
Kuram ve Uygulamada SOSYAL BİLİMLER DERGİSİ

Social Sciences: Theory & Practice

ISSN: 2619-9408

Geliş/Received: 27.11.2023 Kabul/Accepted: 27.12.2023

Makale Türü: Araştırma

Türkçe Eğitiminde Dijital Oyun Konusuna Yönelik Hazırlanmış Lisansüstü Çalışmaların Eğilimleri *

*Emrullah BANAZ***

*Yunus BANAZ****

ÖZ

Bireylerin öğrenme süreçlerinin temel parçalarından biri olan oyunlar, gelişen teknoloji ile beraber dijital ortamlarda ve eğitimde dikkat çekecek derecede var olmaya başlamıştır. Dijitalleşme çağında, dijital oyun tabanlı öğrenme uygulamaları, potansiyel olarak bireylerin dijital deneyim kazanmalarına, eleştirel düşüncelerine, bilgi aktarımı yapmalarına, dil gelişimlerine önemli katkıda bulunmaktadır. Araştırmada Türkçe eğitiminde dijital oyun konusuna yönelik hazırlanmış lisansüstü çalışmaların eğilimlerini incelemek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden olan doküman inceleme tekniği kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini, Ulusal Tez Merkezi arşivinde yapılan tarama sonucunda, Türkçe eğitiminde dijital oyun konusu ile ilgili yazılmış on (10) tez oluşturmaktadır. Bu tezlerin dokuzu (9) yüksek lisans, biri (1) ise doktora düzeyinde tezlerden oluşmaktadır. Araştırmanın bulgularından hareketle, konuyla ilgili yapılmış olan çalışmaların 2021 ve 2022 yıllarında arttığı, araştırmalara daha çok Prof. Dr. ve Doç. Dr. ünvanına sahip olanların danışmanlık yaptıkları, yöntem seçimlerinde ise karma desenli yöntemlerin daha fazla tercih edildiği şeklindeki sonuçlara ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Türkçe eğitimi, dijital oyun, lisansüstü tez, eğilim.

Trends of Postgraduate Studies on Digital Games in Turkish Education

ABSTRACT

Games, which are one of the fundamental parts of individuals' learning processes, have started to be present in digital environments and education with the developing technology. In the age of digitalization, digital game-based learning applications potentially contribute to individuals' digital experience, critical thinking, knowledge transfer, and language development. In this study, it was aimed to examine the trends of postgraduate studies on digital games in Turkish education. For this purpose, document analysis technique, which is one of the qualitative research methods, was used in the study. The sample of the research consists of ten (10) theses written on the subject of digital games in Turkish education as a result of the search in the National Thesis Center archive. Nine (9) of these theses are master's level theses and one (1) is a doctoral level thesis. Based on the findings of the research, it was concluded that the number of studies on the subject increased in 2021 and 2022, that those with the title of Prof. Dr. and Assoc. Dr. consulted the researches more, and mixed design methods were more preferred in method choices.

Keywords: Turkish education, digital game, graduate thesis, tendency.

Atıf Bilgisi: Banaz, E. & Banaz, Y. (2023). Türkçe eğitiminde dijital oyun konusuna yönelik hazırlanmış lisansüstü çalışmaların eğilimleri. *Kuram ve Uygulamada Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(2), 267-275. Doi: 10.48066/kusob.1396892

* Bu çalışma, 19-21 Ekim 2023 tarihinde düzenlenen 5. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi'nde sunulmuş bildirinin genişletilmiş hâlidir.

** Dr. Öğr. Üyesi, Bayburt Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, emrullahbanaz@hotmail.com ORCID: orcid.org/0000-0002-5804-9339

*** Öğretmen, Mersin Pirireis İlkokulu, yunus.banaz@hotmail.com, ORCID: orcid.org/0009-0009-1145-2292

Giriş

İnsanoğlunun var olma tarihinden itibaren var olan, kültürlerle göre değişkenlik gösteren, kimi zaman sadece eğlendirmeyi kimi zaman ise eğlendirmeye birlikte öğretmeyi hedefleyen aktivitelerle oyun denir. TDK (2023) ise oyunu, “Bireylerin yeteneklerini ve zekâlarını geliştiren, belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeyi sağlayan eğlence” şeklinde tanımlamaktadır. Çocuğun yaşayarak öğrenmesini sağlama, çocuğun dünyasına yardımlaşma, birlik ve beraberlik gibi kavramları yerleştirmeye yardımcı olma ve çocuğu yaşama hazırlama oyununun faydaları arasında yer almaktadır (Kaytez ve Durualp, 2014). Bu faydalardan hareketle oyun, çocuğun geleceğini şekillendiren olgudur denilebilir.

1960'lı yıllarda ilk bilgisayar oyununun ortaya çıkmasıyla birlikte 1970'li ve 1980'li yıllarda video oyunları yükselmeye başlamış, bugün ise dijital oyunlar bütün dünyada büyük bir kültür endüstrisini oluşturmaktadır (Crawford, 2005). Konsol oyunları, bilgisayar oyunları, mobil oyunlar ve çevrimiçi oyunlar şeklinde tasniflenebilecek olan dijital oyunlar, Kızıлтаş'a (2022) göre elektronik cihazlar aracılığıyla oynanabilen ve sanal ortamda gerçekleşen oyunlardır. Yapılan araştırmalara göre dijital oyunların yaygınlığı her geçen gün artmaktadır örneğin 2020 yılında yapılan bir araştırmaya göre ABD'de %21'i 18 yaş ve altı olmak üzere toplamda 214,4 milyon kişinin dijital oyun oynadığı (ESA, 2020) aktarılmıştır. Dijital oyun türlerine bakıldığında, strateji, simülasyon, macera, spor ve eğitici oyunlar şeklinde sınıflandırılmaktadır. Gelişen teknoloji her geçen gün birçok alanı etkilediği gibi eğitimi de etkilemektedir. Özellikle Covid-19 Pandemisi sonrasında eğitim, dijital ortamlarda yapılmaya başlanmış ve bu sayede eğitici dijital oyunların da kullanımı artmıştır. Rosas ve arkadaşları (2003) bilgisayar destekli eğitimin sadece öğrencilere değil aynı zamanda öğretmenlere fayda sağladığı ve öğretmenlerin bu sayede bireysel olarak öğrencinin ihtiyaçlarına göre alternatif öğretim yöntemlerini kullanabileceklerini açıklamışlardır. Dijital oyunların eğitimde kullanımı öğrencileri akademik anlamda geliştirir ve kişisel gelişimlerine olumlu katkı sağlar. Dijital oyunlar, öğrencilerin derse karşı ilgi tutum ve motivasyonların arttırmakla birlikte öğrencilerin ilgisini çekerek derse katılımlarını sağlar (Sarı ve Altun, 2016). Bu nedenle dijital oyunların eğitimde kullanımı her geçen gün artmaktadır.

Alanyazınında Türkçe eğitimi alanındaki lisansüstü tezlerle yönelik birçok çalışmanın (Boyacı ve Demirkol; 2018; Maden, 2020; Maden, Önal ve Maden, 2022; Çiftci ve Ülbeği, 2023; Kavun ve Mert, 2023) hazırlandığı görülmektedir. Ancak alan yazını tarandığında Dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısı (Ceylaner ve Yelken, 2017), Çevrim içi oyunların sözlü etkileşime etkisi (Kızıлтаş, 2022), dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerine etkisi (Açıkgöz ve Yalman, 2018), Web uygulamaları ve mobil uygulamalarının Türkçe öğretiminde kullanılması (Tenekeci, 2020), dijital oyunların eğitim seviyelerine göre kullanılma durumları (Ülker ve Bülbül, 2018) ve Türkçe öğretmen adaylarının dijital oyunlarla ilgili görüşlerinin incelenmesi (Kana ve Ustabulut, 2021), gibi çalışmalar eğitimde dijital oyunları konu alan çalışmalardan bazılarıdır. Bununla birlikte Arslan ve Coştu (2022) eğitimde dijital oyunların kullanımına ilişkin 67 lisansüstü tez tespit etmişlerdir.

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı Türkçe eğitimi alanında dijital oyun konusuna yönelik hazırlanan lisansüstü çalışmaların eğilimlerini tespit etmektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki alt problemlere cevap aranmıştır:

1. Türkçe eğitiminde dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin yıl ve öğrenim kademelerine göre dağılımı nasıldır?
2. Türkçe eğitiminde dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin üniversitelere göre dağılımı nasıldır?
3. Türkçe eğitiminde dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin konulara göre dağılımı nasıldır?

4. Türkçe eğitiminde dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin yöntem tercihinine göre dağılımı nasıldır?

5. Türkçe eğitiminde dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin örneklem tercihinine göre dağılımı nasıldır?

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Ele alınan araştırmada nitel araştırma yöntemi tercih edilmiş ve veriler doküman analizi ile toplanmıştır. Doküman analizi, görsellerin, belgelerin ve formların içerik ve amaçlarının belirlenmesini sağlayan ve bu sonuçlara göre yorumlanmasını olanaklı kılan bir tekniktir (Tracy, 2020).

Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmada veriler Yüksek Öğretim Kurumu Başkanlığı Ulusal Tez Merkezi'nden (YÖK TEZ) doküman analizi ile toplanmış ve içerik analizine tabi tutulmuştur. İçerik analizi, bir metin içerisinde yer alan söz varlığı unsurlarını belirlemek ve bu söz varlığı unsurlarını ifade etmek anlamına gelmektedir (Kızıltepe, 2017). Elde edilen bilgiler tezin yazıldığı yıl, öğrenim kademesi, üniversite, konu, yöntem, örneklem değişkenlerine göre sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırma sonucunda elde edilen veriler tablolar haline getirilmiş ve bulgular bölümünde yorumlanmıştır.

Geçerlik ve Güvenirlik

Araştırmanın geçerlik ve güvenilirliğinin sağlanması amacıyla Miles ve Huberman'ın (1994) geliştirmiş olduğu görüş birliği ve görüş ayrılığı formülü kullanılmıştır. Üç alan uzmanının görüşleri çerçevesinde Miles ve Huberman'a (1994) göre yapılan hesaplama sonucunda sonucun %98 olduğu görülmüştür. Bu da %70'in üzerinde bir sonuç olduğu için araştırmanın güvenilir olduğu söylenebilir.

Bulgular

Birinci Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular

Araştırmanın “*Türkçe eğitiminde dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin yıl ve öğrenim kademelerine göre dağılımı nasıldır?*” şeklindeki birinci sorusuna yönelik bulgulara Tablo 1’de yer verilmiştir.

Tablo 1. Dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin yıl ve öğrenim kademelerine dağılımı

| Tür/yıl | 2018 | 2019 | 2021 | 2022 | 2023 | Toplam |
|---------------|------|------|------|------|------|--------|
| Yüksek Lisans | 1 | 1 | 2 | 4 | 1 | 9 |
| Doktora | | | | 1 | | 1 |
| Toplam | 1 | 1 | 2 | 5 | 1 | 10 |

Tablo 1’den hareketle Türkçe eğitiminde dijital oyun konusuna yönelik hazırlanmış lisansüstü çalışmalardan yüksek lisans tezlerinin daha fazla olduğu (f=9) ve en fazla 2022 (f=5) yılında çalışma hazırlandığı belirlenmiştir. Bununla beraber, konuyla ilgili bir (f=1) doktora tezinin hazırlandığı tespit edilmiştir.

İkinci Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular

Araştırmanın “*Türkçe eğitiminde dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin üniversitelere göre dağılımı nasıldır?*” şeklindeki ikinci sorusuna yönelik bulgulara Tablo 2’de yer verilmiştir.

Tablo 2. Dijital oyun üzerine hazırlanmış tezlerin üniversitelere göre dağılımı

| Üniversite | f | % |
|--------------------------------------|-----------|------------|
| Afyon Kocatepe Üniversitesi | 1 | 10 |
| Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi | 1 | 10 |
| Akdeniz Üniversitesi | 1 | 10 |
| Anadolu Üniversitesi | 1 | 10 |
| Bayburt Üniversitesi | 1 | 10 |
| Bursa Uludağ Üniversitesi | 2 | 20 |
| Düzce Üniversitesi | 1 | 10 |
| Kırıkkale Üniversitesi | 1 | 10 |
| Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi | 1 | 10 |
| Toplam | 10 | 100 |

Tablo 2’den hareketle Türkçe eğitiminde dijital oyun konusuna yönelik dokuz farklı üniversitede çalışma hazırlandığı, çalışmaların en fazla Bursa Uludağ Üniversitesinde (f=2) hazırlandığı tespit edilmiştir. Bununla beraber diğer üniversitelerde birer çalışmanın yapıldığı belirlenmiştir.

Üçüncü Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular

Araştırmanın “*Türkçe eğitiminde dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin konulara göre dağılımı nasıldır?*” şeklindeki üçüncü sorusuna yönelik bulgulara Tablo 3’te yer verilmiştir.

Tablo 3. Dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin konularına göre dağılımı

| Konu | f | % |
|---------------------------|-----------|------------|
| Yabancı dil olarak Türkçe | 4 | 40 |
| Söz varlığı | 2 | 20 |
| Sözlü iletişim | 2 | 20 |
| Yazma becerisi | 1 | 10 |
| Dil bilgisi öğretimi | 1 | 10 |
| Toplam | 10 | 100 |

Tablo 3’ten hareketle Türkçe eğitiminde dijital oyun konusuna yönelik en fazla Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi (f=4) konusu ile ilgili çalışma yapıldığı görülmektedir. Bunu sırasıyla Söz varlığı (f=2), Sözlü iletişim (f=2), Yazma becerisi (f=1), Dil bilgisi öğretimi (f=1) konuları takip etmektedir.

Dördüncü Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular

Araştırmanın “*Türkçe eğitiminde dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin yöntem tercihine göre dağılımı nasıldır?*” şeklindeki dördüncü sorusuna yönelik bulgulara Tablo 4’te yer verilmiştir.

Tablo 4. Dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin yöntem tercihine göre dağılımı

| Yöntem | f | % |
|---------------|-----------|------------|
| Nicel | 4 | 40 |
| Nitel | 2 | 20 |
| Karma | 4 | 40 |
| Toplam | 10 | 100 |

Tablo 4’ten hareketle, Türkçe eğitiminde dijital oyun konusuna yönelik hazırlanmış tezlerde en fazla nicel ve karma araştırma yöntemleri (f=4) kullanıldığı belirlenmiştir. Bununla beraber nitel araştırma

yöntemlerine yönelik iki çalışma yapılmıştır.

Beşinci Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular

Araştırmanın “Türkçe eğitiminde dijital oyun üzerine hazırlanan tezlerin yöntem tercihine göre dağılımı nasıldır?” şeklindeki beşinci sorusuna yönelik bulgulara Tablo 5’te yer verilmiştir.

Tablo 5. Motivasyon üzerine yapılan tezlerin örneklem tercihine göre dağılımı

| Örneklem | f | % |
|----------------------|-----------|------------|
| Ortaokul öğrencileri | 4 | 40 |
| YTÖ öğrencileri | 5 | 50 |
| Doküman | 1 | 10 |
| Toplam | 10 | 100 |

Tablo 5’ten hareketle, Türkçe eğitiminde dijital oyun konusuna yönelik hazırlanan lisansüstü tezlerde örneklem olarak en fazla YTÖ öğrencileri (f=5) tercih edilmiştir. Bunun yanı sıra Ortaokul öğrencileri (f=4), Doküman (f=1) tercih edilen diğer örneklem grupları arasında yer almaktadır.

Sonuç

Türkçe eğitimi alanında dijital oyun konusuna yönelik hazırlanan lisansüstü çalışmaların eğilimlerini tespit etmenin amaçlandığı araştırmanın bulgularından hareketle şu sonuçlara ulaşılmıştır,

Araştırma sonuçlarına göre, Türkçe eğitiminde dijital oyun konusuna yönelik hazırlanmış lisansüstü çalışmalardan yüksek lisans tezlerinin daha fazla olduğu (f=9) ve en fazla 2022 (f=5) yılında çalışma hazırlandığı belirlenmiştir. Benzer şekilde Şentürk ve Yazar (2021) Türkçe öğretimi üzerine yapılan lisansüstü çalışmaların analizini değerlendirdikleri çalışmalarında, yüksek lisans tezlerinin daha fazla incelendiğini ifade etmişlerdir. Şahin, Çiftçi ve Başbayrak (2020) teknoloji destekli Türkçe öğretimi üzerine hazırlanan tezleri inceledikleri araştırmalarında yüksek lisans tezlerinin daha fazla hazırlandığı sonucuna ulaşmışlardır. Yüksek lisans tezlerinin çalışmalarda daha fazla yer almasının bir nedeni de fakültelerde yüksek lisans bölümlerinin ve kontenjanlarının daha fazla olduğu düşüncesidir.

Araştırma sonuçlarına göre, Türkçe eğitiminde dijital oyun konusuna yönelik dokuz farklı üniversitede çalışma hazırlandığı, çalışmaların en fazla Bursa Uludağ Üniversitesinde (f=2) hazırlandığı tespit edilmiştir. Maden (2021), Boyacı ve Demirkol (2018), Özçakmak (2017), Maden, Banaz ve Gülen (2022)’in konuyla ilgili çalışmalarında da benzer şekilde köklü üniversitelerde daha fazla bilimsel çalışmalar hazırlandığı görülmüştür.

Araştırma sonuçlarına göre, Türkçe eğitiminde dijital oyun konusuna yönelik en fazla Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi (f=4) konusu ile ilgili çalışma yapıldığı görülmektedir. Bunu sırasıyla Söz varlığı (f=2), Sözlü iletişim (f=2), Yazma becerisi (f=1), Dil bilgisi öğretimi (f=1) konuları takip etmektedir. Benzer şekilde Ustabulut (2021) Türkçe öğretiminde yansıtıcı düşünme ile ilgili çalışmaların eğilimlerini incelediği araştırmasında yabancı dil olarak Türkçe öğretimi üzerine de konuların çalışıldığını ifade etmiştir.

Araştırma sonuçlarına göre, Türkçe eğitiminde dijital oyun konusuna yönelik hazırlanmış tezlerde en fazla nicel ve karma araştırma yöntemleri (f=4) kullanıldığı belirlenmiştir. Benzer şekilde Eyüp (2021) Türkçe öğretmenleri ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerde nicel yöntemlerin daha fazla kullanıldığını belirtmiştir. Karadağ (2010) eğitim bilimlerine yönelik tezlerin eğilimini incelediği çalışmasında nicel yöntemlerin daha fazla kullanıldığı sonucuna ulaşmıştır.

Türkçe eğitiminde dijital oyun konusuna yönelik hazırlanan lisansüstü tezlerde örneklem olarak en fazla YTÖ öğrencileri (f=5) tercih edilmiştir. Bunun yanı sıra Ortaokul öğrencileri (f=4), Doküman

(f=1) tercih edilen diğer örneklem grupları arsında yer almaktadır. Benzer şekilde Maden, Durmaz ve Sayal (2022) araştırmalarında örneklem olarak öğrencilerin daha fazla tercih edildiğini belirtmişlerdir.

Öneri

Araştırma sonuçlarına göre doktora tezlerinin yüksek lisans tezlerinden daha az olduğu görülmüştür. Türkçe öğretiminde dijital oyun konusuna yönelik daha fazla doktora tezi hazırlanabilir.

Araştırma ve Yayın Etiği

Bu çalışmada, Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi'nde belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergede *Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler* başlığı altında açıklanan eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

Etik Kurul İzni

Doküman incelemesine dayalı olan bir çalışma olduğu için Etik Kurul iznine gerek yoktur.

Yazarların Katkı Oranı

Çalışmada yazarların eşit oranda katkısı bulunmaktadır.

Çıkar Çatışması

Çıkar çatışması yoktur.

Kaynakça

- Açıkgöz, F., & Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: GTA 5 oyunu örneği. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 29, 163-180.
- Arslan, K., & Coştu, F. (2022). Eğitimin vazgeçilmez parçası dijital oyunlar: Lisansüstü tezlere ait bir sentez çalışması. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (54), 1329-1359. DOI: 10.53444/deubefd.1169883
- Boyacı, S. ve Demirkol, S. (2018). Türkçe eğitimi alanında yapılan doktora tezlerinin incelenmesi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 6(2), 512-531.
- Ceylaner, S., & Yelken, T. (2017). Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 346-164.
- Crawford, G. (2005). Digital gaming, sport and gender. *Leisure Studies*, 24(3), 259-270.
- Çiftçi, P. ve Ülbeği, H. (2023). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde hazırlanmış yüksek lisans ve doktora tezleri. *Bezgek Yabancılar Türkçe Öğretimi Dergisi*, 2(2), 127-139. <http://dx.doi.org/10.56987/bezgek.26>
- ESA. (2020). *2020 essential facts About the video game industry*. Entertainment Software Association.
- Karadağ, E. (2010). Eğitim bilimleri doktora tezlerinde kullanılan araştırma modelleri: Nitelik düzeyleri ve analitik hata tipleri. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 16(1), 49-71.
- Kavun, M. & Mert, O. (2023). Yabancı dil olarak Türkçe eğitimi alanında hazırlanan doktora tezlerinin özetleri üzerinden okunabilirliğinin değerlendirilmesi. G. E. Aşan (Ed.), *Yabancılar Türkçe öğretimi üzerine güncel araştırmalar* içinde (s. 17-36), Sonçağ Yayıncılık.

- Kaytez, N. ve Durualp, E. (2014). Türkiye’de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2014 (2), 110-122. <https://dergipark.org.tr/en/pub/goputeb/issue/7322/95830>
- Kızıлтаş, M. (2022). Çevrim içi oyunların sözlü iletişime etkisi: Ortaöğretim örneği. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Bayburt Üniversitesi, Lisansüstü eğitim enstitüsü, Bayburt.
- Maden, A. (2020). Yabancı dil olarak Türkçe söz varlığını zenginleştirmeye yönelik lisansüstü tezlerin araştırma eğilimleri. *The Journal of International Social Research*, 13(71), 795-806.
- Maden, A., Banaz, E., & Gülen, D. (2022). Türkçe öğretiminde akademik başarı üzerine yapılmış lisansüstü tezlerin eğilimleri. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 7(2), 577-589. <https://doi.org/10.54979/turkegitimdergisi.1214163>
- Maden, S., Önal, A., & Maden, A. (2022). Türkçe eğitimi alanında hazırlanmış bilişsel ve üst bilişsel stratejilere ilişkin lisansüstü tezlerin eğilimleri. *Uluslararası Eğitim Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 8(3), 150-164. <https://doi.org/10.47714/uebt.1184429>
- Maden, S. (2021). Türkçe ders kitapları ile ilgili lisansüstü tezlerin eğilimleri: Bir içerik analizi. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 6(1), 30-45.
- Özçakmak, H. (2017). Türkçe eğitimi lisansüstü araştırmalarında yeni yönelimler (2011-2015). *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 6(3), 1607-1618.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., & Salinas, M. (2003). Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education*, 40(1), 71-94.
- Sarı, A., & Altun, T. (2016). Oyunlaştırma yöntemi ile işlenen bilgisayar derslerinin etkililiğine yönelik öğrenci görüşlerinin incelenmesi. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education* 7(3), 553-577. <http://doi.org/10.16949/turkbilmat.277871>
- Şahin, A., Başbayrak, M., & Çiftçi, B. (2020). Teknoloji destekli Türkçe eğitimi tezlerinin eğilimleri. *Uluslararası Eğitim Bilim ve Teknoloji Dergisi*, 6(2), 98-114. <https://doi.org/10.47714/uebt.737997>
- Şentürk, C. & Yazar, İ. (2021). Türkçe öğretimi üzerine yapılan lisansüstü çalışmaların analizi. *International Journal of New Trends in Arts, Sports and Science Education (IJTASE)*, 10(4), 258-276.
- TDK (2023). *Güncel Türkçe Sözlük*. <https://sozluk.gov.tr/>
- Tenekeci, M. (2020). Türkçe öğretiminde web uygulamaları ve mobil uygulamalar ile bunların öğretmenlerce bilinirliği. *Millî Eğitim Dergisi*, 49(227), 429-445.
- Ustabulut, M. Y. (2021). Türkçe öğretiminde yansıtıcı düşünme uygulamalarına ilişkin araştırmaların eğilimleri. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 10(3), 1089-1104.
- Eyüp, B. (2020). Türkçe öğretmenleri ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin eğilimleri: bir içerik analizi (2000-2019). *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (21), 536-558.

Ustabulut, M., & Kana, F. (2021). Türkçe öğretmeni adaylarının dijital oyunlarla ilgili görüşlerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 42, 324-343.

Ülker, Ü. & Bülbül, H. İ. (2018). Dijital oyunların eğitim seviyelerine göre kullanılma durumları. *Tübav Bilim Dergisi*, 11(2), 10-19.

Extended Abstract

Introduction

Games are activities that have existed since the history of the existence of human beings, vary according to cultures, sometimes aiming only to entertain and sometimes to teach together with entertainment. TDK (2023), on the other hand, defines the game as "entertainment that develops the abilities and intelligence of individuals, has certain rules, and provides a good time". Among the benefits of the game are enabling the child to learn by experiencing, helping to place concepts such as cooperation, unity and solidarity in the child's world, and preparing the child for life (Kaytez & Durualp, 2014). Based on these benefits, it can be said that play is the phenomenon that shapes the future of the child.

With the emergence of the first computer game in the 1960s, video games began to rise in the 1970s and 1980s, and today digital games constitute a major cultural industry all over the world (Crawford, 2005). According to Kızıldaş (2022), digital games, which can be classified as console games, computer games, mobile games and online games, are games that can be played through electronic devices and take place in a virtual environment. According to research, the prevalence of digital games is increasing day by day, for example, according to a study conducted in 2020, it was reported that 214.4 million people in the USA, 21% of whom are 18 years old and under, play digital games (ESA, 2020). When we look at the types of digital games, strategy, simulation, adventure, sports and educational games are considered. Developing technology affects education as it affects many fields every day. Especially after the Covid-19 Pandemic, education has started to be carried out in digital environments and thus the use of educational digital games has increased. Rosas et al. (2003) explained that computer-aided education benefits not only students but also teachers and that teachers can use alternative teaching methods according to the needs of individual students. The use of digital games in education improves students academically and contributes positively to their personal development. Digital games increase students' interest, attitudes and motivation towards the lesson and attract students' attention and participation in the lesson (Sarı & Altun, 2016). For this reason, the use of digital games in education is increasing day by day. When the literature is reviewed, the contribution of digital games to English vocabulary learning (Ceylaner & Yelken, 2017), the effect of online games on verbal interaction (Kızıldaş, 2022), the effect of digital games on children's personality and behavior (Açıkgöz & Yalman, 2018), the use of web applications and mobile applications in teaching Turkish (Tenekeci, 2020), the use of digital games according to educational levels (Ülker & Bülbül, 2018), and examining the opinions of prospective Turkish teachers about digital games (Kana & Ustabulut, 2021).

Purpose of the Study

The aim of the research is to determine the trends of graduate studies on digital games in the field of Turkish education. In line with this purpose, answers to the following sub-problems were sought:

1. How is the distribution of theses on digital games in Turkish education according to years and educational levels?
2. How is the distribution of theses on digital games in Turkish education according to universities?

3. How is the distribution of theses on digital games in Turkish education according to the subjects?

4. How is the distribution of theses on digital games in Turkish education according to method preference?

5. How is the distribution of theses on digital games in Turkish education according to sample preference?

Method

Research Model

In this study, qualitative research method was preferred and data were collected through document analysis. Document analysis is a technique that enables the content and purposes of visuals, documents and forms to be determined and interpreted according to these results (Tracy, 2020).

Data Collection and Analysis

The data were collected from the National Thesis Center of the Council of Higher Education (YÖK TEZ) through document analysis and subjected to content analysis. Content analysis means determining the elements of vocabulary in a text and expressing these elements of vocabulary (Kızıltepe, 2017). The information obtained was classified according to the year the thesis was written, education level, university, subject, method and sample variables. The data obtained as a result of this classification were tabulated and interpreted in the findings section.

Conclusion

Based on the findings of the research, which aimed to determine the trends of graduate studies on digital games in the field of Turkish education, the following conclusions were reached,

According to the results of the research, it was determined that there were more master's theses among the postgraduate studies on digital games in Turkish education ($f=9$) and the most studies were prepared in 2022 ($f=5$). Similarly, Şentürk and Yazar (2021) stated that master's theses were examined more in their study in which they evaluated the analysis of graduate studies on Turkish teaching. Şahin, Çiftçi, and Başbayrak (2020) concluded that master's theses were prepared more in their study in which they examined the theses on technology-supported Turkish language teaching. One of the reasons why master's theses are more common in studies is the idea that there are more master's departments and quotas in faculties. According to the results of the research, it was determined that studies on the subject of digital games in Turkish education were prepared in nine different universities, and the studies were mostly prepared in Bursa Uludağ University ($f=2$). Similar to the studies of Maden (2021), Boyacı and Demirkol (2018), Özçakmak (2017), Maden, Banaz and Gülen (2022), it was seen that more scientific studies were prepared in well-established universities. According to the results of the research, it was determined that quantitative and mixed research methods ($f=4$) were mostly used in theses on digital games in Turkish education. Similarly, Eyüp (2021) stated that quantitative methods were used more in graduate theses on Turkish teachers. Karadağ (2010) examined the tendency of theses on educational sciences and concluded that quantitative methods were used more. In the postgraduate theses prepared on digital games in Turkish education, most of the samples were preferred to be PTÖ students ($f=5$). In addition, secondary school students ($f=4$) and documents ($f=1$) are among the other preferred sample groups. Similarly, Maden, Durmaz, and Sayal (2022) stated that students were more preferred as the sample in their research.

Suggestion

According to the results of the research, it was seen that doctoral theses were less than master's theses. More doctoral dissertations can be prepared on the subject of digital games in Turkish teaching.