

Eğitimin Vazgeçilmez Parçası Dijital Oyunlar: Lisansüstü Tezlere Ait Bir Sentez Çalışması

Digital Games as an Indispensable Part of Education: A Synthesis of Graduate Thesis

Kevser ARSLAN¹, Fatma COŞTU²

¹*Sorumlu Yazar, Doktora Öğrencisi, Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü, Eğitim Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Türkiye, arslankevser96@gmail.com, (https://orcid.org/0000-0003-0658-7175)*

²*Dr., MEB Zeytinburnu Şehitler Bilim Sanat Merkezi, Türkiye, fatmacostu@gmail.com, (https://orcid.org/0000-0002-7101-6267)*

Geliş Tarihi:01.09.2022

Kabul Tarihi:13.12.2022

ÖZ

Bu çalışmada, Türkiye’de eğitim alanında faydalanılan dijital oyunlara ait 2019-2022 yılları arasında yapılan lisansüstü tez çalışmalarının belirlenen ölçütler doğrultusunda incelenmesi amaçlanmaktadır. Çalışma amacına uygun eğitimde yararlanılan 2019-2022 yılları arasındaki dijital oyunlara ait tezlere erişilmiş ve tezlerin her biri belirlenen ölçütler bağlamında değerlendirilerek, çalışma kapsamına 67 ulusal tez dahil edilmiştir. Çalışma kapsamına alınan tezler bir sentez çalışması çerçevesinde yürütülerek objektif bir bakış açısıyla irdelenmiştir. Çalışmalarda oyun bağımlılığı, başarı, tutum temalarına yoğunlaşmış olduğu tespit edilmiştir. Gerçekleştirilen tez çalışmalarının çoğunlukla, deneysel desenle yürütüldüğü ve çalışma grubunun ortaokul öğrencileri olarak belirlendiği ortaya konulmuştur. Tezlerde nicel veri toplama aracı olarak oyun bağımlılığı ölçeği ve akademik başarı testi; nitel veri toplama aracı olarak ise görüşmelerden yararlandığı sonucuna ulaşılmıştır. Veri analiz yöntemlerinden en fazla betimsel analiz, t-testi, ANOVA testi ve içerik analizlerinin tercih edildiği belirlenmiştir. Çalışma sonuçları baz alındığında; oyun bağımlılığı ve dijital oyun oynama ile birçok değişken arasında ilişkinin var olduğu, dijital oyunların akademik başarı, tutum ve görüşler üzerinde olumlu etki yarattığı yargılarına ulaşılmıştır. Çalışma doğrultusunda eğitimde dijital oyunların kullanılmasına yönelik araştırmacılara, eğitimcilere ve ebeveynlere ait önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar sözcükler:Eğitim, teknoloji, dijitalleşme, dijital oyunlar, lisansüstü tezler, sentez çalışması.

ABSTRACT

In this study, it is aimed to examine the postgraduate thesis studies on digital games used in the field of education in Turkey between the years 2019-2022 in accordance with the determined criteria. The theses of digital games between the years 2019-2022, which were used in education suitable for the purpose of the study, were accessed and each of the theses was evaluated in the context of the determined criteria, and 67 national theses were included in the scope of the study. The theses included in the study were carried out within the framework of a synthesis study and examined from an objective point of view. It has been determined that the studies focus on the themes of game addiction, success, and attitude. It was revealed that the thesis studies carried out were mostly carried out with an experimental design and the study group was determined as secondary school students. Game addiction scale and academic achievement test as quantitative data collection tools in theses; it was concluded that interviews were used as a qualitative data collection tool. It was determined that descriptive analysis, t-test, ANOVA test and content analysis were the most preferred data analysis methods. Based on the study results; It has been

concluded that there is a relationship between game addiction and digital game playing and many variables, and that digital games have a positive effect on academic achievement, attitudes and opinions. In line with the study, suggestions were made to researchers, educators and parents regarding the use of digital games in education.

Keywords: Education, technology, digitalization, digital games, postgraduate theses, synthesis work.

GİRİŞ

Hızla gelişim kaydeden ve ilerleme gösteren teknolojiyle birlikte, her alanda dijitalleşme yoluna gidilmesi bir gereksinim haline gelmiştir. Dinamik bir yapıya ve disiplinler arası bir niteliğe sahip olan eğitim de mevcut gelişmelerden derinden etkilenmiş ve etkilenmeye devam etmektedir. Bununla beraber eğitimde dijitalleşme yönelimi her geçen gün artmaktadır, bu yönde birçok değişim ve gelişimler yaşanmaktadır. Eğitimde yaşanan dijitalleşme girişimine ayak uydurma gerekçesiyle öğrenci ve veliler eğitimlerini devam ettirebilmek için dijital araçlara yönelmeye zorunlu kılınmaktadır (Livari, Sharma ve Ventä-Olkkonen, 2020). Eğitimde değer kazanan dijitalleşme ortamlarında yararlanılan dijital araç ve materyallerin kullanılması, dijitalleşme sürecinde katalizör görevi görmektedir.

Dijitalleşme sürecinden etkilenen alanların başında gelen eğitimde, dijitalleşmeyle birlikte yararlanılan araçlardan biri ise dijital oyunlardır. Dijital oyunlar, K-12 eğitiminde kullanılabilecek en popüler ve etkili araçlardan biri olarak öne çıkmaktadır (Riopel, Nenciovici, Potvin, Chastenay, Charland, Sarrasin ve Masson, 2020). Gelişen teknoloji sonucu ortaya çıkan araç ve gereçler, oyuncularla veya sokaklarda farklı biçimlerde oynanan oyunların tersine dijital ortamlara dayalı oyunlara yerini bırakmıştır. Dijital oyunlar, dijital yerli olarak tanımlanan yeni nesil bireylerin ilgi odağına yerleşmiş (Demir ve Hazar, 2018) ve farklı bir boyut kazanmıştır. Dijital yerliler olarak ifade edilen bireylerin geleneksel oyunları tercih etmeyerek dijital oyunlara yönelmesi, dijital oyunlara geçiş sürecinin hızlanmasında rol oynamıştır (Demir ve Bozkurt, 2019; Gündoğdu, 2019). Günümüz bireylerinin temel yaşam aktiviteleri haline gelerek, eğlence ve serbest zamanlarında yer edinmiştir (Demir ve Cicioğlu, 2019). Dijital oyunların her yaşa hitap etmesi özellikle çocuk ve gençler tarafından ilgi çekici bulunması, giderek artan popülerlik sürecini hızlandırmıştır (Toh ve Lim, 2021). Dijital oyunların var olan ilgi çekiciliği sadece yaygın bir fenomen olmasının yanı sıra aynı zamanda dijital nesil öğrenenlerimizin açısından tanımlayıcı bir özellik haline gelmektedir (Li, Tay ve Pustaka, 2020). Beklenen bir şekilde, dijital oyunların eğitimde hızla geniş bir alana yayılım göstermesi şaşırtıcı olmamıştır (Sykes, 2018).

Her yaş grubu arasında popülerlik kazanan dijital oyunların çocukların gelişimine olumlu etkilerinin olduğu söylenebilir (Talan ve Kalıncara, 2020). Eğitim amaçlı tasarlanan dijital oyunlar ile farklı öğrenme stilleri ve davranışlarına sahip bireylerle etkileşim kurma fırsatı oluşturulabilmektedir. Ayrıca resmi ve gayri resmi öğrenme ortamlarının tümünde, hem bire bir hemde grup eşliğinde nitelikli öğrenme sağlanabilmektedir (Turner, Johnston, Kebritchi, Evans ve Heflich, 2018). Öğrenme sürecine etkin bir biçimde entegre edilebilen dijital oyunlar; aktarılan bilgilerin anlamlı öğrenilmesi ve bireyselleştirilmiş sınıf öğrenimi deneyimlerinin kolaylaştırması noktasında etkili bir mekanizma sunabilir (Sykes, 2018). Bireylere fiziksel, sosyal, bilişsel, psikolojik gibi birçok açıdan katkı oluşturarak; sorumluluk alan, öz güvenli, girişken, cesaretli, kendinin farkına varan, başarılı bireyler yetiştirilmesine yardımcı olmaktadır (Gündoğdu, 2021). Dijital oyunlar öğrenme yollarını yeniden şekillendirerek, daha çekici bir öğrenme modu sağlama ve daha derin öğrenmeyi teşvik etme gücü sağlayabilmektedir (Li, vd., 2020). Stratejik düşünme, doğru ve aktif karar oluşturma, sorunları çözüme ulaştırma gibi bilişsel gelişim noktasında öğrenme sürecine pek çok faydalar sağlamaktadır (Hazar ve Hazar, 2017). Akıl yürütme, eleştirel düşünme ve kalıcılığın sağlanması gibi bilişsel hedefler üzerinde de olumlu etkisi olduğu ifade edilebilmektedir (Granic ve Lobel, 2013; Sykes ve Reinhardt, 2012).

Dijital oyunlarla duyuşsal öğrenme süreçlerine odaklanıldığından, öğrencilerin derse karşı ilgi ve motivasyonların arttırıldığı, derse katılımlarının aktifleştirildiği belirtilmektedir (Sarı ve Altun, 2016). Öğrencilerin duygusal deneyimleri olumlu yönde gelişim sağlamaktadır (Granic, Lobel ve Engels, 2014). Öğrenmeyi devamlı kılarak, eğlenerek ve zevk alarak problem çözme yeteneği kazandırabilmektedir (Gee, 2009). Bireylere yaparak ve yaşayarak öğrenme imkânı sunmanyanında, onların keşfederek öğrenmelerine yardımcı olmaktadır. Yapararak yaşayarak öğrenme fırsatı tanımaktadır (Baek, 2010; Kirriemuir, 2002). Bireylerin el göz koordinasyonlarını ve psikomotor becerilerini geliştirdiği bununla beraber akademik başarılarını da arttırdığı ortaya konulmuştur (Lin ve Hou, 2015). Kişiselleştirilmiş anında geri bildirim ve sonuçların görselleştirilmesi açısından da önemli unsurlara sahiptir (Gomes, Falcão ve Tedesco, 2018). Dijital oyunların öğrenci deneyim ve eksiklerine göre bir ölçüt belirleyip yol haritası oluşturduğu, problem çözme becerisine dayalı öğrenmeyi sağladığı ifade edilmektedir (Turner vd., 2018). Öte yandan Aksoy ve Demir (2019) tarafından öğrenme sürecinde dijital oyunlardan yararlanılmasıyla öğretmenlerin ve öğrencilerin yaratıcılıklarının da geliştiğine vurgu yapılmıştır.

Dijital oyunların eğitim sürecinde bireylere kazandırdığı birçok katkısının var olduğu gözler önüne serilmektedir. Ancak dijital oyunların öğrenme etkinliklerine oluşturduğu sayısız avantajların yanı sıra, dezavantajlarının da var olduğu söylenebilir. Gündoğdu (2021) tarafından dijital oyunların fiziki, psikolojik, sosyolojik, dijital bağımlılık vb. yönlerden bireyler üzerinde olumsuz etkilerinin olabileceği belirtilmektedir. Bireylerin çeşitli faktörlere bağlı olarak dijital oyunları kontrol dışı oynamaları bahsi geçen olumsuz etkilerin oluşmasında gerekçe olarak gösterilebilmektedir. Dijital oyunlar; agresif olmaya, bağımlılığa ve anti-sosyal davranışların oluşmasına neden olabilmektedir (Sandford ve Williamson, 2005). Gerçekleştirilen bir çalışmada dijital oyunların eğitimde var olabilecek avantajlarına karşın dezavantajlarının da olduğuna işaret edilmiştir. Bazı öğrenciler açısından tehdit edici rekabet ortamı oluşturabilmesi, oyunu beceremeyecek öğrencilerin motivasyon kaybı yaşayabilmesi, işbirliği eksikliği yaşayan öğrencilerin başarısız olabilmesi, öğrenme stillerinin uyumsuzluk yaratabilmesi gibi dezavantajlarının olabileceği öne çıkarılmıştır (Bigdeli ve Kaufman, 2017). Diğer yandan, öğrencilerin derste sürekli oyun oynanması onları sıkabileceğinden (Arslan ve Yıldırım, 2021), buna bağlı olarak da öğretmenlerin sınıf yönetiminde birtakım problemlerle karşılaşabileceği ifade edilmektedir.

Dijital oyunların eğitim alanına sağlayabileceği avantajlar ve oluşturabileceği dezavantajların bir arada bulunması, dijital oyunların eğitimde kullanımına dair bazısı ruşaretlerini zihinlerde oluşturabilmektedir. Bu bağlamda gerçekleştirilebilecek bir sentez çalışması sonucunda elde edilen verilerin, eğitim alanında özne görevi görmekte olan bireylere yol gösterici olabilmesi beklenmektedir. Dijital oyunlara yönelik derin bir anlayış geliştirmek, dijital oyunlara yönelik deneyimler kazandırmak ve eğitimci bir bakış açısı oluşturmak açısından sentez çalışması kıymetli olabilir. Dijital oyunların eğitimde kullanımının olumlu ve olumsuz yönlerinin açığa çıkarılması ve belirli bir çerçeve çizilerek dijital oyuna dair farklı perspektifler kazandırılması çalışma çıktıları arasında sayılabilmektedir. Dijital oyunların günümüzde ve gelecekte eğitim alanında etkisini her anlamda sürdürebilecek olma düşüncesi yapılacak bir çalışmanın alan eğitimine sağlayacağı katkıyı ön plana çıkarmaktadır. Dijital oyunu sınıfa getirmek isteyen eğitimcilere, ev ortamında yararlanmak isteyen ebeveynlere, bu konuya dönük araştırma yapacak araştırmacılara büyük oranda rehber konumda bir çalışma olabileceği düşünülmektedir. Öte yandan alan yazında destek sağlayabilecek bir veri kaynağı oluşturacağı aşikârdır. Tüm bunlardan hareketle eğitimde dijital oyunlara yönelik gerçekleştirilecek bir sentez araştırmasının, dijital oyunların sahip olduğu dinamik yapısını net bir biçimde ortaya koyması öngörülmektedir. Çalışmanın amacı beklenen hedefler doğrultusunda oluşturulmuş ve belirlenen araştırma soruları bağlamında cevap aranmaya gayret gösterilmiştir. Bu çalışmada, ülkemizde eğitim alanında dijital oyunları temel alan ve 2019-2022 yılları arasında yapılan lisansüstü tez çalışmalarının belirlenen ölçütler doğrultusunda incelenmesi

amaçlanmıştır.Çalışma amacından hareketle oluşturulan aşağıdakiaraştırmasorularına cevap aranmıştır.

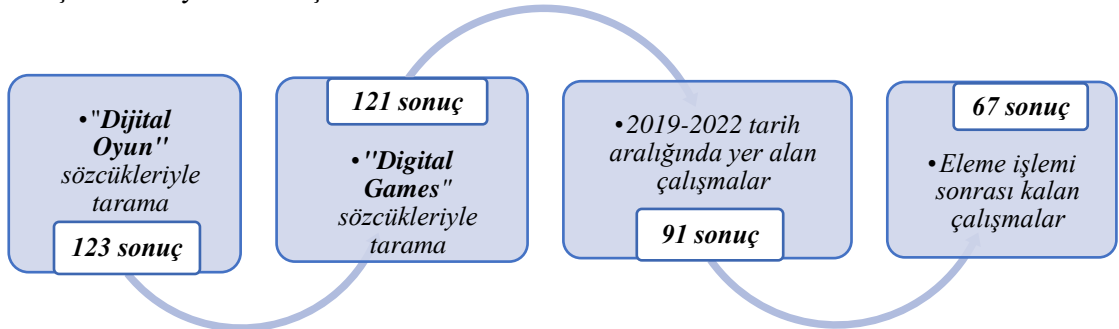
1. Lisansüstü tez çalışmaları hangi üniversite ve üniversiteler kapsamında gerçekleştirilmiştir?
2. Lisansüstü tez çalışmaları hangi konulara dönük olarak gerçekleştirilmiştir?
3. Lisansüstü tez çalışmalarında hangi araştırma yöntemi tercih edilmiştir?
4. Lisansüstü tez çalışmalarında hangi çalışma grubu veya örneklem grubu tercih edilmiştir?
5. Lisansüstü tez çalışmalarında hangi veri toplama araçları kullanılmıştır?
6. Lisansüstü tez çalışmalarında hangi veri analizi yöntemleri kullanılmıştır?
7. Lisansüstü tez çalışmalarında elde edilen genel sonuçlar nasıldır?

YÖNTEM

Bu araştırma, eğitimde yararlanan dijital oyunlara yönelik olarak yazılmış olan lisansüstü tezlerin sentezlemesini amaçlayan nitel araştırma yaklaşıma dayalı yürütülen bir sentez çalışmasıdır. Sentez çalışmaları, belirlenen konu alanına dönük alan yazında gerçekleştirilen çalışmaları toplama, analiz etme ve yeni bulgular ortaya koyma amacı taşıyan sistematik bir yaklaşım biçimi olarak ifade edilebilmektedir (Brown, 2017; Çalık ve Sözbilir, 2014; Dinçer, 2018; Polat ve Ay, 2016).

2.1. Verilerin Toplanması

Çalışmanın bu aşamasında öncelikle genel anlamda tezlere erişilebilecek Google Akademik, YÖK Ulusal Tez Merkezi, Proquest veri tabanları taranmıştır. Taramalar 2021 yılı Eylül ayında başlatılmış ve 2022 yılı Ağustos ayında tamamlanmıştır. Genel tarama sonrasında, yeterli sayıda araştırma olduğu tespit edilerek, belirlenen konu bazında sentez çalışması yapılması uygun görülmüştür. Eğitim sürecinde yararlanan dijital oyunlara yönelik tez çalışmalarına bire bir erişilmesi adına derinlemesine inceleme başlatılmıştır. Gerçekleştirilen incelemeler sonrasında bazı tez çalışmalarında dijital oyuna yönelik özele inilirken; bazı çalışmalarda ise daha genel başlıklar ve anahtar sözcüklerden yararlandığı tespit edilmiştir. Bu doğrultuda arama yapılacak anahtar sözcüklere karar verilmiştir. Bu bağlamda derinlemesine tarama aşaması için anahtar sözcükler belirlenmiştir. “*Dijital Oyun*” ve İngilizce karşılığı “*Digital Games*” sözcükleriyle tarama işlemi yapılmıştır. Belirlenen anahtar kelimeler yazılarak ve “*Eğitim ve Öğretim = Educationand Training*” konu alanı seçilerek sonuçlar tekrardan incelenmiştir. Sonraki süreçte incelenen çalışmalar doğrultusunda, dâhil etme ve dışlama ölçütleri oluşturulmuştur. Çalışmada takip edilen tarama basamaklarında ulaşılan çalışma sayılarına Şekil 1’de yer verilmiştir.

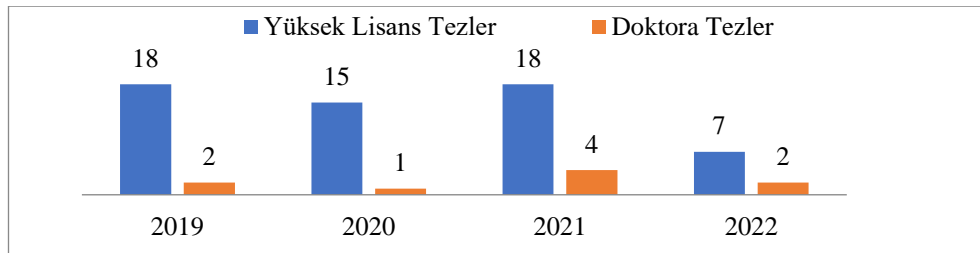


Şekil 1. Araştırmada Takip Edilen Tarama Basamakları ve Ulaşılan Çalışma Sayıları

Şekil 1 incelendiğinde, takip edilen tarama basamakları sürecinde ulaşılan çalışmaların sayıları ayrıntılı olarak görülmektedir. İlk olarak çalışmaların 2019-2022 yılları arasında yapılan eğitimde yararlanan dijital oyun tez çalışmaları olması dikkate alınmıştır. Belirlenen yılları kapsayan 91 tez çalışması olduğuanlaşılmıştır. Sonraki aşamada, çalışmaların her biri içerik bazında incelenerek bazı çalışmalar kapsam dışı tutularak eleme işlemi

tamamlanmıştır. Eleme işlemi sonrasında geriye analiz işlemine dahil edilmesi uygun görülen 67 tez çalışması kalmıştır. Eleme işleminin ilk aşamasında, makale yazarları tezlerin eğitim alanı kapsamında olmasını önemli bir kriter olarak göz önüne almışlardır. Eğitim alanında taranan fakat öğretim veya eğitim kapsamına uzak çalışmalar en başından çıkarılmıştır. Bunlar; sağlık bilimleri ve bazı psikoloji alanları (eğitim bilimleri hariç), resim-iş, enformatik bilim alanlarına, eğitim dışı sosyal medyaya dönük çalışmalar olarak sıralanabilir. Çalışmaların doğrudan eğitim odaklı olması istenmiş ve bu istek doğrultusunda temelde eğitim çıktılarını test etmesi dikkate alınmıştır. Dolayısıyla, makale yazarları alan eğitimi uzmanlarının görüşlerine başvuru yaparak bu türde çalışmalarını araştırmanın analiz sürecine katmamışlardır. Akabinde eğitime dönük ancak dijital oyunlar çerçevesinden uzak çalışmalar belirlenerek derinlemesine irdelenmiştir. Tez içeriğinde dijital oyun olmayan ancak dijital oyuna ait verilere yer veren ve dijital oyunun alt kategoride yer aldığı çalışmalar analiz sürecinin dışarısında tutulmuştur. İnternet bağımlılığını veya teknoloji bağımlılığını konu alan çalışmalar bunlara örnek olarak verilebilir. Tez çalışmalarında aslında temelde internet bağımlılığı ve buna bağlı bazı değişkenleri test edilmiş ancak bulguların az bir kısmında ve bazı kategorilerde dijital oyunlara yer verilmiştir. Yani kısaca dijital oyunların çalışma odağında uzak olan internet ve teknoloji bağımlılığına ait bazı çalışmalar analiz edilmemiştir. Web 2.0 araçlarının yararlandığı bazı çalışmaların makale yazarları ve alan eğitimi uzmanlarının ortak kararlarıyla çalışma kapsamına alınmamasına karar verilmiştir. Bahsi geçen çalışmalarda dijital oyun arka planda kalmış olması veya çalışmanın oldukça küçük bir bölümünde kullanılması gerekçe gösterilmiştir. Tarama esnasında kullanılan anahtar sözcüklere dönük olarak sonuçlarda yer alan EBA odaklı tez çalışmasının uzman görüşleri doğrultusunda analiz edilmemesi uygun görülmüştür. Mevcut çalışmanın dijital oyunlar çerçevesinde gerçekleştirilmemiş olup, EBA’da yer alan dijital içerikli videoların tasarım ilkelerine göre incelenmesi kanıt olarak kullanılmıştır. Dijital videoların incelenmesi odaklı bir tez çalışması olması nedeniyle, analize dahil edilmemesi uygun görülmüştür. Diğer yandan yapay zekaya dönük olan ancak dijital oyunlar adı altında ifade edilen tez çalışması, sentez dışında tutulmuştur. Çalışmada yapay zeka sistemiyle somut oyuncaklar tasarlanmıştır, odakta dijital oyunlara ait bir veriye rastlanmamıştır. Ancak çalışmanın tartışma bölümünde dijital oyunlar ile ilişki kurulması sebebiyle sonuçlarda yer almaktadır. Bu bağlamda araştırmacılar tarafından analiz edilmesi uygun görülmemiştir. Öte yandan örneğin akıl ve zeka temalı kapsam dışında tutulan bir tez çalışmasında, öğretmenlerin akıl zeka oyunlarına ait görüşleri alınmıştır. Yalnızca alınan görüşlerin içeriğinde dijital oyunlara ait veriye öğretmenler tarafından yer verildiği görülmüştür. Dolayısıyla mevcut çalışmanın dijital oyunları ele alma noktasında yetersiz olduğuna karar verilmiştir. Özetle, makale yazarlarının alan eğitimi uzmanlarıyla ortak çalışmasıyla derinlemesine gerçekleştirilen eleme işlemi sonrasında toplamda 23 tez çalışması kapsam dışında tutulmuştur. Ayrıca bir çalışmada erişim sağlanamaması dolayısıyla analiz dışında tutulmuştur. Tamamlanan eleme işlemi sonrasında geriye kalan 67 çalışma analiz edilmeye hazır hale getirilmiştir. Araştırma kapsamında analiz edilecek her bir tez; T1, T2, T3...T68 şeklinde kodlanarak, tez künyelerine ait bilgiler Ek1’de sunulmuştur.

Çalışma kapsamında analiz edilecek lisansüstü tezlerin yıllara göre ve türlere göre dağılımlarına Şekil 2’de yer verilmiştir.



Şekil 2. Çalışma Kapsamına Dâhil Edilen Dijital Oyun Tezlerinin Yıllara ve Türlerine Göre Dağılımları

Şekil 2 incelendiğinde, son dört yılda eğitimde dijital oyun kullanımına yönelik olarak lisansüstü tezlerin yıllara ve türlere göre dağılımları görülmektedir. 2019 yılında yalnızca 18 tane yüksek lisans tezi bulunmasına karşın 2 doktora tezi bulunmaktadır. 2020 yılında ise 15 yüksek lisans tezi ve 1 doktora tezi yazıldığı görülmektedir. 2021 yılında 18 yüksek lisans tezi ve 4 doktora tezi yer aldığı anlaşılmaktadır. 2022 yılında da çalışma kapsamına dâhil edilen 10 çalışmadan 7'si yüksek lisans tezi, 2'si ise doktora tezidir.

2.2. Veri Analizi

Çalışma kapsamında değerlendirilmek üzere belirlenen tez çalışmalarının tümü analiz edilme işlemine geçilmeden araştırmacılar tarafından okunarak incelenmiştir. İlk aşamada gerçekleştirilen inceleme sonrasında tezlerin temelde hangi kod ve temalar altında toplanabileceğine karar verilmiştir. Belirlenen çalışmalar gözden geçirilerek kodlama oluşturulmuştur. Her bir çalışmanın amacı, süreci, yöntemi, analiz metotları ve sonuçları takip edilmiştir. İncelenen çalışmalar doğrultusunda her birini kapsayan kodlar oluşturulmuştur. Oluşturulan kod şablonu baz alınarak, tema ve kodlar detaylandırılmıştır. Çalışmalar, birincil kodların uyumlulukları ve uygulanabilirlikleri doğrultusunda uygun kodlara ve temalara yerleştirme işlemi gerçekleştirilmiştir. Daha sonraki aşamada veri analizinin nitelikli hale getirilmesi adına, çalışmaların kod ve temaları tekrardan bir incelemeden geçirilmiştir. Bu inceleme sürecinde gözden kaçan kod ve temalar düzenlenmiştir (Çalık ve Sözbilir, 2014; Çalık ve Wiyarsi, 2021). Elde edilen verilerin daha anlaşılır olabilmesine olanak sağlanması hedeflenerek, bulgular tablolar ve grafikler halinde sunulmuştur.

Çalışmalar analiz edilirken takip ve karar verme sürecine yönelik bilgiler sırasıyla verilmiştir. Çalışma yöntemleri analiz edilirken, tüm çalışmaların yöntem bilgilerinin verildiği görülmüştür. Analiz edilme sürecinde, çalışmaların değerlendirme ölçütleri lisansüstü eğitim derecesine sahip ve sentez çalışması yapmış olan eğitimi uzmanlarıyla gerçekleştirilen görüşmeler doğrultusunda karar verilmiştir. Tüm değerlendirme ölçütleri alan eğitimi uzmanlarıyla varılan uzlaşma sonucu belirlenmiştir. Ancak tez çalışmalarında var olan bağımlı ve bağımsız değişkenlerin de bir değerlendirme ölçütü olması tartışılmıştır. Bu ölçütün dahil edilmesine ait yapılan fikir alış-verişi sonrasında, amaç ve temalar ölçütünde oldukça benzer veriler olduğu kanısına varılmıştır. Dolayısıyla da bağımlı ve bağımsız değişkenler ölçütünün ayrıca incelenmemesi konusunda fikir birliğine ulaşılmıştır. Diğer yandan çalışmaların genelinin değişkenler arasındaki ilişkiyi ortaya koymayı amaçlaması ve az sayıda uygulamaya dayalı çalışma olması gerekçesiyle de, uygulama süreleri ölçütüne bakılmaması uygun görülmüştür. Çalışma kapsamında belirlenen ölçütler baz alınarak belirlenen tezlerin analiz edilme süreçlerine aşama aşamaya verilmiştir.

1) Tez çalışmalarının hangi üniversitede gerçekleştirildiği incelenerek, uygun bir grafik oluşturularak bulgularda sunulmuştur.

2) Tez çalışmalarının amaçları incelenerek, her bir amaç doğrultusunda öne çıkan temalar belirlenerek sentez işlemi tamamlanmıştır ve tablolara sunulmuştur.

3) Çalışmalar temelde nitel, nicel ve karma desenler olarak ayrıştırılmıştır ve tezlerde belirtilen yöntemler uygun temaya yerleştirilmiştir. Bazı çalışmalar iki yöntem ifade edilmiştir. Örneğin ölçek geliştirme ve tarama olarak her ikisinin belirtildiği çalışmalar iki farklı tema altına da yerleştirilmiştir. Ancak bazı çalışmalarda ölçek geliştirme işlemi olmasına karşın yöntemde belirtilmemiş ise ölçek geliştirme çalışması başlığına eklenmemiştir. Bazı çalışmalar ise karma desen olarak belirtilmesine karşın hangi türü olduğuna değinilmemiştir. Bu tür çalışmalarda ise uygulama biçimine yönelik yapılan açıklamalar ile uygun karma desene dâhil edilmiştir. Yalnızca tarama olarak belirtilen çalışmalar ise genel tarama temasına dâhil edilmiştir. Benzer biçimde devam eden süreçle her bir tez çalışmasının yöntemi analiz edilerek, sentez işlemi tamamlanmıştır.

4)Tez çalışmalarının gerçekleştirildiği örneklem ve çalışma grubu analizleri gerçekleştirilirken, okul kademeleri düzeyleri dikkate alınarak temalar oluşturulmuştur ve çalışmalar uygun başlık altına alınmıştır. Bazı çalışmalar birden fazla çalışma grubuna dönük olarak gerçekleştirilmesi nedeniyle birden fazla başlık altına yerleştirilmiştir. Örneğin bir çalışma hem 6. sınıf hem 7.sınıf grubuna hitap etmiş ise her iki başlık altına da yerleştirilme gereksinimi duyulmuştur. Diğer kategorisine ise karar verilen temalara yerleştirilemeyen dijital oyun izleyicileri, öğretim görevlisi ve hem ortaokul hem lise düzeyi gibi geniş çalışma grupları dâhil edilmiştir.

5)Tez çalışmalarınırdelendiğindeveri toplama araçlarının, nitel veri toplama araçları ve nicel veri toplama araçları biçimde iki ana başlıkta kategorize edilmesine karar verilmiştir. Fen bilimleri, Türkçe, sosyal bilgiler gibi başarı ölçen testler akademik başarı testi başlığına; doküman incelemesi ve oyun incelemesine dayalı olan çalışmalar diğer başlığına; fen bilimleri, hayat bilgisi, sosyal bilgiler dersi tutumuna dönük ölçme araçlar, bilgisayar, sosyal medya vb.ölçme araçları. tutum ölçekleri başlığına; oyun, ders vb. yönelik olan motivasyon ölçekleri motivasyon ölçekleri başlığına; farklı seviye öğrencilere yönelik uygulanan dijital oyun, sosyal medya, internet, bilgisayar veya akıllı telefon gibi bağımlılık ölçekleri bağımlılık ölçekleri başlığına; görüşmelerin tümü (yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış, odak grup... vb) görüşme başlığına yerleştirilmiştir. Ayrıca katılımcılar ile ilgili bilgi toplanılan tüm demografik formlar kişisel bilgi başlığı altında toplanmıştır. Çalışmalarda kullanılan uygun başlığa yerleştirilemeyen bazı ölçekler diğer başlığı altında toplanmıştır. Bulgular bölümünde diğer ölçek türlerine ait örnekler dipnot biçiminde belirtilmiştir.

6)Tez çalışmalarının veri analiz yöntemleri sentez işlemine tabi tutulurken, analiz işlemini kolaylaştırmak adına benzer biçimde nicel veri analizi veya nitel veri analizi başlıkları altında kategorize edilmiştir. İçerik analizleri ve/veya betimsel analizleri esas alan tezler nitel veri analizi başlığı altında; istatistik analizleri esas alan tezler ise nicel veri analizi başlığı altında toplanmıştır. Bazı veri analizi yöntemleri ise diğer kategorisi altında toplanmıştır ve bu kategoride yer alan analiz örneklerine dipnot biçiminde yer verilmiştir.

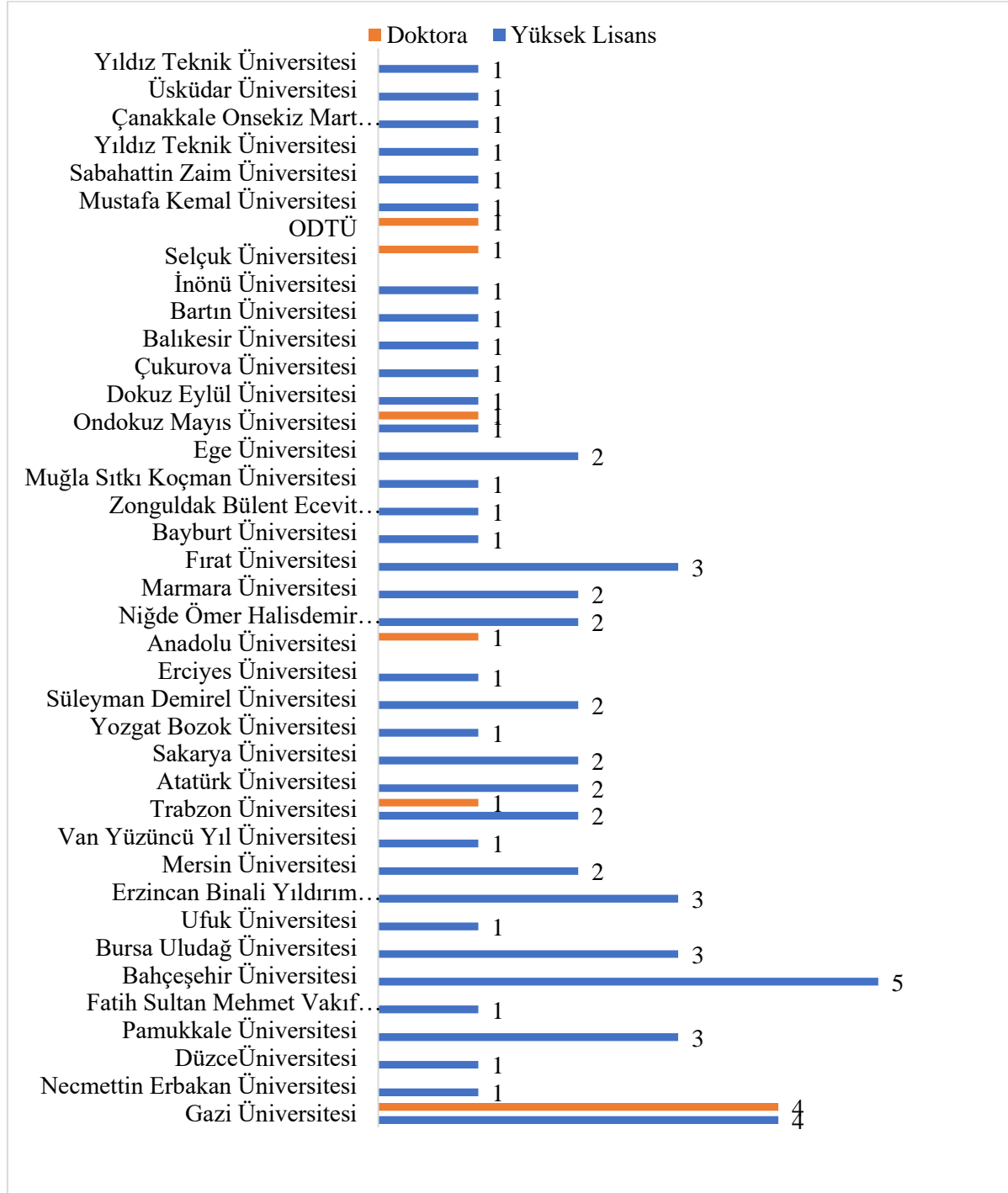
7)Tez çalışmalarında ulaşılan sonuçlar temel alınarak incelemeler gerçekleştirilmiştir. Çalışmalarda birden fazla sonuca ulaşılmış olduğu görülmüştür. Ancak veri analizi sürecinde, çalışmalarda ulaşılan temel sonuçlar dikkate alınarak sentez işlemi yapılmıştır. Örneğin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal medya arasındaki ilişkinin yanında, cinsiyet gibi değişkenlere de bakılıp sonuçlar bölümünde yer verilen çalışmalarda, alt sonuç olarak belirtilebilen cinsiyet değişkeni sonucu tabloya dâhil edilmemiştir. Bu şekilde her bir tez çalışmasının sonuçları irdelenerek tablolar halinde sunulmuştur. Sonuçlar özet bölümünde alınmış olsa da çalışma içerikleri incelenmiştir.

2.3. Araştırma Geçerliliği ve Güvenirliği

Araştırma geçerliliğinin ve güvenirliliğinin sağlanması amacıyla çalışmalara erişme,değerlendirme dahil etme ve veri analizi süreçleri titizlikle tamamlanmıştır. Özellikle analiz sürecinde, kod ve tema kontrolleri yinelenerek tutarlılığı sağlanmıştır. Ayrıca alan eğitim uzmanlarıyla belirlenen zaman aralıklarında gerçekleştirilen görüşmelerle, analiz süreci teyit edilerek ilerletilmiştir. İki farklı uzman araştırmacı tarafından rastgele seçilen 10 tez çalışması bireysel olarak incelenmiştir. Araştırmacılar arasında %95 oranında yüksek bir uyumun var olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca sentez çalışmasının her bir aşaması; ilk aşama olan çalışmaların karar verilmesinden itibaren verilerin yorumlanması da dâhil lisansüstü eğitim derecesine sahip daha önceden bu çalışmaya benzer şekilde sentez çalışması gerçekleştirenalan eğitim uzmanlarının kontrolünde tamamlanmıştır.

BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde belirlenen amaç çerçevesinde incelenen tez çalışmalarına ait ulaşılan bulgular, oluşturulan şekiller ve tablolar aracılığıyla sunulmuştur. Eğitim alanında faydalanılan dijital oyunlara ait yapılan lisansüstü tezlerin gerçekleştirilen üniversitelere göre dağılımına Şekil 3'te yer verilmiştir.



Şekil 3. "Dijital Oyun" Alanında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Üniversitelere Göre Dağılımı

Şekil 3 incelendiğinde, dijital oyunlara ait tezlerin gerçekleştirildiği üniversitelere göre dağılımları görülmektedir. Tez çalışmalarının hem doktora tez hem de yüksek lisans tezi bakımından en fazla Gazi Üniversitesi’nde gerçekleştirildiği anlaşılmaktadır. Bunu takiben ise Bahçeşehir, Pamukkale, Erzincan, Uludağ ve Fırat Üniversitesi’nde dijital oyun tezlerinin yazıldığı görülmektedir. Bununla birlikte Atatürk Üniversitesi, Sakarya Üniversitesi, Ege Üniversitesi, Trabzon Üniversitesi, Ömer Halis Demir Üniversitesi de dijital oyun konulu tezlerin gerçekleştirildiği üniversiteler arasında yer almaktadır.

Eğitim alanında faydalanan dijital oyunlara ait yapılan lisansüstü tezlerin çalışma konularına göre dağılımlarına Tablo 1’de yer verilmiştir.

Tablo 1. “Dijital Oyun” Alanında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Çalışma KonularınaGöre Dağılımları

Çalışma Konularına	Ulusal Tez Türü		
	Yüksek Lisans	Doktora	Frekans
Dijital Oyun Bağımlılığı	T1,T2,T3,T7,T10,T14,T21,T23,T26,T32,T34,T35,T39,T51,T52,T54,T58,T59,T62,T63,T64	T53	22
AkademikBaşarı Etki	T12,T15,T17,T23,T28,T31,T33,T37,T50,T51,T56,T57,T63,T67	-	14
Tutum Etki	T12,T13,T17,T28,T31,T37,T53,T67	T60	9
Görüş Belirleme	T9,T13,T40,T41,T46	-	5
Matematiksel Beceri/ Kavram Gelişim	T4,T28,T42	T8	4
Bilimsel Düşünme, Yaratıcı ve Gelişim	T23,T37,T38	T16	4
Motivasyon Etki	T33,T50,T51,T56	-	4
KavramÖğretimi	T41	T16,T24	3
Sosyal Medya Bağımlılığı	T2,T39,T63	-	3
Siber Aylaklık	T1,T5	-	2
Akıllı Telefon/İnternetBağımlılığı	T2,T39	-	2
Benlik Saygısı	T5,T35	-	2
Ebeveyn Rehberlik	T3,T14	-	2
Türkçe Öğrenimi	T9,T33	-	2
Sosyal Beceri Kazanımı	T11,T21	-	2
Kalıcılığı Etki	T12,T17,T56	-	2
Analitik/Eleştirel Düşünme	T15,T41	-	2
Psikolojik Sağlamlık	T26,T35	-	2
Diğer	T2,T3,T4,T5,T7,T9,T10,T11,T14,T15,T20,T22,T25,T26,T27,T29,T34,T35,T38,,T40,T43,T44,T47,T49,T55,T57,T58,T59,T61,T62T65,T66	T6,T8,T16,T19,T30,T45,T48,T60	40

*Diğer (covid-19 pandemi, konuşma kaygıları, öğretimsel nitelikleri,yalnızlık,dijital oyun oynama motivasyonu,fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu,matematiği sevme düzeyleri,sosyaleğilimleri,oyunlardanyararlanma,sosyal yeterlilik,yaşantsal kaçınma ve yalnızlık,dijital oyun destekli sosyal beceri,ölçekgeliştirme,algoritmikdüşünme,problem çözme beceri,yaratıcıdüşünme,argümantasyon odaklı eğitsel oyun,argümantasyon becerilerinin gelişimi,güvenlik kurallarına uyma beceri,dijital oyun tasarım element ihtiyaç ve tercihi,ingilizce sözcük öğretimi,bilişsel ve duyuşsal,kazanımlar,bilinçli farkındalık düzeyleri,oyunalgı,tarihöğretimi,oyun geliştirme/tasarlama,duygusalzeka,sosyal destek, STEM alanlarına ilgi düzeyleri,oyun oynama alışkanlık,görsel algı gelişimi,ebeveynlerin dijital oyun rehberlik,meslekgelişim,teknolojientegrasyonu,oyun beceri,davranış/bilişsel hata, sosyal duygusal öğrenme becerileri..vb).

Tablo 1 incelendiğinde, dijital oyunlara ait lisansüstü tezlerin çalışma konularına göre dağılımları görülmektedir. Tez çalışmalarının en fazla dijital oyun bağımlılığı konusu üzerine yoğunlaşmış olduğu anlaşılmaktadır. Bunu takiben çalışmaların; akademik başarıya, tutuma, matematiksel becerilere, motivasyona, bilimsel düşünme-yaratıcı ve gelişime ve kavram öğretimine etkisinin test edilmesine yönelik olarak yazıldığı görülmektedir. Ayrıca siber aylaklık, benlik saygısı, sosyal medya bağımlılığı, sosyal beceri, psikolojik sağlamlık gibi konulara da yönelen tezlerin olduğu belirlenmiştir.

Eğitim alanında faydalanan dijital oyunlara ait yapılan lisansüstü tezlerin araştırma yöntemlerine göre dağılımlarına Tablo 2’de yer verilmiştir.

Tablo 2.“Dijital Oyun” Alanında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Araştırma Yöntemlerine Göre Dağılımları

Çalışma Yöntemi	Ulusal Tez Türü			
	Yüksek Lisans	Doktora	Frekans	
Nicel Araştırma Yöntemi	Deneysel Desen	T11,T12,T17,T22,T28,T31,T33,T36,T37,T41,T43,T46,T49,T50,T57	T45	16
	İlişkisel Tarama	T1,T2,T3,T7,T14,T21,T23,T26,T32,T34,T35,T39,T54,T55,T58, T62,T63,T67	T6,T60	24
	Betimsel Tarama	T4,T5,T10,T44	-	3
	Korelasyonel	T18,T44,T51,T59	-	1
	Genel Tarama	T40	T6	2
	Ölçme Aracı Geliştirme	T14,T40	-	2
	Kesitsel Tarama	T20	-	1
	Belirtilmemiş	T27,T64	-	1
Nitel Araştırma Yöntemi	Durum Çalışması	T15,T42,T61,T66	T24	5
	Eylem Araştırması	T19,T29	-	2
	Analitik	T9	-	1
	Meta-sentez	T25	-	1
	TGA	T47	T48	2
	Alan Çalışması	T65	-	1
	Doküman analizi	T52	-	1
Karma Araştırma Yöntemi	Açıklayıcı Sıralı Desen	T13,T38,T56	T30	4
	İç içe Karma Desen	T8	-	1
	Yakınsayan paralel	T16	-	1
	Zenginleştirilmiş Desen	-	T53	1

Tablo 2 incelendiğinde, dijital oyunlara ait tezlerin yürütülmüş olduğu araştırma yöntemlerine göre dağılımları görülmektedir. Gerçekleştirilen tez çalışmalarının, nicel araştırma metoduna dayalı olarak en fazla deneysel desenle, devamında isetaramadeseninedayalı olarak yürütülmüş olduğu anlaşılmaktadır. Nitel araştırma metoduna dayalı olarak ise en fazla durum ve eylem araştırmaları ön plana çıkmaktadır. Nitel ve nicel araştırmanın bir arada olduğu karma desenlerinden ise en fazla açıklayıcı karma desenden yararlanıldığı tespit edilmiştir.

Eđitim alanında faydalanılan dijital oyunlara ait yapılan lisansüstü tezlerin araştırma çalışma / örneklem gruplarına göre dağılımlarına Tablo 3’te yer verilmiştir.

Tablo 3. “Dijital Oyun” Alanında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Çalışma/Örneklem Grupları Göre Dağılımları

	Çalışma/Örneklem Grubu	Ulusal Tez Türü		
		Yüksek Lisans	Doktora	Frekans
İlköğretim Seviyesi	Okul Öncesi	T11,T34,T37,T40,T43,T44	T8	7
	1.Sınıf	T19	-	1
	2.Sınıf	T55	-	1
	3.Sınıf	T17,T27,T36,T51,T55	-	5
	4. Sınıf	T27,T31,T51,T55,T67	T16,T45	7
Ortaokul Seviyesi	5. Sınıf	T15,T21,T26,T28,T33,T41, T58,T66	T24	9
	6.Sınıf	T7,T12, T15,T21,T26, T50, T58, T66	T24	9
	7.Sınıf	T7,T15, T21, T22,T23, T26,T38, T58, T66	-	9
	8.Sınıf	T2,T7,T21,T23, T26,T35,T56, T58,T66	-	9
	Belirtilmemiş	T5	-	1
Lise Seviyesi	9.Sınıf	T32,T39,T54,T59	-	4
	10.Sınıf	T32, T54, T59	-	3
	11.Sınıf	T32,T39,T54, T59	-	4
	12.Sınıf	T54,T59	-	2
	Belirtilmemiş	T29	-	1
Lisans Seviyesi	Üniversite Öğrencileri	T1,T10,T46,T47,T63,T30	-	6
	Türkçe Öğrenen Öğrenciler	T9	-	1
	Hazırlık Öğrencileri	T20	-	1
Öğretmen ve Aile	Okul Öncesi Ebeveynleri	T3,T14	-	2
	Sosyal Bilgiler Öğretmeni	T13,T61	-	2
	Sınıf Öğretmeni	T13	-	1
	Okul Öncesi Öğretmeni	T65	-	1
	Matematik Öğretmeni	T42,T61	-	2
	Fen Bilimleri Öğretmeni	T46,T61	-	2
	İngilizce Öğretmeni	-	T48	1
	Bilişim Öğretmeni	T61	-	1
Doküman ve Materyal	Dijital Oyunlar	T4	-	1
	Alan Yazın Çalışmaları	T25	-	1
	İnternet Kaynakları	T52	-	1
	Dijital Oyun Yayın İzleyicileri	T18	-	1
Diğer	Öğretim Görevlileri	T20,T46	-	1
	E-Spor Oyuncuları	-	T53	-
	Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliğe Sahip Öğrenciler	T57	-	1
	Liselerde Spor Yapan Öğrenciler	-	T60	1

Ortaokullarda Dijital Oyun Oynayan Öğrenciler	T62	-	1
Yaş Aralığı	T64, T49, T6	-	3

Tablo 3 incelendiğinde, dijital oyunlara ait tezlerin üzerinde çalışıldığı çalışma /örneklem gruplarına göre dağılımları görülmektedir. Tez çalışmalarının en fazla ortaokul seviyesinde öğrenciler üzerinde gerçekleştirildiği ortaya konulmuştur. Ortaokul seviyesinden sonra ise, ilkokul ve lise öğrencilerini kapsayan örneklem grubuyla da çalışılmıştır. Okul öncesi öğrencilerine dönük olarak yapılan çalışmaların da var olduğu belirlenmiştir. En az tez üretilen çalışma grubunun ise öğretmenler ve ebeveynlere ait olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca dijital oyunların ve alan yazın çalışmalarının da örneklem olarak incelendiği tez çalışmalarına da rastlanmıştır. Öte yandan hafif düzeyde zihinsel engeli olan bireylere dönük çalışmanın var olduğu görülmektedir.

Eğitim alanında faydalanılan dijital oyunlara ait yapılan lisansüstü tezlerde kullanılan veri toplama araçlarına göre dağılımına Tablo 4'te yer verilmiştir.

Tablo 4. “Dijital Oyun” Alanında Yapılan Lisansüstü Tezlerde Kullanılan Veri Toplama AraçlarınaGöre Dağılımları

Veri Toplama Araçları	Ulusal Tez Türü		Frekans	
	Yüksek Lisans	Doktora		
Nicel Veri Toplama Araçları	Kişisel Bilgi Formu	T1,T2,T3,T5,T10,T11,T13,T14, T18,T23,T26,T32,T34,T39,T40, T43,T44,T46,T51,T54,T58,T59, T62,T63	T6,T8, T45,T60	28
	Bağımlılık Ölçekleri	T1,T2,T3,T5,T7,T10,T14,T21, T23,T26,T32,T34,T35,T36,T39, T51,T54,T59,T62,T63,T64	T30,T53	23
	Akademik Başarı Testleri	T12,T17,T19,T22,T28,T31, T33,T50,T51,T56,T57,T67	T30,T48	14
	Tutum Ölçekleri	T12,T17,T28,T31,T36,T39,T64	T53, T60	9
	Anket	T20,T27,T41,T63	T48	5
	Bilimsel Beceri Ölçekleri	T37,T38	T16	3
	Motivasyon Ölçekleri	T18, T33,T50,T51,T56	T6	6
	Kavram Testleri	T41	T16	2
	Dijital Oyun Ölçekleri	T3, T13,T14, T40,T44	-	5
	Kalıcılık Testi	T17	-	1
Nitel Veri Toplama Araçları	Diğer Ölçekler	T1, T2, T5, T7, T8,T10,T11, T14,T18,T21,T23,T26,T32,T34, T35,T38,T43,T46,T54,T55,T58, T59,T62,T63,T64	T30,T45, T53, T60	29
	Görüşme	T12,T13,T15,T19,T29,T37,T40, T42,T47,T56,T57,T61, T65,T66	T24,T30,T 48,T53	9
	Gözlem/ Alan Notları	T15,T19,T29,T47,T49, T61	T8	7
	Rubrikler	T42	T30	2
	Video ve Ses Kayıtları	T61	T8	2
	Fotoğraf /Resim Kartları	T61	T8,T16	3
	Günlükler	T19	-	1
	Öğrenci Çizimleri	T19	-	1

Diğer	T4,T8,T11,T25,T29,T57	T16,T48	8
Alan Yazın/ Doküman	T47,T52	-	2

*Diğer (STEM alanlarına ilgi ölçeği, çok boyutlu algılanan sosyal destek ölçeği, duygusal zekâ ölçeği, oyun akış ölçeği, öz yeterlik ölçeği, akademik erteleme, konuşma kaygısı ölçeği, sosyal beceri ölçeği, sosyal yetkinlik ve davranış değerlendirme ölçeği, yaşantısal kaçınma ölçeği, matematiği sevmeye ölçeği, sosyal eğilimler ölçeği, benlik saygısı ölçeği, eğitim ortamlarında siber aylıklık, program değerlendirme anketi oyunsallık ölçeği, ergen gelecek beklentileri ölçeği, spora öğretmen değerlendirme formu, yönelik tutum ölçeği, ders planları, düşünme senaryoları argümantasyon testleri, BEP, farkındalık görsel algı testi, web tabanlı eğitim materyali değerlendirme ölçeği, yaratıcı düşünce testi, bilişsel, hatalar ölçeği, yalnızlık ölçeği ve internet ebeveynlik stilleri. ... vb.)

Tablo 4 incelendiğinde, dijital oyunlara ait tezlerde kullanılan veri toplama araçlarına göre dağılımları görülmektedir. Tezlerde en fazla kişisel bilgi formu, bağımlılık ölçekleri, başarı ve tutum testleri, anket gibi nicel veri toplama araçlarından yararlanıldığı anlaşılmaktadır. En nicel veri toplama aracı olarak ise kalıcılık ve kavram testlerinin kullanıldığı belirlenmektedir. Nitel olarak değerlendirilen veri toplama araçlarından en fazla görüşme ve gözlemlerden; en az ise rubrik, ses kayıtları, kartlardan faydalanıldığı belirlenmiştir.

Eğitim alanında faydalanılan dijital oyunlara ait yapılan lisansüstü tezlerin veri analiz yöntemlerine göre dağılımlarına Tablo 5’te yer verilmiştir.

Tablo 5.“Dijital Oyun” Alanında Yapılan Lisansüstü Tezlerin Veri Analiz Yöntemlerine Göre Dağılımları

Veri Analizi Yöntemi	Ulusal Tez Türü			
	Yüksek Lisans	Doktora	Frekans	
Nicel Veri Analizi	Normallik Dağılım Testi Analizleri	T2,T3,T5,T7,T10, T11,T12,T13,T14, T17,T18,T22,T23,T26,T28,T33,T34, T35,T36,T37,T38,T39,T40,T41,T43, T44,T50,T51,T54,T55,T64,T67	T6,T8, T30,T45, T48,T60	38
	T-Testi Analizleri	T2,T3,T5,T10,T12,T13,T14,T17, T20,T23,T26,T27,T28,T32,T33,T34, T36,T39,T40,T41,T44,T45,T50,T51, T54,T55,T56,T58,T62,T64,T67	T6,T48, T60	34
	Tanımlayıcı/ Betimleyici Analizler	T1,T7,T9,T14,T15,T17,T20,T21, T23,T27,T29,T31,T33,T37,T39,T41, T42,T44,T46,T49,T51,T55,T56,T57, T59,T62,T63,T64,T67	T6,T30,T 45,T48	33
	Tek Yönlü Anova Testi Analizi (ANOVA)	T2,T3,T10,T12,T14,T17,T20,T26, T27,T32,T37,T39,T44,T51,T54,T55, T56,T62,T63,T64	T6,T60	22
	Korelasyon Testi Analizleri	T2,T5,T14,T18,T21,T23,T26,T32,T3 4, T35,T39,T43,T54,T58,T62	T6,T60	17
	Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi Analizleri	T19,T22,T37,T38, T43,T57,T67	T8,T16, T30,T48	11
	Man Whitney U Testi Analizleri	T7,T11,T22,T30 T37,T43,T56,T67	T8	9
	Etki Değeri Analizleri	T16,T21,T37,T41,T67	T8, T30	7
	Madde Analizleri ve Faktör Analizleri	T14,T28,T33,T40,T51	T30,T53	7
	Kruskal Wallis Analizleri	T7,T37,T44	T48,T60	5
	T1,T5,T7,T10,T11,T17,T18,T24,T28	T30,T53,	26	

	Diğer	,T32,T34,T35,T37,T40,T41,T42,T43 ,T54,T55,T58,T59,T62,T63	T60	
Nitel Veri Analizi	İçerik Analiz/ Betimsel Analiz	T4,T9,T12,T13,T19,T24,T25,T29,T3 8,T42,T46,T47,T52,T56,T57,T61,T6 5,T66	T8,T30, T48,T53	23
	Rubrik	T16,T38,T42	T30	4

*Diğer (nicel analizler (kalcılık testi, hiyerarşik regresyon, durbin-watson testi tümevarımsal analiz, tukey testi, güvenilirlik testleri, çarpıklık/baskınlık, manova, çoklu regresyon, dunnet c testi, varyans analizi ki kare... vb.)

Tablo 5 incelendiğinde, dijital oyunlara ait tezlerde yararlanılan veri analiz yöntemlerine göre dağılımları görülmektedir. Tezlerde yararlanılan nicel analiz yöntemlerinden en fazla normallik testi, betimsel analiz, t-testi analizleri, ANOVA testi analizlerinden yararlanılırken; en az Kruskal Wallis, etki değeri hesaplamaları ve madde analizlerinden yararlanıldığı anlaşılmaktadır. Nitel veri analizlerinden en fazla içerik veya betimsel analizin tercih edildiği sonucuna tablodan ulaşılmıştır.

Eğitim alanında faydalanan dijital oyunlara ait yapılan lisansüstü tezlerde ulaşılan sonuçlara göre dağılımlarına Tablo 6’da yer verilmiştir.

Tablo 6. “Dijital Oyun” Alanında Yapılan Lisansüstü Tezlerde Ulaşılan Sonuçlara Göre Dağılımları

Ulusal Tez Türü				
	Çalışma Sonuçları	Yüksek Lisans	Doktora	Frekans
Akademik Başarı Etki	Başarı puanlarını olumlu etkileme	T12,T17,T19,T22,T28,T31, T33,T36,T50,T56,T63,T67	T30	13
Öğretim Sürecine Katkı	Öğretimi olumlu etkileme	T9,T13,T46,T47,T49 T56,T57,T61, T65	T48	10
	Bilişsel ve duyuşsal kazanımlar elde etme	T25	-	1
	Severek katılım sağlama	T37	-	1
	Sözcük öğretiminde yarar sağlama	T22	-	1
	Yalnızlık	T5,T10,T59	-	3
	Bilinçli farkındalık	T26,T64	-	2
	Pandemiyle bağımlılık eğiliminin artması	T3,T52	-	2
Dijital Oyun Bağımlılığı & Değişkenler ile İlişkinin Varlığı	Kendini toplama gücü	T1	-	1
	Matematik motivasyonu/başarı	T51	-	1
	Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu	-	T6	1
	Sosyal eğilim	T7	-	1
	Sosyal yeterlilik düzeyi	T10	-	1
	Yaşantısal kaçınma	T10	-	1
	Olumlu davranışlar içeren sosyal yetkinlik	T14	-	1
	Sosyal beceri	T21	-	1
	Yayın izleme motivasyonları yetkinlik	T18	-	1
	Bağımlılık düzeyi az	T21	-	1

	Akademikerteleme davranışı	T23	-	1
	Duygusal zekâ	T34	-	1
	Sosyalduygusal öğrenme becerileri	T62		
	Sosyal destek	T35	-	1
	Çevreye pozitif tepki verme	T54	-	1
	Sosyal medya	T39	-	1
	Psikolojiksağlamlık	T35	-	1
	Duygusal-davranışsal sorunlar/olumsuz bilişsel hatalar	T58	-	1
Tutum Etki	Tutum puanlarını olumlu etkileme	T17,T31,T36,T53,T67	-	5
Kalıcılığı Etki	Kalıcılığı sağlama	T11,T12, T17	-	3
Motivasyon Etki	Motivasyonlarını olumlu etkileme	T33,T50,T56	-	3
Kavram Öğretimi	Kavramsal anlamayı olumlu etkileme	T41	T16	2
	Kavram a-öğrenmesini kolaylaştırma	T43	-	1
	Somut öğrenme ortamı sağlama	T33, T43	-	2
Matematik Becerisi	Matematiksel becerileri olumlu etkileme	T24	T8	2
Benlik Saygısı	Dijital oyun bağımlılığı arasında ilişkinin varlığı	T5, T35	-	2
Siber Aylaklık	Oyun bağımlılığı arasında ilişkinin varlığı	T1	-	1
Sosyal Medya Bağımlılığı	Dijital oyun konuşma kaygıları ile sosyal medya bağımlılıkları arasında ilişkinin varlığı	T2	-	1
Akıllı Telefon Bağımlılığı	Sosyal medya arasında ilişkinin varlığı	T2	-	1
Sosyal Beceri Kazanımı	Sosyal becerileri kazanımlarını olumlu etkileme	T11	-	1
Bilimsel Düşünme, Yaratıcı ve Gelişim	Bilişsel gelişim düzeyini olumlu etkileme	T37	-	1
	Bilimsel süreç becerilerini olumlu etkileme	T37	-	1
	Bilimsel yaratıcılık düzeylerini olumlu etkileme	T38	-	1
	Yaratıcı düşünme becerisini olumlu	T45	-	1

		etkileme		
	Bilimsel düşünme becerilerini iyileştirme	-	T16	1
Analitik/ Eleştirel Düşünme	Eleştirel düşünme becerilerini olumlu etkileme	T41	-	1
	Ebeveyn tutumuyla oyun alışkanlığının etkilenmesi	T40	-	1
Ebeveyn Rehberlik	Ebeveyn rehberlik stratejisi ile dijital teknolojiyle geçirilen süre arasında ilişki arasında ilişkinin varlığı	T44	-	1
Görüş Belirleme	Olumlu görüşler/ Olumsuz görüşler	T9,T13,T40,T41,T46	-	5
		T42	-	1
Diğer		T4,T14,T15,T20, T27,T29,T32, T38,T40, T43,T55,T66	T53, T60	15

*STEM alanlarına ilgi düzeylerini olumlu etkileme, Tarihsel düşünme becerilerini olumlu etkileme, hafıza, dikkat, mantık, görsel ve sözel beceri geliştirme, oyun tasarımı element ihtiyaçlarının ve tercihlerinin belirleme, görsel algı gelişimlerini olumlu etkileme, oyunsallık tutumları ve sporda prososyalve antisosyal davranışları arasında ilişkinin varlığı, gerçek yaşam durumlarını deneyimleme imkânı, oyun bağımlılığı ile sınıf ve oyun değişkenleri arasında ...vb.)

Tablo 6 incelendiğinde, dijital oyunlara ait tezlerde elde verilere dair ortaya konulan sonuçlarına göre dağılımları görülmektedir. Dijital oyunların; akademik başarı ve tutum puanlarını olumlu etkilediği, kalıcılığı sağladığı, kavramsal öğretimi üzerinde etkili olduğu anlaşılmaktadır. Dijital oyunlara dayalı dijital bağımlılık düzeylerinin; benlik kaygısı, sosyal medya bağımlılığı, akademik erteleme, bilinçli farkındalık, sosyal eğilim, yalnızlık, sosyal yetkinlik, psikolojik sağlamlık vb. değişkenler arasında ilişkinin var olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyunların problem çözme, yaratıcılık, somut öğrenme ortamı sağlama, eleştirel düşünme, sosyal beceri kazandırma, motivasyonları, matematiksel becerileri noktasında bireylere birçok kazanım sağladığına tablodan ulaşılmaktadır. Ayrıca bilişsel ve duyuşsal kazanımları da olumlu etkilediği anlaşılmaktadır. Dijital oyunların fen ve matematik, yabancı dil ve Türkçe, tarih ve sosyal bilgiler öğreniminde olumlu etkilerinin var olduğusaptanmıştır.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Araştırmada, eğitim alanına dönük olarak yazılan dijital oyun alanındaki lisansüstü tez çalışmaları belirlenen ölçütler temel alınarak analiz edilmiştir ve araştırma soruları doğrultusunda elde edilen sonuçlar değerlendirilmiştir.

Dijital oyunlara yönelik tezlerin en fazla Gazi Üniversitesi'nde yazıldığı ortaya konulmuştur. Gazi Üniversitesi'nin teknik alanlara yönelik eğitim araştırmalarına odaklandığı bilinen bir araştırma üniversitesi olması ve dijital oyunlarında uygulama gerektiren materyal olma niteliği göz önüne alındığında, şaşırtıcı bir veri olmadığını söylemek mümkündür.

Tez çalışmaları genel anlamda dijital oyun bağımlılığı teması üzerine yoğunlaşmaktadır. Eğitimde dijitalleşmeyle birlikte bireyler, birçok öğretimsel işlevin çevrim içi ortamda yürütülmesi gereksinimiyle karşı karşıya kalmaktadır. Özellikle son yılda ortaya çıkan Covid-19 pandemisi, eğitimde dijitalleşmede patlama noktası olarak gösterilebilmektedir. Öğretimin uzaktan yapılması ve öğretmenlerin öğretim esnasından dijital materyallerden yararlanma ihtiyacı, gündelik bir rutin haline gelmiştir. Eğitim faaliyetleri de bu nedenle dijital ortama aktarılmıştır (Üstün ve Özçiftçi, 2020). Pandemiyle beraber eğitim sürecinde özne görevi olarak görülebilecek öğrencilerin çevrimiçi ortamda geçirmiş oldukları zaman önemli oranda

artmıştır(Baltacı, Akbulut ve Yılmaz, 2021; Chen, O'Brien, Latner ve Lin,2020; Galán, Martínez-López, Lázaro-Pérez ve Sarasola Sánchez-Serrano,2020; Karakaya, 2021;Lin, 2020).Ebeveynler tarafından öğrencilerin zamanlarının çoğunu bilgisayar üzerinde geçirmesi normal karşılanır bir durum haline gelmiştir. Dolayısıyla öğrencilerin bu durumları, internette geçirdikleri zamanı kontrolsüz kullanabilme olasılığını tetikleyebilmiştir. Araştırmacıların ise dijital oyun bağımlıklarını farklı açılardan irdeleyen tezler ortaya koyması ve bu probleme daha da yoğunlaşmaları doğal karşılanabilmektedir. Öğrencilerin pandemi süreci ve sonrasında teknolojiyi eğitimde yanlış ve kontrolsüz kullandığına, dijital oyun oynama süresinde artış yaşandığı, teknoloji kullanım alışkanlıklarının değiştiğini ortaya koyan çalışmalara rastlanması (Aktaş ve Daştan, 2021; Arslan, Görgülü Arı ve Hayır-Kanat, 2021; Balcı, Durmuş ve Sezer, 2021; Karakaya, 2021), mevcut gerekçeye önemli birdayanaksağlamaktadır.Diğer yandan dijital oyunlara ait çalışmalarda; akademik başarı, tutum, farklı türden beceriler, kavram gelişimi, bilimsel düşünme, yaratıcı düşünme, kavramsal anlama temaları öne çıkmaktadır. Öğretim sürecinde hem öğretmenler, hem ebeveynler, öğretimin etkin yerine getirilmesi akademik başarı artışına bakılarak değerlendirme yargısı yer edinebilmektedir. Öğrencilerin akademik başarıları, derse karşı tutumu, kavramsal öğrenmesi temel alınarak öğrenci durum analizi yapılabilmektedir. Bu bağlamda eğitimde dijital uygulamalarda başarıya ve kavramsal öğrenmeye odaklanılmış olması, bahsi geçen olasılıklarla ilişkilendirilebilmektedir.

Gerçekleştirilen tez çalışmalarının araştırma metotları incelendiğinde,çalışmaların genel araştırma metoduna dayalı olarak en fazla deneysel desen ve tarama deseniyle yürütülmüştür. Çalışmalar irdelendiğinde genel anlamda dijital oyunların belirlenen değişkenler bağlamında ilişkisini ortaya koyan tezler olması gerekçesiyle tarama modeliyle yürütülmesi beklenen bir sonuçtur. Ayrıca fen, matematik gibi derslerin öğretim sürecinde dijital oyunlarının etkisinin test edilmesi gerekçesiyle yarı deneysel desen olması şartıdır. Bahsi geçen desende öğretim sürecinde uygulanan dijital oyunların etkililiğinin test edilmesinin hedeflenmesi, yarı deneysel desenden yararlanılması gerekli kılınmış olabilmektedir. Deneysel araştırmaların, öğretim materyali veya etkinliği etkisini ortaya koyması gayreti vardır (Bacanak, Değirmenci, Karamustafaoğlu ve Karamustafaoğlu, 2011).Dolayısıyla tez çalışmalarında yararlanan dijital oyunların bir öğretim materyali olarak ele alınması ve etkililiğinin test edilmesi, deneysel tasarımın kullanılmasını zorunlu kılabilir.

Tez çalışmalarının en fazla ortaokul seviyesinde öğrenim gören öğrenciler üzerinde gerçekleştirildiği ortaya konulmuştur. Bir yandan ortaokul seviyesinde bilimsel kavramları zihinlerinde anlamlandırma süreci olması diğer yandan dijital oyunların görselleştirme ihtiyacını gidermesi ve öğrencilere deneyerek yapma imkânı sunması; ortaokul seviyesinde daha etkin kullanılmasını doğrulayabilmektedir. Karamustafaoğlu ve Kılıç (2020), ortaokul döneminin soyut döneme geçişi olarak kabul edilmesi gerekçesiyle eğitsel oyunların bu dönemdeki öğrencilerde tercih edilebildiğini ifade etmektedir. Bunu takiben ise okul öncesi öğrencilerine dönük olarak çalışmaların yapılmış olduğu belirlenmiştir. Çalışma sonuçlarını desteklemiş olacak ki, Ding, Guan ve Yu (2017)'in dijital oyun tabanlı öğrenme üzerine yürütülen mevcut ampirik araştırmaların esas olarak ergenlere odaklandığını açıklamıştır. Çalışmalarda ilköğretim seviyesinde okul öncesi öğrencilerinin örneklem olarak seçilmesi, ilköğretimde dijital oyunların etkililiğinin sağlanması açısından daha küçük gruplardan başlanılmasının daha uygun olabileceği olasılığını akıllara getirmektedir. Ortaya atılan fikri desteklercesine, bir çalışmada eğitim ve öğretimde dijital oyunların her farklı seviyeye uygun olduğu ancak okul öncesi gibi küçük yaşlar için uygunluğuna vurgu yapılmıştır (Ülker ve Bülbül, 2018). Tez çalışmalarında üzerinde en az araştırma yapılan grubunise öğretmenler ve ebeveynlere ait olduğu anlaşılmaktadır. Dijital oyunların çocuklara yansımalarının daha net bir biçimde ortaya çıkarılması açısından ebeveynlere ait çalışmaların olmaması dikkat çekicidir. Diğer yandan dijital oyunların eğitim ortamlarında ilk elden kullanıcılardan biri olan öğretmenlerle çalışılması önemli olabilecektir. Ayrıca dijital oyunların ve alan yazın çalışmalarının da örneklem olarak incelendiği tez çalışmalarına da rastlanmıştır. Dijital oyunların çalışmalarda incelenmesinde, dijital oyun uygulamalarından yararlanmak isteyen bireylere hedeflediği amaca hizmet edebilecek oyuna

karar verme sürecinde yardımcı olabileceği amaçlanmış olabilmektedir. Tezlerde en fazla kişisel bilgi formu, bağımlılık ölçekleri, başarı ve tutum testleri, anket gibi nicel veri toplama araçlarından faydalandığı anlaşılmaktadır. Nitel veri toplama araçlarından ise görüşme ve gözlemlerin en fazla kullanıldığı belirlenmiştir. Tez çalışmalarının genellikle yapılan öğretiminin etkililiğini test etme veya farklı değişkenler arasındaki ilişkiyi saptamaya yönelik yapıldığı görülmektedir. Bu sonuç bağlamında, araştırmacıların çoğunlukla ölçek veya anket türü veri toplama araçlarından yararlanması doğal karşılanabilir.

Gündoğdu (2021) tarafından gerçekleştirilen bir meta-sentez çalışmasında, dijital oyunların doğru kullanımlarının bir yandan fiziksel, zihinsel, duyuşsal ve psikomotor açıdan bireyleri destekleyebileceği diğer yandan akademik başarıyı, motivasyonu arttırarak öğrenmeyi zevkli hale getirebileceği belirlenmiştir. Dolayısıyla mevcut çalışmada incelenen tez çalışmalarının sonuçlarıyla örtüşme gösterdiği açıktır. İncelenen çalışma sonuçları doğrultusunda dijital oyunların, birçok branşta akademik başarıyı olumlu etkilediği tespit edilmiştir. Öğrencilerin bilişsel becerilerinin dijital oyunlar sayesinde geliştiği de ayrıca ulaşılan tez sonuçlarıdır. Çalışma sonucuna kanıt oluşturacak ki, dijital oyunlar öğrenmeyi sağlayan bilişsel bir araç olarak da kullanılabilirliği ifade edilmektedir (Morrongiello, Schwebel, Bell, Stewart ve Davis, 2012). Dijital oyunların ezberlemenin ötesinde bir öğrenme ortamı sunarak, akılda kalıcılığı sağladığına tez çalışmalarının sentezi sonucunda ulaşılmıştır. Usta ve Güntepe (2019)'nin dijital oyun tasarlanmanın ezberden uzak, bilginin kalıcılığını sağladığı ve öğrenme sürecini olumlu yönde etkilediği bir yöntem olduğunu ortaya koyması, çalışma bulgularımızla dayanak oluşturabilmektedir. Benzer biçimde gerçekleştirilen bir meta-analiz çalışmasında, bilim öğreniminde dijital oyunların kullanımının, bilginin kalıcılığının sağlanmasını önemli ölçüde destekleyebileceğini göstermektedir (Riopel vd.,2020). Dijital oyunların hatırlama süreçlerini iyileştirme niteliğinin yanı sıra problem çözme becerilerini de geliştirebildiğine de (Chuang ve Chen, 2007) ayrıca vurgu yapılmıştır. Tez çalışmalarında dijital oyunlarla yapılan öğretimin, öğrenmeyi etkin hale getirdiği, motivasyon üzerinde önemli etkiler yaptığı ve sosyal becerileri de geliştirdiği sonuçlarına ulaşılmıştır. Ribeiro (2019) dijital oyunların; motivasyon, sosyal ve iletişim becerilerinin gelişimine imkan yaratarak öğrenmeyi yatkın hale getiren mükemmel bir stratejisi olduğunu belirtmektedir. Aynı şekilde dijital oyunların motive edici, merak uyandırıcı uygulamaları sayesinde öğrencilerin etkin öğrenmesinde faydalı bir yol olduğu ifade edilmektedir (Papadakis, 2018). Dijital oyunlar ile öğrencilerin yaratıcı düşünme sürecine dâhil oldukları öğrenme fırsatı yakaladıkları ve yaratıcı bir bakış açısı kazandıkları ifade edilmektedir (Behnamnia, Kamsin, Ismail ve Hayati, 2020). Hung, Huang ve Hwang (2014), dijital destekli oyunların öğrenci başarısı, öz-yeterliliği ve motivasyonu desteklediğini ortaya koymuştur.

Çalışmalarda fen öğretiminde dijital oyunların etkili olduğu ve fen öğretiminde etkin olarak kullanılabilir bir materyal olabileceği görüşünün baskın bir şekilde savunulduğu söylenebilir. Tez çalışma sonuçlarınınca savunulan görüşe dayanak oluşturan bir analiz çalışmasında, dijital oyunların problem çözme, eleştirel düşünme birçok açıdan fen eğitimcilerine ve uygulayıcılarına fayda sağlayabileceğine vurgu yapılmıştır (Hussein, Ow, Cheong, Thong ve Ebrahim, 2019). Öte yandan gerçekleştirilen başka bir çalışmada ise, dijital oyunların fen öğretiminin farklı düzeylerindeki öğrenciler açısından önemli ölçüde fayda sağlayabileceğine işaret etmektedir (Tsai ve Tsai, 2020). Tez çalışmaları, dijital oyunlardan matematik öğretimi sürecinde de yararlanılmasının gereksinim duyulduğunun göstergesidir. Deng, Wu, Chen ve Peng (2020) gerçekleştirdikleri durum çalışmasında, dijital oyun oynamanın öğrenci katılımını ve öğrenmeye olan ilgisini arttırdığını fakat akademik başarının sağlanması açısından kaygı taşıdığını öğretmen görüşlerine dayanarak sunmuştur. Bu noktada dijital oyunların matematik eğitiminde etkili olmasında işleme dayalı bir ders olmasının bazı endişeler yaratması ihtimalini öne çıkarabilmektedir. Yine başka bir meta-analiz araştırmasında, dijital oyunların matematik eğitiminde öğrencilerin motivasyonunu ve performansını arttırabilecek etkili bir yöntem olduğu bildirilmiştir (Byun ve Joung, 2018). Chen, Tseng ve Hsiao (2018), dijital oyun tabanlı öğrenmenin kelime dağarcığı üzerindeki olumlu etkilerini göz

önüne serdiği meta-analiz çalışmasında, dijital oyunların kelime kazanımı üzerindeki büyük bir etki büyüklüğü varlığını belirtmiştir. Mevcut çalışmada da incelenen çalışmaların dil eğitiminde sözcük öğretiminde yarar sağlaması sonuçlarıyla paralellik göstermektedir. Gerçekleştirilen başka bir meta-analiz çalışmasında dijital oyunların öğrenci öğrenmesini önemli derecede geliştirdiği belirtilerek, dijital oyunların önemi vurgulanmaktadır(Clark, Tanner-Smith ve Killingsworth, 2016). Diğer taraftan; tarih ve sosyal bilimleri öğretiminde yarar sağlamaktadır.

Chen (2017) gerçekleştirmiş olduğu çalışmada dijital oyunların öğrenme motivasyonu ve başarısı üzerinde var olan olumlu etkisini tespit ederek, mevcut çalışmamızla ortak sonuçlara erişmiştir. Aynı şekilde dijital oyunların; bilişsel, duyuşsal ve psikomotor bilgi ve beceri kazanımını geliştirdiği, müfredat dışı bir öğrenme fırsatı verdiği, tekrarlayan öğrenme deneyimi sağladığı öğrenciler için uygulanabilir etkili bir öğretim stratejisi [araç] olduğu işaretlenmektedir. Bununla birlikte; öğretme-öğrenme sürecini olumlu yönde geliştirdiği, eğitimcilere kolaylık sağladığı, anında geri bildirim verdiği, öğrencilerin bilgilerini dolaylı olarak zenginleştirdiği, soyut kavramları somutlaştırdığı,işbirliği içerisinde çalışma olanağı tanınması, performans geliştirici ve kavram yanılgılarının giderilmesinde önemli bir konumda olduğu ifade edilmektedir (Bigdeli ve Kaufman, 2017). Dolayısıyla dijital oyunların öğrenme ve öğretme sürecine sunduğu sayısız faydaların, hem çalışmamız sonuçları hem de alan yazın sonuçları ile birçok noktada kesişme gösterdiği aşikârdır.

Dijital oyunların, sosyal medya bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığında artış yaşanmasına gerekçe olduğu, çalışma çerçevesinde gerçekleştirilen analizler sonucunda ortaya konulmuştur. Nitekim karşı karşıya kalınan pandemi sürecinde bu oranda daha da artış yaşandığı tespit edilmiştir. Dijital oyunların; konuşma becerilerinde problemler yaşanması, yalnızlık, benlik kaygısı vb. sorunlarla karşı karşıya kalınması ve bireylerde önemli ölçüde bağımlılık durumu oluşturabileceği tespit edilmiştir. Alan yazın çalışmaları sonuçlarından dijital oyun bağımlılığına bağlı olarak agresyon, saldırganlık, psikolojik ve sosyolojik bozukluğa dayalı davranışların görülebileceği anlaşılmaktadır (Balıkçı, 2018; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Paulus, Ohmann, VonGontard ve Popow, 2018; Sugaya, Shirasaka, Takahashi ve Kanda, 2019). Pandemi sürecinde önemli düzeyde artan dijital oyun oynandığı ve bağımlılık oranının arttırdığı belirlenmiştir (Aktaş ve Daştan, 2021). Oyunlar, bağımlılık yaratmasının yanı sıra bireylerde bilinçsizce ve kontrolsüz kullanım alışkanlıkları da oluşturabilmektedir. Bilinçsiz ve yanlış kullanıldığında bireylerde birçok sorunları yaratabilmesi ve bireyleri birer oyun bağımlıları haline getirebilmesinin sonucu (Gündoğdu, 2021), çalışmamıza destekleyici bulgular sağlamaktadır. Salgın sürecinden bu yana öğretim sürecine ait birçok faaliyetin çevrim içi olması ve bununla beraber ebeveynler tarafından ders dışı faaliyetlerin ayırt edilmemesi durumu ortaya çıkabilmektedir. Dolayısıyla bireylerin dijital oyun oynama aktivitelerinin ebeveyn kontrolünden çıkabilmesi ve bireylerde bağımlılık yaratabilecek noktaya gelmesi ilişkilendirilebilmektedir. Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut (2016)'un çocukların dijital oyun oynamanın annelerin kontrolünde olmadığı, dijital oyunlar konusunda yeteri kadar donanımlı olmadıkları ve bu konuda uzman desteği almadıkları tespit etmesi, çalışmamız ile kesişme göstermektedir. Dijital oyunlarla birlikte akademik erteleme davranışının da öne çıktığı anlaşılmaktadır. Bu durum oyunlara harcanan zaman artışı ve kazanmaya odaklanma bağımlılığı ile yapılması gereken işleri erteleme alışkanlıklarının oluşmasıyla ilişkilendirilebilmektedir. Dijital oyunların etkin anlamlandırılması ve entegre edilmesiyle eğitim-öğretim sürecine muazzam bir potansiyel gösterdiği (Sykes, 2018) ve geniş kapsamlı uygulanabilirliğiyle (Ülker ve Bülbül, 2018) önemli bir konumda olduğu vurgulanmaktadır. Değerlendirilmeye alınan tezlerde elde edilen sonuçlar, dijital oyunların eğitim ortamlarında eğitimciler, öğrenciler ve aileler için sayısız imkânlar sunarak öğretim sürecini etkin bir noktaya taşıdığını göstermektedir. Tez çalışmalarında öğretmenlerin oyun tasarım konusunda oldukça yeterli donanıma sahip olmadığının ortaya koyulması, bu konuya verilmesi gereken önemi gözler önüne sermektedir. Öğretmenlerin tasarım becerilerinin istenilen düzeyde görülmemesi, eğitimcilerin yeni nesil teknolojileri pek takip edememeleri ve yatkınlık gösterememeleri çıkarımında bulunabilmektedir.

ÖNERİLER

Çalışma çerçevesinde belirlenen ölçütler bağlamında analiz edilen tezlere ait sonuçlar ortaya konulmuştur. İncelenen tezlere dayalı olarak çalışma bağlamında öneriler sunulmuştur. Tezlerin fen ve matematik eğitiminde beklenilir sayıda olmadığı ifade edilebilmektedir. Dijital oyunların her alanda yaygınlık kazanmasının yanında özellikle fen eğitiminde oldukça fazla somut kavramların yer alması ve görsel duyuya hitap etmesi gerekçesiyle, dijital oyunlara dönük fen alanına ait tez sayısının arttırılması tavsiye edilmektedir. Ayrıca dijital oyunların, sözcük öğreniminde etkili olabileceği gerekçesiyle yabancı dil alanına ait çalışmalar da fazlaştılabilmektedir. Alan yazında dijital oyunların; bireylere eğitim sürecinde her açıdan etkin bir yöntem olabileceği belirtilmektedir. Ancak tez temaları başarı ve tutum üzerine yoğunlaşmaktayken; sosyal eğilim ve yeterlilik, yalnızlık, birçok beceri, problem çözme, eleştirel bakabilme, yaratıcı düşünme, analitik düşünme ve eğitim sürecinde yararlanılan yeni tekniklerle entegre edilen çalışmaların az sayıda olduğu anlaşılmaktadır. Bu noktada araştırmacıların ve eğitimcilerin dijital oyunları daha farklı uygulamalar ve hedeflerle bütünleştirerek eğitim sürecinde yararlanılması önerilmektedir. Dijital oyun konusunda çalışılacak tezlerde örneklem grubu olarak ailelerin veya öğretmenlerin seçilmesi önerilmektedir. Dijital oyunların öğretim sürecinde daha etkin kullanımının sağlanması ve uygulamaların daha verimli hale getirilmesi açısından bu öneri değerli olabilir. Dijital oyunların uygulamaya dönük olması ve sınıf ortamı bazında öğrenci-öğretmen kullanımı gerektirmesi, eylem çalışmalarının ve durum çalışmaları sayısında artma gereksinimi hissettirebilmektedir. Tez çalışmalarından yola çıkılarak ortaya koyulan faydaları göz önüne alındığında, dijital oyunların öğretim sürecini değerli hale getirmek ve öğrenci açısından verimliliği sağlamak amacıyla sıklıkla kullanılması önerilmektedir. Dijital oyunların fen, matematik, Türkçe, yabancı dil, sosyal bilgiler eğitiminde olumlu etkilerinin tespit edilmesi, mevcut branşların konu öğretimlerinden dijital oyunların kullanılması tavsiye edilmektedir. Tez çalışmalarından dijital oyunların bağımlılık, siber aylıklık davranışlarını tetikleyebileceği veya çeşitli sağlık problemlerine neden olduğuna ulaşılmıştır. Bu noktada; dijital oyun oynama süreleri kontrol edilebilmeli ve seviyeye uygun oyunlar seçilmeye gayret gösterilebilmelidir. Ebeveynler ve öğretmenlerle işbirliği sağlanarak kontrol sağlanabilmelidir. Eğitim ortamlarında ise oynatılan oyunların uygunluğu etkili bir biçimde değerlendirilmelidir ve hedefe hizmet edebilecek oyunlar seçilmelidir. Öğretmenlere istenilen düzeyde oyun tasarımı becerisi kazandırılmaya gayret gösterilmesi gerekmektedir. Farklı eğitim düzeylerindeki öğrencilerin farklı ihtiyaçlarını karşılamak için oyun mekanizmaları özenle geliştirilmeli (Tsai ve Tsai, 2020), dijital oyunlar tasarlanırken oyunlar basitten karmaşığa göre hazırlanmalı ve sıralanmalı, sıra ile bölümler tamamlanmadan diğer oyuna geçilmeyecek şekilde dizayn edilmeli (Altınışık, 2021), dijital oyun tasarımında öğretmenler, ebeveynler ve çocuklar tasarım aşamasına dâhil edilmeli (Ercan, 2021), anlaşılır oyun yönergeleri hazırlanmalıdır (Alkan, 2019). Ayrıca öğrencilere eğlenceli, öğrenmeyi gerçekleştirecek, yaratıcılık düzeylerini arttıracak, anlaşılır ve basit işlevli oyunlar tasarlanmalıdır. Tüm bunlara ek olarak yalnızca oyunların bilişsel hedefe dayandırmaktan öte duygusal, psiko-motor ve duygusal hedeflerine dayandırılan oyunlar geliştirilmesi önerilmektedir. Bunlara ek olarak öğretmenlerin yeterli oyun tasarlama becerisini sahip olmaması durumunun ortadan kaldırılması ve öğretmenlere gerekli öz-yeterlilikler kazandırılmalıdır.

KAYNAKÇA

Aksoy, N. C.,& Demir, B. K. (2019). Matematik öğretiminde dijital oyun tasarlamının öğretmen adaylarının yaratıcılıklarına etkisi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(1), 147-169. <http://dx.doi.org/10.17152/gefad.421615>

- Aktaş, B., & Daştan, N. B. (2021). Covid-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerindeki Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138. <https://doi.org/10.51982/bagimli.827756>
- Arslan, K., Arı, AG, & Kanat, MH (2021). Covid-19 pandemi sürecinden uzak eğitim hakkında veli sistemi. *Ulakbilge Sosyal Bilgiler Dergisi*. 57; 192-206. <http://dx.doi.org/10.7816/ulakbilge-09-57-0>
- Arslan, K., & Yıldırım, M. (2021). Effect of Online Science Course Supported with Web 2.0 Tools on the Academic Achievement of Fifth Grade Students and Student Opinions. *Science Education International*, 32(4), 311-322. <https://doi.org/10.33828/sei.v32.i4.6>
- 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.
- Balcı, E., Durmuş, H., & Sezer, L. (2021). Corona Günlerinde Uzaktan Eğitim Bağımlılık Gelişiminde Bir Risk Oluşturur mu?. *Bağımlılık Dergisi*, 22(1), 100-102.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Baltacı, Ö., Akbulut, Ö. F. & Yılmaz, E. (2021). Problemlerli internet kullanımında güncel bir risk faktörü: covid-19 pandemisi. *Hümanist Perspektif*, 3(1), 97-121. <https://doi.org/10.47793/hp.872503>
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116, 105227. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.105227>
- Bigdeli, S., & Kaufman, D. (2017). Digital games in health professions education: Advantages, disadvantages, and game engagement factors. *Medical Journal of the Islamic Republic of Iran*, 31, 117. <https://dx.doi.org/10.14196%2Fmjiri.31.117>
- Brown, J. C. (2017). A metasynthesis of the complementarity of culturally responsive and inquiry-based science education in k-12 settings: implications for advancing equitable science teaching and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 54(9), 1143-1173. <https://doi.org/10.1002/tea.21401>
- Byun, J., & Joung, E. (2018). Digital game-based learning for K-12 mathematics education: A meta-analysis. *School Science and Mathematics*, 118(3-4), 113-126. <https://doi.org/10.1111/ssm.12271>
- Chen, C. Y., Chen, I.H., O'Brien, K., Latner, J. D. & Lin, C. Y. (2020). Psychological distress and internet-related behaviors between school children with and without overweight during the COVID-19 outbreak. *Research Square*, 1-20. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychores.2020.110219>
- Chen, M. H., Tseng, W. T., & Hsiao, T. Y. (2018). The effectiveness of digital game-based vocabulary learning: A framework-based view of meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*, 49(1), 69-77. <https://doi.org/10.1111/bjet.12526>
- 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. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00711a>

- Chuang, T. Y., & Chen, W. F. (2007). Effect of Digital Games on Children's Cognitive Achievement. *Journal of Multimedia*, 2(5), 27-30. <https://doi.org/10.4304/jmm.2.5.27-30>
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79-122. <https://doi.org/10.3102%2F0034654315582065>
- Çalık, M., & Sözbilir, M. (2014). İçerik analizinin parametreleri. *Eğitim ve Bilim*, 39 (174), 33-38. <http://dx.doi.org/10.15390/EB.2014.3412>
- Çalık, M., & Wiyarsi, A. (2021). A systematic review of the research papers on chemistry-focused socioscientific issues. *Journal of Baltic Science Education*, 20(3), 360-372. <https://doi.org/10.33225/jbse/21.20.360>
- Demir, G. T., & Hazar, Z. (2018). Dijital oyun oynama motivasyonu ölçeği (doomö): geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Journal of Physical Education & Sports Science/Bedensel Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128 – 139.
- Demir, G. T., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel aktiviteye katılım motivasyonu ile dijital oyun oynama motivasyonu arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34. <https://doi.org/10.33689/spormetre.522609>
- Deng, L., Wu, S., Chen, Y., & Peng, Z. (2020). Digital game-based learning in a Shanghai primary-school mathematics class: A case study. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(5), 709-717. <https://doi.org/10.1111/jcal.12438>
- Diñçer, S. (2018). Content Analysis in Scientific Research: Meta-Analysis, Meta-Synthesis, and Descriptive Content Analysis. *Bartın University Journal of Faculty of Education*, 7(1), 176-190. <https://doi.org/10.14686/buefad.363159>
- Ding, D., Guan, C., & Yu, Y. (2017). Game-Based learning in tertiary education: A new learning experience for the Generation Z. *International Journal of Information and Education Technology*, 7(2), 12–25. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2017.7.2.857>
- Gee, J. P. (2009). Deep learning properties of good digital games: how far can they go?. In *Serious games* (pp. 89-104). Routledge.
- Gomes, T. C. S., Falcão, T. P., & Tedesco, P. C. D. A. R. (2018). Exploring an approach based on digital games for teaching programming concepts to young children. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 16, 77-84. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2017.12.005>
- Gómez-Galán, J., Martínez-López, J. Á., Lázaro-Pérez, C. & Sarasola Sánchez-Serrano, J. L. (2020). Social networks consumption and addiction in college students during the COVID-19 pandemic: *Educational approach to responsible use. Sustainability*, 12(18), 7737. <https://doi.org/10.3390/su12187737>
- Granic I., & Lobel, A. (2013). Video games play may provide learning, health, social benefits, review finds. Retrieved from <http://www.apa.org/news/press/releases/2013/11/video-games.aspx>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/a0034857>
- Gündoğdu (2021). *Dijital oyun kavramına yönelik: Bir meta-sentez betimleme*. Yüksek Lisans Tezi, Yozgat Bozok Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yozgat.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14 (1), 203-216. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i1.nnnn>

- Hung, C. M., Huang, I., & Hwang, G. J. (2014). Effects of digital game-based learning on students' self-efficacy, motivation, anxiety, and achievements in learning mathematics. *Journal of Computers in Education*, 1(2), 151-166. <https://doi.org/10.1007/s40692-014-0008-8>
- Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L. S., Thong, M. K., & Ebrahim, N. A. (2019). Effects of digital game-based learning on elementary science learning: A systematic review. *IEEE Access*, 7, 62465-62478. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2916324>
- Karakaya, E. N. (2021). *Covid-19 Sürecinde Eğitime Evde Devam Eden Ortaöğretim Öğrencilerinin Teknoloji Bağımlılığı Düzeylerinin İncelenmesi*. Doktora Tezi, Karabük Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Karabük.
- Karamustafaoğlu, O., & Kılıç, M. F. (2020). Eğitsel Oyunlar Üzerine Yapılan Ulusal Bilimsel Araştırmaların İncelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (40), 1-25. <https://doi.org/10.33418/ataunikkefd.730393>
- Li, Q., Tay, R., & Pustaka, A. (2020). Let Us Save Lives Using Games! A Study of the Effect of Digital Games for Traffic Education. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(2), 199-218. <https://doi.org/10.1177%2F0047239520926152>
- Lin, M. P. (2020). Prevalence of internet addiction during the covid-19 outbreak and its risk factors among junior high school students in Taiwan. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(22), 8547. <https://doi.org/10.3390/ijerph17228547>
- Livari, N., Sharma, S., & Ventä-Olkkonen, L. (2020). Digital transformation of everyday life—How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care?. *International Journal of Information Management*, 55, 102183. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102183>
- Morrongiello, B. A., Schwebel, D. C., Bell, M., Stewart, J., & Davis, A. L. (2012). An evaluation of The Great Escape: Can an interactive computer game improve young children's fire safety knowledge and behaviors?. *Health Psychology*, 31(4), 496-502. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/a0027779>
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., & Özdiñler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051>
- Papadakis, S. (2018). The use of computer games in classroom environment. *International Journal of Teaching and Case Studies*, 9(1), 1-25.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Von Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Polat, S., & Ay, Ö. (2016). Meta-Sentez: Kavramsal Bir Çözümleme. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 4(2), 52-64. <http://dx.doi.org/10.14689/issn.2148-2624.1.4c2s3m>
- Ribeiro, M. D. C. (2019). Analog and Digital Games as a Pedagogical Tool in the Teacher Training Context. *Research in Social Sciences and Technology*, 4(2), 163-173.
- Riopel, M., Nenciovici, L., Potvin, P., Chastenay, P., Charland, P., Sarrasin, J. B., & Masson, S. (2020). Impact of serious games on science learning achievement compared with more conventional instruction: an overview and a

meta-analysis. *Studies in Science Education*, 1-46.
<https://doi.org/10.1080/03057267.2019.1722420>

- Sarı, A., & Altun, T. (2016). Oyunlaştırma yöntemi ile işlenen bilgisayar derslerinin etkililiğine yönelik öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *1. Turkish Journal of Computer and Mathematics Education* 7(3), 553-577.
<http://doi.org/10.16949/turkbilmat.277871>
- Sugaya, N., Shirasaka, T., Takahashi, K., & Kanda, H. (2019). Bio-psychosocial factors of children and adolescents with internet gaming disorder: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(1), 1-16. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0144-5>
- Sykes, J. M. (2018). Digital games and language teaching and learning. *Foreign Language Annals*, 51(1), 219-224. <https://doi.org/10.1111/flan.12325>
- Sykes, J., & Reinhardt, J. (2012). Language at play: Digital games in second and foreign language teaching and learning. In J. Liskin-Gasparro & M. Lacorte (Series Eds.), *Theory and practice in second language classroom instruction* (pp. 1-157). New York: Pearson-Prentice Hall.
- Talan, T., & Kalinkara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği. *Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Dergisi*, 9 (1), 1-13.
- Tekkurşun Demir, G., & Mutlu Bozkurt, T. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği (DOOTÖ): Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması. *Sportif Bakış: Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 1-18. <https://doi.org/10.33468/sbsebd.79>
- Toh, W., & Lim, F. V. (2021). Using video games for learning: Developing a metalanguage for digital play. *Games and Culture*, 16(5), 583-610.
<https://doi.org/10.1177/1555412020921339>
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., & Akbulut, A. (2016). Çocukların Oyundan Yararlanabilmesi İçin Annelerin Değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24 (5), 2263-2278.
- Tsai, Y. L., & Tsai, C. C. (2020). A meta-analysis of research on digital game-based science learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(3), 280-294. <https://publons.com/publon/10.1111/jcal.12430>
- Turner, P. E., Johnston, E., Kebritchi, M., Evans, S., & Heflich, D. A. (2018). Influence of online computer games on the academic achievement of nontraditional undergraduate students. *Cogent Education*, 5(1), 1437671.
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1437671>
- Usta, N. D., & Güntepe, E. T. (2019). Dijital oyun tasarlamının öğrenmeye etkisi. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9 (18), 1213-1232.
<https://doi.org/10.29029/busbed.562553>
- Ülker, Ü., & Bülbül, H. İ. (2018). Dijital Oyunların Eğitim Seviyelerine Göre Kullanılma Durumları. *Tünav Bilim Dergisi*, 11 (2), 10-19.
- 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/adoloklin.721864>

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

The tendency towards digitalization in education is increasing day by day, and there are necessary changes in the direction of digitalization in education. In order to keep up with the digitalization initiative in education, students and their parents are obliged to turn to digital tools in order to continue their education (Livari, Sharma, & Ventä-Olkkonen, 2020). One of the materials with different purposes in education, which stands out and undergoes changes in the sense of digitalization, is games. Digital games stand out as one of the most popular and effective media that can be used in K-12 education (Riopel, Nenciovici, Potvin, Chastenay, Charland, Sarrasin, & Masson, 2020). It can be said that digital games, which have gained popularity among all age groups, have positive effects on the development of children (Talan & Kalinkara, 2020). Digital games designed for educational purposes can create an opportunity to interact with individuals with different learning styles and behaviors. Digital games, which can be effectively integrated in the classroom environment, can provide a mechanism for making meaningful use of the information conveyed by the educator and facilitating individualized classroom learning experiences (Sykes, 2018). By reshaping the ways of learning, digital games can provide the power to provide a more attractive learning mode and encourage deeper learning (Li, et al., 2020). In addition, in a study carried out, it has been found that digital games have disadvantages in spite of their advantages in education. It has also been stated that there may be some disadvantages for some students, such as creating a threatening competitive environment, students who can not play the game may experience loss of motivation, students who lack cooperation may fail, and learning styles may create incompatibility (Bigdeli & Kaufman, 2017). Synthesis work is important in terms of developing a deep understanding of digital games, gaining experience and creating a perspective on digital games. It is believed that the idea of being able to maintain the influence of digital games in the field of education today and in the future in every sense can be put forward with a synthesis study. The study designed in this way can be a guide for educators who want to bring digital games to their classrooms, parents who want to use it in the home environment, and other researchers who will do research on this subject. Based on these reasons, in this study, it is aimed to examine the post graduate thesis studies made between 2019-2022 on educational digital games used in the field of education in Turkey in accordance with the determined criteria.

Methods

This research is a synthesis study based on a qualitative research approach that aims to synthesize post graduate theses written for digital games used in education. In this context, the digital game thesis studies used in the education held between 2019-2022 were scanned considering the determined keywords. A total of 91 thesis studies that met the specified criteria were reached. In the next stage, each of the studies was examined on the basis of content, and 24 theses were excluded by excluding them from the scope. A total of 67 studies remaining after this elimination were analyzed in this study. The coding was created by reviewing the determined thesis studies. Each study was reviewed and codes covering each were created. Based on the created code template, the theme and codes are detailed. Data analysis was completed by placing the studies in appropriate codes and themes.

Results

Thesis studies generally focus on the theme of digital game addiction. On the other hand, digital games stand out with the themes of academic achievement, attitude, skills, concept development, scientific thinking, creative and conceptual understanding. The thesis studies were carried out with the most experimental design and scanning design based on the quantitative research method. It has been revealed that the thesis studies are mostly done on secondary school students. Data collection tools such as personal information form, addiction scales,

achievement and attitude tests, and questionnaires that are used most in theses are under the title of quantitative data collection tools. Considering that the data collection tools used in the studies are determined for the study purposes, the data sources used can serve the determined goal. In line with the results of the study examined, it has been determined that digital games have a positive effect on academic success in many branches. Thesis studies indicate that digital games make learning effective, effective on motivation and improve social skills. In the study, the opinion that digital games are effective in science teaching and that digital games can be used effectively in science education is dominant.

Discussion and Conclusion

Supporting the results of the study, Ding, Guan, and Yu (2017) state that current empirical research on digital game-based learning is mainly conducted with adolescents. It is also the result of the thesis that students' cognitive skills improve thanks to digital games. It is stated that digital games can also be used as a cognitive tool for learning (Morrongiello, Schwebel, Bell, Stewart, & Davis, 2012). Ribeiro (2019) states that digital games are an excellent tool that makes them prone to learning by creating opportunities for development of motivation, development of social and communication skills. Likewise, digital games are shown as motivators and curiosity creators and an effective way of optimizing student learning in daily education practices (Papadakis, 2018). Another study also indicates that science teaching with digital games can provide significant benefits for students at different levels (Tsai & Tsai, 2020). Chen, Tseng, and Hsiao (2018) stated that digital games have a large effect size on vocabulary acquisition in their meta-analysis study, in which they revealed the positive effects of digital game-based learning on vocabulary. It is parallel with the results that the theses examined in the present study also provide benefits in teaching vocabulary in language education. As a result of the analyzes carried out within the framework of the study, it has been revealed that digital games are the reason for the increase in social media addiction and digital game addiction.

Ekler

Ek 1. Çalışma Kapsamında Analiz Edilen Ulusal Lisansüstü Tezler

- *T1.Sert, U. (2021). *Üniversite Öğrencilerinin Eğitim Ortamlarında Siber Aylaklık ve Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleriyle İlgili Yordayıcı İlişkilerin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- *T2.Alturan, N. (2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Konuşma Kaygıları İle Dijital Oyun, Sosyal Medya ve Akıllı Telefon Bağımlılıkları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Düzce Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Düzce
- *T3.Güzen, M. (2021). *Covid-19 Pandemi Öncesi ve Pandemi Sürecinde 4-6 Yaş Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ve Ebeveyn Rehberlik Stratejilerinde Görülen Farklılıkların İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- *T4.Altunışık, M.(2021). *Dijital Oyunların Matematiksel Kavram Gelişimi ve Öğretimsel Nitelikler Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- *T5.Aras, E.(2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığının Yalnızlık ve Benlik Saygısı Arasındaki İlişkisi ve Dijital Oyun Bağımlılığının Çeşitli Demografikler Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- *T6.Güler, H.(2021). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonları İle Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonlarının İncelenmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- *T7.Özdemir, M.(2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Eğilimleri*. Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- *T8.Genç Çopur, H.(2021). *Dijital Oyun Destekli Matematik Eğitim Programının 54-66 Aylık Çocukların Saymaya İlişkin Temel Matematik Becerilerinin Gelişimine Etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- *T9.Abdelmoneim, H.M. (2021). *Eğitsel Dijital Oyunlarla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi: Dijital Türkçe Öğrenim Oyunlarının Analiz Edilmesi ve Öğrencilerin Eğitsel Dijital Oyunlardan Yararlanma Durumlarının ve Görüşlerinin Belirlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- *T10.Ercan, Ö. (2021). *Üniversite Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Sosyal Yeterlilik, Yaşantısal Kaçınma ve Yalnızlık Değişkenleri Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ufuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- *T11.Akyel, A.İ. (2020). *Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden Çocuklara Uygulanan Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Sosyal Beceri Kazanımına Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- *T12.Ağırgöl, M.(2020). *Fen Bilgisi Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımının Öğrenci Akademik Başarısına, Bilgi Kalıcılığına ve Tutumuna Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Erzincan.
- *T13.Altun, A.(2020). *Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Oyunlardan Yararlanmaya İlişkin Öğretmen Tutum ve Görüşleri Üzerine Bir İnceleme*. Yüksek Lisans Tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- *T14.Budak, K.S. (2020). *Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin ve Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeğinin Geliştirilmesi*,

Problem Davranışlarla İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

- ***T15.**Cömert, A.(2020). *Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Yöntemiyle Tasarlanan ve Uygulanan Problem Çözme Etkinliklerine Yönelik Öğrenci Görüşler.* Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- ***T16.**Bağ, H.(2020). *Eğitsel Bir Dijital Oyun Yardımıyla Kavramsal Anlama Düzeylerinin, Bilimsel Düşünme Alışkanlıklarının ve Argümantasyon Becerilerinin Gelişiminin İncelenmesi.* Doktora Tezi, Trabzon Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Trabzon.
- ***T17.**Kaynar, B.(2020). *Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Hayat Bilgisi Dersindeki Akademik Başarı Tutum ve Kalıcılığa Etkisi.* Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- ***T18.**Üngören, Y.(2020). *Dijital Oyun Yayını İzleyicilerinin Kişilik Yapıları Ve Kullanım Davranışları İle Yayın İzleme Motivasyonlarının İncelenmesi: Twitch Örneği.* Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- ***T19.**Cesur, F.(2020). *İlkokul Birinci Sınıf Hayat Bilgisi Dersinde Oyun Tabanlı Öğretimle Öğrencilerin Güvenlik Kurallarına Uyuma Becerilerinin Geliştirilmesi.* Yüksek lisans Tezi, Yozgat Bozok Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Yozgat.
- ***T20.**Sayın İ.(2020). *Hazırlık Eğitiminde Dijital Oyun Tabanlı Dil Öğretimi İçin Dijital Oyun Elementlerine Yönelik İhtiyaç Analizi.* Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Isparta.
- ***T21.** Atak, F.(2020). *10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı İle Sosyal Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- ***T22.**Kuşçuçuran, B.N. (2020). *Dijital Oyun Tabanlı İngilizce Sözcük Öğretimi Üzerine Deneysel Bir Çalışma.* Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- ***T23.**Kıbaroğlu, F.N. (2020). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Akademik Erteleme, Öz Yeterlik ve Bilgi İşlemsel Düşünme Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- ***T24.**Alkan, S. (2019). *Dijital Olarak Tasarlanmış Bir Eğitsel Oyun Ortamında Ortaokul Öğrencilerinin Alan Kavramının Gelişiminin İncelenmesi.* Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- ***T25.**Bire, F.N. (2019). *İlköğretim ve Ortaöğretimde Kullanılan Dijital Eğitsel Oyunların Etkilerinin Meta-Sentez Yoluyla İncelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- ***T26.**Keskin, B.(2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Psikolojik Sağlık ve Bilinçli Farkındalık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- ***T27.**Kaya, M.(2019). *İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyunlara Yönelik Algularının İncelenmesi.* Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzincan.
- ***T28.**Yavuzkan, H.(2019). *Eğitsel Dijital Oyunların 5. Sınıf Öğrencilerinin Matematik Başarısına ve Tutumuna Etkisi.* Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.

- ***T29.**Erdem, S. (2019). *Tarih Eğitiminde Dijital Oyunların Kullanılması: CivilizationVı Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- ***T30.**Damlı, V. (2019). *Deneyimsel Oyun Modeli Temel Alınarak Geliştirilen Dijital Oyunun Manyetizma Konusundaki Başarıya Etkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- ***T31.**Anıl, E.(2019). *İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- ***T32.**Kağızmanlı, N.(2019). *Ergenlerde Beş Faktör Kişilik Özelliklerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Üzerindeki Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Bayburt Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bayburt.
- ***T33.**Yüksel H.(2019). *Türkçe Dersinde Kullanılan Eğitsel Dijital Oyunların Ders Başarısı ve Motivasyona Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Zonguldak.
- ***T34.**Ünsal, A.(2019). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Duygusal Zekâsı ve Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- ***T35.** Özmen, M.(2019).*Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Yordanması*. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- ***T36.** Öztürk, G.(2021). *Fen Metinleri Destekli Dijital Oyun İle Fen Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarı ve Bilgisayar Kullanmaya Yönelik Tutumuna Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- ***T37.**Yıldız, S.(2019). *Dijital ve Sınıf İçi Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Fen Eğitiminin Okul Öncesi Öğrencilerinin Bilimsel Süreç Becerilerine ve Bilişsel Gelişim Düzeylerine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- ***T38.**Sarıçam, U.(2019). *Dijital Oyun Tabanlı Stem Uygulamalarının Öğrencilerin Stem Alanlarına İlgileri ve Bilimsel Yaratıcılığı Üzerine Etkisi: Minecraft Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- ***T39.**Uslu, Ş. (2019). *Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Medyaya Yönelik Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- ***T40.**Yiğit, N.(2019). *Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları*. Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- ***T41.** Alp, G.(2019). *Scratch Programı İle Web Destekli İşbirlikli Öğrenme Yönteminin İlkokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Kavramsal Anlama Düzeylerine ve Eleştirel Düşünme Becerilerine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- ***T42.**Öztürk, A.(2019). *Ortaokul Matematik Öğretmenlerinin Scratch Programıyla Tasarladıkları Oyunların Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri Doğrultusunda İncelenmesi: Cebirden Yansımalar*. Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bartın.
- ***T43.**Saydam, Y.(2022). *Eğitici Dijital Oyunlar İle Desteklenmiş Görsel Algı Eğitiminin Çocukların Görsel Algısı Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- ***T44.** Utuş, T.(2022). *Ebeveynlerin Dijital Oyun Rehberlik Stratejileri İle Dijital Oyunların Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Etkisine Yönelik Ebeveynlerin Algularının İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- ***T45.** Budak Kaymaz, O.(2022).*Dijital Oyun Prototipleme Eğitiminin 10 Yaş Çocuklarının Yaratıcı Düşünme Becerilerine Etkisi*. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- ***T46.** Kılıç, M.(2022).*Fen Eğitiminde Eğitsel Dijital Oyun Tasarımı ve Oyun Hakkında Akademisyen, Öğretmen ve Aday Öğretmenlerin Görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Erzincan.
- ***T47.** Fırınacı, E.(2022). *Ortaokul Öğrencileri İçin Programlama Öğretimine Yönelik Oyun Tabanlı Bir Ortamın Tasarım Süreci*. Yüksek Lisans Tezi, Trabzon Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Trabzon.
- ***T48.** Başoğlu, E.B(2022).*A Mobile Teacher Professional Development Course on Digital Game-Enhanced Language Learning*. Doktora Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- ***T49.** Durdu, E. (2022). *Etkileşimli Eğitsel Oyun Kullanarak İyileştirici Müdahalenin Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Öğrencilere Etkileri*. Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Isparta.
- ***T50.** Mısıır, G.D.(2022).*Fen Eğitiminde Dijital Bilgisayar Oyununun Geliştirilmesi Ve Başarıya Etkisinin Belirlenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- ***T51.** Öndeş, K.B.(2022). *İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları İle Matematik Başarıları Ve Motivasyonları Arasındaki İlişki*. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer HalisDemir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- ***T52.** Altın, Ü.(2021). *Dijital Oyun Bağımlılığının Pandemi Öncesi ve Süresince Öğrencilerin Davranışları Üzerine Etkilerinin Medya Üzerinden İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hatay.
- ***T53.** Tekkurşun Demir, G.(2021).*Spora Yönelik Tutum, Dijital Oyun Bağımlılığı Farkındalık ve Eğilimler: X, Y İle Z Kuşağının Karşılaştırılması*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- ***T54.** Ateş, S.(2021). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Yordayıcıları Olarak Öznel İyi Oluşu Artırma Stratejileri ve Gelecek Beklentileri*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- ***T55.** Aydın, S.(2021). *Özel Yetenek Tanısı Alan ve Almayan Öğrencilerin Dijital Oyun Tercihleri ve Bu Oyunlar Yoluyla Geliştirilen Becerilerin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- ***T56.** Köse, R.B.(2021). *Harmanlanmış Öğrenme Yöntemiyle İşlenen Matematik Dersinde Eğitsel Dijital Oyun Kullanmanın Öğrenci Başarısına ve Motivasyonuna Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çukurova.
- ***T57.** Özdemir Sarıalioğlu, R.(2021). *Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliğe Sahip Öğrencilerin Madde Ve Isı Konusunu Anlamalarına Yönelik Bir Dijital Oyun Geliştirilmesi ve Uygulanması*. Yüksek Lisans Tezi, Trabzon Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Trabzon.
- ***T58.** Ayyıldız, D.(2021). *Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı, Davranışsal-Duyusal Sorunlar ve Olumsuz Bilişsel Hatalar Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- ***T59.**Çakır V.D.(2021). Analysis of TheDigital Game Addiction of High School Students in Terms of TheRelationshipBetweenLonelinessand Internet ParentingStyles, andInvestigation of Digital Game Addiction in Terms of VariousDemographics. Master Thesis, Bahçeşehir University,
- ***T60.**Üstündağ, S.(2021). *Spor Yapan Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Tutumları İleOyunsallık ve Sporda Sosyal Davranışlarının İncelenmesi*. Doktora Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Samsun.
- ***T61.**Özkan, Y.(2021). *Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Uygulamalarının Teknoloji Entegrasyonu Sürecinde Kullanılması*. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- ***T62.**Tilki, M.(2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Mersin.
- ***T63.**Sezer Köşeler (2020).*Turizm Eğitimi Alan Öğrencilerin Sosyal Medya Kullanımı ve Dijital Oyun Bağımlılıklarının Akademik Başarıya Etkisi: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Çanakkale.
- ***T64.**Karzi, Vahid (2020).*Bilinçli Farkındalık, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Demografik Değişkenler Arasındaki İlişki* Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- ***T65.**Kırmusaoğlu, L.(2020).*Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyunlar İle Dış Mekân Oyunları Arasındaki Tercihleri: Öğretmenlerin Gözlemlerine Yönelik Bir Alan Çalışması*. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- ***T66.**Taştekin, E. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Öğrenci ve Veli Bakış Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- ***T67.**Erkan, A.(2019). *İlkokul 4. sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun Ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.