating the effects of a treatment manual for video game addiction*. Psychological Reports: Mental & Physical Health, 117(2), 490-495.
 30. Pehlivan, H. (2012). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı.
 31. Silman, F., & Şimşek, H. (2006). *Türkiye ve Amerika Birleşik Devletleri Okulları ve Merkezi Eğitim Kurumlarına Mecazlar Yoluyla Bir Bakış*. Eğitim Araştırmaları, (23), 177-187
 32. Şahin, C. & Tuğrul, M. (2012). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi*. Zeitschrift für die Welt der Türken-Journal of World of Turks, 4(3), 15-30.
 33. Torun, F., Akçay, A. & Çoklar, A. N. (2015). *Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi*. Karaelmas Journal of Educational Sciences, 3(15), 25-35.
 34. Yengin, D. (2012). *Dijital oyunlarda şiddet. (1. Baskı)*. İstanbul: Beta.
 35. Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.