



(ISSN: 2587-0238)

Karaç Öcal, Y. & Araç Ilgar, E. (2022). An Overview of Digital Games from Athletes-Students Perspective, *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*, 7(19), 1747-1778.

DOI: <http://dx.doi.org/10.35826/ijetsar.505>

Article Type: Research Article

AN OVERVIEW OF DIGITAL GAMES FROM ATHLETES-STUDENTS' PERSPECTIVE

Yesim KARAÇ ÖCAL

Dr., Yozgat Bozok University, Yozgat, Turkey, yesim.karac@yobu.edu.tr

ORCID: 0000-0003-2754-9274

Ebru ARAÇ ILGAR

Dr., Yozgat Bozok University, Yozgat, Turkey, ebru.ilgar@yobu.edu.tr

ORCID: 0000-0002-0442-1158

Received: 29.05.2022

Accepted: 14.08.2022

Published: 02.09.2022

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine student athletes' perceptions of digital games and their experiences in the virtual world. The study used a basic qualitative research design to investigate in depth what types of digital games the participants play, how they feel while playing, and their families' perspectives on digital games, how digital games affect their education and sports lives, and what benefits there are to playing digital games. The research data were gathered through semi-structured interviews with 14 sportsmen students chosen using the criteria sample approach. The collected data were coded, categorized, divided into themes and analyzed using content analysis. According to the participants' perspectives, digital games have a detrimental impact on family communication, have poor physical and psychological repercussions, and contribute to cognitive growth. It can be said that by directing and encouraging students to participate in social activities, supporting sports activities, and strengthening the parent-child relationship through family activities, their ties to digital games will weaken, while children who cannot receive support in the family, are not interested in them, and whose participation in social activities is limited, will strengthen their digital play bond even more.

Keywords: Digital game, athlete student, qualitative research pattern.

INTRODUCTION

Game is an unregulated activity that occurs in the inner world of every age group and stems from the need to move. The goal here is just to have fun (İşler, 2012). The idea of "game" refers to a location where individuals spend a significant portion of their time in the digital world to momentarily escape from life's unsolved concerns. At the same time, the game is a metaphor of the joy that people feel when they visit locations with solutions that they find comfortable (Chatfield, 2012). Digital games, on the other hand, are virtual environments in which people interact with the computer or with each other through a program. The player can play games with the computer by his/her own, as well as with people in any part of the world (Çakmak, 2015).

Because of factors such as technical advancements, expanding urbanization, and a lack of playgrounds, digital games are increasingly replacing conventional gaming activities (Gentile, 2009). While computers and the internet make life simpler in many ways, they have also grown in popularity as a gaming and entertainment tool. According to Flear (2014), digital games are games that have become popular culture for youngsters and give users with a visual environment while manipulating the game inside the context in which it would be shown. Young people, in particular, are very interested in these games, which are played by individuals of all ages, and the amount of time they spend playing games is rising (Rideout et al., 2010). It can be said that there is a period in which young people who closely follow technology show more interest in digital games and digital games are a popular culture image among young people. Some aspects of digital games, as well as the feelings they elicit, are thought to contribute to the development of addiction in the player. These characteristics and feelings can entice players to spend a significant amount of time and interact with digital games.

In studies investigating the positive and negative effects of digital games; loneliness (Wack & Tantleff-Dunn, 2009), low life satisfaction, depression (Mentzoni et al., 2011), aggression (Anderson & Carnagey, 2009; Bartholow et al., 2005; Demirtaş & Çakılcı, 2014; Polman et al., 2008, Wang et al., 2009), anxiety (Gentile et al., 2004), tendency to violence (Fischer et al., 2010; Williams et al., 2011), decrease in prosocial behaviors (Greitemeyer and Müge, 2014), attention problems (Chan & Rabinowitz, 2006; Gentile, et al., 2012), increased hostile feelings (Gentile et al., 2004; Hasan et al., 2013), and depersonalization towards violence (Anderson & Bushman, 2009; Bartholow et al., 2005; Engelhardt et al., 2011; Hummer et al., 2010; Montag et al., 2012) have shown that it is associated with psychosocial problems. In a study conducted by Starcevic et al., (2011) problematic digital game players were compared to normal gamers from all sub-psychopathology scales (Somatization, Obsession, Interpersonal Sensitivity, Depression, Anxiety, Anger, Symptom Checklist 90 (SCL-90), Phobic, Paranoid, and Psychotic) scored higher. Even though most research has focused on the negative effects of digital games, digital games reduce fatigue and stress; games with educational content allow them to have fun and relax, help them cope with problems, increase self-confidence, and improve their visual-attention skills (Green & Bavelier 2003). It has also been demonstrated to boost success (Prot et al., 2014). In the literature, there are studies that deal with the effects of leisure activities on the development of children and young people, from physical and social perspectives (Aydın ve Birol, 2019).

According to Cihan and Ilgar (2018), sports activities play a vital role in the development of young individuals' life abilities. Again, Bozdağ (2020) observed that athletes who learn to cope with various stressors they encounter in sports activities are more successful in terms of life skills compared to individuals who do not do sports. The moral and humanitarian general objective of school athletics is to raise children and young people's awareness of physical, mental, spiritual, and social health and to establish these values in them. Among the most important educational goals and principles of school sports are raising awareness about the effects and functions of people, nature, and social areas, in addition to human values such as developing a sense of solidarity and cooperation in children and youth, creating awareness of rules, sharing, justice, tolerance, and helpfulness (Pehlivan, 2004). Considering all these evaluations mentioned, it is thought that examining the effects of digital games on the athletes playing in school teams will benefit the field.

METHOD

Research Model

Qualitative research model was used in this study. Qualitative research allows the questioning and interpretation of the problem. It is a method that tries to understand the form of the problem in the natural environment (Klenke, 2016). Embedded theory was used in the design of the research. Embedded theory is the systematic collection and analysis of data during research, and a new theory is obtained (Strauss & Corbin, 1998).

Working Group

In this study, simple random sampling was utilized, which is one of the purposive sampling methods, also known as simple random sample. Each element in the universe has an equal chance of being included in the sample in random sampling (Kerlinger & Lee, 1999). In order to use this method, the information about the problems addressed should be homogeneous according to the population. In simple random sampling, a sampling frame containing all the elements of the universe should be made first (Mertens, 2014). In this aspect, the study group of the research consists of 14 students who continue their education activities in high schools affiliated to Yozgat, which is affiliated to the Ministry of National Education.

Data Collection Tool

This study's data was gathered through digital media. This strategy was chosen to preserve social isolation during the epidemic period. A semi-structured interview form consisting of six questions prepared by the researcher, taking into consideration the literature review and expert comments, was utilized in the interview. The prepared questions were presented to the expert panel for feedback, and the interview form was finalized. All of the data were collected through interviews with students in the 2021-2022 academic year, which lasted an average of 15-35 minutes, allowing the interviewers to respond with the flexibility they wanted. The research questions are as follows;

- What type of digital games do you generally play?
- How do you feel while playing digital games?
- What does your family think about your digital gaming?
- How does playing digital games affect your education life?
- To what extent does the digital game affect your sports life?
- What benefits do you think playing digital games do for you?

Analysis of Data

The study data were stored in a digital format. The collected data were examined using the content analysis approach. The primary goal of content analysis is to identify concepts and correlations that will aid in explaining the acquired material. The basic process in content analysis is to gather similar data within the framework of certain concepts and themes, and to interpret them by arranging them in a way that the reader can understand. Before examining the stages of content analysis, it is necessary to define the terms used (Yıldırım & Şimşek, 2008). In this process, evaluations were made on whether the codes formed a meaningful whole with the themes by taking expert opinions from within the field. Subjects with "consensus" and "disagreement" among researchers were determined. With the $\text{Consensus}/(\text{Disagreement} + \text{Consensus}) \times 100$ formula put forward by Miles and Huberman (1994), the coder reliability was found to be 90% for the drawing technique and 95% for the interviews, and it was concluded that the determined categories were consistent (Tavşancıl & Aslan, 2001).

FINDINGS

The findings about the types of digital games, the feelings and thoughts they have while playing games, their families' perspectives on the issue and their communication within the family, the positive and negative effects of digital games on education and sports life, and the benefits of digital games on them were examined in this section of the research.

Types of digital games played by participants

As a result of the answers given by the participants, their views on the types of games they played are given in

Table 1. Types of Games Played

Category	Themes
Game Types	* War * Adventure * Fight * Sports * Intelligence

According to Table 1, it is seen that students play games such as war, adventure, combat, sports, and intelligence. Student opinions about this are shared below. (S1) "I play in war and adventure genres." (S2) "I play fighting games." (S3) "I play gun games." (S4) "I play games that have a target in front of them, such as gun games and

leveling up.” (S5) “I mainly play sports games.” on the other hand, (S6) said that he played "architecture, action, detective games" (S7) "I prefer simulation games." (S8) “I play war games.” (S9) “I play adventure, action.” (S10) “Console games, online games are attractive.” (S11) “I play War Games, Gun Games.” (S12) “I prefer sports games.” (S13) “I play football and war games.” (S14) "Football, war games"

Emotions and thoughts felt by participants while playing digital games

As a result of the answers given by the participants, their views on the emotions and thoughts they felt while playing digital games are given in Table 2.

Table 2. Emotions and Thoughts Felt While Playing Digital Games

Category	Themes (Positive)	Themes (Negative)
Feelings and Thoughts	* Social Skills	* Anxiety
	* Psychologically being well	* Stress
	* Emotional Satisfaction	* Anger
	* Intelligence	* Aggression
		* Mental problems

According to Table 2, the emotions and thoughts felt by the students while playing digital games were examined within the scope of two themes as positive and negative. While there are thoughts such as I relieve my stress in positive attitudes, I feel happy; “Among the negative attitudes, there are thoughts such as feeling nervous, numbing my brain.” Student opinions about this are given below; (S1) “I get very excited; I feel as if I am gaining or losing something in real life. For example, If I'm making money at the end of the game, I'm really happy with that money like me." On the other hand (S2) “I feel like it numbs my brain, but still, I feel like playing it.” He expressed his addiction. (S3) “I spend time. It is because there is nothing else to do. I don't like reading books anyway, because of the lessons I always read something. It makes more sense to play games in my remaining time.” also (S4) "I feel that if I win the game that I should win, I feel that I will be strong, sometimes I just play because I'm bored, I don't have any feelings." (S5) “I am having fun. It feels good to spend time with my friends anyway, I can't go out, at least I spend time with my friends.” (S6) “I feel happy, I am ambitious, completing things helps me complete a lot in my private life.” (S7) “I have fun, I relieve my stress. Normally, I am an aggressive person; it helps me to calm down.” (S8) “Sometimes it is very boring and sometimes I don't want to quit at all. When I'm bored, I watch TV or something.” (S9) “Playing games is very fun for me. I think I have a pleasant time.”(S10) “I feel nervous and excited.” (S11) “I enjoy, have fun and distract myself while playing digital games.” (S12) “I have fun, I spend time with my friends, it feels good to spend time.” (S13) “I enjoy. The feeling of winning something makes me incredibly happy, I relieve stress.” Finally (S14) “Playing games makes me very happy. It's easy to do something from where I sit instead of playing outside.”

When we look at the students' views on digital games, it has had positive effects for some and negative effects for others. Positive attitudes include spending time, enjoying, having fun, the greed of the sense of winning, distraction, stress, but not being able to find anything else to do in negative attitudes, numbness of the brain due to spending too much time at the beginning of the game, tension caused by the feeling of winning and losing.

While the students coded S5, S6, S7, and S12 stated that they had fun, students coded S2, S4, S8 gave negative opinions.

Family thoughts about playing digital game

As a result of the answers given by the participants, the views of the family against the digital game are given in Table 3.

Table 3. Thoughts of Families About Digital Gaming

Category	Themes
Family	<ul style="list-style-type: none"> * Physiological * Psychology * Communication * Academic

According to Table 3, families' views on digital games are grouped as physiological, psychological, communication and academic. While some families thought that spending time in front of the digital game endangered the health of the student, some only expressed their opinions to the students from a psychological point of view. Family opinions about this are shared below; (S1) "They get angry; They say that the game does not save you, the lessons save, study. My mother says I don't even make you clean; you always play games so you can study. Even when I take the tablet in my hand to study, they think that I am playing games and they start to get angry; I get angry with them and do not study, we cannot communicate." (S2) "Instead, they say that it would be more enjoyable for me to take up new hobbies with my friends. When I play games, I approach my family aggressively, and we cannot spend time together." however (S3) they don't want me to play too much. All they say is lesson by lesson. When I spend a lot of time, my conversation with my family decreases" and (S4) "They think that I am addicted to the phone now, sometimes the subject I get scolded for is usually about the phone. I don't have any communication with them during the game; we meet at meal times all together." (S5) "They don't react much because I don't play too much."(S6) "They say their thoughts according to the type of game. They don't want me to play percussion games like wargames. It does not affect our communication badly because I play at certain times at certain times." (S7) "They don't think that I play too much, so no one says anything." (S8) "They say that I should study all the time, they ask me to solve questions, they say that it is of no use to you. I don't play with my family, I usually play when they are not with me, I do my homework when my father comes home from work." (S9) "They get angry, they say what will they get when they play, they say are you a child." (S10) "As long as I don't play for a long time, they don't get involved. When I play a lot, they take the tablet from me." (S11) "They don't say anything unless I miss my digital game time too much, they let Me." differently (S12) "No one says anything to me."(S13) "They get angry when I play for too long. They say your eyes will deteriorate, stop looking at the screen closely." (S14) "My mother says you are hunched from playing games. Our minds don't match, they don't understand me, and I don't understand them."

Since families show more importance to their children's study, they often use sentences such as 'Stop playing and study' while playing digital games. The families of the participants with the code S13, S14, on the other hand, think that the time spent by the child at the digital game is dangerous in terms of development and health, and they say, "My mother says that you are hunched from playing games, your eyes will deteriorate, leave it now. They say don't look closely at the screen." They expressed their discomfort because of their children playing digital games by using sentences such as: Some students stated that although their playing time was long, they did not have any negative problems with their families, while others stated that they remained silent about this issue, which they did not mention anything by being indifferent.

Relationships between playing digital games and their educational life

As a result of the answers given by the participants, their views on the effects of playing digital games on educational life are given in Table 4.

Table 4. Opinions on the Effect of Digital Game on Educational Life

Category	Themes (Positive Effect)	Themes (Negative Effect)
Education	* Time Management	*Irresponsibility
	* Cognitive Development	* Law Mark
	* Analytic Thinking	* Waste of Time
	* Ineffective (Neutral)	* Ineffective (Neutral)

According to Table 4, the positive and negative effects of playing digital games on educational life were examined in two categories. While there were thoughts such as cognitive development, analytical thinking, and time management skills in the positive effect, the concepts of irresponsibility, low academic achievement, and lost time occurred under the theme of negativity. Student opinions about the themes are given below; (S1) "I never get bored while playing games, but I get bored while studying. I say I will play and study for 5 more minutes, but I can't get to the beginning of the lesson. This causes me to fall behind in classes." (S2) "It affects me negatively because I postpone my responsibilities." (S3) "It doesn't affect me as long as I don't spend too much time. Since there is online education now, I am always at the computer. I play games and I take care of my lessons." (S4) "I often put study and exams in the background, for example, I say I will do it after the game, but once I see it, I don't feel like studying after that time." (S5) "It doesn't affect me badly, but it doesn't affect it well either. I can make time for both. Sometimes I can't quit the game, lessons are second plan. I try to keep both of them in balance." (S6) "As long as I don't get addicted to the game, it doesn't affect me badly because I play it in a certain time." (S7) on the other hand, "I don't think it affects me badly. On the contrary, it improves my perspective." (S8) "Education does not harm my life. I give my lessons the necessary importance and sufficient time." (S9) "I don't think I play too much therefore it has no positive or negative impact on my education life." as emphasized. (S10) "It cannot be said that it affects much. I did not encounter a situation where my education life was left behind because I played games." (S11) "Education does not affect my life badly; in fact, it is beneficial in terms of daily life." (S12) "It does not affect badly, but it does not affect well. My education life has nothing to do with

playing games.” (S13) “I neglect my lessons; I get low grades in exams.” (S14) “I can't be interested in lessons by playing games, why should I study when I can play games?”

Considering the students' views on the effects of playing digital games on their educational life, it was concluded that there was no effect for some of them, and that some of them had a positive or negative effect on their lessons. While the students coded S3, S5, S9, and S10 thought that playing games had no connection with their lessons, so it had no effect, students coded S1, S2, S4, S13, S14 stated that their lessons were secondary, and they postponed their responsibilities. S7, on the other hand, stated that it had a positive effect and improved his point of view.

Views on the effects of playing digital games on sports life

As a result of the answers given by the participants, their views on the effects of playing digital games on sports life are given in Table 5.

Table 5. Opinions on the Effect of Digital Game on Sports Life

Category	Themes
Sports	<ul style="list-style-type: none"> * Tactical * Physiological * Psychology * Transfer to Life * Game Intelligence

According to Table 5, the effects of playing digital games on sports life are grouped under 5 themes. These are tactics, physiological, psychology, transfer to life and game intelligence. Student opinions about this are indicated below; (S1) “I don't think it affects much, I do my sports when I am going to do sports, I play my game when I am going to play. I can make time for both of them.” on the other hand (S2) “My body is not vigorous because I stay immobile all the time, I feel that I get tired quickly while doing sports.” (S3) “When I was in the school team, I used to give priority to the team, I used to put the game in the background, but now I play games when I find time because there is no team.”(S4) “Of course, it has a great effect on my movement; I always lie down or sit.”(S5) “I always give priority to my sports life, so I don't let it affect it.”(S6) “Playing games does not affect my sports life, I even try to do what I learned in the game on the field.”(S7) “I give priority to sports, I do my training first, then I play my game. If I have to make a choice, I choose training without thinking.” (S8) “I like playing games more than doing sports, I get very tired while doing sports, I have pain all over, but nothing hurts when I play.” (S9) “I don't think that I play too much, so I have a positive or negative attitude towards my sports life. It does not have any negative effects.” (S10) “As the hours I play sports and the hours I play do not intersect; it does not affect it.” (S11) “Sports does not affect my life; it directs me to sports.” (S12) “I always give priority to sports.” (S13) “Football games technically give me positive tactics.” (S14) “I am successful in many sports because my reflexes have improved.”

Considering the students' views on the effects of playing digital games on sports life, it was concluded that some of them affect sports life and some do not affect sports life in any way. While the students with the code S1, S5, S6, S9, S10, S11 thought that playing games with sports life had nothing to do with it, they always gave priority to sports, so it had no effect; S2, S3, S4 coded students stated that spending time at the beginning of the game affected their movement abilities, which negatively affected their sports. S13 and S14 stated that playing games improved their point of view about the sports they did, and they developed new tactics.

Their views on the benefits of playing digital games Table 6. includes opinions about the benefits of playing digital games.

Table 6. Opinions on the Benefits of Digital Gaming

Category	Themes
Digital game utilities	<ul style="list-style-type: none"> * Education * Technological * Social * Handcraft * Fun

According to Table 6, the benefits of playing digital games are the concepts of education, technological, social, manual dexterity and entertainment were examined. When we look at the effects in daily life, it is stated that features such as 'communication skills, socialization, dexterity' have developed, while when the effect on education life is examined, it is stated that features such as "language development, technological developments" have developed. Student opinions about this are presented below;

(S1) "I can chat with my friends about these issues, I can socialize more. I learn about technology and computers."
 (S2) "Unfortunately, it doesn't help, I just use it to kill time." (S3) "It helps me pass the time; I can't find anything to do, so I play games." (S4) "Actually, it doesn't help at all, but at least time passes, it seems to be helpful at this time." (S5) "I am learning English words, it is useful. In the lessons, the words I have learned appear before me. When the teacher asks, I can answer immediately." (S6) "I think it supports my imagination because I play games in architectural style." (S7) "I am learning new tactics. I think my dexterity and reflexes have improved." (S8) "I don't think it has any benefits. I spend time, because I don't like reading books, I try to have fun with such things."
 (S9) "For me, it's not useful, it's just an activity to pass the time." (S10) "My language learning has improved a bit." (S11) "The benefit is actually not to trust anyone, and I think my reflex tactical skills are getting stronger."
 (S12) "I am learning English words." (S13) "I understand that my reflexes have improved in my daily life." (S14) "I think that my communication with my friends has improved and I have become more socialized."

When the views of the students about the benefits of playing digital games are examined, it has been concluded that some of them affect their daily life and some of them affect their educational life. Students coded S5, S10, S11, S12 said, "I am learning English words, the words I learned in the lessons appear before me. When the teacher asks, I can answer immediately." He stated that he had a positive effect on his education life. Students

with the code S1, S6, S7, S11, S13, S14 said, "I think that my communication with my friends has improved and I have become more socialized. I am learning new tactics; I think my dexterity and reflexes have improved." He stated that it significantly affects his daily life and socialization level. Some of the students stated that it was not beneficial in any way.

CONCLUSION and DISCUSSION

They were related with particular topics in this study, which aims to analyze the impact of digital games on athletes playing in school teams by taking into consideration the motivations of the participants through one-on-one interviews.

When the participants' perspectives on the varieties of digital games were explored, it was claimed that he played several types of games such as war, adventure, fighting, gun games, target and sports games, architecture, action, detective games, simulation games, console games, and internet games. When looking at the literature, Kula & Erdem (2004) discovered that individuals' sensation of power over the player is useful in selecting a game. Can (2003) gives two alternative perspectives on the game and the students' game type preferences. The first point of view discusses the various play preferences of children based on the social influences of children on their developmental processes. This viewpoint highlights the concept that children have distinct play preferences based on how society perceives children and their various goals for them. Violence and computer games, for example, are deemed inappropriate for girls. Prensky (2001) found four criteria as significant in digital game choices. Gender, age, competition, and prior understanding of the game are all factors. However, while the usage of digital games is widely favored by people of all ages today, it is also being noticed in early infancy (Plowman et al., 2012). As a result, it can be stated that the experience of pleasure is at the forefront of individual game choices.

When the kids' perspectives on the digital game are analyzed, it is discovered that it has both positive and bad consequences for individuals. There are good attitudes to spend time, enjoy, have fun, the hunger of the sensation of winning, diversion, and stress; not finding anything else to do, the numbing of the brain due to spending too much time at the start of the game, the tension generated by the feeling of winning and losing. Some aspects of digital games, as well as the feelings they elicit, are thought to contribute to the development of addiction in the player. In the psychiatry literature, gaming addiction is described as an impulse control disorder, with symptoms such as 'inability to control playing time,' 'loss of interest in other activities,' 'continuing to play despite negative consequences,' and 'feeling psychological deprivation when unable to play' (Irmak & Erdoğan, 2015). These characteristics and feelings can entice players to spend a significant amount of time and interact with digital games. Yee (2006) classified the components that inspire players as "success," "social," and "immersion in the game." It has been stated that the person playing digital games provides the basis for controlling his mental reactions, relieving stress, gaining self and experiencing feelings of happiness through the game (Akandere, 2013). The best researched area in the literature is on the relationship of games with psychosocial and behavioral problems. Findings show that violent digital games play on loneliness (Wack &

Tantleff-Dunn, 2009), low life satisfaction, depression (Mentzoni et al., 2011), lack of self-control, anger, irresponsibility, delaying primary needs (Köroğlu, 2013), and positive social behaviors. It has been shown that it is associated with psychosocial problems such as a decrease (Greitemeyer & Müge, 2014) and an increase in hostile feelings (Gentile et al., 2004; Hasan et al., 2013). In a study conducted by Starcevic et al., (2011) problematic digital game players were compared to normal gamers from all sub-psychopathology scales (Somatization, Obsession, Interpersonal Sensitivity, Depression, Anxiety, Anger, Symptom Checklist 90 (SCL-90), Phobic, Paranoid, and Psychotic) scored higher. At this point in the research subject, it can be stated that the digital game benefits the individual in some areas of growth while negatively affecting others.

“What does your family think about your playing digital games?” As a result of the answers given to the question, it is seen that families give more importance to their children's study. The students stated that their families used sentences such as "stop playing the game and study", "My mother says you're hunched from playing games, your eyes will deteriorate; don't look closely at the screen". In general, families are concerned about their children engaging in digital gaming. Children's digital games provide bio-psychosocial dangers such as spending too much time with games, disrupting classes, connecting themselves with game characters, and overreacting when interrupted while playing games (Taylan et al., 2017). Children's development can be harmed by digital gaming addiction. Early exposure to digital games or possession of the first electronic gadgets may raise the risk of digital game addiction (Bülbül et al., 2018). Günüç & Doğan (2013) said in their study that a lack of social support in the home will lead to the youngster becoming addicted.

Based on the students' perspectives on the consequences of digital games on their educational lives, it was determined that some had no influence, and while others had a good and bad impact on their learning adventure. While some students believed that playing games with their lectures had nothing to do with it and thus had no influence, others said that their studies were secondary and that they were deferring their obligations. Computer games are extensively employed in sectors such as science, mathematics, medicine, engineering, language learning, problem solving, and strategic thinking skills development. The general view is that computer games offer entertaining environments. Students want to use games in their lessons and try to research and solve problems while playing games. It is also among the general findings that games offer environments that support cooperation. While the games increase the motivation level of the students, they ensure that they are interested in the content, self-confidence in what they can learn and maintain the activity and create relaxation and motivation in the student hence student's success in that course and his/her perception of self-efficacy increase (Bayırtepe & Tüzün, 2007). In some studies, it is seen that computer games have positive effects on the mental development of children. According to Tarhan (2007), by activating the mental processes associated with learning through the right games, the child can gain the ability to stay calm under stress, the ability to maintain his attention for a long time, and that such games can be used to file down the distinctive features of hyperactive children such as hastiness and impatience, as well as to teach them to endure and not give up.

When the students' perspectives on the consequences of playing digital games on sports life are studied, two-sided conclusions are reached: it either influences or does not affect sports life in any way. While some students said that playing games had no link with sports life since they always prioritized sports, others claimed that spending time at the start of the game impaired their movement abilities and had a bad impact on their sports. Others mentioned that playing games improves their perspective on the sports they participate in and generates fresh methods. The game: It is defined as "talent and intelligence development, entertainment with certain rules, for having a good time" or "any kind of agility-based competition held to develop physical and mental abilities" (TDK, 2022). Emphasis was placed on the themes of desire, satisfaction, and motivation. It is among the research results that the games that support cooperation increase the motivation level of the students, ensure that they are interested in the content, maintain their self-confidence and effectiveness in learning, create relaxation and motivation in the student, and thus increase the student's success and self-efficacy perception in that lesson (Tüzün & Bayırtepe, 2007). In their study, Lemmens et al. (2009) found that, while digital games generate social and emotional difficulties, the individual plays computer or video games excessively and obsessively, and the player is unable to regulate the excessive usage. Tüzün (2006) stated that it is a societal obligation to take measures against digital games that have the ability to emotionally and cognitively damage children and young adults.

Taking into account the students' perspectives on the benefits of playing digital games, it has been determined that it influences his everyday life or his educational life. Some students claim, "I am learning English terms, and when the instructor asks me a question, I can quickly answer." He remarked that it had a favorable impact on his academic career. 'I think my communication with my pals has improved, I've gotten more sociable, and I'm learning new methods,' say others. I think that my dexterity and reflexes have improved." He stated that he had a significant impact on his daily life and socialization. Some of the students stated that it was not beneficial in any way. It can be said that games have more positive effects in cognitive, social, affective and psychomotor categories in young individuals. For the category of psychological well-being, It has been determined that it supports concepts such as happiness, positive psychology, quality of life, optimism, and self-esteem, and has positive effects on these concepts when played with a controlled time (Cihan & Araç Ilgar, 2019). Aghlara & Tamjid (2011) study pointed out that the use of digital games in teaching English vocabulary to children has a positive effect.

As a consequence, it has been discovered in this study, which aims to uncover the participants' ideas about the notion of digital game, that playing digital games impacts family communication, has negative physical and psychological repercussions, and adds to cognitive growth. It can be said that by directing and encouraging students to participate in social activities, supporting sports activities, and strengthening the parent-child relationship through family activities, their ties to digital games will weaken, while children who cannot receive support in the family, are not interested in them, and whose participation in social activities is limited, will strengthen their digital play bond even more.

ETHICAL TEXT

In this article, journal writing rules, publication principles, research and publication ethics rules, journal ethics rules have been followed. Responsibility for any violations that may arise regarding the article belongs to the authors. Ethics committee approval of the study was obtained with the decision of Yozgat Bozok University Research and Publication Ethics Committees dated 2022 and numbered 34 / 13.

Author(s) Contribution Rate: All authors declare that they have no conflict of interest. In this study, the contribution rate of the first author was 50% and the contribution rate of the second author was 50%.

REFERENCES

- Aghlara, L., & Tamjid, N. H. (2011). The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia-Social and Behavioral*, 29, 552-560. [10.1016/j.sbspro.2011.11.275](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.275)
- Akandere, M. (2013). *Educational school games* (4th Edition). Nobel.
- Anderson, C. A., & Carnagey, N. (2009). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition and behavior. *Psychol Sciences*, 16, 882-889. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2005.01632.x>
- Anderson, C. A., & Bushman B. J. (2009). Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychol Sciences*, 20, 273-277. <https://doi.org/10.1111%2Fj.1467-9280.2009.02287.x>
- Aydın, E., & Birol, S. Ş. (2019). Yerel yönetimlerde çocuk ve gençlere yönelik rekreasyon planlaması üzerine bir araştırma: Karaman örneği. *Journal of International Social Research*, 12(66), 1000-1007. [10.17719/jisr.2019.3645](https://doi.org/10.17719/jisr.2019.3645)
- Bartholow, B. D., Sestir M. A., & Davis E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *PersSoc PsycholBull* 31, 1573-1586. <https://doi.org/10.1177/0146167205277205>
- Bayırtepe, E., & Tuzun, H. (2007). The effects of game-based learning environments on students' achievement in computer classes and their self-efficacy perceptions. *Hacettepe University Faculty of Education Journal*. 33, 41-54.
- Bozdog, B. (2020). Examination of psychological resilience levels of high school students. *World Journal of Education*, 10(3), 65-78. <http://dx.doi.org/10.5430/wje.v10n3p65>
- Bülbül, H., Tunç, T., & Aydil, F. (2018). Game addiction in university students: its relationship with personal traits and success. *Journal of Ömer Halisdemir University, Faculty of Economics and Administrative Sciences*, 11 (3), 97-111. <http://dx.doi.org/10.25287/ohuiibf.423745>
- Cakmak, D. (2015). *An application regarding middle ages attitudes towards computer games*. International Game and Toy Congress. Erzurum.
- Can, G. (2003). *Perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education*. Unpublished master's thesis, METU, Ankara.

- Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Ann Gen Psychiatry* 5, 16-26. <https://doi.org/10.1186%2F1744-859X-5-16>
- Chatfield, T. (2012). *How we adapt to the digital age*. (L. Konca, Trans.) Sel Publishing.
- Cihan, B. B., & Ilgar, A. E. (2018). Spor yapan ve spor yapmayan (sedanter) lise öğrencilerinin meraklılık düzeylerinin belirlenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 1649-1660. <https://doi.org/10.29299/kefad.2018.19.02.016>
- Cihan, B. B., & Ilgar, E. A. (2019). Dijital spor oyunlarının sporcular üzerindeki etkilerinin incelenmesi: fenomenolojik bir çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 171-189. 10.31680/gaunjss.510351
- Demirtaş Madran H. A., & Ferligül Çakılcı E. (2014). Video game addiction and aggression in individuals playing multiplayer online video games. *Anatolian Journal of Psychiatry* 15, 99-107.
- Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., Kerr, G. T., & Bushman, B. J. (2011). This is your brain on violent video games: Neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47(5), 1033-1036. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2011.03.027>
- Fischer, P., Kastenmüller, A., & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(1), 192-195. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.06.010>
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*; 3(3), 202-209. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2014.02.012>
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62-70. <https://doi.org/10.1037/a0026969>
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychol Sci* 20 (5), 594-602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537. 10.1038/nature01647
- Greitemeyer, T., & Müge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and social psychology bulletin*, 40 (5), 578-589. <https://doi.org/10.1177%2F0146167213520459>
- Günüç, S., & Doğan, A. (2013). The relationships between Turkish adolescents' internet addiction, their perceived social support and family activities. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2197-2207. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.04.011>

- Hasan, Y., Bègue, L., Scharnow, M., & Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(2), 224-227. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2012.10.016>
- Hummer, T. A., Wang, Y., Kronenberger, W. G., Mosier, K. M., Kalnin, A. J., Dunn, D. W., & Mathews, V. P. (2010). Short-term violent video game play by adolescents alters prefrontal activity during cognitive inhibition. *Media Psychology*, 13(2), 136-154. <https://doi.org/10.1080/15213261003799854>
- Irmak, A. Y., & Erdogan, S. (2015). Validity and reliability of the Turkish version of the digital game addiction scale. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(S1), 10-19.
- İşler, H. (2012). *Physical education and sports information guidebook*.
- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (1999). *Foundations of behavioral research*. New York: Harcourt College Publishers.
- Klenke, K. (2016). *Qualitative research in the study of leadership*. Emerald Group Publishing Limited.
- Köroğlu, E. (2013). *Dsm-v: diagnostic criteria reference book*, (E. Köroğlu. Trans.), Washington DC: American Psychiatric Association.
- Kula, A., & Erdem, M. (2005). The effect of instructional computer games on the development of basic arithmetic skills, *Hacettepe University Journal of Education Faculty*, 29, 127-136.
- Lemmens Jeroen, S., Patti, M. Valkenburg., & Jochen, P., (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents, *Media Psychology*, 12 (1), 77-95.10.1080/15213260802669458
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouverøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(10), 591-596. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>
- Mertens, D. M. (2014). *Research and evaluation in education and psychology: integrating diversity with quantitative, qualitative, and mixed methods*. New York: Sage.
- Miles, B. M. & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook*. Sage.
- Montag, C., Weber, B., Trautner, P., Newport, B., Markett, S., Walter, N. T., ... & Reuter, M. (2012). Does excessive play of violent first-person-shooter-video-games dampen brain activity in response to emotional stimuli?. *Biological psychology*, 89(1), 107-111. 10.1016/j.biopsycho.2011.09.014
- Pehlivan, Z., (2004). The place and importance of school sports in the development of the concept of fairplay. *Sportre Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 2(2), 49-53.
- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59(1), 30-37. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.11.014>
- Polman, H., De Castro, B. O., & van Aken, M. A. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 34(3), 256-264. <https://doi.org/10.1002/ab.20245>
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill. New York.

- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D., Stephanie, C., Brown, & Edward, L. S. (2014). *The positive and negative effects of video game play. Children and Media*. A. Jordan, D. Romer (Eds) New York. Oxford University Press, s.109-128.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M 2: Media in the Lives of 8-to 18-Year-Olds*. Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Starcevic, V., Berle, D., Porter, G., & Fenech, P. (2011). Problem video game use and dimensions of psychopathology. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 248-256. 10.1007/s11469-010-9282-5
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research techniques*. Sage publications.
- Tarhan, N. (2007). Çocuklar bilgisayar oyunlarından etkilenir mi. *Tefekkür Dergisi*, 19(1).
- Taylan, H., Kara, H., & Durgun, A. (2017). A study on computer game playing habits and game preferences of secondary and high school students. *PESA International Journal of Social Studies*, 3 (1), 78-87.
- Tavşancıl, E., & Aslan, A. E. (2001). *Sözel, yazılı ve diğer materyaller için içerik analizi ve uygulama örnekleri*. Epsilon.
- TDK, Turkish Language Association (2022). Great Turkish Dictionary.
- Tüzün, H., & Bayırtepe, E. (2007). The Effects of game-based learning environments on students' achievement in computer course and perceptions of self-efficacy. *Hacettepe University Journal of Education*, 33, 41-54.
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0151>
- Wang, Y., Mathews, V. P., Kalnin, A. J., Mosier, K. M., Dunn, D. W., Saykin, A. J., & Kronenberger, W. G. (2009). Short term exposure to a violent video game induces changes in frontolimbic circuitry in adolescents. *Brain Imaging and Behavior*, 3(1), 38-50. 10.1007/s11682-008-9058-8
- Williams, D., Kennedy, T. L., & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), 171-200. <https://doi.org/10.1177%2F1555412010364983>
- Yee, N. (2006) Motivations for Play in Online Games. *Cyber Psychology & Behavior*, 9, 772-775. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). *Qualitative research methods in social sciences (6th Edition)*. Seçkin Publishing.

DİJİTAL OYUNLARA SPORCU-ÖĞRENCİ GÖZÜ İLE BİR BAKIŞ

Öz

Bu araştırma sporcu öğrencilerin, dijital oyunlara ilişkin görüşlerini analiz etmek ve sanal dünyaya ilişkin deneyimlerini belirlemek amacıyla planlanmıştır. Araştırma, hangi tür dijital oyun oynadıklarına, oyun oynarken ne hissettiklerine, ailelerinin düşüncelerine, eğitim ve spor hayatlarını ne derece de etkilediğini ve dijital oyun oynamanın ne gibi faydası olduğunu yönelik derinlemesine inceleyebilmek adına temel nitel araştırma deseninde tasarlanmıştır. Araştırmanın verileri, ölçüt örneklem yöntemiyle seçilen 14 sporcu öğrenci ile yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla toplanmıştır. Elde edilen veriler kodlanarak kategorize edilmiş, temalara ayrılmış ve içerik analizi ile değerlendirilmiştir. Araştırmada katılımcıların dijital oyun ile birlikte, aile içi iletişimin etkilendiği, fiziksel ve psikolojik yönden olumsuz etkilerinin olduğu, bilişsel gelişim yönünden katkıları olduğu görülmüştür. Çocuğun sosyal etkinliklere yönlendirilip teşvik edilmesi, spor faaliyetlerinin desteklenmesi, aile toplantıları, ailece yapılan etkinlikler ebeveyn-çocuk ilişkisini güçlendirdiğinden çocukların dijital oyunlarla olan bağlarını azalacağı ve aile içerisinde destek göremeyen, kendisine ilgi gösterilmeyen, sosyal etkinliklere katılımı kısıtlanan çocukların ise daha fazla dijital oyun bağımlısı olduğu söylenebilir.

Anahtar kelimeler: Dijital oyun, sporcu öğrenci, nitel araştırma deseni.

GİRİŞ

Oyun; her yaş kesimindeki ferdin kendi iç dünyasında meydana gelen ve hareket içgüdüsünden kaynaklanan, kuralsız faaliyetlerdir. Buradaki amaç tamamen hoşça vakit geçirmekten ibarettir (İşler, 2012). “Oyun” kavramı dijital ortamda insanların hayatlarının büyük bir bölümünü geçirdiği ve yaşamın çözülmemiş sorunlarından geçici olarak uzaklaştığı yerdir. Aynı zamanda oyun, bireylerin rahat hissettiği çözüm önerileri içeren alanlara girdiği hazzın sembolüdür (Chatfield, 2012). Dijital oyunlar ise insanların bir program vasıtasıyla bilgisayarla ya da birbirleri ile etkileşim kurdukları sanal ortamlardır. Oyuncu tek başına bilgisayar ile oyun oynayabildiği gibi dünyanın herhangi bir bölgesindeki insanlarla da oyun oynayabilmektedir (Çakmak, 2015).

Her geçen gün ilerleyen teknolojik gelişmeler, hızla büyüyen şehirleşme durumu ve oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenlerle geleneksel oyun etkinliklerinin yerini dijital oyunlar almaktadır (Gentile, 2009). Bilgisayar ve internet pek çok alanda yaşamı kolaylaştırırken, oyun ve eğlence aracı olarak da giderek yaygınlaşan bir ilgi alanı haline gelmiştir. Fler, (2014)’a göre dijital oyun, kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan aynı zamanda oyunun sunulduğu çerçevede aşamalı olarak maniple eden çocuklar için popüler bir kültür haline gelen oyunlar olarak tanımlanmaktadır. Hemen her yaşta kullanıcısı olan bu oyunlara özellikle gençler yoğun ilgi göstermekte ve oyun oynayarak geçirdikleri süre giderek artmaktadır (Rideout vd. 2010). Günümüzde teknolojiyi yakından izleyen gençlerin dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterdiği ve dijital oyunların gençler arasında popüler kültür imgesi olduğu bir dönemin yaşandığı söylenebilir. Dijital oyunların sahip olduğu bazı özellikler ve yaşattığı duygular oyuncuda bağımlılık gelişimini destekleyen unsurlar olarak ele alınmaktadır. Bu özellikler ve duygular oyuncuların dijital oyunlara uzun zaman harcamasına ve bağlanmasına neden olabilmektedir.

Dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkilerinin araştırıldığı çalışmalarda; şiddet içeren dijital oyunların yalnızlık (Wack ve Tantleff-Dunn, 2009), düşük yaşam doyumu, depresyon (Mentzoni ve ark., 2011), saldırganlık (Anderson ve Carnagey, 2009, Bartholow ve ark., 2005, Demirtaş ve Çakılcı, 2014, Polman ve ark., 2008, Wang ve ark., 2009), anksiyete (Gentile ve ark., 2004), şiddet eğilimi (Fischer ve ark., 2010, Williams ve ark., 2011), olumlu sosyal davranışlarda azalma (Greitemeyer ve Müge, 2014), dikkat sorunları (Chan ve Rabinowitz, 2006, Gentile, ve ark., 2012), düşmanca duygularda artış (Gentile ve ark., 2004, Hasan ve ark., 2013) ve şiddete karşı duyarsızlaşma (Anderson ve Bushman, 2009, Bartholow ve ark. 2005, Engelhardt ve ark., 2011, Hummer ve ark., 2010, Montag ve ark., 2012) gibi psikososyal problemler ile ilişkili olduğunu göstermiştir. Starcevic ve ark., (2011) tarafından yapılan bir çalışmada problemlerli dijital oyun oynayan oyuncular, normal oyunculara göre Belirti Tarama Listesi 90 (SCL-90)’ın tüm alt psikopatoloji ölçeklerinden (Somatizasyon, Obsesyon, Kişilerarası Duyarlılık, Depresyon, Anksiyete, Öfke, Fobik, Paranoid ve Psikotik) daha yüksek puan almıştır. Araştırmaların büyük çoğunluğu dijital oyunların olumsuz etkileri üzerinde yapılmış olmasına karşın, dijital oyunların yorgunluk ve stresi azalttığı, boş zamanları değerlendirdiği, insanları karmaşık kent hayatından, yoğun iş ve stres ortamından uzaklaştırarak eğlenmesine, rahatlamasına olanak sağladığı, problemler ile baş edebilmeye yardımcı olduğu, öz güveni yükselttiği, görsel-dikkat becerilerini geliştirdiği (Green ve Bavelier 2003) ve özellikle eğitsel içeriği olan oyunların ders başarısını arttırdığı (Prot ve ark., 2014) da gösterilmiştir. Literatürde boş zaman etkinliklerinin

çocuk ve gençlerin gelişimi üzerindeki etkilerini, fiziksel ve sosyal açılardan ele alan çalışmalar bulunmaktadır (Aydın ve Birol, 2019)

Cihan ve Ilgar Araç (2018)'a göre gençlerin yaşam becerilerini arttırmak açısından spor aktivitelerinin önemi büyük olduğunu belirtmişlerdir. Yine Bozdağ, (2020) spor aktivitelerinde karşılaştıkları çeşitli stresörlerle mücadele etmeyi öğrenen sporcuların yaşam becerileri açısından spor yapmayan bireylere kıyasla daha başarılı olduğu gözlemlenmiştir. Okul sporlarından bahsetmek gerekirse ahlaki ve insani genel amaçlarını şu şekilde özetleyebiliriz; çocuk ve gençlerde bedensel, zihinsel, tinsel ve toplumsal sağlık bilincinin uyandırılması ve onlara bu değerlerin kazandırılmasıdır. Bu genel amaç çerçevesinde çocuk ve gençlerde dayanışma ve iş birliği duygusunu geliştirmek, kural bilinci oluşturmak, paylaşım, adalet, hoşgörü ve yardım severlik gibi insanı değerlerin yanı sıra sporun; insan, doğa ve toplumsal alanlardaki etkisi ve işlevi konularında bilinçlendirmek okul sporlarının en önemli eğitim amaçları ve ilkeleri arasındadır (Pehlivan, 2004).

Bahsedilen bütün bu değerlendirmeler göz önünde tutulduğunda, dijital oyun bağımlılığının okul takımlarında oynayan sporcular üzerine etkisinin incelenmesinin, alana fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

YÖNTEM

Araştırma Modeli

Bu çalışmada nitel araştırma modeli kullanılmıştır. Nitel araştırma, problemin sorgulamasına ve yorumlanmasına imkân sağlar. Problemin biçimini doğal ortamda anlamaya çalışan bir yöntemdir (Klenke, 2016). Araştırmanın deseninde gömülü teori kullanılmıştır. Gömülü teori, araştırma esnasında verilerin sistematik bir şekilde toplanarak analiz edilerek yeni bir teori elde edilmesidir (Strauss ve Corbin, 1998).

Çalışma Grubu

Bu çalışmada amaçlı örnekleme yöntemlerinden basit tesadüfi örnekleme basit rastgele örnekleme de denilen örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Tesadüfi örneklemede, evrendeki öğelerin her birinin örnekleme içinde yer alması için eşit bir ihtimali vardır (Kerlinger ve Lee, 1999). Bu yöntemin kullanılabilmesi için ele alınan problemlerle ilgili bilgilerin evrene göre homojen olması gerekir. Basit tesadüfi örneklemede öncelikle evrenin tüm öğelerini içeren bir örnekleme çerçevesi yapılmalıdır (Mertens, 2014). Bu doğrultuda araştırmanın çalışma grubunu Millî Eğitim Bakanlığına bağlı Yozgat'a bağlı liselerde eğitim öğretim faaliyetlerine devam etmekte olan 14 öğrenci oluşturmaktadır.

Veri Toplama Aracı

Bu araştırmanın verileri dijital ortam aracılığı ile toplanmıştır. Pandemi sürecinde sosyal mesafeyi koruyabilmek adına bu yöntem tercih edilmiştir. Görüşmede, alan-yazın incelemesi ve uzman görüşleri dikkate alınarak araştırmacı tarafından geliştirilen 6 sorudan oluşan ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmada veri toplama yöntemi olarak yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Hazırlanan sorular

uzman görüşüne sunulacak görüşme formuna son şekli verilmiştir. Verilerin tamamı, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında, öğrencilerle yapılan ve ortalama 15-35 dakika süren görüşmelerle toplanmıştır. Görüşmecilerin istedikleri esneklikte cevap vermelerine olanak sağlanmıştır. Araştırma soruları aşağıdaki gibidir;

- Genel olarak hangi tür dijital oyun oynuyorsunuz?
- Dijital oyun oynarken ne hissediyorsunuz?
- Dijital oyun oynamanıza aileniz ne diyor?
- Dijital oyun oynamak eğitim hayatınızı nasıl etkilemektedir?
- Dijital oyun spor hayatınızı ne derece de etkilemektedir?
- Dijital oyun oynamanın size ne gibi faydası olduğunu düşünüyorsunuz?

Verilerin Analizi

Araştırmanın verileri dijital ortamda kayıt altına alınmıştır. Görüşmede, alan-yazın incelemesi sonucunda 6 sorudan oluşan ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Hazırlanan sorular okul takımlarında oynayan dijital oyun bağımlısı öğrencilere sunulacak görüşme formuna işlenmiştir. Veriler, dijital oyun bağımlısı olduğu düşünülen okul takımlarındaki öğrencilere yapılan ve ortalama 20-30 dakika süren görüşmelerle toplanmıştır. Görüşmecilerin istedikleri esneklikte cevap vermelerine olanak sağlanmıştır. Elde edilen veriler içerik analizi yöntemine göre analiz edilmiştir. İçerik analizinde temel amaç, toplanan verileri açıklamaya yardımcı olacak kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. İçerik analizinde temelde yapılan işlem, birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenleyerek yorumlamaktır. İçerik analizinin aşamalarını incelemeye önce kullanılan terimleri tanımlamak gerekir (Yıldırım & Şimşek, 2008). Bu süreçte, alan içinden uzman görüşleri alınarak kodların temalarla anlamlı bir bütün oluşturup oluşturmadığı noktasında değerlendirmeler yapılmıştır. Araştırmacılar arasında “görüş birliği” ve “görüş ayrılığı” olan konular belirlenmiştir. Miles ve Huberman (1994) tarafından ortaya konan Görüş Birliği/ (Görüş Ayrılığı + Görüş Birliği) x 100 formülü (Tavşancıl & Aslan, 2001) ile kodlayıcı güvenilirliği çizim tekniği için %90, görüşmeler için ise %95 olarak bulunmuş ve belirlenen kategorilerin tutarlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde öğrencilerin dijital oyun türleri, oyun oynarken hissettikleri duygu ve düşüncelere, ailelerinin bu konudaki görüşlerine ve aile içerisindeki iletişimlerine, dijital oyunun eğitim ve spor hayatına olumlu olumsuz etkilerine, dijital oyunun kendilerine sağladığı faydalara yönelik bulgular incelenmiştir.

Katılımcıların oynadıkları dijital oyun türleri

Katılımcıların verdikleri cevaplar neticesinde oynadıkları oyun türlerine ilişkin görüşlerine Tablo 1’de yer verilmiştir.

Tablo 1. Oynanan Oyun Türleri

Kategori	Temalar
Oyun Türleri	* Savaş * Macera * Dövüş * Spor * Zeka

Tablo 1'e göre öğrenciler savaş, macera, dövüş, spor, zeka gibi türlerde oyunlar oynadıkları görülmektedir. Bununla ilgili öğrenci görüşleri aşağıda paylaşılmıştır. (Ö1) "Savaş, macera türlerinde oynuyorum." (Ö2) "Dövüş (fighting) oyunları oynuyorum." (Ö3) "Silah oyunları oynuyorum." (Ö4) "Silah oyunları, level atlama gibi önünde hedef olan oyunlar oynuyorum." (Ö5) "Spor oyunlarını ağırlıklı olarak oynuyorum." farklı olarak (Ö6) "Mimari, aksiyon, polisiye" oyunlarını oynadığını (Ö7) "Simülasyon oyunları tercih ediyorum." (Ö8) "Savaş oyunları oynuyorum." (Ö9) "Macera, aksiyon oynuyorum." (Ö10) "Konsol oyunları, online oyunlar cazip geliyor." (Ö11) "Savaş Oyunları, Silah Oyunları vb. oynuyorum." (Ö12) "Spor oyunları tercih ediyorum." (Ö13) "Futbol, savaş oyunları oynarım." (Ö14) "Futbol, savaş oyunları" gibi türlerde oyunlar oynadıklarını belirtmişlerdir.

Öğrencilerin birçok türde oyunlar oynadığı oynanan oyunların türlerine göre isimleri de şekillerde belirtilmiştir.

Katılımcıların dijital oyun oynarken hissettiği duygu ve düşünceler

Katılımcıların verdikleri cevaplar neticesinde dijital oyun oynarken hissettiği duygu ve düşüncelere ilişkin görüşlerine Tablo 2'de yer verilmiştir.

Tablo 2. Dijital Oyun Oynarken Hissettiği Duygu ve Düşünceler

Kategori	Temalar (Olumlu)	Temalar (Olumsuz)
Duygu ve Düşünceler	* Sosyal Beceri * Psikolojik İyi Oluş * Duygusal Tatmin * Zeka	* Kaygı * Stres * Öfke * Saldırganlık * Zihinsel problemler

Tablo 2'ye göre öğrencilerin dijital oyun oynarken hissettiği duygu ve düşünceler olumlu ve olumsuz olarak iki tema kapsamında incelenmiştir. Olumlu tutumlar içerisinde stresimi atıyorum, mutlu hissediyorum gibi düşünceler varken; olumsuz tutumlar arasında gergin hissediyorum, beynimi uyuşturuyor gibi düşünceler yer almaktadır. Bununla ilgili öğrenci görüşleri aşağıda verilmiştir; (Ö1) "Çok heyecanlanıyorum, sanki gerçek hayatta bir şeyler kazanıyor ya da kaybediyor gibi hissediyorum. Örneğin; oyun sonunda para kazanıyorsam gerçekten o para benim gibi seviniyorum." bununla birlikte (Ö2) "Beynimi uyuşturuyor gibi hissediyorum ama yine de oynadıkça oynayasım geliyor." diyerek bağımlılığını dile getirmiştir. (Ö3) "Zaman geçiriyorum. Yapacak başka bir şey yok çünkü. Kitap okumayı sevmiyorum zaten derslerden dolayı sürekli bir şeyler okuyorum. Kalan vakitlerimde oyun oynamak daha mantıklı." ayrıca (Ö4) "Oyunu kazanmam gerektiğini kazanırsam güçlü olacağımı hissediyorum genelde bazen de sadece sıkıldığım için oynuyorum herhangi bir hissim olmuyor."

şeklinde görüş belirtmiştir. (Ö5) “Eğleniyorum. Arkadaşlarım ile vakit geçirmek iyi hissettiriyor zaten dışarı çıkamıyorum en azından böyle arkadaşlarımla vakit geçirmiş oluyorum.” (Ö6) “Kendimi mutlu hissediyorum, hırslanıyorum, bir şeyleri tamamlamak özel hayatımda da çok şeyi tamamlamamı sağlıyor.” (Ö7) “Eğleniyorum, stresimi atıyorum. Normalde agresif biriyim sakinleşmemi sağlıyor.” (Ö8) “Bazen çok sıkıcı oluyor bazen de hiç bırakmak istemiyorum. Sıkıldığımda televizyon falan izliyorum.” (Ö9) “Oyun oynamak bana çok eğlenceli geliyor. Zamanımı keyifli geçirdiğimi düşünüyorum.” (Ö10) “Gergin ve heyecanlı hissediyorum.” (Ö11) “Dijital oyun oynarken keyif alıyorum, eğleniyorum ve kafamı dağıtıyorum.” (Ö12) “Eğleniyorum arkadaşlarımla vakit geçiriyorum, vakit geçirmek iyi hissettiriyor.” (Ö13) “Zevk alıyorum. Bir şeyleri kazanma hissi beni inanılmaz derecede mutlu ediyor, stres atıyorum.” son olarak (Ö14) “Oyun oynamak beni çok mutlu ediyor. Dışarıda oyun oynamak yerine oturduğum yerden bir şeyler yapmak çok kolay.” diyerek duygu ve düşüncelerini belirtmiştir.

Öğrencilerin dijital oyun görüşlerine baktığımız zaman bazıları için olumlu bazıları için ise olumsuz etkileri olmuştur. Olumlu tutumlar arasında zaman geçirmek, zevk almak, eğlenmek, kazanma hissini verdiği hırs, kafa dağıtmak, stres atmak varken olumsuz tutumlar içerisinde yapacak başka bir şey bulamamak, çok fazla oyun başında vakit geçirmekten dolayı beynin uyuşması, kazanma ve kaybetme hissini vermiş olduğu gerginlik yer almaktadır. Ö5, Ö6, Ö7, Ö12 kodlu öğrenciler eğlendiklerini belirtirken Ö2, Ö4, Ö8 kodlu öğrenciler olumsuz görüşlere yer vermiştir.

Dijital oyun oynama ile ilgili aile görüşleri

Katılımcıların verdikleri cevaplar neticesinde dijital oyuna karşı ailenin görüşlerine ilişkin görüşlerine Tablo 3’de yer verilmiştir.

Tablo 3. Ailelerin Dijital Oyun Hakkındaki Görüşleri

Kategori	Temalar
Aile	* Fizyolojik * Psikoloji * İletişim * Akademik

Tablo 3’e göre ailelerin dijital oyun hakkındaki görüşleri fizyolojik, psikolojik, iletişim ve akademik olarak gruplandırılmıştır. Bazı aileler dijital oyun başında vakit geçirmenin öğrencinin sağlığını tehlikeye düşürdüğünü düşünürken bazıları sadece psikolojik açıdan öğrencilere görüşlerini bildirmişlerdir. Bununla ilgili aile görüşleri aşağıda paylaşılmıştır. (Ö1) “Kızıyorlar; oyun seni kurtarmaz dersler kurtarır ders çalış diyorlar. Annem ben sana temizlik bile yaptırmıyorum ders çalış diye sen hep oyun oynuyorsun diyor. Ders çalışmak için bile tableti elime aldığımda oyun oynadığımı düşünüp kızmaya başlıyorlar, bende onlara sinirlenip ders çalışmıyorum, iletişim kuramıyoruz.” (Ö2) “Bunun yerine arkadaşlarımla beraber yeni hobiler edinmemin daha keyifli olacağını söylüyorlar. Oyun oynarken aileme agresif yaklaşıyorum, beraber vakit geçiremiyoruz.” bununla birlikte (Ö3) Fazla oynamamı istemiyorlar. Tek söyledikleri şey ders ders ders. Çok zaman geçirdiğim zaman ailem ile sohbetim azalıyor” ayrıca (Ö4) “Telefona artık bağımlı olduğumu düşünüyorlar bazen azar yediğim konu genelde telefon

hakkında oluyor. Oyun oynadığım süre boyunca onlarla bir iletişimim olmuyor, yemek zamanları rastlaşıyoruz hep birlikte.” (Ö5) “Çok fazla oynamadığım için fazla tepki vermiyorlar.” (Ö6) “Oyunun türüne göre düşüncelerini söylüyorlar. Savaş oyunu tarzında vurmali kırmali oyunları oynamamı istemiyorlar. Belirli zaman belirli sürelerde oynadığım için iletişimimizi kötü etkilemiyor.” (Ö7) “Çok fazla oynadığımı düşünmüyorlar o yüzden kimse bir şey söylemiyor.” (Ö8) “Sürekli ders çalışmamı söylüyorlar, soru çöz diyorlar, onun sana bir faydası yok diyorlar. Ailemin yanında oynamıyorum genellikle onlar yanımda yokken oynuyorum, babam işten gelince ödevlerimi yapıyorum.” (Ö9) “Kızıyorlar, oyun oynayınca eline ne geçecek diyorlar, çocuk musun sen diyorlar.” (Ö10) “Çok uzun süre oyun oynamadığım müddetçe karışmıyorlar. Çok oynadığımda tableti elimden alıyorlar.” (Ö11) “Dijital oyun süremi fazla kaçırmadığım sürece bir şey demiyorlar izin veriyorlar.” farklı olarak (Ö12) “Kimse bana bir şey demiyor.” (Ö13) “Çok uzun süre oynadığımda kızıyorlar. Gözlerin bozulacak bırak artık diyorlar, ekrana yakından bakma diyorlar.” (Ö14) “Annem oyun oynamaktan kambur kaldın diyor. Kafalarımız uyuşmuyor onlar beni anlamıyor ben de onları anlamıyorum.” şeklinde görüş bildirmişlerdir.

Aileler çocuklarının ders çalışmasına daha çok önem verdikleri için dijital oyun oynarken genellikle ‘Oyunu bırak ders çalış’ gibi cümleler kurmaktadırlar. Ö13, Ö14 kodlu katılımcıların ailesi ise çocuğun dijital oyun başında geçirdikleri sürelerin gelişim ve sağlık açısından tehlikeli olduğunu düşünerek “Annem oyun oynamaktan kambur kaldın diyor, Gözlerin bozulacak bırak artık diyorlar. Ekrana yakından bakma diyorlar.” gibi cümleler kurarak çocuklarının dijital oyun oynamasından dolayı rahatsızlıklarını dile getirmişlerdir. Bazı öğrenciler oyun sürelerinin fazla olmasına rağmen aileleriyle olumsuz hiçbir sıkıntı yaşamadığını kimisi ise ilgisiz kalarak hiçbir şey söylemedikleri bu konu hakkında sessiz kaldığını belirtmiştir.

Dijital oyun oynamaları ile eğitim hayatları arasındaki ilişkiler

Katılımcıların verdikleri cevaplar neticesinde dijital oyun oynamanın eğitim hayatına etkilerine ilişkin görüşlerine Tablo 4’te yer verilmiştir.

Tablo 4. Dijital Oyunun Eğitim Hayatına Etkisine İlişkin Görüşler

Kategori	Temalar (Olumlu Etki)	Temalar (Olumsuz Etki)
Eğitim	* Zaman Yönetimi * Bilişsel Gelişim * Analitik Düşünce * Etkisiz (nötr)	* Sorumsuzluk * Düşük Not * Zaman Kaybı * Etkisiz (nötr)

Tablo 4’e göre dijital oyun oynamanın eğitim hayatına olumlu ve olumsuz etkisi olarak iki kategoride incelenmiştir. Olumlu etki içerisinde, bilişsel gelişim, analitik düşünce, zaman yönetimi becerisi gibi düşünceler varken, olumsuzluk teması altında sorumsuzluk, düşük akademik başarı, kaybolan zaman kavramları oluşmuştur. Temalar ile ilgili öğrenci görüşleri aşağıda verilmiştir. (Ö1) “Oyun oynarken hiç sıkılmıyorum ama ders çalışırken çok sıkılıyorum. 5 dakika daha oynayıp ders çalışacağım diyorum ama bir türlü dersin başına geçemiyorum. Bu da derslerden geri kalmama neden oluyor.” (Ö2) “Sorumluluklarımı ertelediğim için olumsuz yönde etkiliyor.” (Ö3) “Çok fazla zaman geçirmedığım sürece etkilemiyor. Şu an online eğitim olduğu için zaten hep bilgisayar

başındayım. Oyunda oynuyorum derslerimle de ilgileniyorum.” (Ö4) “Ders çalışma ve sınavları çoğu zaman ikinci plana atıyorum mesela oyundan sonra yaparım diyorum ama bir bakmışım zaman geçmiş o saatten sonra ders çalışmak gelmiyor pek içimden.” (Ö5) “Kötü etkilemiyor ama iyi de etkilemiyor. Her ikisine de zaman ayırabiliyorum. Bazen oyunu bırakamıyorum dersler ikinci planla kalıyor. İkisini de dengede tutmaya çalışıyorum.” (Ö6) “Oyuna bağımlılık yapmadığım sürece belirli bir zaman içerisinde oynadığım için kötü etkilemiyor.” (Ö7) farklı olarak “Kötü etkilediğini düşünmüyorum. Aksine görüş açımı geliştiriyor.” şeklinde görüşünü belirtmiştir. (Ö8) “Eğitim hayatıma zarar vermiyor. Derslerime gerekli önemi ve yeterli zamanı veriyorum.” (Ö9) “Çok fazla oynadığımı düşünmüyorum. O yüzden eğitim hayatıma olumlu veya olumsuz hiçbir etkisi yok.” olarak vurgulamıştır. (Ö10) “Çok fazla etkilediği söylenemez. Oyun oynadığım için eğitim hayatımın geri de kaldığı bir durumla karşılaşmadım.” (Ö11) “Eğitim hayatımı kötü etkilemiyor aslında yararı oluyor gündelik hayat bakımından.” (Ö12) “Kötü de etkilemiyor iyi de etkilemiyor. Oyun oynamakla eğitim hayatımın herhangi bir alakası yok.” (Ö13) “Derslerimi ihmal ediyorum, sınavlardan düşük not alıyorum.” (Ö14) “Oyun oynamaktan derslerle ilgilenemiyorum, oyun oynamak varken niye ders yapayım.” olarak görüşlerini dile getirmişlerdir.

Öğrencilerin dijital oyun oynamanın eğitim hayatına etkileriyle ilgili görüşlerine bakıldığında bazıları için hiçbir etkisinin bulunmadığını, bazılarının ise derslerini olumlu ve olumsuz yönde etkilediği sonuçlarına ulaşılmıştır. Ö3, Ö5, Ö9, Ö10 kodlu öğrenciler dersleriyle oyun oynamanın hiçbir bağlantısı olmadığını o yüzden bir etkisinin olmadığını düşünürken Ö1, Ö2, Ö4, Ö13, Ö14 kodlu öğrenciler derslerinin ikinci planda kaldığını, sorumluluklarını ertelediklerini belirtmişlerdir. Ö7 ise olumlu yönde etkilediğini görüş açısını geliştirdiğini belirtmiştir.

Dijital oyun oynamasının spor hayatına etkilerine yönelik görüşleri

Katılımcıların verdikleri cevaplar neticesinde dijital oyun oynamanın spor hayatına etkilerine ilişkin görüşlerine Tablo 5’te yer verilmiştir.

Tablo 5. Dijital Oyunun Spor Hayatına Etkisine İlişkin Görüşler

Kategori	Temalar
Spor	* Taktik * Fizyolojik * Psikoloji * Hayata Transfer * Oyun Zekâsı

Tablo 5’e göre dijital oyun oynamanın spor hayatına etkileri 5 tema altında toplanmıştır. Bunlar; taktik, fizyolojik, psikoloji, hayata transfer ve oyun zekâsıdır. Bununla ilgili öğrenci görüşleri aşağıda verilmiştir. (Ö1) “Çok fazla etkilediğini düşünmüyorum, spor yapacağım zaman sporumu yapıyorum, oyun oynayacağım zaman oyunumu oynuyorum. İkisine de vakit ayırabiliyorum.” farklı olarak (Ö2) “Sürekli hareketsiz bir şekilde kaldığım için vücudum dinç olmuyor, spor yaparken çabuk yorulduğumu hissediyorum.” olduğunu belirtmiştir. (Ö3) “Okul takımındayken önceliği takıma veriyordum, oyunu arka plana atıyordum ama şu an takım olmadığı için vakit bulduğumda oyun oynuyorum.” (Ö4) “Tabi ki hareketlenme konusunda çok etkisi oluyor sürekli yatıyor ya da

oturuyor oluyorum.” (Ö5) “Spor hayatıma her zaman öncelik veririm o yüzden etkilemesine izin vermiyorum.” (Ö6) “Oyun oynamak spor hayatımı etkilemez hatta oyunda öğrendiklerimi sahada yapmaya çalışırım.” (Ö7) “Spora öncelik veriyorum önce antrenmanımı yaparım daha sonra oyunumu oynarım. Bir tercih yapmam gerekirse düşünmeden antrenmanı seçerim.” (Ö8) “Spor yapmaktan daha çok seviyorum oyun oynamayı, spor yaparken çok yoruluyorum her yerim ağrıyor ama oyun oynarken hiçbir yerim ağrımıyor.” (Ö9) “Çok fazla oynadığımı düşünmüyorum o yüzden spor hayatıma olumlu veya olumsuz hiçbir etkisi yok.” (Ö10) “Genellikle spor yaptığım saatler ve oyun oynadığım saatler kesişmediği için etkilemiyor.” (Ö11) “Spor hayatımı etkilemiyor daha çok spora yönlendiriyor.” (Ö12) “Her zaman spora öncelik veririm.” (Ö13) “Futbol oyunları teknik olarak bana olumlu yönde taktikler kazandırıyor.” (Ö14) “Reflekslerim geliştiği için birçok spor dalında başarılı oluyorum.”

Öğrencilerin dijital oyun oynamanın spor hayatına etkileriyle ilgili görüşlerine bakıldığında bazılarının spor hayatını etkilediği bazılarının ise hiçbir şekilde spor hayatını etkilemediği sonuçlarına ulaşılmıştır. Ö1, Ö5, Ö6, Ö9, Ö10, Ö11 kodlu öğrenciler spor hayatıyla oyun oynamanın hiçbir bağlantısı olmadığını her zaman spora öncelik verdiklerini o yüzden bir etkisinin olmadığını düşünürken; Ö2, Ö3, Ö4 kodlu öğrenciler oyun başında vakit geçirmenin hareket yeteneklerini etkilediğini bununda yaptıkları spora olumsuz etki ettiğini belirtmiştir. Ö13 ve Ö14’ün oyun oynamanın yaptıkları spor branşlarıyla ilgili görüş açısını geliştirdiğini yeni taktikler geliştirdiklerini belirtmiştir.

Dijital oyun oynamanın faydaları hakkındaki görüşleri

Tablo 6’da dijital oyun oynamanın faydaları hakkındaki görüşlere yer verilmiştir.

Tablo 6. Dijital Oyunun Faydalarına İlişkin Görüşler

Kategori	Temalar
Dijital oyun faydaları	* Eğitim * Teknolojik * Sosyal * El becerisi * Eğlence

Tablo 6’ya göre dijital oyun oynamanın faydaları; eğitim, teknolojik, sosyal, el becerisi ve eğlence kavramları ile incelenmiştir. Günlük hayat içerisindeki etkilerine bakıldığında ‘iletişim becerisi, sosyalleşme, el becerisi’ gibi özelliklerin geliştiği belirtilirken eğitim hayatına etkisine bakıldığında ise “dil gelişimi, teknolojik gelişmeler” gibi özelliklerin geliştiği belirtilmiştir. Bununla ilgili öğrenci görüşleri aşağıda verilmiştir. (Ö1) “Arkadaşarımla bu konular hakkında sohbet edebiliyorum daha fazla sosyalleşebiliyorum. Teknoloji ve bilgisayar hakkında bilgi sahibi oluyorum.” (Ö2) “Maalesef bir faydası olmuyor sadece zaman öldürmek için kullanıyorum.” (Ö3) “Zaman geçirmeme yardımcı oluyor, yapacak bir şey bulamıyorum bende oyun oynuyorum.” (Ö4) “Aslında hiçbir faydası yok ama en azından zaman geçiyor hele şu zamanda faydası oluyor gibi.” (Ö5) “İngilizce kelimeler öğreniyorum, faydası var. Derslerde, öğrendiğim kelimeler karşıma çıkıyor. Öğretmen sorduğunda hemen cevap verebiliyorum.” (Ö6) “Mimari tarzda oyun oynadığım için hayal gücümü desteklediğini düşünüyorum.” (Ö7) “Yeni

taktikler öğreniyorum. El becerim ve reflekslerimin geliştiğini düşünüyorum.” (Ö8) “Hiçbir faydası olduğunu düşünmüyorum. Zaman geçiriyorum, kitap okumayı sevmediğim için böyle şeylerle eğlenmeye çalışıyorum.” (Ö9) “Bana göre hiçbir faydası yok sadece zaman geçsin diye yapılan bir aktivite.” (Ö10) “Dil öğrenimim biraz da olsa gelişti.” (Ö11) “Faydası aslında kimseye güvenmemek ve refleks taktik becerilerimin güçlendiğini düşünüyorum.” (Ö12) “İngilizce kelimeler öğreniyorum.” (Ö13) “Günlük hayatımda reflekslerimin geliştiğini anlıyorum.” (Ö14) “Arkadaşlarımla iletişimimin geliştiğini daha da sosyalleştirdiğimi düşünüyorum.” olarak görüşlerini belirtmişlerdir.

Öğrencilerin dijital oyun oynamanın faydalarıyla ilgili görüşlerine bakıldığında bazıları günlük hayatını etkilediği bazılarınin ise eğitim hayatını etkilediği sonuçlarına ulaşılmıştır. Ö5, Ö10, Ö11, Ö12 kodlu öğrenciler ‘İngilizce kelimeler öğreniyorum, derslerde öğrendiğim kelimeler karşıma çıkıyor. Öğretmen sorduğunda hemen cevap verebiliyorum.’ diyerek eğitim hayatını olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Ö1, Ö6, Ö7, Ö11, Ö13, Ö14 kodlu öğrenciler “Arkadaşlarımla iletişimimin geliştiğini daha da sosyalleştirdiğimi düşünüyorum. Yeni taktikler öğreniyorum, el becerim ve reflekslerimin geliştiğini düşünüyorum.” diyerek günlük hayatını ve sosyalleşme düzeyini önemli derecede etkilediğini belirtmiştir. Öğrencilerden bazıları ise hiçbir şekilde faydasının olmadığını belirtmiştir.

TARTIŞMA ve SONUÇ

Dijital oyunların okul takımlarında oynayan sporcular üzerine etkisinin incelenmesini amaçlayan bu çalışmada, birebir görüşmeler aracılığıyla katılımcıların gerekçeleri dikkate alınarak belirli temalar ile ilişkilendirilmiştir.

Katılımcıların dijital oyun türleri hakkındaki görüşleri incelendiğinde; savaş, macera, dövüş, silah oyunları, hedef ve spor oyunları, mimari, aksiyon, polisiye, simülasyon oyunları, konsol oyunları, online oyunlar gibi birçok türde oyunlar oynadığı belirtilmiştir. Literatür incelendiğinde; Kula ve Erdem (2004) bireylerin oyuncuya hâkim olma duygusunun oyun seçiminde etkili olduğunu belirtmiştir. Can (2003), öğrencilerin oyun ve oyun türü tercihleri üzerine iki farklı görüşten söz etmektedir. İlk görüş, çocukların gelişim süreçleri üzerinde sosyal etkilerine dayanak göstererek farklı oyun tercihlerini açıklamaktadır. Bu görüş, toplumun çocuklara ilişkin algıları ve onlar üzerlerindeki farklı arzularına göre çocuklarda farklı oyun tercihleri oluştuğu düşüncesini vurgulamaktadır. Şiddet ve bilgisayar oyunlarının erkeklere uygun görülüp, kızlara uygun görülmemesi bu duruma örnektir. Prensky (2001) dijital oyun tercihlerinde önemli olduğunu belirttiği dört değişken tanımlamıştır. Bunlar; cinsiyet, yaş, rekabetçilik ve oyuna yönelik önceki bilgilerdir. Bununla birlikte, dijital oyunun kullanımı günümüzde her yaş grubu tarafından giderek tercih edilmekle beraber erken çocukluk döneminde de kullanılmaya başlandığı görülmektedir (Plowman ve ark., 2012). Sonuç olarak bireylerin oyun tercihlerinde haz duygusunun ön planda olduğu söylenebilir.

Öğrencilerin dijital oyun hakkındaki görüşlerine bakıldığında, bazıları için olumlu bazıları için ise olumsuz etkileri olduğu görülmektedir. Olumlu tutumlar arasında; zaman geçirmek, zevk almak, eğlenmek, kazanma hissini verdiği hırs, kafa dağıtmak, stres atmak varken olumsuz tutumlar içerisinde; yapacak başka bir şey bulamamak, çok fazla oyun başında vakit geçirmekten dolayı beynin uyuşması, kazanma ve kaybetme hissini vermiş olduğu gerginlik yer almaktadır. Dijital oyunların sahip olduğu bazı özellikler ve yaşattığı duygular oyuncuda bağımlılık

gelişimini destekleyen unsurlar olarak ele alınmaktadır. Oyun bağımlılığı psikiyatri yazınında ‘oyun oynama süresini kontrol edememe’, ‘diğer etkinliklere karşı ilgi kaybı’, ‘olumsuz sonuçlarına rağmen oynamaya devam etme’ ve ‘oyun oynayamadığı zaman psikolojik yoksunluk hissetme’ gibi belirtilerle görülen dürtü kontrol bozukluğu olarak nitelendirilmiştir (Irmak ve Erdoğan, 2015). Bu özellikler ve duygular oyuncuların dijital oyunlara uzun zaman harcamasına ve bağlanmasına neden olabilmektedir. Yee (2006), oyuncuları motive eden bileşenleri “başarı”, “sosyal” ve “oyuna dalma” başlıkları altında gruplandırmıştır. Dijital oyun oynayan kişinin oyun vasıtasıyla ruhsal reaksiyonlarını kontrol edebilmesine, stresten arınmasına, benlik kazanmasına ve mutluluk duyguları yaşamasına zemin hazırladığı belirtilmiştir (Akandere, 2013). Yazında en iyi araştırılmış alan, oyunların psikososyal ve davranışsal problemler ile ilişkisi üzerinedir. Bulgular şiddet içeren dijital oyunlarının yalnızlık (Wack ve Tantleff-Dunn, 2009), düşük yaşam doyumu, depresyon (Mentzoni ve ark., 2011), öz kontrol yoksunluğu, öfke, sorumsuzluk, birincil ihtiyaçları erteleme (Koroğlu, 2013), olumlu sosyal davranışlarda azalma (Greitemeyer ve Müge, 2014), düşmanca duygularda artış (Gentile ve ark., 2004; Hasan ve ark., 2013) gibi psikososyal problemler ile ilişkili olduğunu göstermiştir. Starcevic ve ark., (2011) tarafından yapılan bir çalışmada problemlili dijital oyun oynayan oyuncular, normal oyunculara göre Belirti Tarama Listesi 90 (SCL-90)’ın tüm alt psikopatoloji ölçeklerinden (Somatizasyon, Obsesyon, Kişilerarası Duyarlılık, Depresyon, Anksiyete, Öfke, Fobik, Paranoid ve Psikotik) daha yüksek puan almıştır. Çalışma temasının bu aşamasında dijital oyunun bireye bazı gelişim alanlarında katkı sağladığı bazı gelişim alanlarını da olumsuz etkilediği söylenebilir.

Katılımcıların “Dijital oyun oynamanız hakkında aileniz ne düşünüyor?” sorusuna verdikleri cevaplar neticesinde ailelerin çocuklarının ders çalışmasına daha çok önem verdikleri görülmektedir. Öğrenciler ailelerinin “oyunu bırak ders çalış”, “Annem oyun oynamaktan kambur kaldın diyor, gözlerin bozulacak bırak artık, ekrana yakından bakma” gibi cümleler kurduklarını dile getirmiştir. Genel olarak ailelerin çocuklarının dijital oyun oynamasından dolayı rahatsız oldukları söylenebilir. Dijital oyunlar çocuklar için; oyunlarla çok fazla zaman harcamaya, derslerini aksatmaya, kendilerini oyun karakterleri ile ilişkilendirme, oyun oynarken müdahale edildiğinde aşırı tepkiler verme gibi biyo-psikososyal riskler barındırmaktadır (Taylan ve ark., 2017). Çocukları tehdit eden dijital oyun bağımlılığı, onların gelişimine zarar verebilmektedir. Küçük yaşta dijital oyunlarla karşılaşmak veya ilk teknolojik cihazlarına erken yaşta sahip olmak, dijital oyun bağımlılığı riskini arttırabilmektedir (Bülbül ve ark., 2018). Bu yargıları destekleyici olarak Günüş ve Doğan (2013) yaptıkları bir çalışmada, ailedeki sosyal destek eksikliğinin çocuğu bağımlılığa yönlendireceğini ifade etmişlerdir.

Öğrencilerin dijital oyun oynamanın eğitim hayatına etkileriyle ilgili görüşlerine bakıldığında bazıları için hiçbir etkisinin bulunmadığına bazıları için ise derslerini olumlu ve olumsuz yönde etkilediği sonuçlarına ulaşılmıştır. Öğrencilerin bir kısmı dersleriyle oyun oynamanın hiçbir bağlantısı olmadığını o yüzden bir etkisinin olmadığını düşünürken diğerleri derslerinin ikinci planda kaldığını, sorumluluklarını ertelediklerini belirtmişlerdir. Bilgisayar oyunlarının fen, matematik, tıp, mühendislik, dil öğrenme, problem çözme ve stratejik düşünme becerisini geliştirme gibi alanlarda sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Genel görüş, bilgisayar oyunlarının eğlenceli ortamlar sunduğudur. Öğrenciler oyunları derslerinde kullanmak istemekte ve oyun oynama sürecinde araştırıp problem çözmeye çalışmaktadırlar. Ayrıca oyunların iş birliğini destekleyen ortamlar sunduğu da genel bulgular

arasındadır. Oyunlar öğrencinin güdülenmişlik düzeyini arttırırken, içeriğe ilgi duymasını, öğrenebileceğine ilişkin özgüvenini ve etkinliği sürdürmesini sağlar, öğrencide rahatlatma ve motivasyon yaratır. Böylece öğrencinin o dersteki başarısı ve öz-yeterlik algısı artar (Bayırtepe, Tüzün, 2007). Yine yapılan bazı araştırmalarda bilgisayar oyunlarının çocukların zihinsel gelişimi üzerine olumlu etkilerinin de olduğu görülmektedir. Tarhan (2007), doğru oyunlar aracılığıyla öğrenmeyle ilgili zihinsel süreçleri harekete geçirerek çocuğa stres altında soğukkanlı kalma becerisi, dikkatini uzun zaman sürdürme becerisi kazandırılabilceğini, özellikle hiperaktif çocukların acelecilik ve sabırsızlık gibi belirgin özelliklerini törpülemek, onlara katlanmayı, yılmamayı öğretmek için bu tür oyunların kullanılabilceğini belirtmiştir.

Öğrencilerin dijital oyun oynamanın spor hayatına etkileriyle ilgili görüşlerine bakıldığında spor hayatını etkilediği ya da hiçbir şekilde spor hayatını etkilemediği şeklinde iki yönlü sonuçlara ulaşılmıştır. Bazı öğrenciler spor hayatıyla oyun oynamanın hiçbir bağlantısı olmadığını her zaman spora öncelik verdiklerini o yüzden bir etkisinin olmadığını düşünürken bazıları oyun başında vakit geçirmenin hareket yeteneklerini etkilediğini bununda yaptıkları spora olumsuz etki ettiğini belirtmiştir. Kimisi ise oyun oynamanın yaptıkları spor branşlarıyla ilgili görüş açısını geliştirdiğini yeni taktikler ürettiklerini belirtmiştir. Oyun; “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” veya “bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2022). İstek, doyum, güdülenme, motivasyon, temalarına vurgu yapılmıştır. İşbirliğini destekleyen oyunların öğrencinin güdülenmişlik düzeyini arttırırken, içeriğe ilgi duymasını, öğrenebileceğine ilişkin özgüvenini ve etkinliği sürdürmesini sağladığı, öğrencide rahatlatma ve motivasyon yarattığı ve böylece öğrencinin o dersteki başarısını ve öz-yeterlik algısını arttırdığı yapılmış olan araştırma sonuçları arasında yer almaktadır (Tüzün ve Bayırtepe, 2007). Lemmens ve ark., (2009) yapmış oldukları çalışmada dijital oyunun sosyal ve duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını aşırı ve kompulsif düzeyde kullandığını ve oyuncunun aşırı kullanımı kontrol edemediği sonuçlarına ulaşmıştır. Tüzün (2006), dijital oyunların, çocuk ve gençleri duygusal ve düşünsel deformasyona uğratma potansiyeli taşıyanlarına karşı önlem alınmasının toplumsal bir sorumluluk olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Öğrencilerin dijital oyun oynamanın faydalarıyla ilgili görüşlerine bakıldığında; günlük hayatını etkilediği ya da eğitim hayatını etkilediği sonuçlarına ulaşılmıştır. Bazı öğrenciler ‘İngilizce kelimeler öğreniyorum, derslerde öğrendiğim kelimeler karşıma çıkıyor, öğretmen sorduğunda hemen cevap verebiliyorum.’ diyerek eğitim hayatını olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Diğerleri ise ‘Arkadaşarımla iletişimimin geliştiğini daha da sosyalleştirdiğimi düşünüyorum, yeni taktikler öğreniyorum. El becerim ve reflekslerimin geliştiğini düşünüyorum.’ diyerek günlük hayatını ve sosyalleşmeyi önemli derecede etkilediğini belirtmiştir. Öğrencilerden bazıları ise hiçbir şekilde faydasının olmadığını belirtmiştir. Oyunların genç bireylerde bilişsel, sosyal, duyuşsal ve psikomotor kategorilerde daha çok olumlu yönde etkileri olduğu söylenebilmektedir. Psikolojik iyi oluş kategorisine yönelik olarak; mutluluk, pozitif psikoloji, yaşam kalitesi, iyimserlik, özsaygı gibi kavramları desteklediğini, kontrollü süre ile oynandığında bu kavramlara pozitif etkileri olduğu belirlenmiştir (http-1). Aghlara ve Tamjid (2011) çalışması, dijital oyunların çocuklara İngilizce kelime öğretiminde kullanılmasının olumlu etkisi olduğunu göstermiştir.

Sonuç olarak, katılımcıların dijital oyun kavramına yönelik düşüncelerini ortaya çıkarmayı amaçlayan bu çalışmada, dijital oyun oynamanın aile içi iletişimi etkilediği, fiziksel ve psikolojik yönden olumsuz etkileri olduğu, bilişsel gelişim yönünden katkıları olduğu görülmüştür. Öğrencilerin sosyal etkinliklere yönlendirilip teşvik edilmesi, sportif faaliyetlerin desteklenmesi ve ailece yapılan etkinliklerin ebeveyn-çocuk ilişkisini güçlendirmesi sonucu dijital oyunlarla olan bağlarının azalacağı, aile içerisinde destek göremeyen, kendisine ilgi gösterilmeyen, sosyal etkinliklere katılımı kısıtlanan çocukların ise dijital oyun bağının daha fazla artacağı söylenebilir.

Etik Metni

Bu makalede dergi yazım kurallarına, yayın ilkelerine, araştırma ve yayın etiği kurallarına, dergi etik kurallarına uyulmuştur. Makale ile ilgili doğabilecek her türlü ihlallerde sorumluluk yazarlara aittir. Yozgat Bozok Üniversitesi Araştırma ve Yayın Etik Kurullarının 2022 tarih ve 34 / 13 sayılı kararı ile çalışmanın etik kurul onayı alınmıştır.

Katkı Oranı Beyanı: Tüm yazarlar çıkar çatışması olmadığını beyan eder. Bu çalışmada birinci yazarın katkı oranı %50, ikinci yazarın katkı oranı %50'dir.

KAYNAKÇA

- Aghlra, L., & Tamjid, N. H. (2011). The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia-Social and Behavioral*, 29, 552-560. [10.1016/j.sbspro.2011.11.275](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.275)
- Akandere, M. (2013). *Educational school games* (4th Edition). Nobel.
- Anderson, C. A., & Carnagey, N. (2009). The effects of reward and punishment in violent video games on aggressive affect, cognition and behavior. *Psychol Sciences*, 16, 882-889. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2005.01632.x>
- Anderson, C. A., & Bushman B. J. (2009). Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychol Sciences*, 20, 273-277. <https://doi.org/10.1111%2Fj.1467-9280.2009.02287.x>
- Aydın, E., & Birol, S. Ş. (2019). Yerel yönetimlerde çocuk ve gençlere yönelik rekreasyon planlaması üzerine bir araştırma: Karaman örneği. *Journal of International Social Research*, 12(66), 1000-1007. [10.17719/jisr.2019.3645](https://doi.org/10.17719/jisr.2019.3645)
- Bartholow, B. D., Sestir M. A., & Davis E. B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behavior. *PersSoc PsycholBull* 31, 1573-1586. <https://doi.org/10.1177/0146167205277205>
- Bayırtepe, E., & Tuzun, H. (2007). The effects of game-based learning environments on students' achievement in computer classes and their self-efficacy perceptions. *Hacettepe University Faculty of Education Journal*. 33, 41-54.
- Bozdağ, B. (2020). Examination of psychological resilience levels of high school students. *World Journal of Education*, 10(3), 65-78. <http://dx.doi.org/10.5430/wje.v10n3p65>
- Bülbül, H., Tunç, T., & Aydil, F. (2018). Game addiction in university students: its relationship with personal traits and success. *Journal of Ömer Halisdemir University, Faculty of Economics and Administrative Sciences*, 11 (3), 97-111. <http://dx.doi.org/10.25287/ohuibf.423745>

- Cakmak, D. (2015). *An application regarding middle ages attitudes towards computer games*. International Game and Toy Congress. Erzurum.
- Can, G. (2003). *Perceptions of prospective computer teachers toward the use of computer games with educational features in education*. Unpublished master's thesis, METU, Ankara.
- Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Ann Gen Psychiatry* 5, 16-26. <https://doi.org/10.1186%2F1744-859X-5-16>
- Chatfield, T. (2012). *How we adapt to the digital age*. (L. Konca, Trans.) Sel Publishing.
- Cihan, B. B., & Ilgar, A. E. (2018). Spor yapan ve spor yapmayan (sedanter) lise öğrencilerinin meraklılık düzeylerinin belirlenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 1649-1660. <https://doi.org/10.29299/kefad.2018.19.02.016>
- Cihan, B. B., & Ilgar, E. A. (2019). Dijital spor oyunlarının sporcular üzerindeki etkilerinin incelenmesi: fenomenolojik bir çözümleme. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 4(1), 171-189. 10.31680/gaunjss.510351
- Demirtaş Madran H. A., & Ferligül Çakılcı E. (2014). Video game addiction and aggression in individuals playing multiplayer online video games. *Anatolian Journal of Psychiatry* 15, 99-107.
- Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., Kerr, G. T., & Bushman, B. J. (2011). This is your brain on violent video games: Neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47(5), 1033–1036. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2011.03.027>
- Fischer, P., Kastenmüller, A., & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(1), 192–195. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2009.06.010>
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*; 3(3), 202-209. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2014.02.012>
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27(1), 5-22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62–70. <https://doi.org/10.1037/a0026969>
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychol Sci* 20 (5), 594-602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534–537. 10.1038/nature01647

- Greitemeyer, T., & Müge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and social psychology bulletin*, 40 (5), 578–589. <https://doi.org/10.1177%2F0146167213520459>
- Günüç, S., & Doğan, A. (2013). The relationships between Turkish adolescents' internet addiction, their perceived social support and family activities. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2197-2207. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.04.011>
- Hasan, Y., Bègue, L., Scharnow, M., & Bushman, B. J. (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49(2), 224-227. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2012.10.016>
- Hummer, T. A., Wang, Y., Kronenberger, W. G., Mosier, K. M., Kalnin, A. J., Dunn, D. W., & Mathews, V. P. (2010). Short-term violent video game play by adolescents alters prefrontal activity during cognitive inhibition. *Media Psychology*, 13(2), 136-154. <https://doi.org/10.1080/15213261003799854>
- Irmak, A. Y., & Erdogan, S. (2015). Validity and reliability of the Turkish version of the digital game addiction scale. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(S1), 10-19.
- İşler, H. (2012). *Physical education and sports information guidebook*.
- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (1999). *Foundations of behavioral research*. New York: Harcourt College Publishers.
- Klenke, K. (2016). *Qualitative research in the study of leadership*. Emerald Group Publishing Limited.
- Köroğlu, E. (2013). *Dsm-v: diagnostic criteria reference book*, (E. Köroğlu. Trans.), Washington DC: American Psychiatric Association.
- Kula, A., & Erdem, M. (2005). The effect of instructional computer games on the development of basic arithmetic skills, *Hacettepe University Journal of Education Faculty*, 29, 127-136.
- Lemmens Jeroen, S., Patti, M. Valkenburg., & Jochen, P., (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents, *Media Psychology*, 12 (1), 77-95. [10.1080/15213260802669458](https://doi.org/10.1080/15213260802669458)
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouvrøe, K. J. M., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(10), 591-596. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0260>
- Mertens, D. M. (2014). *Research and evaluation in education and psychology: integrating diversity with quantitative, qualitative, and mixed methods*. New York: Sage.
- Miles, B. M. & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook*. Sage.
- Montag, C., Weber, B., Trautner, P., Newport, B., Markett, S., Walter, N. T., ... & Reuter, M. (2012). Does excessive play of violent first-person-shooter-video-games dampen brain activity in response to emotional stimuli?. *Biological psychology*, 89(1), 107-111. [10.1016/j.biopsycho.2011.09.014](https://doi.org/10.1016/j.biopsycho.2011.09.014)
- Pehlivan, Z., (2004). The place and importance of school sports in the development of the concept of fairplay. *Sportmetre Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 2(2), 49-53.

- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59(1), 30-37. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.11.014>
- Polman, H., De Castro, B. O., & van Aken, M. A. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 34(3), 256-264. <https://doi.org/10.1002/ab.20245>
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill. New York.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D., Stephanie, C., Brown, & Edward, L. S. (2014). *The positive and negative effects of video game play*. *Children and Media*. A. Jordan, D. Romer (Eds) New York. Oxford University Pres, s.109-128.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M 2: Media in the Lives of 8-to 18-Year-Olds*. Henry J. Kaiser Family Foundation.
- Starcevic, V., Berle, D., Porter, G., & Fenech, P. (2011). Problem video game use and dimensions of psychopathology. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9(3), 248-256. [10.1007/s11469-010-9282-5](https://doi.org/10.1007/s11469-010-9282-5)
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research techniques*. Sage publications.
- Tarhan, N. (2007). Çocuklar bilgisayar oyunlarından etkilenir mi. *Tefekkür Dergisi*, 19(1).
- Taylan, H., Kara, H., & Durgun, A. (2017). A study on computer game playing habits and game preferences of secondary and high school students. *PESA International Journal of Social Studies*, 3 (1), 78-87.
- Tavşancıl, E., & Aslan, A. E. (2001). *Sözel, yazılı ve diğer materyaller için içerik analizi ve uygulama örnekleri*. Epsilon.
- TDK, Turkish Language Association (2022). Great Turkish Dictionary.
- Tüzün, H., & Bayırtepe, E. (2007). The Effects of game-based learning environments on students' achievement in computer course and perceptions of self-efficacy. *Hacettepe University Journal of Education*, 33, 41-54.
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning in young men. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 241-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0151>
- Wang, Y., Mathews, V. P., Kalnin, A. J., Mosier, K. M., Dunn, D. W., Saykin, A. J., & Kronenberger, W. G. (2009). Short term exposure to a violent video game induces changes in frontolimbic circuitry in adolescents. *Brain Imaging and Behavior*, 3(1), 38-50. [10.1007/s11682-008-9058-8](https://doi.org/10.1007/s11682-008-9058-8)
- Williams, D., Kennedy, T. L., & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2), 171-200. <https://doi.org/10.1177%2F1555412010364983>
- Yee, N. (2006) Motivations for Play in Online Games. *Cyber Psychology & Behavior*, 9, 772-775. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). *Qualitative research methods in social sciences (6th Edition)*. Seçkin Publishing.