

T.C.
BOLU ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
MÜZİK EĞİTİMİ BİLİM DALI



DİJİTAL OYUN MÜZİKLERİ İLE DESTEKLENMİŞ MÜZİK
ÖĞRETİMİNE YÖNELİK ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

OZAN DEMİRPEK

TEZ DANIŞMANI

Doç. Dr. Sadık YÖNDEM

BOLU, TEMMUZ - 2023

KABUL VE ONAY SAYFASI

Ozan DEMİRPEK tarafından hazırlanan “**Dijital Oyun Müzikleri ile Desteklenmiş Müzik Öğretimine Yönelik Öğretmen Görüşleri**” adlı tez çalışması jürimiz tarafından Güzel Sanatlar Anabilim Dalı Müzik Eğitimi Bilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak oy birliği ile kabul edilmiştir. 6/07/2023

Jüri Üyeleri

İmza

Danışman
Doç. Dr. Sadık YÖNDEM
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

.....

Üye
Doç. Dr. Yavuz DURAK
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi

.....

Üye
Doç. Dr. Mehmet Serkan ÇAKIR
İnönü Üniversitesi

.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Onayı

Prof. Dr. İbrahim KÜRTÜL
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYAN

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu bildirir,

aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Teze ilişkin 09/06/2023 tarihinde Turnitin adlı intihal tespit programından enstitü müdürlüğünce belirlenen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan benzerlik raporuna göre, tezin benzerlik oranı %21 olarak tespit edilmiştir.

Bu çalışma için Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulundan 2023/97 sayısı ile etik izin alınmıştır.

.....
OZAN DEMİRPEK

ÖZET

DİJİTAL OYUN MÜZİKLERİ İLE DESTEKLENMİŞ MÜZİK ÖĞRETİMİNE YÖNELİK ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

OZAN DEMİRPEK

BOLU ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

GÜZEL SANATLAR ANABİLİM DALI

MÜZİK EĞİTİMİ BİLİM DALI

(TEZ DANIŞMANI: DOÇ. DR. SADIK YÖNDEM)

BOLU, TEMMUZ - 2023

XIII + 91

Bu araştırmanın amacı, müzik öğretmenlerinin, dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi alanında kullanılmasına yönelik görüşlerinin alınması, müzik eğitimi sürecine olabilecek etkilerinin ortaya konması ve bu görüşler doğrultusunda müzik eğitimi alanına, dijital oyun müziklerinin farkındalığı, işlevi, önemi ve olası gerekliliği konularında farklı bir bakış açısı kazandırmaktır. Araştırmanın deseni tarama deseni olarak kurgulanmış olup, çalışma grubunun belirlenmesinde amaçsal örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Bolu ilindeki 48 okulda görev yapan 71 müzik öğretmeni oluşturmuştur. Araştırmacı tarafından geliştirilen nicel veri toplama aracı, çalışma grubunu oluşturan öğretmenlere “Google Formlar” aracılığıyla anket halinde uygulanmıştır. Ankete verilen yanıtlar gruplanarak tablolaştırılmış, elde edilen veriler ise yüzde-frekans değerleri kullanılarak yorumlanmıştır. Araştırma bulgularından yola çıkarak çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin yarısına yakınının dijital oyun müziklerine ilişkin bilgi düzeylerini yetersiz buldukları; dijital oyun müziklerinin müzik eğitimindeki kazanımlara uygun olarak derse katılım isteği, öğrenme isteği, öğrenim süreci ve öğrenme düzeyi konularında işlevsel olabileceği ve gelecekte geliştirilebilecek programlarda, ders içeriklerinde yer alabileceğiyle ilgili sonuçlara ulaşılmıştır.

ANAHTAR KELİMELER: Dijital Oyun Müzikleri, Müzik Öğretimi, Öğretmen Görüşleri, Video Oyun Müzikleri, Dijital Oyun Türleri

ABSTRACT

TEACHER OPINIONS ABOUT SUPPORTED MUSIC EDUCATION WITH VIDEO GAME SOUNDTRACKS

MSC THESIS

OZAN DEMİRPEK

**BOLU ABANT İZZET BAYSAL UNIVERSITY
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES
DEPARTMENT OF MUSIC EDUCATION
(SUPERVISOR: ASSOC., SADIK YÖNDEM)**

BOLU, JULY 2023

XIII + 91

The aim of this research is to take the opinions of music teachers about the use of digital game music in the field of music education, to reveal the effects with these opinions, that may be on the music education process, and to gain a different perspective on the awareness, function, importance and possible necessity of digital game soundtracks in the field of music education. The design of the research was designed as a scanning design and used the purposive sampling method. The sample group consisted of 71 music teachers working in 48 schools in Bolu. The quantitative data collection tool developed by the researcher was applied to the teachers who formed the sample as a questionnaire via "Google Forms". The answers given to the questionnaire were grouped and tabulated, and the obtained data were interpreted using percentage-frequency values. Based on the research findings, nearly half of the music teachers in the sample found their knowledge level about digital game music insufficient; It has been concluded that digital game soundtracks can be functional in terms of willingness to participate in the lesson, willingness to learn, learning process and learning level in accordance with the achievements in music education, and that they can be included in the content of the educational programs that can be developed in the future.

KEYWORDS: Video Game Soundtracks, Music Education, Teacher Opinions, Digital Game Soundtracks, Video Game Genres

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
KABUL VE ONAY SAYFASI	iii
ETİK BEYAN.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİL LİSTESİ.....	ix
TABLO LİSTESİ	x
KISALTMA VE SEMBOLLER LİSTESİ	xii
TEŞEKKÜR	xiii
1. GİRİŞ.....	1
1.1 Problem Durumu	1
1.2 Araştırmanın Problem Cümlesi	3
1.3 Araştırmanın Amacı.....	3
1.4 Alt Problemler	4
1.5 Araştırmanın Önemi	4
1.6 Araştırmanın Sınırlılıkları.....	5
1.7 Sayıtlar.....	5
1.8 Tanımlar.....	5
2. ARAŞTIRMANIN KURAMSAL TEMELİ VE İLGİLİ	
ARAŞTIRMALAR.....	7
2.1 Kuramsal Çerçeve.....	7
2.1.1 Eğitim	7
2.1.2 Sanat Eğitimi	7
2.1.3 Müzik Eğitimi.....	8
2.1.4 Oyun	8
2.1.5 Dijital Oyunlar ve Gelişim Süreci	9
2.1.6 Dijital Oyun Türleri	10
2.1.7 Dijital Oyun Müzikleri	27
2.1.8 Dijital Oyun Müziklerinin Gelişimi	27
2.2 İlgili Literatür.....	39
2.2.1 Yurt İçinde Yapılmış Çalışmalar	39
2.2.2 Yurtdışında Yapılmış Çalışmalar	46
3. YÖNTEM.....	50
3.1 Araştırma Deseni	50
3.2 Çalışma Grubu	50
3.3 Veri Toplama Araçları.....	54
3.4 Verilerin Toplanması	55
3.5 Verilerin Analizi	56
4. BULGULAR VE YORUM	57

4.1 Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Bulgular ve Yorum	57
4.2 İkinci Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorum	63
4.3 Üçüncü Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorum	67
4.4 Dördüncü Alt Probleme Ait Bulgular	69
4.5 Çoktan Seçmeli Soruya Ait Bulgular	70
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	72
5.1 Sonuç ve Tartışma	72
5.1.1 Araştırmanın Birinci Alt Problemine Yönelik Sonuçlar	72
5.1.2 Araştırmanın İkinci Alt Problemine Dair Sonuçlar	73
5.1.3 Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine Dair Sonuçlar.....	73
5.1.4 Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine Dair Sonuçlar	74
5.1.5 Araştırmanın Çoktan Seçmeli Sorusuna Dair Sonuçlar	74
5.2 Gelecekte Yapılacak Araştırmalar İçin Öneriler	75
6. KAYNAKLAR.....	76
7. ŞEKİLLER KAYNAKÇASI	84
8. EKLER.....	86

ŞEKİL LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1 Birincil Şahıs Bakış Açısı Örneği <i>Euro Truck Simulator 2</i>	11
Şekil 2.2 Üç Boyutlu Olarak Tasarlanmış Oyunda Üçüncü Şahıs Bakış Açısı Örneği <i>Cyberpunk 2077</i>	12
Şekil 2.3 İki Boyutlu Olarak Tasarlanmış Oyunda Üçüncü Şahıs Bakış Açısı Örneği <i>Super Mario Bros.</i>	12
Şekil 2.4 Tepegöz Üçüncü Şahıs Bakış Açısı Örneği <i>SimCity 4</i>	13
Şekil 2.5 İzometrik Şahıs Bakış Açısı Örneği <i>League of Legends</i>	13
Şekil 2.6 Aksiyon Oyunu Örneği 1 <i>Star Wars Jedi: Fallen Order</i>	14
Şekil 2.7 Aksiyon Oyunu Örneği 2 <i>Call of Duty Modern Warfare</i>	15
Şekil 2.8 Macera Oyunu Örneği 1 <i>Shadow of The Tomb Raider</i>	16
Şekil 2.9 Macera Oyunu Örneği 2 <i>The Legend of Zelda: Breath of Wild</i>	16
Şekil 2.10 Dövüş Oyunu Örneği <i>Undisputed</i>	17
Şekil 2.11 Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu Örneği <i>Lord of The Rings Middle Earth</i> <i>2</i>	18
Şekil 2.12 MOBA Oyunu Örneği <i>League of Legends</i> (2016 Dünya Şampiyonası Yarı Finalleri)	19
Şekil 2.13 Rol Yapma Oyunu Örneği 1 <i>Witcher 3: Wild Hunt</i>	20
Şekil 2.14 Rol Yapma Oyunu Örneği 2 <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	20
Şekil 2.15 Simülasyon Oyunu Örneği <i>Microsoft Flight Simulator 2020</i>	21
Şekil 2.16 Platform Oyunu Örneği <i>Rayman Origins</i>	22
Şekil 2.17 Hayatta Kalma Oyunu Örneği <i>The Forest</i>	23
Şekil 2.18 Battle Royale Oyunu Örneği <i>PUBG: BATTLEGROUNDS</i>	24
Şekil 2.19 Spor Oyunu Örneği 1 <i>FIFA 22</i>	25
Şekil 2.20 Spor Oyunu Örneği 2 <i>NBA 2K22</i>	25
Şekil 2.21 Eğitsel Oyun Örneği <i>OREGON</i>	26
Şekil 2.22 <i>Computer Space</i>	27
Şekil 2.23 <i>Pong</i>	28
Şekil 2.24 <i>Gun Fight</i>	29
Şekil 2.25 <i>Gun Fight</i> İsimli Oyuna Ait Müzik Notası.....	29
Şekil 2.26 <i>Space Invaders</i>	30
Şekil 2.27 <i>Space Invaders</i> İsimli Oyuna Ait Müzik Notası.....	30
Şekil 2.28 <i>New Rally-X</i>	31
Şekil 2.29 <i>New Rally-X</i> Oyun İçeriği Müzik Notası	31
Şekil 2.30 <i>Super Mario Bros.</i> “Overworld” Müzik Notası.....	32
Şekil 2.31 <i>Super Mario Bros.</i> “Underground” Müziği	33
Şekil 2.32 <i>Legend of Zelda</i>	33
Şekil 2.33 <i>Legend of Zelda</i> (1986) Ana Tema Müzik Notası	34
Şekil 2.34 <i>Legend of Zelda</i> (1986), “Dungeon” Piyano Düzenlemesi.....	35
Şekil 2.35 <i>ADC-DAC</i> Şemasına Ait Görsel.....	36
Şekil 2.36 <i>Baba Yetu</i> Eserine Ait Koro Notası	37
Şekil 2.37 <i>Witcher 3: Wild Hunt</i> “The Slopes of The Blessure” Piyano-Çello Düzenlemesi	38

TABLO LİSTESİ

Sayfa

Tablo 3.3.1 Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin görev yaptıkları okullar ve okulların yer aldığı ilçelere göre dağılımları.....	50
Tablo 3.3.2 Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin cinsiyete göre dağılımları	52
Tablo 3.3.3 Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin yaşlarına göre dağılımları	52
Tablo 3.3.4 Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin eğitim durumları ve mezun oldukları programlara göre dağılımları	53
Tablo 3.3.5 Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin müzik eğitimi verdikleri süre ve müzik öğretmeni olarak hizmet verdikleri süreye göre dağılımları	54
Tablo 3.3.6 Ankete İlişkin Soru Dağılımları.....	55
Tablo 4.1 Çalışma grubundaki müzik öğretmenlerinin “ <i>Dijital oyun müzikleri hakkındaki bilgi düzeylerine ve farkındalıklarına</i> ” ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları	57
Tablo 4.2 Çalışma grubundaki müzik öğretmenlerinin “ <i>Dijital oyun müziklerinin yakın çevrelerinde dinlenmesi ve bireysel yaşantılarında dinlemesine</i> ” ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları.....	58
Tablo 4.3 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin “ <i>Dijital oyun müziklerini bireysel çalışmalarında kullanmalarına ve etkilerine</i> ” ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları.....	59
Tablo 4.4 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin “ <i>Öğrencilerin dijital oyun müziklerine karşı ilgileri, dijital oyun müzikleriyle ilgili gelen soru sıklığı ve bu sorulara dönüt verme</i> ” konularına ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları.....	60
Tablo 4.5 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin “ <i>Dijital oyun müzikleriyle ilgili gelen talep sıklığı ve bu taleplere dönüt verme</i> ” konularına ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları.....	61
Tablo 4.6 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin “ <i>Dijital oyun müziklerinin bir öğretim materyali olarak kullanılmasına</i> ” ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları.....	63
Tablo 4.7 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin “ <i>Dijital oyun müziklerinin öğrencilerin öğrenme isteklerine katkısına</i> ” yönelik yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları.....	64
Tablo 4.8 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin “ <i>Dijital oyun müziklerinin öğrencilerin öğrenim süreçlerine katkısına</i> ” yönelik yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları.....	65
Tablo 4.9 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin “ <i>Dijital oyun müziklerinin öğrencilerin öğrenme düzeylerine katkısına</i> ” yönelik yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları.....	65
Tablo 4.10 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin “ <i>Dijital oyun müziklerinin müzik eğitimindeki kazanımlar göz önünde bulundurulduğunda kullanılabilirliğine</i> ” yönelik yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları.....	66

- Tablo 4.11** Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin *“Dijital oyun müziklerinin kullanılmasının müzik eğitimi alanına katkısı, müzik eğitimi alanında bir farkındalık oluşturmaya, müzik eğitiminde kullanılmasının öğrencinin dikkatini çekmesi”* konularına ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları.....67
- Tablo 4.12** Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin *“Dijital oyun müziklerinin kullanılmasının öğrencinin hazırbulunuşluk düzeyine etkisi, ders içeriklerinde yer alması, gelecekte geliştirilebilecek programlarda yer alması”* konularına ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları69
- Tablo 4.13** *“Sizce dijital oyun müziklerine hangi öğrenim düzeyinde yer verilmelidir?”* sorusuna ait yanıtların yüzde ve frekans dağılımları70



KISALTMA VE SEMBOLLER LİSTESİ

MIT	:Massachusetts Institute of Technology (Massachusetts Teknoloji Enstitüsü)
FM	:Frequency Modulation (Frekans Modülasyonu)
IELTS	:International English Language Testing System (Uluslararası İngilizce Dil Test Sistemi)
MIDI	:Musical Instrument Digital Interface (Müzik Enstrümanları Dijital Arabirimi)



TEŞEKKÜR

Araştırmamda desteğini esirgemeyen değerli danışmanım Doç. Dr. Sadık YÖNDEM'e, lisans öğrenimim boyunca yol göstericim olan Öğr. Gör. Murat Cenap UÇAR'a, ne zaman aklımda bir soru olsa zamanını ve bilgisini esirgemeyen Doç. Dr. Yavuz DURAK'a ve Dr. Öğr. Üyesi Pınar ÇELİK DEMİRAY'a, araştırma sürecimde saat farketmeksizin yanımda olan ve deneyimlerini benimle paylaşan, bana yol göstererek motivasyonumu kaybetmememi sağlayan Mert BALCI'ya, araştırmamın son günlerinde koşarak yardıma gelen ve motivasyonumu korumamı sağlayan Mustafa Ahmet EREN'e

Lise yıllarında sıradan bir arkadaşlıkla başlayarak zamanla dostlarıma dönüşen ve her zaman yanımda, destekçim olan Burak DORUK, Arda ULUSAN ve Ata Kazım ÖZTÜRK'e, üniversite yaşantım boyunca beraber yol aldığımız, sayısız zorluklara göğüs gererek güzel işlere imza attığımız dostlarım Ozan YILMAZ, Savaş İÇLİ, Mert ERGÜL ve Çağrı DEDE'ye, bu süreçte beni her zaman destekleyen ve bana olan inancını bir an bile kaybetmeyen Deniz ÇAM'a

Hayatım boyunca maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen, bu günlere gelmemde sonsuz emekleri olan canım annem Berrin DEMİRPEK'e, canım babam Yılmaz DEMİRPEK'e, çocukluğumdan beri hep yanımda olan, beni dijital dünyayla ve sayısız deneyimle tanıştıran canım abim Özgün DEMİRPEK'e ve değerli ablam Ayşenur DEMİRPEK'e sonsuz teşekkür ederim.

1. GİRİŞ

1.1 Problem Durumu

İnsan, doğumundan ölümüne kadar olan süreçte yeni bilgiler edinen, öğrenen ve yetişen bir varlıktır. Geçmişte bu öğrenme sürecini, yaşantı yoluyla tecrübe etme, çevresindeki kendisinden yaşça büyük insanlardan bilgi edinme gibi yollarla sürdüren insanın, öğrenme sürecine teknolojinin ilerlemesi ile alternatif yollar eklenmeye başlamıştır. Geçmişten günümüze kadar olan süreçte bilişim sektörü ve araçları çeşitlenerek, evrimleşerek gelişimini sürdürmeye devam etmiş ve bu süreçte yaşanan her gelişme ve yenilik geçmişten günümüze süregelen yöntemlere ve araçlara güçlü bir alternatif oluşturmuştur. Yakın tarihte kullanılan kitap, dergi, gazete gibi yazılı kaynaklar zamanla yerini televizyon, bilgisayar, internet, akıllı telefon, vb. gibi dijital cihazlara bırakmıştır. Hatta günümüzde, sanal gerçeklik gözlüğü ve simülasyon gibi teknolojilerin gelişmesiyle sanal ortamda eğitimler verilmekte ve insanlar gerçek hayatta maliyet, zaman, vb. unsurlar yüzünden deneyimleyemedikleri hobilerini bu teknolojiler sayesinde evlerinde oluşturdukları sanal ortamlarda kolaylıkla deneyimlemektedirler.

80’li yıllarda önemli gelişmeler yaşayan bilişim sektörü etkinliğini önemli ölçüde artırmış, günümüzde de etkinliğini her geçen gün artırmaya devam etmektedir. İnternet ve bilgisayar gibi bilişim araçları eskiden kullanılan araçlardan farklı olarak gücünü bilgiye erişim kolaylığından, hızlı bilgi üretilmesinden, tüketilmesinden ve yayılmasından almaktadır. Ülkemizde ise 2000’li yılların başından beri yükselen bir ivmeyle gelişimine devam eden bilişim sektörü günümüzde en çok rağbet gören sektörlerin başında gelmektedir. Geçmişte yalnızca varlıklı insanların ve işletmelerin sahip olduğu bilgisayar ve internet, bu süreçte yaygınlaşarak evlere yüksek oranda girmiştir ve girmeye devam etmektedir. TÜİK’in 2018 yılında yayınladığı bir araştırmada, bilgisayar kullanım oranının 59,6 olduğunu görmekteyiz (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2018). Konuyla ilgili olarak daha yakın tarihte yapılmış kapsamlı bir çalışma bulunmaması sebebiyle bu araştırma baz alınmıştır. Bir diğer yandan bu araştırmanın COVID-19 salgınından önce yapılmış olduğunu ve güncelliğini kaybetmiş olabileceğini göz önünde bulundurmanız gerekmektedir. Evdeki yaşamın mecburi hale geldiği bu süreçte insanların, elektronik ortamda gerçekleştirilen aktivitelere yöneldikleri

gözlemlenmiştir. Bağımlılık Dergisinde yayınlanan çalışmada (Aktaş ve Bostancı Daştan, 2021), Pandemi döneminde üniversite öğrencilerinin oyun bağımlılığı ve dijital oynama durumları üzerine bir inceleme gerçekleştirilmiş ve pandemi sürecinde öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerinin arttığını gözlemlenmiştir. Yine TÜİK'in pandemi sonrasında 2021 yılında yayınlamış olduğu raporda Türkiye'de internete erişim imkanı olan hane oranının %92, internet kullanan bireylerin oranının ise %82,6 olduğu görülmektedir (TÜİK, 2021).

Her geçen gün artan bilgisayar ve internet kullanımı dolayısıyla insanlığın başından beri varlığını sürdüren oyun kavramının bir kolu olan dijital oyunların da evlere girmesi kaçınılmaz olmuştur. Dijital oyunlara yalnızca küçük yaştaki çocukların ve gençlerin değil yetişkin insanların da eğilim gösterdiği görülmektedir. Bu konuyla ilgili olarak Menteşe (2017), yaşları 18 ile 56 arasında değişen katılımcılarla insanların günümüzde göreceli olarak internetle daha erken yaşlarda tanıştığı varsayımıyla yapmış olduğu çalışmada, oyun oynama sıklık ve süresinde yaşa bağlı bir değişimin bulunmadığını belirtmiştir.

Bilgisayar ve internet gibi güncel bilişim araçlarının kolaylıklar ve çeşitli avantajlar sağlamasının yanı sıra beraberinde bazı dezavantajları getirdiği de gözlenmektedir. Geçmişte yapılmış ve günümüzde yapılan ve yayınlanan çalışmaların bir kısmında; (Koçer, 2015; Yüksel, 2021; Ayazoğlu Yassı, 2022; Adıbelli, 2022; Ferligül Çakılcı, 2013; Sakman, 2022; Çakıcı, 2022) bu dezavantajların ön plana çıktığı, bir kısmında da; (Sarıkodal, 2022; Ünal, 2022; Hastürk, 2020; Özen, 2021; Tüz, 2022; Ses, 2022; Atıcı, 2021) avantajlarının ön plana çıktığı görülmektedir. Bu dezavantajların değerlendirilmesine yönelik adımlarının sınırlı kaldığı söylenebilir. Yine bu araştırmalarda gözden kaçırılan noktalardan biri şudur; günümüzde enerji sektöründe bulunan şirketler dışında küresel çapta en etkin şirketler, en çok yatırım alan şirketler hızla gelişmekte olan bilişim sektörü alanındadır (<https://www.slickcharts.com/nasdaq100>). Dolayısıyla bilişim sektörünün önümüzdeki yıllarda gelişmekle beraber etkinliğini giderek artıracaklarını bekleyebiliriz ve yeni doğan kuşakların bu etkinliğin içerisinde yoğunlaşabileceklerini ön görebiliriz. Konuyla ilgili olarak Newzoo (2022), yayınladığı raporda 2020 yılında 2.69 milyar insanın video oyunu oynadığına ve 2022 yılının sonuna kadar bu sayının 3.2 milyar insanı bulacağına ve takip eden

yıllarda bu sayının artmaya devam edeceğine değinmişlerdir. Yine konuyla ilgili olarak yapılan bir çalışmada, ilkokul çağındaki çocukların bilgisayar, internet ve bilgisayar oyunları kullanımının arttığı gözlemlenmiştir (Topan vd., 2020).

Sonuç olarak insanın, çağımızın getirdiği teknolojik gelişmeler dolayısıyla ortaya çıkan ürünlere ve etkenlere maruz kalması kaçınılmaz bir gerçektir. Bu sektörün gelişmesiyle beraberinde getirdiği ürünlerin ve etkenlerin ortaya çıkarabileceği dezavantajları eğitim yönünden tartışmak ve bu dezavantajları en iyi şekilde değerlendirmek eğitimcilerin görevidir. Ülkemizde video oyunları hakkında eğitim alanında yapılmış olan çalışmalar incelendiğinde bir kısmının (Ünal, 2022; Alabay, 2014; Donmuş, 2012) yabancı dil eğitimi alanında yapıldığı, bir kısmının (Hava, 2012; Hava, 2016; İlkay, 2019; Bilgin, 2021; Mısır, 2022; Güngörmüş, 2007; Doğan, 2015; Say, 2016) ise eğitsel oyunlar üzerine yapılmış olduğu görülmekte ve müzik eğitimi alanında yapılmış bir çalışma bulunmaması dikkat çekmektedir. Bu araştırma, müzik eğitimi açısından video oyunları ile ilgili yapılmış ilk çalışma olması nedeniyle bu alanda bir farkındalık oluşturması açısından önemlidir. Bu çalışmanın temel amacı ise bilişim sektörüyle birlikte gelişimini sürdüren dijital oyunların ve müziklerinin eğitimeci görüşlerine dayalı değerlendirilmesini sağlayarak farkındalık oluşturmak, yenilikçi bir bakış açısıyla müzik eğitimi alanında yapılabilecek çalışmaların önünü açmak ve dijital oyun (video oyunu) müziklerinin müzik eğitimeci hizmet etmesine yönelik eğitimeci görüşlerinin alınmasını sağlamaktır. Açıklanan bu problem durumundan hareketle çalışmanın problem sorusu ve amacı aşağıda belirtilmiştir.

1.2 Araştırmanın Problem Cümlesi

Müzik öğretmenlerinin müzik eğitiminin dijital oyun müzikleri ile desteklenmesi ve müzik eğitimi sürecine olabilecek etkileri konusunda görüşleri nelerdir?

1.3 Araştırmanın Amacı

Bu çalışma, gelişen ve değişen dünya ile birlikte eğilimleri ve tercihleri değişkenlik gösteren insanlara karşılık vermeyi, güncel medya üzerinde var olan ilgiyi müzik eğitimeci yöneltmeyi buna bağlı olarak müzik eğitimeci güncel bir boyut kazandırmayı amaçlamaktadır. Bu araştırmanın temel amacı ise müzik öğretmenlerinin, dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi alanında kullanılmasına yönelik görüşlerinin alınması, müzik eğitimi sürecine olabilecek etkilerinin ortaya

konması ve bu görüşler doğrultusunda müzik eğitimi alanına, dijital oyun müziklerinin farkındalığı, işlevi ve önemi konularında farklı bir bakış açısı kazandırmasıdır.

1.4 Alt Problemler

Yukarıda verilen problem cümlesi doğrultusunda araştırmanın soruları şu şekildedir;

1. Müzik öğretmenlerinin dijital oyun müzikleri hakkındaki “farkındalıkları” ne şekildedir?
2. Müzik öğretmenlerinin dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi içerisindeki olası “işlevi” hakkındaki görüşleri ne şekildedir?
3. Müzik öğretmenlerinin dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi içerisindeki olası “önemi” hakkındaki görüşleri ne şekildedir?
4. Müzik öğretmenlerinin dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi içerisindeki olası “gerekliliği” hakkındaki görüşleri ne şekildedir?

1.5 Araştırmanın Önemi

Her geçen gün artan bilgisayar ve internet kullanımının avantajları ve dezavantajları hala bir tartışma ve araştırma konusu olarak güncelliğini korumaktadır. Geçmişte yapılmış ve günümüzde yapılan ve yayınlanan çalışmaların bir kısmında bu dezavantajların ön plana çıktığı, bir kısmında da avantajlarının ön plana çıktığı görülmektedir. Bu dezavantajların değerlendirilmesine yönelik adımların ise sınırlı kaldığı görülmektedir. Yine bu araştırmaların gözden kaçırdığı noktalardan biri ise şudur; günümüzde enerji sektöründe bulunan şirketler mercek dışı bırakıldığında küresel çapta en etkin şirketler, en çok yatırım alan şirketler hızla gelişmekte olan bilişim sektörü alanındadır. Dolayısıyla bilişim sektörünün önümüzdeki yıllarda gelişmekle beraber etkinliğini giderek artıracaklarını bekleyebiliriz ve yeni doğan kuşakların bu etkinliğin içerisinde yoğunlaşabileceklerini ön görebiliriz. Bu araştırma, sözü geçen dezavantajları değerlendirerek farklı bir bakış açısıyla müzik eğitime hizmet etmesini sağlaması açısından ve dijital oyun müziklerinin müzik eğitiminde kullanılabilirliğine yönelik ülkemizdeki ilk çalışma olması sebebiyle önem arz etmektedir.

Bu araştırmanın;

- Dijital oyun müziklerinin müzik eğitiminde kullanımına yönelik bir bakış açısı oluşturmaları,

- Dijital oyun müziklerinin müzik eğitimindeki farkındalığını ve olabilecek öneminin araştırılması,
- Dijital oyun müzikleriyle desteklenmiş müzik eğitiminin olası etkilerinin eğitimci görüşleri doğrultusunda incelenerek ortaya konması,
- Bolu ilinde görev yapan müzik öğretmenlerinin dijital oyun müziklerine olan bakış açılarının incelenmesi ve fikirlerinin ortaya konulması,
- Bu alanda dijital oyun müzikleriyle ilgili ileride yapılacak çalışmalara ışık tutması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

1.6 Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma;

- Bolu ilinde devlet okullarında görev yapan müzik öğretmenleri,
- 2022-2023 eğitim-öğretim yılında toplanan verilerle,
- Çalışmada kullanılacak veri araçları, “Dijital Oyun Müzikleriyle Desteklenmiş Müzik Eğitime Yönelik Öğretmen Görüşleri Anketi” ile sınırlıdır.

1.7 Sayıtlar

Araştırmaya katılan müzik öğretmenlerinin anket sorularına gerçekçi ve samimi yanıtlar vererek kendi düşüncelerini doğru bir şekilde yansıttıkları düşünülmektedir.

1.8 Tanımlar

CD: Sayısal optik veri saklama ortamıdır.

Dijital Oyun: Başka bir deyişle video oyunu ya da bilgisayar oyunu; çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortam sunarak çoğu zaman kullanıcıdan belirli bir takma isim ve parola yardımıyla giriş yapmasını isteyen, belirli bir amaca yönelik, genellikle kazanma-kaybetme üzerine kurulu platformlardır.

DVD: Sayısal optik veri saklama ortamıdır. CD’ye göre içerisine daha fazla veri depolayabilir.

İnternet: Bütün dünyada kullanılan, bilgisayar ve diğer akıllı cihazlar aracılığıyla veri ve bilgi iletmeyi/almayı sağlayan iletişim ağıdır.

Ses Kanalı: Ses sinyalinin iletildiği veya kaydedildiği yolların her biri.

Transpoze: Bir tonun içindeki melodik yapıyı bozmadan bir başka tona aktarılma işlemine denir.

Waveform: Bir sinyalin dalga biçimine, formuna verilen isimdir.



2. ARAŞTIRMANIN KURAMSAL TEMELİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Araştırmanın bu bölümünde Eğitim, Sanat Eğitimi, Müzik Eğitimi, Oyun, Dijital Oyunlar ve Gelişim Süreci, Dijital Oyun Türleri, Dijital Oyun Müzikleri, Dijital Oyun Müziklerinin Gelişimi ve İlgili Literatür başlıklarına yer verilmiştir.

2.1 Kuramsal Çerçeve

2.1.1 Eğitim

Eğitim kelimesinin birçok tanımı olmasına rağmen eğitim, önceden belirlenmiş hedefler doğrultusunda planlanmış; bir bireyi veya toplumu biçimlendirme, değiştirme ve geliştirme süreci olarak tanımlanabilir. Akyüz (1982) eğitimi, kişinin zihinsel, bedensel, duygusal ve toplumsal davranışlarının istendik bir şekilde geliştirilmesi ve kişiye yeni yetenekler, davranışlar, bilgiler kazandırılması amacıyla yapılan çalışmaların tümü şeklinde tanımlamıştır. Eğitim, günümüze ulaşana kadar pek çok gelişmeden geçmiştir. Günümüze gelindiğinde Uçan (2005) çağdaş eğitim sürecini, bireylerin bilişsel, duyuşsal ve devinişsel alanlarına yönelik en uygun ve en ileri düzeyde yetiştirmeleri bağlamında bilim eğitimi, sanat eğitimi ve teknik eğitimi gibi alanlarda aldıkları eğitimlerin bir bileşkesi olarak tanımlamıştır.

2.1.2 Sanat Eğitimi

Sanat eğitimi, kişinin duygu, düşünce ve izlenimlerini anlatabilmek, yetenek ve yaratıcılığını estetik bir seviyeye ulaştırmak şeklinde tanımlanabilir. San (1985) sanat eğitimini, görme, işitme, dokunma, tat alma gibi duyuları öğretmek yaratıcılık için gerekli olan kişisel duygu ve deneyimleri geliştirme süreci olarak tanımlamıştır.

Sanat eğitiminin en önemli kollarından birini de müzik eğitimi oluşturmaktadır. Uçan (1994) ise müzik eğitimini, bireyin müziksel yaşantısında ve davranışında amaçlı olarak belirli değişiklikler oluşturma süreci olarak tanımlamıştır.

2.1.3 Müzik Eğitimi

Ülkemizde müzik eğitimi, önceden belirlenmiş hedefler doğrultusunda planlanmış, içerisinde çalgı eğitimi, işitme eğitimi, ses eğitimi gibi boyutları barındıran eğitim süreci olarak tanımlanabilir. (Uçan, 1994) müzik eğitiminin bir bütün olmakla birlikte çeşitli kollara ve dallara ayrıldığını ancak kapsam, içerik, araç, gereç, yöntem, teknik, ortam, düzey gibi unsurlara bağlı olmaksızın temelde genel, özenen ve mesleki olarak üçe ayrıldığını belirtmiştir.

Ülkemizde müzik eğitimi temel olarak üç kategoriye ayrılmaktadır bunlar;

- Genel Müzik Eğitimi,
- Özenen Müzik Eğitimi,
- Mesleki Müzik Eğitimidir.

Uçan (1994)'a göre genel müzik eğitimi, ilkokullarda, ortaokullarda ve GSL'ler dışındaki liselerde verilen, herkes için gerekli ve zorunlu müzik eğitimidir. Özenen müzik eğitimi ise müziği hobi olarak yapmak isteyen istekli ve yatkın olan kişilere verilen müzik eğitimidir. Son olarak mesleki müzik eğitimi, müziği sürekli bir iş, uğraş alanı olarak seçen, bunun gereklerini ve yeterliliklerini gösterebilen yetenekli kimselere verilen müzik eğitimidir.

2.1.4 Oyun

Oyun, kurallar ve hedefler dahilinde bir ya da birden fazla kazananın belirlendiği, genellikle öğrenmeyi, yaratıcılığı ve sosyal becerileri destekleyen aktiviteler şeklinde tanımlanabilir. İnsanın yaşamının başından itibaren büyük bir öneme sahip olan oyunun, oyuncak tabanlı oyunlar, masa oyunları ve açık hava oyunları gibi fiziksel türlerinin bulunmasının yanı sıra eğitici oyunlar, video oyunları ve mobil oyunlar gibi dijital biçimlerini de görmekteyiz. Oyun, insana eğlenme ve eğitim olanakları sunarken aynı zamanda insanın bilişsel, sosyal ve fiziksel becerilerinin gelişmesini desteklemektedir. Gelişen teknoloji sayesinde değişen dünyada oyun kavramı da farklı biçimlerde dijital mecralardaki yerini almaktadır. Horzum ve diğerleri (2008) günümüzde insanların eğlence ve boş zamanlarını değerlendirme amaçlı oyun oynama aktivitesinin sıklıkla başvurulan bir etkinlik haline geldiğini, gençlerin ders aralarında oyun oynadıklarını, ders bitiminde oynayacakları oyunu planladıklarını belirtmişlerdir. Yine günümüzde

sanal ortamların yakın geçmişte tercih edilen açık oyun alanlarına (oyun parkları, sokaklar, vb.) kıyasla daha çok kullanıldığına değinmişlerdir.

2.1.5 Dijital Oyunlar ve Gelişim Süreci

Dijital oyun başka bir deyişle video oyunu; bilgisayar, oyun konsolu veya mobil cihazlar gibi bir kullanıcı arayüzüne sahip dijital cihazlarda oynanan bir tür bilgisayar oyunudur. Erken zamanlarında kaset, disket, CD, DVD gibi veri aktarım teknolojileriyle çoğaltılıp dağıtımı yapılırken günümüzde, gelişen veri aktarım teknolojileri sayesinde internet üzerinden satın alınabilir, indirilebilir ve cihazın donanımında oynatılabilir hale geldiği görülmektedir. Dijital oyunlar, tek başına veya çevrim içi olarak diğer oyuncularla oynanabilmektedir. Dijital oyunlar, diğer oyunlara kıyasla, barındırdıkları grafik tasarımları nedeniyle oyunculara oldukça gerçekçi bir oyun atmosferi sağlamaktadır. Geçmişten günümüze kullanılan grafiklerin gelişimine bakıldığında bu konudaki gelişmelerin çok hızlı ve tatmin edici bir şekilde ilerlediği görülmektedir. Dijital oyunlardaki bu hızlı gelişimle birlikte dijital oyun piyasası da aynı şekilde gelişmekte ve genişlemektedir (Koç, 2015).

Dijital oyunlar ilk kez 1950'li yıllarda bilgisayar bilimcilerin bilgisayarların oyun oynamak için kullanılma olasılığını keşfetmeleriyle karşımıza çıkmıştır. Bilinen ilk video oyunu olan "Tennis for Two" 1958 yılında fizikçi William Higinbotham tarafından yaratılmıştır. Ancak sözü geçen dönemde izole bir ortamda yaratılması ve kalması sebebiyle gelişmeye kapalı kalmış, popüleriteye ulaşamamıştır (Cesarone, 1998).

1960 ve 1980 yılları arasında dijital oyunlar, 1962 yılında MIT öğrencisi Steve Russell'ın ilk etkileşimli bilgisayar oyunu olan Spacewar'ı yaratması, 1972 yılında Pong'un ortaya çıkması, 1978 yılında ilk gerçek hit oyun Space Invaders'ın Atari tarafından piyasaya sürülmesi gibi mihenk taşı sayabileceğimiz birçok önemli aşamadan geçmiştir (Çağıltay, 2005). 1990'lı yıllara gelindiğinde internet'in yükselişi, insanların internet üzerinden başkalarıyla oyun oynamasına izin veren çevrim içi çok oyunculu oyunların geliştirilmesine yol açmıştır. Bu, oyuncuların birbirleriyle gerçek zamanlı olarak etkileşime girmesine izin vermesi ve yeni bir sosyal etkileşim biçimi yaratması sebepleriyle önemli bir gelişmedir. Her geçen gün gelişen dijital oyunların günümüze gelindiğinde inanılmaz derecede popüler hale

gelmiş bir eğlence biçimi olduğu görülmektedir ve dijital oyunlar, bilgisayar, konsol, mobil cihaz ve internet tarayıcıları gibi birçok çeşitli platformda karşımıza çıkmaktadır.

Günümüzde dijital oyunların birçok türü bulunmaktadır. Bunlara;

- Aksiyon
- Macera
- Dövüş,
- MOBA,
- RPG,
- Simülasyon,
- Spor,
- Strateji,
- Eğitsel Oyunlar vb. türler örnek gösterilebilir.

2.1.6 Dijital Oyun Türleri

Ülkemizde dijital oyun türlerine değinen çalışmalarda dijital oyun türlerinin tanımlarının ve sınıflandırmalarının sınırlı kaldığı dikkat çekmektedir. Yine bu çalışmalarda “Çevrim İçi Oyunlar” adlı oyun türüne yer verilmektedir ancak oyunun oynanışının ve yapısının göz ardı edilerek, oyunun yalnızca internet üzerinden oynanabilmesi üzerine yapılmış bu sınıflandırma sınırlı kalmaktadır. Günümüzde birçok oyun internet üzerinden başka kişilerle çevrim içi oynama aktivitesini insanlara sunmaktadır. Sözü geçen durum spor oyunlarından aksiyon oyunlarına kadar birçok türde bulunmaktadır.

Dijital oyun türlerinin daha anlaşılabilir bir şekilde açıklanabilmesi için oyunlar, oyuncunun yönettiği karaktere, karakterlere ve yapılara olan bakış açısı yönünden değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu bakış açılarını dört temel alt başlık altında değerlendirebiliriz.

Bunlar;

- Birinci Şahıs Bakış Açısı (First-Person View-FPV),
- Üçüncü Şahıs Bakış Açısı (Third-Person View-TPV)’dır.
- Tepegöz Üçüncü Şahıs Bakış Açısı (God View)
- İzometrik Bakış Açısı (Isometric View)’dır.

First-Person View, dilimizde birinci şahıs bakış açısı anlamına gelmektedir ve bu bakış açısında oyuncu, aksiyonu ana karakterin gözünden deneyimlemektedir. Andrews'e göre (2023) birinci şahıs görüşü, seyirciye kişinin veya oyun karakterinin "gözlerinden" yansıtan bakış açısıdır.



Şekil 2.1 Birincil Şahıs Bakış Açısı Örneği *Euro Truck Simulator 2*

Third-Person View, dilimizde üçüncü şahıs bakış açısı anlamına gelmektedir ve oyuncu, aksiyonu ana karakterin dışından görerek deneyimlemektedir. Üçüncü şahıs bakış açısı birinci şahıs bakış açısından farklı olarak oyunun tasarlandığı boyuta (2D-3D) göre farklılık gösterebilmektedir.



Şekil 2.2 Üç Boyutlu Olarak Tasarlanmış Oyunda Üçüncü Şahıs Bakış Açısı
Örneği *Cyberpunk 2077*



Şekil 2.3 İki Boyutlu Olarak Tasarlanmış Oyunda Üçüncü Şahıs Bakış Açısı
Örneği *Super Mario Bros.*

Birçok strateji video oyunu tarafından kullanılan tepegöz üçüncü şahıs bakış açısı, oyuncuya dünya üzerindeki her şeyi görme yetisi vermektedir (Taylor, 2002). Bu bakış açısını diğer bakış açılarından ayıran ve genellikle strateji oyunları tarafından kullanılmasını sağlayan temel özelliği oyuncunun, oyun dünyası üzerinde olan her şeyi herhangi bir zamanda görmesini ve kontrol etmesini sağlamasıdır.



Şekil 2.4 Tepegöz Üçüncü Şahıs Bakış Açısı Örneği *SimCity 4*

İzometrik bakış açısında tasarlanmış oyunlarda oyuncuya ait karakter veya karakterler genel dünya yapısının bir parçası kullanılmaktadır. Bu sayede oyuncu, karakter veya karakterinin ve oyun dünyasının daha basitleştirilmiş görsel bir temsiline sahip olmaktadır (Taylor, 2002).



Şekil 2.5 İzometrik Şahıs Bakış Açısı Örneği *League of Legends*

2.1.6.1 Aksiyon Oyunları

Aksiyon oyunları, el-göz koordinasyonu, reaksiyon süresi gibi fiziksel zorlukları barındıran bir tür video oyunu türüdür. Oyuncular genellikle ellerindeki çeşitli silahları, araçları veya diğer kaynakları kullanarak düşmanları, engelleri geçmeleri gereken senaryolara yerleştirilir. Aksiyon oyunlarında oyun boyunca oyuncuya yol gösteren veya onu engelleyen bilgisayar kontrollü oyun aktörleriyle etkileşimi içerir ve oyuncu genellikle sadece bir karakteri kontrol eder (Gunn vd., 2009). Bu oyunlar, birinci şahıs nişancı oyunlarından kurgusal bir evrende geçen oyunlara kadar oyun, ortam ve tür açısından farklılık gösterebilir. Çoğu aksiyon oyununun temel amacı, seviyelerde ilerlemek, verilen görevleri tamamlamak veya son bir ana düşmanı yenmektir; bu da genellikle oyuncunun oyun sürecinde karşılaştığı zorlukların üstesinden gelerek çeşitli becerileri geliştirmesini ve çeşitli tekniklerde ustalaşmasını gerektirir.



Şekil 2.6 Aksiyon Oyunu Örneği 1 *Star Wars Jedi: Fallen Order*



Şekil 2.7 Aksiyon Oyunu Örneği 2 *Call of Duty Modern Warfare*

2.1.6.2 Macera Oyunları

Macera oyunları kısaca içerisinde keşif, araştırma gibi unsurları içeren video oyunları olarak tanımlanabilir. Macera oyunlarında oyuncu, bilmediği bir dünyada yolunu bulmaya, ihtiyacı olan nesneleri toplamaya ve karşısına çıkan bulmacaları çözmeye çalışır. Genellikle bir hikayeye bağlı olarak ilerleyen macera oyunlarında oyuncunun yönettiği karakter hikaye boyunca gelişimini sürdürür. Macera oyunları genellikle içerisinde ilginç, uzun ve karmaşık bir hikaye örgüsü barındırmaktadır ve macera oyunlarının nihai amacı oyuna ait hikayeyi tamamlamaktır (Gunn vd., 2009).



Şekil 2.8 Macera Oyunu Örneği 1 *Shadow of The Tomb Raider*



Şekil 2.9 Macera Oyunu Örneği 2 *The Legend of Zelda: Breath of Wild*

2.1.6.3 Dövüş Oyunları

Dövüş oyunlarında oyuncular, karşılıklı hamlelerle birbirini yaralamayı, elimine etmeyi hedefler. Dövüş oyunlarında oyuncu, karakterini kontrol ederek bilgisayara karşı veya gerçek bir oyuncuya karşı mücadele ederek oyunu kazanmaya çalışır. Bu tür oyunlarda hız yoğun ve hareketler atletik, balistik ve fantastiktir. Oyunlarda gerçekleştirilen hareketler, dansçılar ve gerçek dövüş sanatları savaşçıları üzerindeki hareket yakalama sensörleri tarafından yakalanırlar (Prensky, 2007).



Şekil 2.10 Dövüş Oyunu Örneği *Undisputed*

2.1.6.4 Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları

İngilizcesi “Real-Time Strategy (RTS)” olan bu oyun türünde oyuncu, oyun haritası üzerinde olan birçok kaynağı en iyi şekilde kullanarak rakibine hem askeri hem de stratejik anlamda üstünlük kurarak kazanmaya çalışmaktadır. Bir veya birkaç oyuncunun oyun haritasındaki kaynaklarla bir ekonomi kurarak, bu ekonomiye bağlı ordular kurarak onları gerçek zamanlı olarak yöneterek mücadele etmesine dayalı oyunlardır (Buro, 2003).



Şekil 2.11 Gerçek Zamanlı Strateji Oyunu Örneği *Lord of The Rings Middle Earth 2*

2.1.6.5 MOBA Oyunları

Gerçek zamanlı strateji oyunlarının bir alt türü olan MOBA türünün açılımı “Multiplayer Online Battle Arena” olan mobanın dilimizde karşılığı “Çok Oyunculu Çevrim İçi Savaş Arenası”dır. Günümüzde oldukça popüler hale gelen MOBA bu sebeple farklı bir başlık altında değerlendirilmiştir. MOBA oyunların büyük bir çoğunluğunda oyuncular, genellikle kahraman olarak adlandırılan bir adet oyun karakterini yönetirler ve bu oyun karakterlerinin birbirinden farklı çeşitli özellikleri ve güçleri bulunmaktadır (Alioğlu ve Algül, 2021). Belirli bir oyun haritası üzerinden sıfırdan gelişime başlanılan moba türünde oyuncu, oyun sürecinde ettiği kazanımlara göre güçlenmektedir. İki ya da daha fazla takımın oyunun haritasında stratejik hamleler yaptığı moba türünde oyun, bir takımın galip gelmesi ile son bulur. Moba, günümüzde hala spor olup olmadığı konusunda tartışmalı olan E-Spor sektöründe ve organizasyonlarında önemli yer tutmaktadır.



Şekil 2.12 MOBA Oyunu Örneği *League of Legends* (2016 Dünya Şampiyonası Yarı Finalleri)

2.1.6.6 Rol Yapma Oyunları (RPG)

İngilizcesi ‘‘Role-Playing Game’’ olan rol yapma oyunları, oyuncuların bir veya birden fazla karakterin rolünü üstlendikleri, kurgusal bir evrende maceralara atıldıkları video oyunu veya masa oyunu türüdür. Rol yapma oyunlarının en belirgin özellikleri içerisinde hikayenin sonucunu etkileyen karakter ilerlemesi, keşif ve karar verme gibi faktörleri barındırmasıdır. Bu oyun türüne ait hikayeler çoğunlukla fantezi veya bilim kurgu unsurlarına bağlı evrenlerde geçmektedir.

Teknolojinin gelişmesi ve ulaşılabilirliğin artması ile rol yapma oyunları türüne ait harita ve ağ bağlantısı gibi faktörler çeşitlendirilerek *MMORPG* adı verilen bir alt tür ortaya çıkmıştır. MMORPG, dilimizde *Devasa Çok Oyunculu Çevrim İçi Rol Yapma Oyunları* olarak adlandırılmaktadır ve bu oyunlar sektörde önemli bir yer tutmaktadır (Menteşe, 2017).



Şekil 2.13 Rol Yapma Oyunu Örneği 1 *Witcher 3: Wild Hunt*



Şekil 2.14 Rol Yapma Oyunu Örneği 2 *The Elder Scrolls V: Skyrim*

2.1.6.7 Simülasyon Oyunları

Simülasyon oyunları, gerçek dünyadaki veya kurgusal dünyadaki durumları simüle etmeyi amaçlayan bir video oyunu türüdür. Simülasyonlarda temel amaç gerçeğin basitleştirilmiş bir modelinin kurulması ve bu basitleştirilmiş modelden bilgi elde edilmesidir (Kazan ve Ergülen, 2006). Simülasyon oyunlarında da gerçekleştirilmek istenen temel amaç simülasyonlara paralel olarak insanların, oyuncuların çeşitli deneyimleri, sistemleri ve ortamları deneyimleyebilmesi ve bu unsurlarla ilgili bilgi edinip etkileşim kuracağı ortamları sanal ortamda yaratmaktır. Gerçekçiliği ön planda tutan simülasyon oyunları günümüzde şehir kurmadan uçuş simülasyonlarına kadar geniş bir yelpazede yer almaktadır ve bu oyunlara yönelik üretilmiş olan fiziksel kontrolcülerle (lövye, geri bildirimli direksiyon, vb.) gerçek hayatta çeşitli eğitimler verilmektedir.



Şekil 2.15 Simülasyon Oyunu Örneği *Microsoft Flight Simulator 2020*

2.1.6.8 Platform Oyunları

Platform oyunları, askıya alınmış platformlar arasında atlanarak veya engellerden kaçınarak ilerlemeye prensibine dayalı video oyunlarıdır. “İlk oyun konsollarından itibaren popüler olan bu türün en bilinen örneği Super Mario (1985)'dur.” (Demirbaş, 2015). Platform oyunlarında oyuncu, kontrol ettiği karakteri ile aşması gereken seviyelerde ilerlerken karşısına kaçınması gereken

düşmanlar, tuzaklar ve benzeri tehlikeler gelmektedir. Bu oyunların temel amacı genellikle belirli bir bitiş noktasına ulaşmak veya bir kötü karakteri yenmektir.



Şekil 2.16 Platform Oyunu Örneği *Rayman Origins*

2.1.6.9 Hayatta Kalma Oyunları

Hayatta kalma oyunları, oyun karakterinin (veya birden fazla karakterin) zorlu koşullarda hayatta kalmaya çalışması sebebiyle ihtiyacı olan kaynaklarla ihtiyaçlarını karşılaması ile hedeflerine ulaşmasını tema olarak alan bir oyun türüdür (Demirbaş, 2019).

Vahşi doğa, kıyamet sonrası, ıssız ada gibi birçok farklı dünyada kurgulanan bu oyunlarda temel amaç, oyuncunun yiyecek, su, barınma, vb. gibi temel yaşam unsurlarını sağlayarak çevreden gelen tehdit unsurlara karşı kendini savunmasıdır.



Şekil 2.17 Hayatta Kalma Oyunu Örneği *The Forest*

2.1.6.10 Battle Royale Oyunları

‘‘B y k Kavga’’ olarak dilimize  evirebilece imiz bu oyun t r n  bir  nceki ba lıkta s z  ge en hayatta kalma oyunlarının altında de erlendirmemiz m mk nd r ancak g n m zde pop lerli inin giderek arttırması ve E-Spor mecralarında geni  kitlelere hitap etmesi gibi sebepler dolayısıyla ayrı bir ba lık altında incelenmi tir. Bu oyunlardaki temel ama  ayakta kalan son oyuncu olmaktır. Y ksek sayıdaki oyuncular oyuna olduk a az ekipman ile ba lamakta ve oyun s recinde ihtiya  duyacakları ekipmanları toplayarak geli imlerini devam ettirmektedir. Oyun s recinde belirli s relerde oyun alanı giderek daralmakta ve sonunda tek bir ki inin veya takımın hayatta kalmasıyla oyun son bulmaktadır (S   t, 2022).



Şekil 2.18 Battle Royale Oyunu Örneği *PUBG: BATTLEGROUNDS*

2.1.6.11 Spor Oyunları

Dijital spor oyunları, bireysel veya takım olarak gerçekleştirilen geleneksel ve diğer spor dallarını esas alan oyunlardır (Kilci, 2020). Bu oyunlar, futbol, basketbol, beyzbol, golf ve daha fazlası gibi çeşitli sporları oynama veya bunlara katılma deneyimini yeniden yaratmayı amaçlamaktadır. Oyuncular bu oyunlarda, bireysel etkinliklerde ya da takım etkinliklerinde birbirlerine veya yapay zekaya karşı mücadele etmektedir.



Şekil 2.19 Spor Oyunu Örneği 1 *FIFA 22*

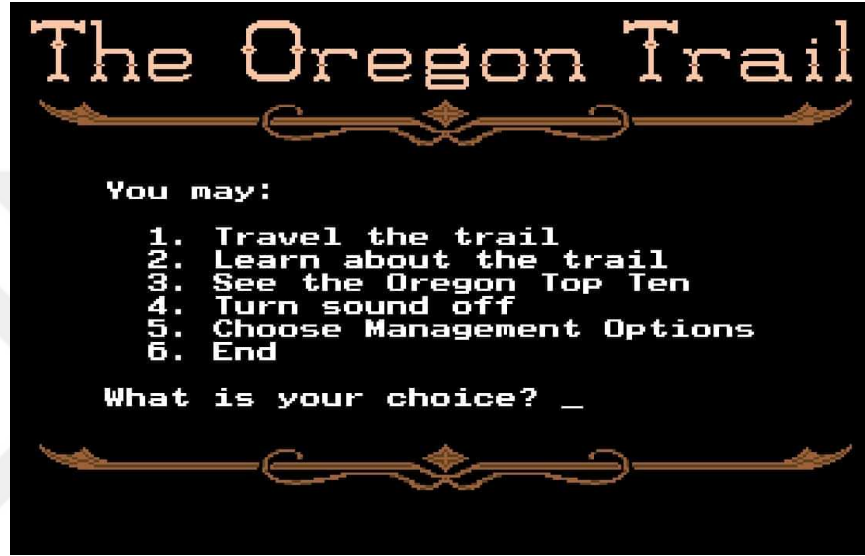


Şekil 2.20 Spor Oyunu Örneği 2 *NBA 2K22*

2.1.6.12 Eğitsel Oyunlar

Eğitici video oyunları, oyunculara oyun oynarken belirli becerileri, bilgileri veya eğitici içeriği öğretmek için tasarlanmış oyunlardır. Eğitsel video oyunları bireylere problem çözme, stratejik düşünme, eleştirel düşünme, işbirliği yapma ve

mantık yürütme gibi 21. Yüzyıl becerilerinin kazandırılmasında yardımcı olmaktadır (Alan vd., 2016). Eğitsel video oyunları oyunlar matematik, bilim, tarih, coğrafya ve dil sanatları gibi çok çeşitli konuları kapsamakla birlikte öğrenmeyi eğlenceli ve ilgi çekici hale getirme amacıyla, hem eğlenceli hem de eğitici olması gibi unsurlar göz önünde bulundurularak tasarlanmaktadır. Pek çok eğitici oyun, çocuklara ve öğrencilere yöneliktir, ancak günümüzde daha ileri konuları kapsayan yetişkinler için tasarlanmış oyunlar da bulunmaktadır.



Şekil 2.21 Eğitsel Oyun Örneği OREGON

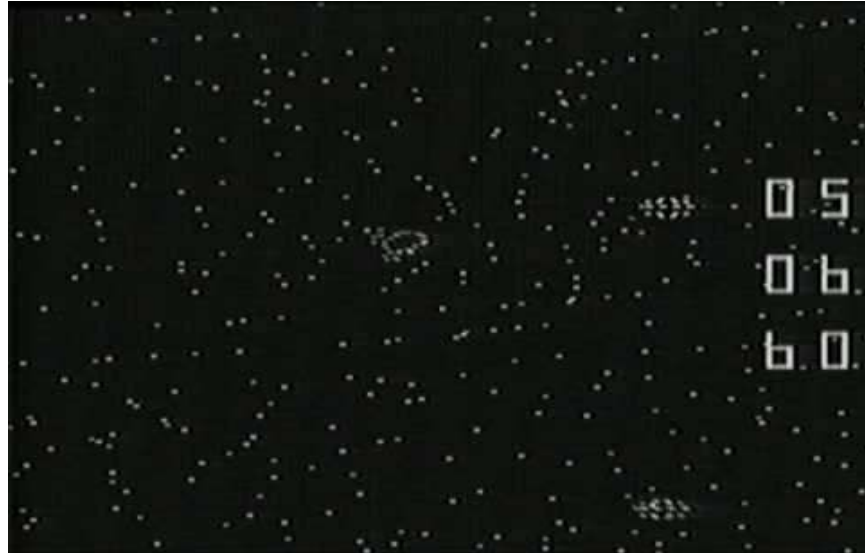
Dijital oyunları her ne kadar sınıflandırmaya çalışsak da günümüzde ve geçmişte üretilen oyunların çoğunu yalnızca ait olduğu türün altına koymamız doğru değildir. Bu oyunlar sundukları deneyimler dolayısıyla genellikle içerisinde birden fazla türü barındırmaktadır, oyunun ait türün belirlenmesindeki temel faktör ise oyunun içerisinde hangi türü yoğunlukta barındıdığıdır. Dolayısıyla bu konuda keskin bir sınıflandırma yapmak doğru değildir. Genellikle göz ardı edilmiş ve dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta ise şudur; bu oyunlar her ne kadar yüksek grafik kalitesine, gerçekçiliğe, görsel uyarıcılara, efektlere, atmosfere ve evrene sahip olsa da ilk ürünleri hariç hiçbiri müziksiz ve/veya ses efektsiz değildir.

2.1.7 Dijital Oyun Müzikleri

Video oyunu müzikleri, video oyunlarında kullanılan ses parçalarını ve ses efektlerini ifade etmektedir. Oyun deneyimini geliştirmek ve oyuncuları oyun dünyasının içine çekmek için tasarlanan bu müzikler oyunun vermek istediği duygu durumlarının betimlenmesinde önemli rol oynamaktadır. Dijital oyunlarda yer alan bütün ses unsurları, (arka plan müziği, ses efektleri, diyaloglar, vb.) gerilim, akış, vb. gibi etmenlere bağlı olarak oyuncunun yaşadığı deneyimi ve oyunun kalitesini etkilemektedir (Nacke vd., 2010). Video oyunu müzikleri, oyuna yönelik yazılmış orijinal orkestra eserlerinden veya başka amaçlara yönelik yazılmış ve kullanım lisansı alınmış pop veya rock şarkılarına kadar değişkenlik gösterebilmektedirler.

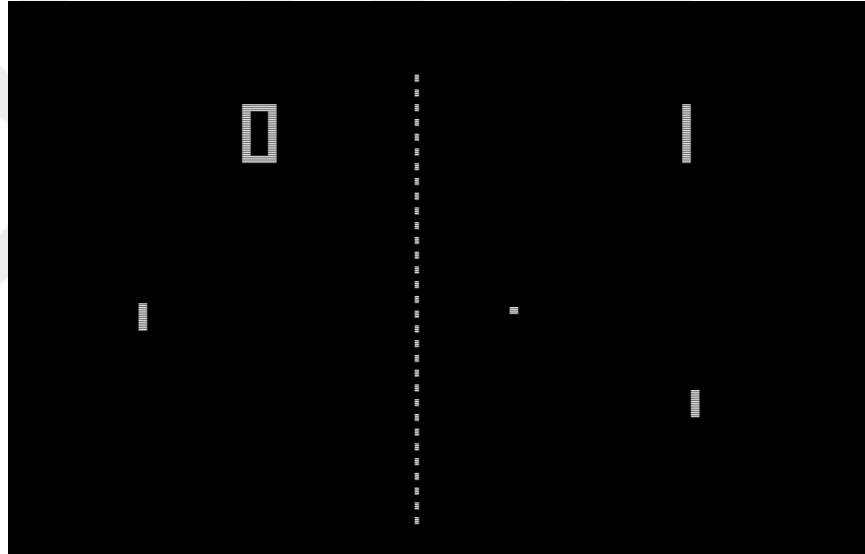
2.1.8 Dijital Oyun Müziklerinin Gelişimi

1958 yılında William Higinbotham tarafından yaratılan *Tennis for Two* isimli oyun ile başlayan dijital oyun döneminin 1972 yılına kadar olan süreci, sessiz çağ olarak adlandırılmaktadır. Dijital oyunlarda ilk kez sesin kullanıldığına 1971 yılının sonlarında ilk kez piyasaya ticari olarak sürülen ve ilk seri üretim arcade oyunu olan *Computer Space* ile tanık olunmuştur. *Computer Space*, içerisinde roket, itici motor sesi, füze atış sesi, patlama sesi gibi uzay savaşı seslerini içermektedir (Collins, 2008).



Şekil 2.22 *Computer Space*

1972 yılında ‘‘Atari’’ tarafından piyasaya sürülen *Pong* isimli oyunda da benzer teknolojiye sesler bulunmasına rağmen *Pong*, daha fazla popülariteye ulaşarak ilk gerçek arcade hiti olmayı başarmıştır (Collins, 2008). *Pong* içerisinde, oyunun üst veya alt duvarına topun çarpmasıyla meydana gelen ‘‘bip’’ sesi, topun oyuncuların kontrol ettikleri çubuklara çarpmasıyla meydana gelen ‘‘bip’’ sesi ve gol olunca meydana gelen ‘‘bip’’ sesi olmak üzere üç tane ses içermektedir (Tekin, 2017). Dijital oyun müzikleri, günümüzdeki gibi kompleks bir yapıya ulaşana dek birçok teknolojik gelişmeden geçmiştir. Dijital oyunların erken dönemlerinde kullanılan bu sesler ve müzikler, cihazlarda kullanılan ses işlemcilerinin işlem gücünün sınırlı olması sebebiyle 8-bit bip (beep) seslerinden ve genellikle tiz ve bas olmak üzere iki kanal kullanılarak oluşturulmaktaydı.

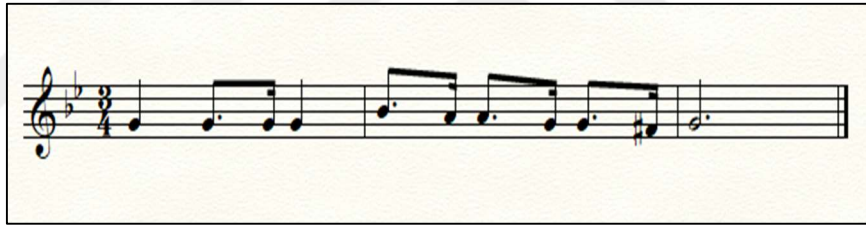


Şekil 2.23 *Pong*

Dijital oyun sektöründeki ilk müzikal yapıya 1975 yılında ‘‘Taito’’ tarafından piyasaya sürülen *Gun Fight* isimli oyun ile tanık olunmuştur. Bu oyunda birbirine ateş eden iki oyuncudan biri vurulduğunda 11 notadan oluşan trajik bir müzik çalmaktadır. Dönemin teknolojik imkanlarının sınırlılığı, aksiyon halinde müziğin seslendirilmesine olanak sağlamadığı için *Gun Fight* isimli oyundaki müzik, yalnızca oyunculardan biri vurulduğunda seslendirilmekteydi, aktif olarak oynanan oyunda müzik bulunmamaktaydı.



Şekil 2.24 *Gun Fight*



Şekil 2.25 *Gun Fight* İsimli Oyuna Ait Müzik Notası

Dijital oyunlarda kullanılan, devamlı olarak seslendirilen ilk müziğe ise 1978 yılında yine ‘‘Taito’’ tarafından piyasaya sürülen *Space Invaders* ile tanık olunmuştur. Bu oyundaki müzik, 4 sesin döngü halinde tekrar etmesiyle elde edilen melodik olmayan bir yapıdan oluşmaktadır. Bu oyunun müziğinin oyun müziklerinin tarihi açısından başka bir önemi ise oyuncunun hedefleri vurdukça oyunun hızlanması ve buna bağlı olarak müziğinin de hızlanmasıydı. Başka bir deyişle ilk ‘‘Adaptive Music’’ olmasıdır.

(<https://mobidictum.biz/tr/oyun-ses-ve-muzik-teknolojisi-tarihine-kisa-bir-bakis-bolum-1/>)



Şekil 2.26 *Space Invaders*



Şekil 2.27 *Space Invaders* İsimli Oyuna Ait Müzik Notası

1980 yılına gelindiğinde Namco, *Rally-X* adlı oyununu Japonya’da piyasaya sürmüştür. *Space Invaders*’ın aksine bu oyunda sürekli çalan müzik, bir ölçünün 4 kere aynı yükseklikten 2 kere de transpoze edilmiş farklı yükseklikten tekrar edilmesiyle oluşan melodik bir yapıdadır (Collins, 2008). Ardından 1981 yılında oyunun yapısında, grafiklerinde ve müziklerinde güncellemeler yaparak *New Rally-X* ismiyle Kuzey Amerika ve Japonya’da tekrar piyasaya sürmüştür. *New Rally-X* ile birlikte bir önceki dönemde ilgi çekmek için kullanılan basit sesler, yavaş yavaş yerini melodik yapılara sahip olan müziğe bırakmaya başlamıştır.



Şekil 2.28 *New Rally-X*



Şekil 2.29 *New Rally-X* Oyun İçerik Müzik Notası

Bir diğer yandan konsol sektörü gelişimine ivmelenerek devam etmiştir. 1979 yılında Mattel firması, tanıttıkları *Intellivision* isimli konsol için geliştirdikleri ses çipi ile ses teknolojisini bir adım öteye taşımış, akabinde Atari firması, *Intellelevision*'un bu başarısına karşılık 1982 yılında "Pokey" ismini verdikleri dört ayrı sesin, dört ayrı kanaldan aynı anda seslendirilmesine olanak sağlayan bir ses çipinin kullanıldığı "Atari 5200" konsolunu tanıtmıştır (Marks, 2009). 1985 yılında Nintendo firması sahne alarak ilk kez birden fazla müziğin kullanıldığı *Super Mario Bros.* isimli oyunla birlikte içerisinde aynı anda 5 ses kanalını işleyip, seslendirebilen Motorola 6502 çipini barındıran "NES (Nintendo Entertainment System)" isimli konsolunu Kuzey Amerika'da piyasaya sürmüştür (Chan, 2007).

Super Mario Bros.
Main Theme / Overworld

Koji Kondo
Transcribed by The Great Ear

With the Enthusiasm of a Plumber (♩ = 120)

The musical notation is presented in a standard staff format with a treble and bass clef. The key signature has one flat (B-flat). The tempo is indicated as 120 beats per minute. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, and dynamic markings. A red highlight is present under the melody in measures 7 and 8.

Şekil 2.30 *Super Mario Bros.* "Overworld" Müzik Notası

The Legend of Zelda Main Theme (Easy)

Koji Kondo

The musical score is written for piano and is titled "The Legend of Zelda Main Theme (Easy)". It is composed by Koji Kondo. The tempo is marked as 130. The score is in 4/4 time. The key signature has one sharp (F#). The score is divided into four systems, with measures 1-5, 6-11, 12-18, and 19-24. The melody is in the right hand, and the bass line is in the left hand. The score is marked with a forte (f) dynamic. The score is written in a simple, easy-to-play style.

Şekil 2.33 *Legend of Zelda* (1986) Ana Tema Müzik Notası

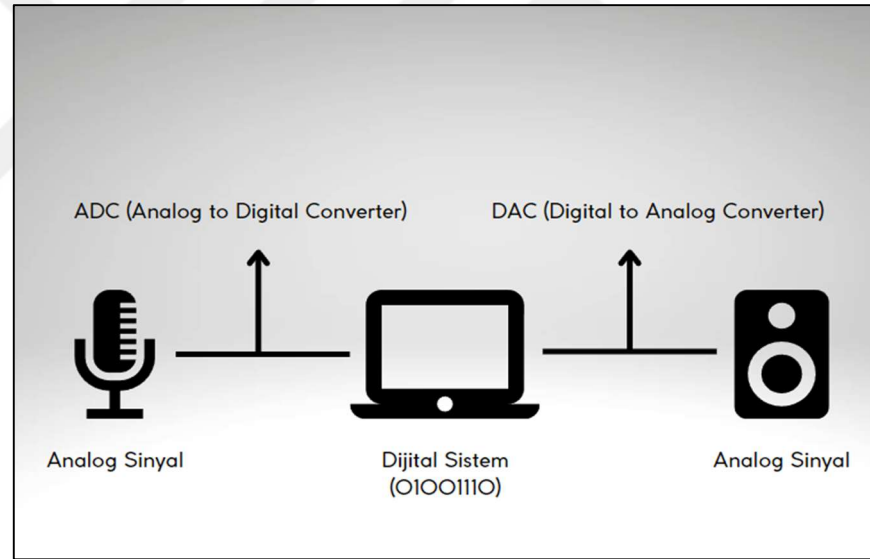


Şekil 2.34 *Legend of Zelda* (1986), ‘Dungeon’ Piyano Düzenlemesi

SEGA’nın ‘‘Sega Genesis’’ isimli konsolunu piyasaya sürmesi, Nintendo’nun ‘‘Super Nintendo’’ isimli konsolunu tanıtması ve Sony’nin ‘‘Playstation’’ isimli konsolunu piyasaya sürmesiyle gelişimini devam ettirmiştir. 1997 Yılına gelindiğinde ‘‘Playstation’’ ve ‘‘Sega Saturn’’ konsolları için piyasaya sürülen, aynı isimdeki filmde uyarlanan *The Lost World: Jurassic Park* oyununda ilk defa bütün bir orkestra ile kaydedilip oyunda kullanılmıştır. (<https://mobidictum.biz/tr/oyun-ses-ve-muzik-teknolojisi-tarihine-kisa-bir-bakis-2-bolum-yeni-ufuklar/>)

Bir diğer yandan dijital oyun müziklerinin gelişiminde kilit rol oynayan bir diğer aktör bilgisayar ve MIDI teknolojisidir. 1980’lerin başında temeli atılan MIDI, içerisinde barındırdığı 128 sesle bestecilerin daha zengin bir ses paletine

sahip olmalarını sağlamış ve 16 notayı aynı zamanda seslendirmesiyle bestecilerin fikirlerini yansıtımalarında daha özgür olmalarını sağlamıştır (Marks, 2009). Ancak kullanılan seslerin, çeşitli cihazlarda farklılık göstermesi gibi uzun süreli standardizasyon problemleri yaşayan MIDI protokolü, yerini 1990'lı yılların ilk yarısında ‘‘Digital Sampling’’ teknolojisine bırakmıştır. Digital Sampling, analog sinyallerin dijital sinyallere (Analog to Digital, ADC), dijital sinyallerin analog sinyallere (Digital to Analog, DAC) çevrilmesine, kaydedilmesine ve sonradan seslendirilmesine olanak sağlamıştır. Buna bağlı olarak müziklerin gerçek insanlar ve enstrümanlar tarafından yapılmasına ve sınırlı teknolojiler nedeniyle kodlama yöntemi kullanılarak yapılan dijital oyun müziklerine bir alternatif oluşturmuştur (Collins, 2008). ‘‘Digital Sampling’’, müziğin ortaya çıktığı ilk günden günümüze kadar olan süreçte biriktirdiğimiz müzik kültürünün ve bilgisinin dijital ortama aktarılmasına ve sergilenmesine olanak sağlamıştır.



Şekil 2.35 ADC-DAC Şemasına Ait Görsel

Günümüzde dijital oyun müzikleri, genellikle gerçek enstrümanlar, insanlar, gruplar ve orkestralar tarafından seslendirilerek profesyonel stüdyolarda kaydedilmektedir, ayrıca bu alana yönelik yetişmiş bestecileri, film müziği bestecileri ve ses tasarımcıları gibi profesyonel müzisyenleri barındıran önemli bir sektör haline gelmiştir. İlgili olarak The Recording Academy, ‘‘Best Soundtrack

Album”, “Best Song” ve “Best Instrumental Composition for a Motion Picture, Television, or Other Visual Media” kategorilerinde oyun müziklerine yer vermeye başlamıştır ve 2011 yılında Christopher Tin’in *Civilization IV* adlı oyun için yeniden düzenlediği ‘Baba Yetu’ isimli eser Grammy ödülü kazanarak tarihe ilk Grammy ödülü alan video oyun müziği olarak geçmiştir.

23 *ff dim.*
Oo...
Basses tacet
Ba - ba ye - tu, ye - tu, u - li - ye mbi - ngu - ni ye - tu, ye - tu a - mi - na!
23
25
27
Ba - ba ye - tu, ye - tu, u - li - ye m - ji - na la - ko e - li - tu - ku - zwe.
Ba - ba ye - tu...
25
27
pp *ff*
Oo... a - mi - na!
Ba - ba ye - tu, ye - tu, u - li - ye mbi - ngu - ni ye - tu, ye - tu a - mi - na!
27
BABA YETU - SSATBB

Şekil 2.36 Baba Yetu Eserine Ait Koro Notası

Score

The Slopes of The Blessure

Witcher III

Piotr Musiał
Ozan Demirpek

Cello

Piano

Vc.

Pno.

5

9

pp

mf

mf

p

pp

Şekil 2.37 *Witcher 3: Wild Hunt* ‘‘The Slopes of The Blessure’’ Piyano-Çello
Düzenlemesi

2.2 İlgili Literatür

Bu bölümde araştırma ile yurt içinde ve yurt dışında yapılmış çalışmalara yer verilmiştir.

2.2.1 Yurt İçinde Yapılmış Çalışmalar

Ünal (2022) çalışmasında çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunlarının, ingilizce dinleme ve okuma özyeterlik düzeylerine ve aynı becerilerdeki dil becerilerine etkilerini araştırmayı amaçlamıştır. Bu bağlamda, karma yöntem uygulamasını kullanarak Antalya’da 126 10. sınıf öğrencisinin ingilizce dinleme ve okuma hazırbulunuşluklarını IELTS deneme sınavı ile ölçmüş, dinleme ve okuma özyeterliklerini ise İngilizce ile İlgili Özyeterlik İnancı Ölçeği ile ölçmüştür. IELTS sınav sonuçlarına göre en düşük seviyede yer alan 36 öğrenci ile 2 farklı seviye sınıfı oluşturarak, kontrol ve deney gruplarını belirlemiştir ve deney grubu ile haftada 2 saat olmak üzere 8 hafta boyunca çevrim içi video oyun uygulaması gerçekleştirmiştir. Araştırmanın sonucunda ön test ve son test sonuçlarını incelediğinde, çevrim içi oyunların dinleme ve okuma becerilerine ve dinleme özyeterliğine büyük, okuma özyeterliğine küçük etkileri olduğunu saptamıştır. Gerçekleştirdiği nicel görüşmeler sonucunda, okuma ve dinleme yönünden telaffuz ve aksan, hız, günlük ifadeleri öğrenme, kelimeler ve görerek öğrenme; özyeterlik yönünden ise kavrama, kelime öğrenimi, kişisel alan ve gerçek hayata uyarlanabilirlik boyutlarının ön plana çıktığını belirtmiştir.

Alani (2021) çalışmasında stresi azaltmak ve olumsuz duygulardan kaçmak için video oyunları oynayan ergenler arasındaki bağımlılık düzeyini, buna bağlı olarak video oyunları bağımlılığı ile cinsiyet, akademik düzey, ülke farklılıkları, uykusuzluk ve oyun oynamaya harcanan zaman gibi farklı değişkenler arasındaki olası farklılıkları araştırmayı amaçlamıştır. Elde ettiği verileri, araştırmanın örneklemini oluşturan katılımcılardan nicel araştırma yöntemi ve anket yoluyla toplamış ve araştırmanın sonucunda stres atmak için video oyunları oynayan katılımcılar ve gerçek hayattaki sorunlardan ve olumsuz duygulardan kaçmak için video oyunları oynayanlar katılımcıların bağımlılık düzeyi ile arasında anlamlı bir ilişki olduğunu tespit etmiştir.

Yılmaz, H. (2019) görsel sanatlar öğretmen adaylarının yaratıcılık düzeylerini video oyunu oynama durumu ve kişilik özellikleri açısından incelemek amacıyla yaptığı çalışmasında, çalışma grubunu, 2018-2019 akademik eğitim-

öğretim yılında öğrenim gören birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü sınıf görsel sanatlar öğrencileri ile oluşturmuş ve araştırmanın desenini nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli olarak belirlemiştir. Öğrencilerin yaratıcı düşünce düzeyini ölçmek için *Torrance Yaratıcı Düşünme Testi A Sözel ve Şekilsel Formunu*, kişilik özelliklerini belirlemek için ise *Sıfatlara Dayalı Kişilik Testini* kullanmıştır. Araştırmanın sonucunda bulguları yorumlayan Yılmaz, video oyunu oynayan görsel sanatlar öğretmen adaylarının, oynamayan adaylara göre her iki yaratıcılık testinde yüksek puan elde ettiğini ve öğrencilerin yaratıcılık ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi belirlemeye yönelik uygulanan korelasyon testi sonucunda, iki toplam puan arasında herhangi bir anlamlı ilişki bulunmadığını gözlemlemiştir.

Kurnaz (2016) video ile kendine model olmanın otizm spektrum bozukluğu olan çocuklara video oyunu oynama becerisinin öğretiminde etkililiğini belirlemek amacıyla yaptığı çalışmasını tek denekli araştırma yöntemlerinden uyarlanmış yoklama evreli çoklu yoklama modeli ile gerçekleştirmiştir. Çalışma grubunu yaşları 7-9 arasında değişen dört otizm spektrum bozukluğu olan çocuğun oluşturduğu çalışmanın sonucunda otizm spektrum bozukluğu tanısı olan çocuklara video oyunu oynama becerilerinin öğretiminde video ile kendine model olma öğretim yönteminin etkili olduğunu gözlemlemiştir.

Alabay (2014) video oyunlarının Fransızcanın yabancı dil olarak öğretildiği sınıflara entegrasyonuna ilişkin bir teorik çerçevenin ortaya konması amacıyla yaptığı çalışmada video oyunları ve dil öğretiminin ilişkili olduğunu oyunların karakteristikleri ile Avrupa Ortak Dil Çerçevesi arasında sınıf uygulamaları ile paralellik göstermeye çalışmıştır. Araştırmada belirttiği anketlere ve istatistiklere bağlı olarak oyun oynamanın git gide daha yaygın hale geldiğine ve bunun yanında video oyunlarının Fransızca yabancı dil öğretim sınıflarında pozitiften de öte kabul gördüğüne değinmiştir. Bu faktörler dolayısıyla çalışmada bir fizibilite ve maliyet çalışması yaparak video oyunlarının Fransızca yabancı dil öğretim sınıflarına entegrasyonunda var olan devasa potansiyele ve özellikle yerel bilişim firmaları ortaklığıyla meydana gelebilecek oyun tasarımlarına dikkat çekmiştir.

Yılmaz, E. (2019) video oyunu ve geleneksel (video olmayan) oyun oynayan Türk ve İngiliz çocukların problem çözme becerileri ile değer algılarının

karşılaştırılması amacıyla yaptığı çalışmasında karma araştırma desenlerinden baskın durum desenini kullanarak gerçekleştirmiştir. Araştırmanın nicel yaklaşımında yordayıcı korelasyonel araştırma deseninden, nitel yaklaşımında ise doküman inceleme deseninden faydalanarak araştırma verilerini toplama sürecini iki eğitim-öğretim yılı boyunca sürdürmüştür. Araştırmanın çalışma grubunu 2016 – 2017 eğitim-öğretim yılında, İngiltere'nin Nottingham şehrinde bulunan dört devlet okulunda öğrenim gören 255 ilkokul beşinci ve altıncı sınıf öğrencisi ve 2017-2018 eğitim öğretim yılında Türkiye'nin Ankara ilinde bulunan üç devlet okulu ve bir özel okul olmak üzere toplam dört ilkokuldan 268 dördüncü sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan Türk ve İngiliz çocukların sosyal problem çözme becerileri ile değer algılarını belirlemek için *Çocuklar İçin Sosyal Problem Durumları Envanteri (ÇİSPDE)* ile “Çocuklar İçin Ahlaki İkilem Hikayeleri Envanteri” kullanmış, çocukların demografik bilgilerine ilişkin verileri toplamak için *Kişisel Bilgi Formunu* kullanmıştır. Araştırmanın sonucunda İngiliz çocukların Türk çocuklarına göre video oyunlara günlük ortalama daha fazla zaman harcadıklarını ve Türk çocukların İngiliz çocuklara göre daha uzun süre geleneksel oyun oynadıklarını gözlemlemiştir.

Üçgül (2013) bilgisayar oyunlarının öğrenci güdülenmesine olan etkilerini incelemek amacıyla yaptığı çalışmasında ilköğretim beşinci sınıf fen ve teknoloji dersi; fotosentez, vitaminler, proteinler-karbonhidratlar-yağlar konularını kapsayan bir bilgisayar oyunu hazırlamıştır. Araştırmanın çalışma grubunu üç ayrı okuldan, 71 ilköğretim beşinci sınıf öğrencisi oluşturmuş ve araştırmada elde edilmek istenen verileri *Öğretim Materyalleri Güdülenme Ölçeğini (ÖMGÖ)* ile toplamıştır. Araştırmanın sonucunda değişik gruplar arasında bir farklılığın oluşmaması nedeniyle eğitimcilerin bilgisayar oyunlarının güdüsel yararlarından öğrencilerin cinsiyeti, bilgisayar kullanım süresi ve bilgisayar oyunları oynama süresinden bağımsız olarak faydalanabileceklerini gözlemlemiştir.

Tüz (2022) *World of Warcraft* isimli oyunun oyunu oynayan bireyde 21. yüzyıl becerilerini geliştirme potansiyelini, bu becerileri geliştirmenin belirleyici faktörlerini ve bu becerilerin sanal ortamdan gerçek hayata aktarılmasını incelemek amacıyla yaptığı çalışmasında 1147 kişinin katıldığı bir çevrim içi anket akabinde bilgilendirici veri toplamak için sekiz kişinin katıldığı açık uçlu sorular içeren bir anket çalışması yürütmüş. Araştırmanın sonucunda ise oyuncuların çeşitli beceriler

geliştirme potansiyeline sahip olduğunu gözlemlemiş ve bu becerilerin bir seviyeye kadar gerçek hayata aktarılabilir olduğu sonucuna varmıştır.

Hava (2012) eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama yönteminin, öğrenci başarısı üzerindeki etkisini incelemek amacıyla yaptığı çalışmasını öntest-sontest kontrol gruplu deneysel modeline göre kurgulamış ve çalışma grubunu 34 öğrenciden oluşturarak 17'sini deney, 17'sini kontrol grubu olmak üzere yansız bir şekilde atayarak çalışmasını sürdürmüştür. Araştırmacı, öğrencilerin web ortamında eğitsel oyun tasarlayabilmeleri ve oynayabilmeleri için *Oyun Yap ve Oyna* isimli bir uygulama geliştirilmiş ve iki haftalık süre içerisinde deney grubu öğrencileri bu uygulamada bir eğitsel oyun tasarlamış, kontrol grubu öğrencileri ise eğitsel oyun oynamışlardır. Araştırmanın sonucunda ise öğrencilerin uygulama öncesi ve sonrasındaki başarı testi sonuçlarına göre her iki grupta istatistiksel olarak anlamlı bir artış gerçekleştiğini ve buna ek olarak öğrencilerin eğitsel oyun tasarladıkları deney grubu ile eğitsel oyunlar oynayarak öğretimin uygulandığı kontrol grubunun akademik başarıları arasında anlamlı bir fark bulunmadığını gözlemlemiştir.

Donmuş (2012) İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişiyeye, kalıcılığa ve motivasyona etkilerini incelemek amacıyla yaptığı çalışmasında 69 adet altıncı sınıf öğrencisinden oluşan çalışma grubunu 33 kişi deney ve 36 kişi kontrol grubu olmak üzere iki gruba atamıştır. Nicel araştırma yaklaşımını kullandığı uygulama süreci boyunca, tasarlamış olduğu “Mathematical Problems” ünitesi ile ilgili eğitsel bilgisayar oyununu öğrencilere sunmuş ve akademik başarılarını ölçmek için kendi oluşturduğu ölçeği ve *CIS Motivasyon Ölçeğini* öntest-sontest olmak üzere uygulamıştır. Araştırmanın sonucunda, eğitsel bilgisayar oyunu ile zenginleştirilen öğrenme ortamlarının, öğrencilerin erişki düzeyleri üzerinde olumlu etkisinin olduğunu, bunun yanında öğrenmenin kalıcılığı bağlamında önemli bir katkı sağladığını ve gerçekleştirilen uygulamanın sınırlı da olsa öğrencilerin motivasyonları üzerinde olumlu bir etkisinin olduğunu tespit etmiştir.

Say (2016) bilgisayar oyunlarının öğretime etkisini incelemek amacıyla yaptığı çalışmasında yedinci sınıf fen bilimleri dersine yönelik bir bilgisayar oyunu tasarlamış ve bu oyunun öğrencilerin fene yönelik öz-yeterliklerine, fene yönelik motivasyonlarına ve saldırganlıklarına etkisini değerlendirmiştir. Nicel araştırma

yöntemi olarak deneysel yöntemlerden yarı deneysel yöntem kullanmış ve çalışma grubunu Türkiye'nin her bölgesinden seçilen yedi ortaokulda okuyan 444 yedinci sınıf öğrencisi tarafından oluşturmuştur. Buna bağlı olarak her bir okuldan seçilen iki yedinci sınıf şubesinin birinde öğrenim gören öğrencilere müdahalede bulunmazken, diğer şubesinde öğrenim gören öğrencilere uygulama kapsamında geliştirilen bilgisayar oyununu öğretime ek olarak oynatmış. Araştırmasını 2014-2015 eğitim-öğretim yılı boyunca sürdüren Say, her iki dönemin başında ve ikinci dönem sonunda olmak üzere bütün gruplara fene yönelik öz-yeterlik ölçeği, fene yönelik motivasyon ölçeği ve saldırganlık ölçeğini uygulamış. Araştırmanın sonucunda bilgisayar oyununun, öğrencilerin fene yönelik öz-yeterlik ve fene yönelik motivasyonlarında deney grupları lehine anlamlı bir fark oluşturduğunu ve saldırganlığa ise bir etkisinin olmadığını tespit etmiştir.

Mısır (2022) geliştirilen bir bilgisayar oyununun öğrencilerin akademik başarılarına ve motivasyonlarına katkılarını belirlemek amacıyla yaptığı çalışmada tek gruplu ön ve son testli zayıf deneysel desen modelini kullanmış ve çalışma grubunu ise başlangıçta 21 ancak Covid-19 salgını yüzünden 14 altıncı sınıf öğrencisinden oluşturmuştur. Öğrencilerin akademik başarılarını belirlemek için bir başarı testi geliştirmiş, motivasyonlarını ölçmek için halihazırda literatürde bulunan *Öğretim Materyalleri Motivasyon Anketini* kullanmıştır. Araştırmanın sonucunda eğitsel dijital oyunların, öğrencilere akış deneyim imkânı sunarak öğrencilerin motivasyon ve akademik başarılarına fayda sağladığını gözlemlemiş ve eğitimde akış deneyiminin önemsenmesine ve özellikle fen bilgisi müfredat konuları ile eşleşen dijital eğitsel oyunlara ilişkin çalışmalara daha fazla yer verilmesi gerektiğine dikkat çekmiştir.

Kuzu ve Kert (2006) bilgisayar oyunlarının öğrenciler üzerindeki etkinliğini sorgulamak ve lise düzeyindeki öğrencilerin oyun tercihleri ve oyun oynama alışkanlıklarını incelemek amacıyla yaptıkları çalışmada nicel ve nitel betimsel analiz yöntemlerinden yararlanarak çalışmalarını sürdürmüşlerdir. Araştırmanın çalışma grubunu Niğde Anadolu Lisesinde eğitim gören 238 öğrenci oluşturmuş ve araştırmada elde edilmek istenen verileri geliştirmiş oldukları 16 sorudan oluşan bir anketle toplamışlardır. Araştırmanın sonucunda ise öğrencilerin video oyunlarına yönelik ilgilerinin üst seviyede olduğunu tespit etmişlerdir. Öğrencilerin ilk

dikkatini çeken oyun özelliklerinin ise oyun tasarımlarındaki ses ve grafik boyutu olduğuna dikkat çekmişlerdir

Güngörmüş (2007) ünitelere ait hazırlanmış oyunların kullanıldığı ve kullanılmadığı web materyalleri ile çalışan öğrencilerin başarılarına ve öğrenmelerindeki kalıcılığa oyunların etkisinin olup olmadığını incelemek amacıyla yaptığı çalışmada deneysel yöntem tercih etmiş ve 50 kişiden oluşan çalışma grubunu 25'i kontrol, 25'i deney grubu olmak üzere ikiye bölmüştür. Araştırma sürecinde öğrenciler üniteleri ders programında belirlenen haftalarda ders saati üzerinde belirlendiği gibi işlemiş, deney grubundaki öğrenciler ünitelere ait oyun materyalleriyle öğrenimlerini sürdürürken kontrol grubundaki öğrenciler oyunların yer almadığı materyallerle öğrenimlerini sürdürmüşlerdir. Araştırmanın sonucunda Güngörmüş, oyunların kullanıldığı deney grubundaki öğrencilerin ortalama başarı puanlarında diğer gruba oranla pozitif yönlü anlamlı bir fark olduğunu ve 15 gün sonra yaptığı kalıcılık testi sonucunda ise oyunların kullanıldığı deney grubundaki öğrencilerin öğrenmelerinin kalıcılıkları açısından diğer gruba oranla pozitif yönlü anlamlı bir fark olduğunu tespit etmiştir. Yine araştırmanın sonucunda ünitelerin alıştırmalarına adapte edilen oyunların, öğrencilerin başarısına ve öğrenmenin kalıcılığına etki ettiğine ve araştırma sonuçları doğrultusunda web tabanlı eğitimde öğretim yazılımı tasarlanırken alıştırmalarda oyunlara yer verilmesi gerektiğine dikkat çekmiştir.

Bakar, Tüzün ve Çağıltay (2008) örgün eğitimdeki derslerde eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına yönelik öğrenci görüşlerini ortaya çıkarmak amacıyla “Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Algıları: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği” isimli çalışmayı gerçekleştirmişlerdir. Çalışmalarının çalışma grubunu 24 altıncı sınıf öğrencisi (9'u kız, 15'i erkek olmak üzere) oluşturmuştur. Araştırmalarının sonucunda öğrencilerin derslerde eğitsel oyunların kullanımına olumlu yaklaştıklarını, klasik öğrenme yöntemlerine karşı oyun-tabanlı öğrenmeyi tercih ettiklerini ve sevmedikleri diğer derslerde de bu tür ortamların kullanılmasını tercih ettiklerini tespit etmişlerdir.

Tüzün ve Özdiñ (2010) öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ve tercihlerini belirlemek amacıyla yaptıkları çalışmalarında betimsel bir model tercih etmişler ve araştırmada elde edilmek istenen verileri anket

yolu ile toplamışlardır. Araştırmanın çalışma grubunu Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümünde öğrenim gören 46 öğrenci oluşturmuş ve araştırmanın sonucunda öğretmen adaylarının %72'sinin bilgisayar oyunlarını zararsız bulduğunu, %90'ının ise bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanılabileceğini belirttiklerini tespit etmişlerdir. Yine araştırmanın sonucunda öğretmen adaylarının bilgisayar oyunlarının eğitim ortamlarında pozitif yönde kullanılabileceğine yönelik düşüncelerinin olduğuna ve zihinsel açıdan hazır olduklarına dikkat çekmişlerdir.

Yeşilyurt ve Gül (2011) ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar ve bilgisayar kullanımına ilişkin tutumlarını ve görüşlerini ortaya çıkarmak amacıyla yaptıkları çalışmalarını uygun örnekleme yöntemini kullanarak Erzurum il merkezindeki üç ortaöğretim (2 Genel Lise, 1 Anadolu Öğretmen Lisesi olmak üzere) kurumunda gerçekleştirmişler. Araştırmada istenen veriler 61 maddelik anket, araştırmanın çalışma grubu olan 171 öğrenciye uygulamışlar ve araştırmanın sonucunda bilgisayarla uğraşı ile kendini yeterli hissetme arasında ters bir ilişki olduğunu tespit etmişler. Yine araştırmanın sonucunda öğrencilerin ödevleri dışında bilgisayar kullanma amaçlarının internet yoluyla sohbet etmek, oyun oynamak, müzik dinlemek ve video izlemek olduğunu tespit etmişlerdir.

Aktaş ve Bostancı Daştan (2021) COVID-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılık düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisini incelemek amacıyla yaptıkları çalışmalarında bilinmeyen örneklem formülünü kullanmışlardır. Araştırmanın çalışma grubunu 427 öğrenci ile oluşturmuşlar ve araştırmada elde etmek istedikleri verileri anket formu ve *Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği* kullanılarak toplamışlardır. Araştırmanın sonucunda öğrencilerin pandemi öncesi ve pandemi sürecindeki dijital oyun oynama sürelerini karşılaştırarak pandemi sürecinde oyun oynama sürelerinin önemli ölçüde arttığını, bu süreçte en çok akıllı telefon platformunu tercih ettiklerini ve daha çok savaş-strateji oyunlarını oynama oranlarının arttığını tespit etmişlerdir.

Topan, Ayyıldız, Özsavran ve Mutlu (2020) ilkökul çağındaki çocukların bilgisayar, internet ve bilgisayar oyunu kullanımlarını etkileyen faktörleri ve düşüncelerini belirlemek amacıyla "İlkökul Öğrencilerinin Bilgisayar, İnternet

Kullanımı ve Bilgisayar Oyunları Hakkındaki Düşünceleri'' isimli çalışmayı gerçekleştirmişlerdir. Araştırmanın çalışma grubunu 2018 yılı Mart-Mayıs ayları tarihlerinde Zonguldak İlkokulu'nda öğrenim gören 328 öğrenciyi içeren 2. 3. Ve 4. Sınıf öğrenciler oluşturmuş ve araştırmada elde edilmek istenen verileri *Kişisel Bilgi Formu* ve *Literatür Işığında Hazırlanan Soru Formu* ile toplamışlardır. Araştırmanın sonucunda ise öğrencilerin %74,4'ünün kendine ait bilgisayarı olduğunu, %88,7'sinin bilgisayarı evde kullandığını, %62,2'sinin 5 yaşından sonra bilgisayar kullanmaya başladığını, %85,4'ünün evinde internet olduğunu, %67,7'sinin hiç internet kafeye gitmediğini, %15,2'sinin her gün bilgisayar/ tablet kullandığını, %50'sinin günlük ortalama oyun saatinin 0-1 saat olduğunu, %50,0'ının bilgisayarı oyun için kullandığını ve %44,5'inin bilgisayarı ödev için kullandığını tespit etmişlerdir. Yine araştırma sonucunda teknolojinin ilerlemesiyle birlikte çocuklarda bilgisayar, internet kullanımının ve bilgisayar oyunu oynama sıklığının arttığına dikkat çekmişlerdir.

Kurt, İnce ve Arslan (2014) ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin bilgisayara yönelik tutumlarını incelemek amacıyla yaptıkları çalışmada örneklem seçimine gitmemişlerdir ve araştırmanın çalışma grubunu Ankara ilindeki bir ilköğretim okulunda 6. 7. Ve 8. Sınıflarda öğrenim gören 122 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada elde edilmek istenen verileri geliştirdikleri anket ve *Bilgisayar Tutum Ölçeği* ile toplamışlar ve araştırmanın sonucunda ise çalışma grubu öğrencilerinin bilgisayar tutumlarının orta düzeyde olduğunu tespit etmişlerdir. Yine araştırmanın sonucunda bu tutum düzeyinin sosyoekonomik düzey, düşük gelir ortalaması, vb. gibi demografik özelliklerden etkilenmiş olabileceğine dikkat çekmişlerdir.

2.2.2 Yurtdışında Yapılmış Çalışmalar

Bensiger (2011) öğretmen adaylarının video oyunlarını bir öğretim aracı olarak kullanılmasına yönelik algılarını incelemek amacıyla yaptığı çalışmasında video oyunlarını öğrenme ortamına entegre etmek üzerine niyet, ilgi ve beklenen engeller gibi unsurları anlamak amacıyla 50 maddeden oluşan bir anket geliştirmiş ve araştırmada ihtiyacı olan verileri toplamış. Araştırmanın sonucunda öğretmenlerin video oyunu oynamamalarına rağmen pozitif deneyimler

yaşadıklarını, video oyunlarının sınıflara dahil edilmesinin öğrencilerin sosyal gelişimlerini ve akademik başarılarını arttıracığına inandıklarını tespit etmiştir.

Emery (2021) video oyun müziklerinin müzik eğitime çeşitli şekillerle dahil edilmesinin potansiyel faydalarını incelemek amacıyla “Incorporating Video Game Music Into Music Education: Potential Benefits and Challenges” isimli çalışmayı gerçekleştirmiştir. Araştırmasında bu kadar özele indirgenen bilimsel çalışma bulunmaması sebebiyle video oyun müziğinin incelemesine, öğrenci motivasyonu ve başarısına etki eden benzer çalışmalara yer verdiğini belirtmiştir. Çalışmasının sonucunda video oyun müziklerinin en az diğer müzikler kadar karmaşık yapılara sahip olduğuna ve eğitimde değerli bir araç haline gelebilecek benzersiz yönlerinin bulunduğu, oyunlarda kullanılan müziklerin duygu ve hisler yönünden arzu edileni üretme açısından önem arz ettiğine, medyadaki pratik kullanımlarının benzersiz ve çekici örneklerinin bulunduğu, öğrencinin ilgi alanlarının eğitime dahil edilmesi ile ilgili çalışmalara değinmiştir. Yine araştırmanın sonucunda video oyun müziklerinin müzik eğitiminde temsil gücünün artması gerektiğine ve ilgili alanda daha fazla çalışma yapılmasının gerektiğine değinmiştir.

Pasinski (2014) müzikle uğraşan bireylerin geliştirdiği bilişsel kazanımların müzik için yapılmış video oyunları ile elde edilip edilemeyeceğini incelemek amacıyla yaptığı çalışmada çalışma grubunu, eğitimli müzisyenler, *Rock Band* isimli video oyununu oynayanlar ve ne müzikle uğraşanlar ne de video oyunu oynayanlar olmak üzere üç gruba bölmüştür. Araştırmada elde etmek istediği verileri müzikal algı ölçeği (PROMS), görsel algı ölçeği (Useful Field of View), 5 faktör kişilik envanteri (Big Five Inventory) ve *Rock Band* isimli oyunu oynamaları ile toplamıştır. Araştırmanın sonucunda *Rock Band* isimli oyunu oynayan katılımcıların yine aynı isimli oyunda, görsel algı ölçeğinde ve şaşırtıcı bir şekilde müzikal algı ölçeğinin melodi, ritim ve tempo gibi unsurlarını test eden kısımlarında diğer gruplardan daha yüksek puanlar aldığını tespit etmiştir.

Annetta (2008) video oyunlarının öğrencileri neden ve nasıl etkilediğine yönelik deneysel çalışmaların gerektiğini söyleyerek çalışmada, bir tarih kitabının bazen vermesi gerektiği içeriği heyecan verici bir şekilde sunmadığına değinmiştir. Aksi yönde oyunların bu heyecanı sağlayabileceğini eklemiş, video

oyunu üreten firmaların bir araya gelerek eğitsel oyunlar yapmalarının kritik bir unsur olduğuna değinmiş ve etkili bir öğrenme için tasarlanan oyunların çeşitliliğinin ilginç olduğuna dikkat çekmiştir.

Granic, Lobel ve Engels (2014) yaptıkları ‘‘The benefits of playing video games.’’ isimli çalışmada Amerika Birleşik Devletleri’nde yaşayan çocukların ve ergenlerin %97’sinin günde en az bir saat olmak üzere oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Bu alanda yapılan çalışmaların büyük çoğunluğunun video oyunlarının olumsuz etkilerine yönelik olduğuna değinmişler ve yalnızca olumsuz etkilerine değil faydalarına yönelik çalışmaların da sıklığının artırılması gerektiğine ve bu sayede daha dengeli bir perspektife sahip olunabileceğini savunmuşlardır.

de Aguilera ve Mendiz (2003) yaptıkları araştırmalarında Dünyadaki milyonlarca gencin günlük yaşamlarına entegre olan video oyunlarının çağdaş kültür ve toplum yaşamının bir parçası olduğuna dikkat çekmişlerdir. Bu alanda yapılan çalışmaların ve eğitimci görüşlerinin çoğunlukla video oyunlarının olumsuz etkilerinin üzerinde yoğunlaştığına, bu sebeple video oyunlarının itibarsızlaştırıldığına değinmişlerdir. Video oyunlarının olumlu etkilerine yönelik yapılan çalışmaların sıklığının arttığına değinerek öğretme ve öğrenme aracı olarak video oyunlarının eğitim potansiyellerini incelemişlerdir.

Newzoo (2020) yayınladığı bir raporda 2020 yılında 2,69 milyar insanın video oyunu oynadığını ve 2022 yılının sonuna kadar bu sayının 3,2 milyar insanı bulacağını ve takip eden yıllarda bu sayının artmaya devam edeceğini ön gördüklerini belirtmişlerdir. Video oyun sektörünün 2020 yılında büyüme hızının istikrarlı bir artışla %5,6 olduğuna ve 2022 yılında ticaret hacminin \$196,8 milyar olduğunu belirtmişlerdir.

Newcomb (2012) video oyun müziğinin ayrı bir müzik türü olarak gelişimini incelemeyi amaçladığı çalışmasını 1985-1995 yılları ile sınırlandırmıştır. Çalışmasında amacı ile ilgili olarak oyun endüstrisinde yaşanan önemli olayları, bestecileri, şirketleri belgelemiş ve video oyun müziklerinin ayrı bir tür olarak gelişimini, sınırlı teknolojik orkestrasyonlarını, ilham verici kompozisyon uygulamalarını incelemiştir. 1983 yılında neredeyse yok oluştan dönen video oyun müziklerinin günümüzde eğitim, kompozisyon, konser ve video oyunlarının

içerisinde olmaları gibi çeşitli varoluşlarda bulunduklarına değinmiş ve büyüyen kitlesi ile teknolojik anlamda ve kompozisyon anlamında ilerlemeye devam ettiğini ve video oyunlarının farklı yaş gruplarına ait kitlelerinin bulunmasında, çeşitli video oyun kültürünün oluşmasında video oyun müziklerinin başarısının ve kültürel öneminin bulunduğunu belirtmiştir.

Collins (2016), oyun müziklerinin ve seslerinin zaman içerisinde nasıl değiştiğini ve geliştiğini aktardığı belgeselde oyun sesleri üzerine çalışan besteciler, ses tasarımcıları, seslendirme sanatçıları, ses yönetmenleri, plak şirketleri, şefler, orkestratörler, çip müzisyenleri, vb. meslek gruplarındaki insanlarla bir araya gelmiş ve röportajlar gerçekleştirmiş ve bu röportajları bir belgesel haline getirmiştir.

Collins (2005) makalesinde oyun seslerinin tarihsel gelişimini incelemek amacıyla yaptığı çalışmasını 8-bit seslerin önem arz ettiği dönem, MIDI, FM ve Waveform sentezinin önem arz ettiği dönem ve CD'nin dahil olmasıyla bestecilerin daha özgür olduğu, daha az sınırlamanın olduğu dönem olmak üzere üç ayrı gelişim döneminde incelemiştir.

İlgili literatür incelendiğinde; ülkemizde yapılmış olan çalışmaların dinleme ve okuma, bağımlılık, yaratıcılık, problem çözme becerisi, güdü, öğrenci başarısı, öğrenme etkisi ve kalıcılığı, öğrencilerin sahip olduğu bilgisayar kullanma durumları ve tutumları gibi öğrenci üzerindeki etkisini inceleyen alanlara yoğunlaştığı görülmektedir. Bu çalışmaların ise genellikle dil öğretimine ve fen dersine yönelik olması, müzik eğitiminde yapılmış bir çalışmaya rastlanmaması dikkat çekmektedir. Yurtdışında yapılan çalışmaların ise dijital oyun müziklerinin bir öğretim aracı olarak kullanılmasına, potansiyel faydalarına, kişide sağladığı bilişsel kazanımlara değindiği görülmektedir. Bir diğer yandan geçmişte yapılan çalışmaların dijital oyunların ve müziklerinin olumsuz yönlerine odaklanmaları nedeniyle dijital oyun müziklerinin itibarsızlaştırıldığına ve günümüzde büyük bir sektör haline gelen dijital oyun müziklerinin popüler kültürün bir parçası haline geldiğine de dikkat çekilmiştir.

3. YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde, araştırmanın deseni, çalışma grubu, veri toplama aracı, verilerin toplanması ve verilerin analizi başlıklarına yer verilmiştir.

3.1 Araştırma Deseni

Bu çalışmada, müzik öğretmenlerinin müzik eğitiminin dijital oyun müzikleri ile desteklenmesi ve görüşlerinin ortaya konması amacıyla nicel araştırma yöntemlerinden tarama deseni (survey) kullanılmıştır. Tarama araştırmaları, sosyal bilimlerde veri toplamak için yaygın olarak kullanılan bir yöntemdir ve evren genelindeki eğilim, tutum veya görüşlerin nicel olarak betimlenmesini sağlamaktadır (Creswell, 2017).

3.2 Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu Bolu ilinde görev yapan müzik öğretmenleri oluşturmaktadır. Karasar'a göre (2022) örneklem üzerinde çalışmanın maliyet güçlükleri, kontrol güçlükleri ve etik zorunluluklar olmak üzere üç temel gerekçesi bulunmaktadır. Bu çalışmada bu gerekçeler göz önünde bulundurularak amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır ve çalışma grubu, Bolu ilinde görev yapan müzik öğretmenleri olarak belirlenmiştir.

Tablo 3.3.1 Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin görev yaptıkları okullar ve okulların yer aldığı ilçelere göre dağılımları

<i>İlçe</i>	<i>Okul Adı</i>	<i>Katılımcı Öğretmen Sayısı</i>
Merkez	Bolu Güzel Sanatlar Lisesi	13
	Bolu Bilim ve Sanat Merkezi	1
	Bolu Atatürk Anadolu Lisesi	3
	Bolu Anadolu Lisesi	2
	Bolu 15 Temmuz Şehitler İmam	1
	Hatip Ortaokulu	
	Behiye Baysal Ortaokulu	1
	Atatürk Ortaokulu	1
	Aliçören Ortaokulu	1
	60.Yıl Ortaokulu	1
	50.Yıl İzzet Baysal Ortaokulu	3
	100.Yıl Ortaokulu	1
	Şehit Ozan Özen Ortaokulu	2
	Sarıcalar Özel Eğitim Uygulama	1
	Okulu III. Kademe	
	Sakarya Ortaokulu	1
	Orhan Gazi Ortaokulu	1
	Mustafa Çizmeci Anadolu Lisesi	2

	Mimar İzzet Baysal Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	1
	Milli Egemenlik Ortaokulu	
	Mevlana Ortaokulu	1
	Köroğlu Ortaokulu	1
	Karaköy TOKİ Ortaokulu	1
	Kanuni Anadolu Lisesi	1
	İzzet Baysal Ortaokulu	1
	İzzet Baysal Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	1
	İzzet Baysal Anadolu Lisesi	
	Hacı Bayram Veli İmam Hatip Ortaokulu	2
	Gölyüzü İzzet Baysal Anadolu Lisesi	1
	Gazipaşa Ortaokulu	
	Emine Mehmet Baysal Özel Eğitim Uygulama Okulu II. Kademe	1
Merkez	Emine Mehmet Baysal Anadolu Lisesi	2
	Doğancı Ayşe-Yılmaz Becikoğlu Ortaokulu	1
	Dağkent Kiroğlu Eğitim ve Sağlık Ortaokulu	1
	Canip Baysal Ortaokulu	
	Canip Baysal Anadolu Lisesi	1
	Bolu Sosyal Bilimler Lisesi	1
	Bolu Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	1
	Bolu İzzet Baysal Halk Eğitimi Merkezi	3
	Mudurnu Ortaokulu	1
Mudurnu	Yazılar Ortaokulu	1
	Taşkesti Çok Programlı Anadolu Lisesi	1
Göynük	Göynük Ortaokulu	1
Mengen	Gökcesu Ortaokulu	1
Seben	Seben Halk Eğitimi Merkezi	1
Dörtdivan	Yunus Emre İmam Hatip Ortaokulu	1
Gerede	Gerede Fen Lisesi	1
	Esentepe Ortaokulu	1
	Gerede Habibullah Üstün Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi	1
Yeniçağa	Yaşar Çelik Çok Programlı Anadolu Lisesi	1
İl Geneli	48 Okul	71 Öğretmen

Tablo 3.1 incelendiğinde, araştırmayla ilgili okullardan 49'una ulaşıldığı ve araştırmanın çalışma grubunu oluşturan 72 öğretmenden dönüt alındığı görülmektedir. Dönüt alınan verilerin birinde tutarsızlık görüldüğü için değerlendirme dışı bırakılmıştır. En fazla katılımın ise Bolu Güzel Sanatlar Lisesinde (f.13) görev yapan öğretmenler tarafından sağlandığı görülmektedir. Araştırma kapsamındaki diğer kurumlar incelendiğinde ise 3 farklı okuldan 3

öğretmenin, 5 farklı okuldan 2 öğretmenin ve geri kalan 39 farklı okuldan 1 öğretmenin katılım sağladığı görülmektedir.

Tablo 3.3.2 Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin cinsiyete göre dağılımları

<i>Cinsiyet</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Kadın	45	63.4
Erkek	25	35.2
Belirtmek İstemiyorum	1	1.4
Toplam	71	100.0

Tablo 3.2 incelendiğinde araştırmaya katılan öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun kadın öğretmenlerden oluştuğu (*f*. 45) görülmüştür. Yine araştırmanın çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin 25'inin erkek olduğu ve 1 öğretmenin cinsiyetini belirtmek istemediği görülmüştür.

Tablo 3.3.3 Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin yaşlarına göre dağılımları

<i>Yaş Aralıkları</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
25-31	6	8.45
32-45	54	76.05
46 ve Üstü	11	15.5
Toplam	71	100.0

Tablo 3.3 incelendiğinde çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin yaklaşık %8'inin 25-31, %76'sının 32-45 ve %15'inin 46 ve üstü yaş aralığında oldukları görülmüştür.

Tablo 3.3.4 Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin eğitim durumları ve mezun oldukları programlara göre dağılımları

<i>Soru</i>		<i>f</i>	<i>%</i>
Öğrenim durumunuz nedir?	Lisans	53	74.65
	Yüksek Lisans	16	22.55
	Doktora	2	2.8
	Sanatta Yeterlik	0	0
Toplam		71	100.0
Mezun olduğunuz okul türü nedir?	Eğitim Fakültesi	61	85.9
	Konservatuvar	6	8.5
	Güzel Sanatlar Fakültesi	4	5.6
Toplam		71	100.0

Tablo 3.4 incelendiğinde çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun lisans (*f.* 53) mezunu olduğu görülmektedir. Yine katılım sağlayan öğretmenlerin, 16'sının yüksek lisans, 2'sinin doktora mezunu olduğu, araştırmanın çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin içerisinde ise sanatta yeterlik mezunu olan bir öğretmenin olmadığı görülmektedir. Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin mezun oldukları programlar incelendiğinde ise büyük bir çoğunluğunun eğitim fakültesinden (*f.* 61) mezun olduğu, geriye kalan katılımcılarına 6'sının konservatuvardan, 4'ünün güzel sanatlar fakültesinden mezun olduğu görülmektedir.

Tablo 3.3.5 Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin müzik eğitimi verdikleri süre ve müzik öğretmeni olarak hizmet verdikleri süreye göre dağılımları

<i>Soru</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Müzik eğitimi 1-5 Yıl	0	0.0
verdiğiniz süre ne 6-15 Yıl	31	43.7
kadar? 16 Yıl ve Üzeri	40	56.3
Toplam	71	100.0
Müzik öğretmeni 1-5 Yıl	0	0.0
olarak hizmet 6-15 Yıl	36	50.7
verdiğiniz süre ne 16 Yıl ve Üzeri	35	49.3
kadar?		
Toplam	71	100.0

Tablo 3.3.5 incelendiğinde, çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin yarısından fazlasının 16 yıl ve üzerinde müzik eğitimi verdikleri görülmektedir. Müzik öğretmeni olarak hizmet etme süreleri incelendiğinde ise yoğunlukta olan grubun 6 ile 15 yıl arasında müzik öğretmenliği yaptığı görülmektedir.

3.3 Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak çok sayıda kişiye ulaşılabilmesi, geniş örneklemelerden ve çalışma gruplarından veri toplanmasına olanak sağlaması, düşük maliyete sahip olması, katılımcının kendi uygun zamanında ve kendi hızında uygulayabilmesi, yüksek yanıt oranlarına ve yanıt başına düşük maliyete sahip olması gibi etkileri göz önünde bulundurularak anket aracı tercih edilmiştir. Büyüköztürk vd. (2018), ankette elde edilmek istenen verinin tutarlı bir şekilde alınması için cevaplama süresinin fazla uzun olmamasına buna bağlı olarak soru sayısının fazla olmamasına ve soru yoğunluğunun yalın olması gerektiğine değinmişlerdir.

Araştırmacı tarafından geliştirilen “Dijital Oyun Müzikleriyle Desteklenmiş Müzik Eğitime Yönelik Öğretmen Görüşleri Anketi” nicel veri toplama aracı olarak kullanılmıştır (EK-1). Çalışma grubuna anket yoluyla da uygulanmıştır. Araştırmada kullanılan “Dijital Oyun Müzikleriyle Desteklenmiş Müzik Eğitime Yönelik Öğretmen Görüşleri Anketi” araştırmanın amacına uygun bir şekilde Bolu ilinde görev yapan 72 müzik öğretmenine uygulanmıştır.

Araştırmanın alt problemlerini yanıtlayacak bir şekilde hazırlanan “Dijital Oyun Müzikleriyle Desteklenmiş Müzik Eğitime Yönelik Öğretmen Görüşleri Anketi”, 7 demografik soru, 22 likert tipli ve 1 çoktan seçmeli soru olmak üzere toplam 30 sorudan oluşmaktadır. Soru dağılımları aşağıdaki tabloda ayrıntılı bir şekilde belirtilmektedir.

Tablo 3.3.6 Ankete İlişkin Soru Dağılımları

<i>Soru Tipleri</i>	<i>Soru Maddesi</i>	<i>Soru Sayısı</i>
Demografik Sorular	1-2-3-4-5-6-7	7
Likert Tipli Sorular	8-9-10-11-12-13-14-15-16- 17-18-19-20-21-22-23-24-25- 26-27-28-29	22
Çoktan Seçmeli Sorular	30	1

Araştırmanın alt problemlerine yönelik hazırlanan anket sorularının kapsam geçerliliğini ölçmek amacıyla müzik eğitimi alanından 3, ölçme ve değerlendirme alanından 1, Türk Dili ve Edebiyatı alanından 1 uzmanın görüşü alınmıştır. Güvenirliği ölçmek amacıyla 5 müzik öğretmenine pilot uygulama yapılmış, uzman görüşleri doğrultusunda sorular tekrar değerlendirilerek soru sayısı 45’ten 30’a indirilmiş, sorulardaki ifadeler düzenlenerek ankete son şekli verilmiştir.

3.4 Verilerin Toplanması

Dijital Oyun Müzikleriyle Desteklenmiş Müzik Eğitime Yönelik Öğretmen Görüşleri Anketi Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulu tarafından 02.03.2023 tarihinde 2023/02 toplantısında değerlendirilmiş ve etik olarak uygun bulunmuştur (EK-2). Aynı zamanda *Dijital Oyun Müzikleriyle Desteklenmiş Müzik Eğitime Yönelik Öğretmen Görüşleri Anketi* Bolu’da aktif olarak görev yapan müzik öğretmenlerine uygulanması için Bolu İl Milli Eğitim Müdürlüğünden 09.05.2023 tarihinde araştırma uygulama izni makam onayı ile uygun görülerek izinler alınmıştır (EK-3). Yasal izinlerin alınması sonucunda anket, “Google Forms” üzerinden oluşturulmuştur. Takip eden süreçte öğretmenlere mail ve WhatsApp aracılığıyla link gönderilerek ulaşılmıştır. Ulaşılamayan öğretmenlere tekrardan aynı yöntemle ulaşılmaya çalışılmıştır.

3.5 Verilerin Analizi

Bu arařtırmada mzik ğretmenlerine uygulanılan anket soruları ‘‘Likert’’ ve ‘‘Çoktan Seçmeli’’ olmak üzere gruplar halinde tablolařtırılmıřtır. Elde edilen veriler ise yüzde ve frekans deęerleri kullanılarak yorumlanmıřtır. rnek olarak, ‘‘Mzik ğretmenlerinin dijital oyun mzikleri hakkındaki ‘‘farkındalıkları’’ ne řekildedir?’’ alt problemine ait yanıtlar tablo 4.1.1’de grldę zere ‘‘Likert’’ tipli, ğretmenlerin grřnn alınması iin hazırlanan sorular ise tablo 4.5.1’de grldę zere ‘‘Çoktan Seçmeli’’ olarak ayrılmıř ve yüzde frekans deęerleri alınarak yorumlanmıřtır.



4. BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın alt problemlerine ilişkin bulgular tablolastırılıp yorumlanmıştır. Yanıtların yorumlanma aşamasında, daha açık şekilde görülmesi amacıyla yoğunluk olan yanıtlar **koyu renk (bold)** şeklinde belirtilmiştir.

4.1 Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Bulgular ve Yorum

“Müzik öğretmenlerinin dijital oyun müzikleri hakkındaki ‘farkındalıkları’ ne düzeydedir? ”

Tablo 4.1 Çalışma grubundaki müzik öğretmenlerinin “*Dijital oyun müzikleri hakkındaki bilgi düzeylerine ve farkındalıklarına*” ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları

<i>Sorular</i>	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Dijital oyun müzikleri hakkındaki bilgimin yeterli seviyede olduğunu düşünüyorum.	11	15.7	20	28.6	18	25.7	19	27.1	2	2.9
Dijital oyun müziklerinin başlangıçtan günümüze kadar olan gelişimini (ilk ve son örneklerini) biliyorum.	21	30.4	21	30.4	14	20.3	11	15.9	2	3.0

Tablo 4.1 incelendiğinde, öğretmenlere sorulan dijital oyun müzikleri hakkındaki bilgilerine ilişkin soruda, yüzdelik dilimde %28,6 ile en yüksek paya sahip olan grubun “Katılmıyorum” cevabını verdiği görülmüştür. Genel çerçevede bakıldığında ise %15,7’sinin “Hiç Katılmıyorum”, %25,7’sinin “Kararsızım”, %27,1’inin “Katılıyorum” ve %2,9’unun “Kesinlikle Katılıyorum” cevabını verdiği görülmüştür.

Dijital oyun müziklerinin başlangıcından günümüze kadar olan gelişimiyle ilgili soruda öğretmenlerin içinde en yüksek paya sahip olan grupların %30,4’lük bir değerle “Katılmıyorum” ve “Hiç Katılmıyorum” cevaplarını verdikleri

görülmektedir. Yine aynı soruda öğretmenlerin %20,3'ünün "Kararsızım", %15,9'unun "Katılıyorum" ve %3,0'ının "Kesinlikle Katılıyorum" cevabını verdiği görülmektedir.

Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin ise %44,3'ünün dijital oyun müziklerine ilişkin bilgilerini yeterli bulmadıkları, %30,0'ının yeterli buldukları ve 4'te 1'inin bu konuda kararsız olmaları dikkat çekmektedir.

Bu sonuçlar karşılaştırmalı olarak göz önünde bulundurulduğunda, bilgi düzeyine negatif yönde cevap veren %44,3'lük dilimden ve tarihsel gelişimine hakimiyet sorusunu negatif yönde cevaplayan %60,8'lik dilimden yola çıkılarak bu iki soruyu yanıtlayan öğretmenlerin %16,5'lik diliminin dijital oyun müziklerinin ilk veya son örneklerine ya da görece çok küçük bir kısmına hakim oldukları sonucuna ulaşılabilir. Bu iki sorudan çıkan sonuçlar ise birbirini destekler niteliktedir.

Tablo 4.2 Çalışma grubundaki müzik öğretmenlerinin "Dijital oyun müziklerinin yakın çevrelerinde dinlenmesi ve bireysel yaşantılarında dinlemesine" ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları

<i>Sorular</i>	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Yakın çevremde (eş, çocuk, kardeş, vb.) dijital oyun müziklerini dinleyen kişilerle karşılaştırm.	7	10.0	9	12.9	8	11.4	39	55.7	7	10.0
Bireysel yaşantımda dijital oyun müziklerini dinlerim.	21	30.0	24	34.3	6	8.6	15	21.4	4	5.7

Tablo 4.2 incelendiğinde, öğretmenlere sorulan dijital oyun müzikleri ve yakın çevreleriyle ilişkili soruda, %55,7 ile en yüksek paya sahip olan grubun "Katılıyorum" cevabını verdiği görülmüştür. Diğer veriler incelendiğinde ise %10,0'ının "Hiç Katılmıyorum", %12,9'unun "Katılmıyorum", %11,4'ünün "Kararsızım" ve %10,0'ının "Kesinlikle Katılıyorum" cevabını verdiği görülmüştür.

Öğretmenlerin bireysel yaşamlarında dijital oyun müziklerini dinlemelerine yönelik olan soruda ise çoğunluğun %34,3'lük bir değerle "Katılmıyorum" cevabı verdiği görülmektedir. Yine aynı soruda öğretmenlerin %30,0'ının "Hiç Katılmıyorum", %8,6'sının "Kararsızım", %21,4'ünün "Katılıyorum" ve %5,7'sinin "Kesinlikle Katılıyorum" cevabını verdiği görülmektedir.

Bu sonuçlar göz önünde bulundurulduğunda öğretmenlerin %65,7'sinin yakın çevresinde dijital oyun müziklerini dinleyen bireylerin var olduğu ancak %64,3'ünün dinlemeyi tercih etmediği dikkat çekmektedir. Bu verilerden yola çıkılarak çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin, çevrelerinde dinlenen müzik türünün farkında oldukları fakat bu müzik türüne yönelmeyi tercih etmedikleri söylenilebilir.

Tablo 4.3 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin "Dijital oyun müziklerini bireysel çalışmalarında kullanmalarına ve etkilerine" ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları

Sorular	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Dijital oyun müziklerini bireysel çalışmalarında kullanırım. (Bu soruya cevabınız Katılmıyorum veya Hiç Katılmıyorum ise 7. soruya geçiniz.)	26	42.6	22	36.1	4	6.6	8	13.1	1	1.6
Bireysel çalışmalarında dijital oyun müziklerini kullandığımda olumlu etkilerinin olduğunu gördüm.	0	0.0	1	7.7	3	23.1	8	61.5	1	7.7

Tablo 4.3 incelendiğinde; öğretmenlere sorulan, dijital oyun müziklerini bireysel çalışmalarında kullanmalarıyla ilgili olan soruda, yüzdelik dilimde %42,6 ile en yüksek paya sahip olan grubun "Hiç Katılmıyorum" cevabını verdiği görülmektedir. Diğer veriler ise incelendiğinde, %36,1'inin "Katılmıyorum", %6,6'sının "Kararsızım", %13,1'inin "Katılıyorum" ve %1,6'sının "Kesinlikle Katılıyorum" cevabını verdiği görülmüştür.

Bir önceki soruya pozitif yönde cevap veren öğretmenlerin ise oyun müziklerinin olumlu etkileriyle ilgili olan soruda %0,0'ının "Hiç Katılmıyorum", %7,7'sinin "Katılmıyorum", %23,1'inin "Kararsızım", %61,5'inin "Katılıyorum" ve %7,7'sinin "Kesinlikle Katılıyorum" cevabını verdiği görülmektedir. Elde edilen bulgulardan yola çıkılarak öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun (%78,7) dijital oyun müziklerini bireysel çalışmalarında kullanmayı tercih etmediği ancak tercih eden öğretmenlerin ise büyük bir çoğunluğunun (%69,2) dijital oyun müziklerini bireysel çalışmalarında kullanırken pozitif yönde etkiler yaşadığı sonucuna ulaşılabilir.

Tablo 4.4 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin 'Öğrencilerin dijital oyun müziklerine karşı ilgileri, dijital oyun müzikleriyle ilgili gelen soru sıklığı ve bu sorulara dönüt verme'' konularına ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları

Sorular	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorm		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Öğrencilerin dijital oyun müziklerine ilgi duyduğunu düşünüyorum.	0	0.0	5	7.3	27	39.1	29	42.0	8	11.6
Öğrencilerden dijital oyun müzikleriyle ilgili sık sık soru geliyor. (Bu soruya cevabınız Katılmıyorum veya Hiç Katılmıyorum ise 10. soruya geçiniz.)	24	39.3	22	36.1	2	3.3	10	16.4	3	4.9
Öğrencilerden dijital oyun müzikleriyle ilgili gelen sorulara yeterli ölçüde dönüt verebiliyorum.	1	6.7	1	6.7	6	40.0	7	46.6	0	0.0

Tablo 4.4 incelendiğinde öğretmenlere yöneltilen, öğrencilerin dijital oyun müziklerine dair ilgilerinin sorulduğu soruda öğretmenlerin %0,0'ının "Hiç Katılmıyorum", %7,3'ünün "Katılmıyorum", %39,1'inin "Kararsızım", %42,0'ının "Katılıyorum" ve %11,6'sının "Kesinlikle Katılıyorum" cevabını verdiği görülmektedir.

Öğretmenlere, dijital oyun müzikleriyle ilgili öğrencilerinden gelen soru sıklığını inceleyen maddede ise öğretmenlerin, %39,3'ünün "Hiç Katılmıyorum", %36,1'inin "Katılmıyorum", %3,3'ünün "Kararsızım", %16,4'ünün "Katılıyorum" ve %4,9'unun "Kesinlikle Katılıyorum" cevabını verdiği görülmektedir.

Bir önceki maddeye pozitif yönde cevap veren öğretmenlerin ise %6,7'sinin "Hiç Katılmıyorum", yine %6,7'sinin "Katılmıyorum", %40,0'ının "Kararsızım", %46,6'sının "Katılıyorum" ve %0,0'ının "Kesinlikle Katılıyorum" cevabını verdiği görülmektedir. Bu veriler ışığında öğretmenlerin %13,4'ünün, öğrencilerinden gelen sorulara yeterli ölçüde dönüt veremediklerini ve %46,6'sının yeterli ölçüde dönüt verebildiklerini düşündükleri görülmektedir.

Elde edilen bulgular doğrultusunda öğretmenlerin, %53,6'sının, öğrencilerin dijital oyun müziklerine dair ilgi duyduklarını düşündüğü ancak %75,4'ünün dijital oyun müzikleriyle ilgili soru gelmediğini belirtmesi dikkat çekmektedir. Öğretmenlere gelen soruların sıklığına ve öğrencilerin dijital oyun müziklerinin ders içerisinde kullanılmasına yönelik farkındalık düzeylerine bağlı olarak sorularının görece az olabileceği ihtimali göz önünde bulundurulabilir.

Tablo 4.5 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin "Dijital oyun müzikleriyle ilgili gelen talep sıklığı ve bu taleplere dönüt verme" konularına ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları

	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
<i>Sorular</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Öğrencilerden dijital oyun müzikleriyle ilgili sık sık talep geliyor. (Bu soruya cevabınız Katılmıyorum veya Hiç Katılmıyorum ise 12. soruya geçiniz.)	26	44.0	20	33.9	4	6.8	7	11.9	2	3.4
Öğrencilerden dijital oyun müzikleriyle ilgili gelen taleplere yeterli ölçüde dönüt verebiliyorum.	1	8.3	0	0.0	2	16.7	9	75	0	0.0

Tablo 4.5 incelendiğinde, öğretmenlere sorulan, dijital oyun müzikleriyle ilgili öğrencilerinden gelen talep sıklığını inceleyen soruda, %44,0 ile en yüksek paya sahip olan grubun “Hiç Katılmıyorum” cevabını verdiği görülmektedir. Diğer veriler incelendiğinde ise %33,9’unun “Katılmıyorum”, %6,8’inin “Kararsızım”, %11,9’unun “Katılıyorum” ve %3,4’ünün “Kesinlikle Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir.

Bir önceki maddeye pozitif yönde cevap veren öğretmenlerin ise %8,3’ünün “Hiç Katılmıyorum”, yine %0,0’ının “Katılmıyorum”, %16,7’sinin “Kararsızım”, %75’inin “Katılıyorum” ve %0,0’ının “Kesinlikle Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir.

Bu sonuçlara bakılarak öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun (%77,9), öğrencilerinden dijital oyun müzikleriyle ilgili talep gelmediğini belirttiği görülmektedir. Yine elde edilen bulgular doğrultusunda öğretmenlerin %8,3’ünün, öğrencilerinden gelen taleplere yeterli ölçüde dönüt veremediklerini ve %75’inin yeterli ölçüde dönüt verebildiklerini düşündükleri görülmektedir. Tablo 4.1.4’te de değinildiği üzere öğretmenlere gelen taleplerin sıklığına ve öğrencilerin dijital oyun müziklerinin ders içerisinde kullanılmasına yönelik farkındalık düzeylerine bağlı olarak, taleplerinin görece az olabileceği ihtimali göz önünde bulundurulabilir.

4.2 İkinci Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorum

“Müzik öğretmenlerinin dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi içerisindeki olası ‘işlevi’ hakkındaki görüşleri ne şekildedir?”

Tablo 4.6 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin “*Dijital oyun müziklerinin bir öğretim materyali olarak kullanılmasına*” ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları

<i>Sorular</i>	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Dijital oyun müziklerinin bir öğretim materyali olarak kullanılmasının öğrencide derse katılım isteği uyandıracağını düşünüyorum.	3	4.3	5	7.1	22	31.4	34	48.6	6	8.6

Tablo 4.6 incelendiğinde, öğretmenlere sorulan, dijital oyun müziklerinin öğrencide derse katılım isteği uyandırmasıyla ilgili olan soruda %48,6 ile en yüksek paya sahip olan grubun “Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir. Elde edilen diğer bulgulara bakıldığında öğretmenlerin %4,3’ünün “Hiç Katılmıyorum”, %7,1’inin “Katılmıyorum”, %31,4’ünün “Kararsızım”, %8,6’sının “Kesinlikle Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir. Bu sonuçlar göz önünde bulundurularak öğretmenlerin yarısından fazlasının (%57,2), dijital oyun müziklerinin derse katılım isteği uyandırabileceğini düşündükleri görülmüştür.

Tablo 4.7 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin ‘‘Dijital oyun müziklerinin öğrencilerin öğrenme isteklerine katkısına’’ yönelik yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları

<i>Sorular</i>	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Müzik eğitiminde dijital oyun müziklerinin kullanılmasının öğrencilerin öğrenme isteğine katkı sağlayacağını düşünüyorum.	2	2.9	8	11.4	19	27.1	32	45.7	9	12.9

Tablo 4.7 incelendiğinde, öğretmenlere sorulan, dijital oyun müziklerinin öğrencilerin öğrenme isteklerine katkısıyla ilgili olan soruda %45,7 ile en yüksek paya sahip olan grubun ‘‘Katılıyorum’’ cevabını verdiği görülmektedir. Elde edilen diğer bulgulara bakıldığında öğretmenlerin %2,9’unun ‘‘Hiç Katılmıyorum’’, %11,4’ünün ‘‘Katılmıyorum’’, %27,1’inin ‘‘Kararsızım’’, %12,9’unun ‘‘Kesinlikle Katılıyorum’’ cevabını verdiği görülmektedir. Bu sonuçlar ışığında öğretmenlerin yarısından fazlasının (%58,6), dijital oyun müziklerinin öğrencilerin öğrenme isteğine katkı sağlayabileceğini düşündükleri görülmüştür. Tablo 4.6 ile karşılaştırmalı olarak incelendiğinde ise bulguların birbirini destekler nitelikte olduğu görülmektedir.

Tablo 4.8 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin ‘‘Dijital oyun müziklerinin öğrencilerin öğrenim süreçlerine katkısına’’ yönelik yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları

Sorular	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Müzik eğitiminde dijital oyun müziklerinin kullanılması öğrencilerin öğrenim süreçlerini olacağını düşünüyorum.	2	2.9	9	12.9	19	27.1	32	45.7	8	11.4

Tablo 4.8 incelendiğinde, öğretmenlere sorulan, dijital oyun müziklerinin öğrencilerin öğrenme süreçlerine katkısıyla ilgili olan soruda %45,7 ile en yüksek paya sahip olan grubun ‘‘Katılıyorum’’ cevabını verdiği görülmektedir. Elde edilen diğer bulgulara bakıldığında öğretmenlerin %2,9’unun ‘‘Hiç Katılmıyorum’’, %12,9’unun ‘‘Katılmıyorum’’, %27,1’inin ‘‘Kararsızım’’, %11,4’ünün ‘‘Kesinlikle Katılıyorum’’ cevabını verdiği görülmektedir. Bu sonuçlar doğrultusunda öğretmenlerin yarısından fazlasının (%57,1), dijital oyun müziklerinin öğrencilerin öğrenim süreçlerine katkı sağlayabileceğini düşündükleri görülmüştür. Tablo 4.6 ve Tablo 4.7 ile karşılaştırmalı olarak incelendiğinde ise bulguların birbirini destekler nitelikte olduğu görülmektedir.

Tablo 4.9 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin ‘‘Dijital oyun müziklerinin öğrencilerin öğrenme düzeylerine katkısına’’ yönelik yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları

Sorular	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Müzik dersinde dijital oyun müziklerinin kullanılmasının öğrencilerin öğrenme düzeylerine katkı sağlayacağını düşünüyorum.	2	2.9	8	11.4	22	31.4	31	44.3	7	10.0

Tablo 4.9 incelendiğinde, öğretmenlere sorulan, dijital oyun müziklerinin öğrencilerin öğrenme düzeylerine katkısıyla ilgili olan soruda %44,3 ile en yüksek paya sahip olan grubun ‘‘Katılıyorum’’ cevabını verdiği görülmektedir. Elde edilen diğer bulgulara bakıldığında öğretmenlerin %2,9’unun ‘‘Hiç Katılmıyorum’’, %11,4’ünün ‘‘Katılmıyorum’’, %31,4’ünün ‘‘Kararsızım’’, %10,0’ının ‘‘Kesinlikle Katılıyorum’’ cevabını verdiği görülmektedir. Bu sonuçlara bakılarak öğretmenlerin yarısından fazlasının (%54,3), dijital oyun müziklerinin öğrencilerin öğrenme düzeylerine katkı sağlayabileceğini düşündükleri görülmüştür. Tablo 4.6, Tablo 4.7 ve Tablo 4.8 ile karşılaştırmalı olarak incelendiğinde ise bulguların birbirini destekler nitelikte olduğu görülmektedir.

Tablo 4.10 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin ‘‘Dijital oyun müziklerinin müzik eğitimindeki kazanımlar göz önünde bulundurulduğunda kullanılabilirliğine’’ yönelik yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları

Sorular	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Müzik eğitimindeki kazanımlar göz önünde bulundurulduğunda dijital oyun müziklerinin kullanılabilirliğini düşünüyorum.	3	4.3	7	10.0	20	28.6	33	47.1	7	10.0

Tablo 4.10 incelendiğinde, öğretmenlere sorulan, müzik eğitimindeki kazanımlar göz önünde bulundurulduğunda dijital oyun müziklerinin kullanılabilirliğiyle ilgili olan soruda %47,1 ile en yüksek paya sahip olan grubun ‘‘Katılıyorum’’ cevabını verdiği görülmektedir. Elde edilen diğer bulgulara bakıldığında öğretmenlerin %4,3’ünün ‘‘Hiç Katılmıyorum’’, %10,0’ının ‘‘Katılmıyorum’’, %28,6’sının ‘‘Kararsızım’’, %10,0’ının ‘‘Kesinlikle Katılıyorum’’ cevabını verdiği görülmektedir. Bu bulgular doğrultusunda öğretmenlerin yarısından fazlasının (%57,1), dijital oyun müziklerinin, müzik eğitimindeki kazanımlara uygun olduğunu düşündükleri görülmüştür. Tablo 4.6, Tablo 4.7, Tablo 4.8 ve Tablo 4.9 ile karşılaştırmalı olarak incelendiğinde ise elde edilen bulguların birbirini destekler nitelikte olduğu görülmektedir.

4.3 Üçüncü Alt Probleme Ait Bulgular ve Yorum

“Müzik öğretmenlerinin dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi içerisindeki olası ‘önemi’ hakkındaki görüşleri ne şekildedir?”

Tablo 4.11 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin “*Dijital oyun müziklerinin kullanılmasının müzik eğitimi alanına katkısı, müzik eğitimi alanında bir farkındalık oluşturmaya, müzik eğitiminde kullanılmasının öğrencinin dikkatini çekmesi*” konularına ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları

Sorular	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Müzik eğitiminde dijital oyun müziklerinin kullanılmasının müzik eğitimi alanına katkı sağlayacağını düşünüyorum.	2	2.9	5	7.3	17	24.6	39	56.5	6	8.7
Dijital oyun müziklerinin kullanılmasının müzik eğitimi alanında bir farkındalık oluşturabileceğini düşünüyorum.	3	4.3	5	7.1	14	20.0	41	58.6	7	10.0
Dijital oyun müziklerinin eğitiminde kullanılmasının öğrencinin dikkatini çekeceğini düşünüyorum.	1	1.4	3	4.3	14	20.0	39	55.7	13	18.6

Tablo 4.11’in ilk sorusu incelendiğinde, öğretmenlere sorulan, dijital oyun müziklerinin kullanılmasının müzik eğitimi alanına katkısıyla ilgili olan soruda %56,5 ile en yüksek paya sahip olan grubun “Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir. Elde edilen diğer bulgulara bakıldığında öğretmenlerin %2,9’unun “Hiç Katılmıyorum”, %7,3’ünün “Katılmıyorum”, %24,6’sının “Kararsızım”, %8,7’sinin “Kesinlikle Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir.

Tablo 4.11’in ikinci sorusu incelendiğinde, öğretmenlere sorulan, dijital oyun müziklerinin kullanılmasının müzik eğitimi alanına bir farkındalık kazandırmasıyla ilgili olan soruda %58,6 ile en yüksek paya sahip olan grubun

“Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir. Elde edilen diğer bulgulara bakıldığında öğretmenlerin %4,3’ünün “Hiç Katılmıyorum”, %7,1’inin “Katılmıyorum”, %20,0’ının “Kararsızım”, %10,0’ının “Kesinlikle Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir.

Tablo 4.11’in üçüncü sorusu incelendiğinde, öğretmenlere sorulan, dijital oyun müziklerinin kullanılmasının öğrencinin dikkatini çekmesiyle ilgili olan soruda %55,7 ile en yüksek paya sahip olan grubun “Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir. Elde edilen diğer bulgulara bakıldığında öğretmenlerin %1,4’ünün “Hiç Katılmıyorum”, %4,3’ünün “Katılmıyorum”, %20,0’ının “Kararsızım”, %18,6’sının “Kesinlikle Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir.

Elde edilen bulgular doğrultusunda öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun (%65,2), dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi alanına katkı sağlayabileceğini düşünceleri, yine öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun (%68,6), dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi alanında kullanılmasının farkındalık oluşturabileceğini düşünceleri ve yine öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun (%74,3), dijital oyun müziklerinin, öğrencinin dikkatini çekmesi açısından başarılı olabileceğini düşünceleri dikkat çekmektedir.

4.4 Dördüncü Alt Probleme Ait Bulgular

“Müzik öğretmenlerinin dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi içerisindeki olası ‘gerekliliği’ hakkındaki görüşleri ne şekildedir?”

Tablo 4.12 Çalışma grubunu oluşturan müzik öğretmenlerinin “*Dijital oyun müziklerinin kullanılmasının öğrencinin hazırbulunuşluk düzeyine etkisi, ders içeriklerinde yer alması, gelecekte geliştirilebilecek programlarda yer alması*” konularına ait yanıtlarının yüzde ve frekans dağılımları

Sorular	Hiç Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Dijital oyun müziklerinin eğitiminde kullanılmasının öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerine etkisi olacağını düşünüyorum.	3	4.3	6	8.6	15	21.4	39	55.7	7	10.0
Dijital oyun ders müziklerinin içeriklerinde yer alması gerektiğini düşünüyorum.	3	4.3	6	8.7	22	31.9	30	43.5	8	11.6
Gelecekte geliştirilebilecek müzik eğitimi programlarının dijital oyun müzikleriyle desteklenmesinin etkili olabileceğini düşünüyorum.	2	2.9	6	8.6	16	22.8	33	47.1	13	18.6

Tablo 4.12’nin ilk sorusu incelendiğinde, öğretmenlere sorulan, dijital oyun müziklerinin kullanılmasının, öğrencilerin hazırbulunuşluk seviyelerine etkisiyle ilgili olan soruda %55,7 ile en yüksek paya sahip olan grubun “Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir. Elde edilen diğer bulgulara bakıldığında öğretmenlerin %4,3’ünün “Hiç Katılmıyorum”, %8,6’sının “Katılmıyorum”, %24,4’ünün “Kararsızım”, %10,0’ının “Kesinlikle Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir.

Tablo 4.12’nin ikinci sorusu incelendiğinde, öğretmenlere sorulan, dijital oyun müziklerinin ders içeriklerinde yer almasıyla ilgili olan soruda %43,5 ile en yüksek paya sahip olan grubun “Katılıyorum” cevabını verdiği görülmektedir.

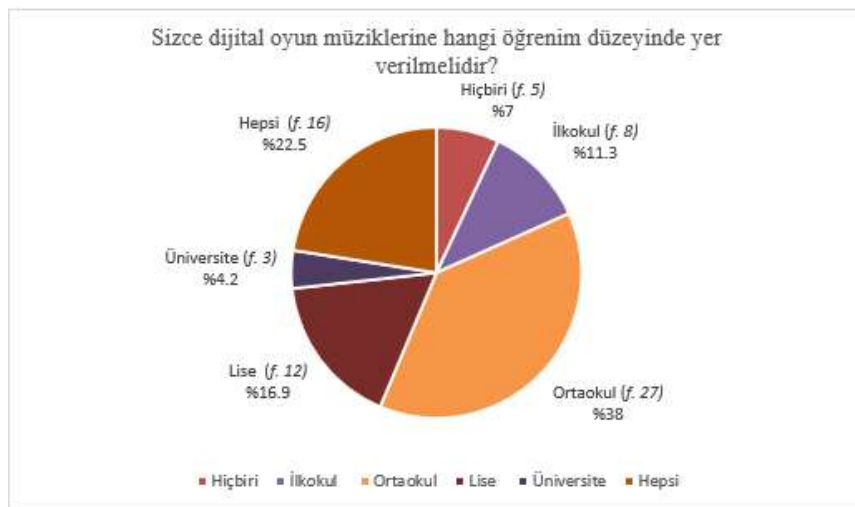
Elde edilen diğer bulgulara bakıldığında öğretmenlerin %4,3'ünün "Hiç Katılmıyorum", %8,7'sinin "Katılmıyorum", %31,9'unun "Kararsızım", %11,6'sının "Kesinlikle Katılıyorum" cevabını verdiği görülmektedir.

Tablo 4.12'nin üçüncü sorusu incelendiğinde, öğretmenlere sorulan, dijital oyun müziklerinin gelecekte geliştirilebilecek programlarda yer almasıyla ilgili olan soruda %47,1 ile en yüksek paya sahip olan grubun "Katılıyorum" cevabını verdiği görülmektedir. Elde edilen diğer bulgulara bakıldığında öğretmenlerin %2,9'unun "Hiç Katılmıyorum", %8,6'sının "Katılmıyorum", %22,8'inin "Kararsızım", %18,6'sının "Kesinlikle Katılıyorum" cevabını verdiği görülmektedir.

Elde edilen bulgular ışığında öğretmenlerin büyük bir çoğunluğu (%65,7), dijital oyun müziklerinin öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinde etkisinin olabileceğini düşünmesi dikkat çekmektedir. Bununla beraber yine öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun dijital oyun müziklerinin ders içeriklerinde yer almasına ve gelecekte geliştirilebilecek programlarda yer verilmesine pozitif yönde yaklaştığı görülmektedir.

4.5 Çoktan Seçmeli Soruya Ait Bulgular

Tablo 4.13 "Sizce dijital oyun müziklerine hangi öğrenim düzeyinde yer verilmelidir?" sorusuna ait yanıtların yüzde ve frekans dağılımları



Tablo 4.13 incelendiğinde, en fazla yoğunluğun ortaokul seviyesinde olduğu görülmektedir. Diğer verilere bakıldığında ise öğretmenlerin %7'sinin

‘‘Hiçbiri’’, %11,3’ünün ‘‘İlkokul’’, %38,0’ının ‘‘Ortaokul’’, %16,9’unun ‘‘Lise’’, %4,2’sinin ‘‘Üniversite’’ ve %22,5’inin ‘‘Hepsi’’ yanıtını verdikleri görülmektedir. Elde edilen bulgulara bakıldığında öğretmenlerin, %22,5’inin bütün öğretim düzeylerinde ve geri kalan büyük bir çoğunluğunun (%70,5) diğer öğretim düzeylerinde dijital oyun müziklerine yer verilebileceğini düşündükleri görülmektedir.



5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde, Bolu’da görev yapan 71 müzik öğretmenine uygulanan 30 soruluk ankete verilen yanıtlar doğrultusunda elde edilen bulgular tartışılmıştır. Bu tartışmalar doğrultusunda gelecekte yapılabilecek çalışmalara ve literatüre katkıda bulunması açısından önerilerde bulunulmuştur. Dijital oyun müzikleriyle ilgili literatür incelendiğinde, yapılan araştırmaların sınırlı olduğu; müzik eğitimi alanında yapılmış bir araştırma bulunmadığı; ülkemizde dijital oyun müziklerinin özelinde yapılan çalışmaların, yurtdışında yapılan çalışmalara göre sınırlı kaldığı tespit edilmiş ve bu bulgular “Sonuç ve Tartışma” bölümünde ilgili literatür ile karşılaştırmalı olarak tartışılmıştır.

5.1 Sonuç ve Tartışma

5.1.1 Araştırmanın Birinci Alt Problemine Yönelik Sonuçlar

Çalışmanın birinci alt problemini oluşturan ‘‘Müzik öğretmenlerinin dijital oyun müzikleri hakkındaki ‘farkındalıkları’ ne şekildedir? ‘’ sorusuna ait bulgular incelendiğinde;

Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin yarısına yakınının dijital oyun müziklerine ilişkin bilgi düzeylerini yetersiz buldukları, bilgi düzeylerini yeterli gören öğretmenlerin ise küçük bir kısmının, dijital oyun müziklerinin sınırlı örneklerinden haberdar oldukları ancak gelişimine hakim olmadıkları gözlenmiştir. Öğretmenlerin, büyük bir çoğunluğunun çevrelerinde dijital oyun müziklerini dinleyen bireyler olmasına rağmen küçük bir kısmının dijital oyun müziklerini bireysel yaşantılarında dinlemeyi tercih ettikleri ve bireysel çalışmalarında kullandıkları görülmüştür. Bireysel çalışmalarında kullananlarınsa pozitif yönde etkiler yaşadıklarını belirtmeleri dikkat çekmiştir. Geniş bir açıdan bakıldığında, öğretmenlerin neredeyse yarısının dijital oyun müzikleri hakkındaki bilgi düzeylerini sınırlı görmesi ile bireysel yaşantılarında dinlemeyi veya kullanmayı tercih etmemeleri arasında ilişki kurulabilir.

Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin neredeyse yarısının öğrencilerin dijital oyun müziklerine yönelik ilgili duyduğunu düşündükleri ancak küçük bir kısmının dijital oyun müzikleriyle ilgili soru veya talep geldiğini belirttikleri, soru veya talep geldiğini belirten öğretmenlerin ise bu soru ve taleplere yeterli ölçüde dönüt verebildiklerini belirttikleri görülmüştür. Soru veya talep gelen öğretmen sayısının az olması sebebiyle çalışma grubunu temsil gücünün düşük olabileceği

ve öğrencilerin, dijital oyunların ve müziklerinin ders içerisinde kullanılmasına yönelik farkındalık düzeylerine bağlı olarak soru veya taleplerinin görece az olabileceği ihtimali göz önünde bulundurulmalıdır.

5.1.2 Araştırmanın İkinci Alt Problemine Dair Sonuçlar

Çalışmanın ikinci alt problemini oluşturan ‘‘Müzik öğretmenlerinin dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi içerisindeki olası ‘işlevi’ hakkındaki görüşleri ne şekildedir?’’ sorusuna ait bulgular incelendiğinde;

Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun, dijital oyun müziklerinin, müzik eğitimindeki kazanımlara uygun olduğunu düşündükleri gözlenmiştir. Öğretmenlerin yarısından fazlasının dijital oyun müziklerinin öğrencide derse katılım isteği uyandırabileceğini, öğrencilerin öğrenme isteklerine, öğrenim süreçlerine ve öğrenme düzeylerine katkı sağlayabileceğini düşündükleri görülmüştür. Elde edilen sonuçlar ile farklı alanlarda yapılan çalışmalar karşılaştırmalı olarak incelendiğinde; Donmuş (2012)’un ingilizce öğrenmede, eğitsel bilgisayar oyunu kullanılması hakkındaki araştırmasından, Say (2016)’ın bilgisayar oyunlarının öğretime etkisini incelemek amacıyla yapmış olduğu çalışmadan, Mısır (2022)’ın geliştirilen bir bilgisayar oyununun öğrencilerin akademik başarılarına ve motivasyonlarına katkılarını belirlemek amacıyla yapmış olduğu çalışmasından, Üçgül (2013)’ün fen ve teknoloji dersine yönelik yapmış olduğu araştırmasından, Güngörmüş (2007)’ün ünitelere göre hazırlanmış bilgisayar oyunlarını kullanarak, öğrencilerin öğrenmelerindeki kalıcılığını incelemek amacıyla yapmış olduğu araştırmasından ve Pasinski (2014)’nin müzikle uğraşan bireylerin geliştirdiği bilişsel kazanımların müzik için yapılmış video oyunları ile elde edilip edilemeyeceğini incelemek amacıyla yaptığı çalışmasından elde ettiği sonuçlar ile benzer özellik göstermektedir.

5.1.3 Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine Dair Sonuçlar

Çalışmanın üçüncü alt problemini oluşturan ‘‘Müzik öğretmenlerinin dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi içerisindeki olası ‘önemi’ hakkındaki görüşleri ne şekildedir?’’ sorusuna ait bulgular incelendiğinde;

Öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun, dijital oyun müziklerinin, müzik eğitimi alanına katkı sağlayabileceğini, dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi alanında kullanılmasının bu alanda bir farkındalık oluşturabileceğini ve öğrencinin dikkatini çekmesi açısından başarılı olabileceğini düşündükleri gözlenmiştir.

5.1.4 Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine Dair Sonuçlar

Çalışmanın dördüncü alt problemini oluşturan ‘‘Müzik öğretmenlerinin dijital oyun müziklerinin müzik eğitimi içerisindeki olası ‘gerekliliği’ hakkındaki görüşleri ne şekildedir?’’ sorusuna ait bulgular incelendiğinde;

Öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun, dijital oyun müziklerinin öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinde etkisinin olabileceğini ve dijital oyun müziklerinin ders içeriklerinde yer almasına ve gelecekte geliştirilebilecek programlarda yer verilmesine pozitif yönde yaklaştığı gözlenmiştir. Elde edilen sonuçlar ile ilgili literatürde bulunan araştırmalar karşılaştırmalı olarak incelendiğinde; Tüzün ve Özdiç (2010)’in öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını ve tercihlerini belirlemek amacıyla yaptıkları çalışmalarından, Bensiger (2011)’in öğretmen adaylarının, video oyunlarını bir öğretim aracı olarak kullanılmasına yönelik algılarını incelemek amacıyla yaptığı çalışmasından elde ettiği sonuçlar ve Emery (2022)’nin yapmış olduğu çalışmada değindiği noktalar ile benzer özellik taşımaktadır. Araştırmanın başlangıç fikri olan dijital oyun müziklerinin, müzik eğitiminde kullanılabilirliğinin sorgulandığı son maddede öğretmenlerin yaklaşım ve tutumlarının pozitif yönde olması araştırmanın sonucu bakımından önem arz etmektedir.

5.1.5 Araştırmanın Çoktan Seçmeli Sorusuna Dair Sonuçlar

Çalışmanın çoktan seçmeli olan ‘*Sizce dijital oyun müziklerine hangi öğrenim düzeyinde yer verilmelidir?*’ sorusuna ait bulgular incelendiğinde;

Öğretmenler arasında en yüksek paya sahip olan grubun, ortaokul düzeyini uygun gördükleri sonucuna ulaşılmıştır. Öğretmenlerin, yaklaşık dörtte birinin bütün öğretim düzeylerinde ve geri kalan büyük bir çoğunluğunun, diğer öğretim düzeylerinde dijital oyun müziklerine yer verilebileceğini düşündükleri sonucuna ulaşılmıştır.

5.2 Gelecekte Yapılacak Araştırmalar İçin Öneriler

1. İlgili literatürde dijital oyun müziklerinin yeri, önemi ve kullanımı ile ilgili çalışmalara nadiren rastlanmaktadır. Bu alandaki çalışmaların yaygınlığının artırılması ve daha kapsamlı hale getirilmesi önerilmektedir.
2. Dijital oyun müziklerinin, müzik eğitiminde kullanılması durumunda ne gibi avantaj ve dezavantajların ortaya çıkabileceğine yönelik deneysel, uygulamalı bir araştırma yapılması önerilmektedir.
3. Dijital oyun müzikleriyle desteklenmiş müzik eğitimi ile halihazırda kullanılan müzik eğitiminin öğrencide oluşturduğu etkileri karşılaştırmalı olarak inceleyen bir çalışma yapılması önerilmektedir.
4. Öğrenim düzeylerine göre öğrencilerin, dijital oyun müziklerine yönelik farkındalık, bilgi ve ilgi düzeylerinin araştırılması önerilmektedir.
5. Yaş grupları ve öğrenim düzeylerine göre yoğunlukta oynanan oyunlar ve müziklerinin incelenmesi önerilmektedir.
6. Bu çalışmanın temsil gücünün artırılarak, Türkiye’yi temsilen 7 farklı bölgeden farklı okullarda görev yapan öğretmenlere uygulanması önerilmektedir.

6. KAYNAKLAR

(Bu tez çalışmasında APA 7th Edition atıf sistemi kullanılmıştır.)

Hava, K. (2016). *Tasarım tabanlı öğrenme ortamında bilgisayar oyunu geliştirme etkinliğinin öğretim sürecinde kullanılması* (429379) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yöktez.

İlkay, E. (2019). *İlkokul öğrencilerinin mesleki eğilimlerinin belirlenmesine yönelik eğitsel bilgisayar oyunu geliştirilmesi* (603304) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Yöktez.

Bilgin, G. (2021). Ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin, fen bilimleri dersinde eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşlerinin, yapılandırmacı gömülü (grounded) teoriye göre değerlendirilmesi (681875) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yöktez.

Doğan, U. (2015). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyunu geliştirme sürecinin öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerine ve algoritma başarılarına etkisi (414189) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Yöktez.

Mısır, D. G. (2022). *Fen eğitiminde dijital bilgisayar oyununun geliştirilmesi ve başarıya etkisinin belirlenmesi* (724085) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Yöktez.

Hava, K. (2012). *Eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama yönteminin, ilköğretim 4.sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına etkisi* (317078) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yöktez.

Donmuş, V. (2012). *İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişiyeye, kalıcılığa ve motivasyona etkisi* (323364) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi]. Yöktez.

Büyüköztürk Ş., Çakmak Kılıç E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel F. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (27. Baskı). Pegem Akademi.

Say, F. S. (2016). *Yedinci sınıf fen bilimleri dersine yönelik tasarlanan bilgisayar oyununun öğrencilerin fene yönelik öz-yeterliklerine, motivasyonlarına ve saldırganlıklarına etkisi* (433695) [Yayınlanmamış Doktora Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. Yöktez.

Tüz, D. (2022). *21. yüzyıl becerilerinin video oyunlarında kazanımı: Bir öğrenme ortamı olarak World of Warcraft* (759139) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yöktez.

Güngörmüş, G. (2007). *Web tabanlı eğitimde kullanılan oyunların başarıya ve kalıcılığa etkisi* (205345) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yöktez.

Yılmaz, E. (2019). *Video oyunu ve geleneksel oyun oynayan çocukların sosyal problem çözme becerileri ile değer algılarının karşılaştırılması (Türkiye-İngiltere Örneği)* (578658) [Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi]. Yöktez.

Creswell, J. W. (2017). *Research Design* [Araştırma Deseni] (3. Baskı). Girişim Matbaacılık.

Tüzün, H., Özdiñç, F. (2010, Mayıs 16-18). *Öğretmen adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve tercihlerine yönelik bir durum çalışması*. Uluslararası Öğretmen Yetiştirme Politikaları ve Sorunları Sempozyumu 2010, Ankara, Türkiye. https://www.researchgate.net/publication/309322345_Ogretmen_adaylarinin_bilgisayar_oyunu_oynama_aliskanliklari_ve_tercihlerine_yonelik_bir_durum_calismasi_A_case_study_related_to_teacher_candidates%27_computer_game_playing_characteristics_and_preference

Kert, S. B., Kuzu, A. (2006, Nisan 19-21). *Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Tercihleri ve Oyun Oynama Alışkanlıkları*. International Educational Technology Conference 2006, Gazimağusa, KKTC. <https://www.academia.edu/5266675/Ietc2006>

Annetta, L. A. (2008). Video Games in Education: Why They Should Be Used and How They Are Being Used. *Theory Into Practice*, 47(3), 229–239. <https://doi.org/10.1080/00405840802153940>

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>

Aguilera, de M. and Mendiz, A. (2003). Video games and education: (Education in the Face of a “Parallel School”). *Computers in Entertainment*, 22(2), 1-10. <https://doi.org/10.1145/950566.950583>

Newzoo. (2022, Temmuz 26). Newzoo Global Games Market Report 2022. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>

Bensiger, J. (2012). *Perceptions of Pre-service Teachers of Using Video Games as Teaching Tools* (Order No. 3517303) [Yayınlanmış Doktora Tezi, University of Cincinnati]. ProQuest Dissertations & Theses Global. (1032539592). <https://www.proquest.com/dissertations-theses/perceptions-pre-service-teachers-using-video/docview/1032539592/se-2>

Newcomb, D. L. (2012). *The Fundamentals of the Video Game Music Genre* (Order No. 3507135) [Yayınlanmış Doktora Tezi, James Maddison University]. ProQuest Dissertations & Theses Global. (1015388890). <https://www.proquest.com/dissertations-theses/fundamentals-video-game-music-genre/docview/1015388890/se-2>

Karasar, N. (2022). Bilimsel Araştırma Yöntemi (37. Baskı). Nobel Akademik Yayıncılık.

Collins, K. (2005). From Bits to Hits: Video Games Music Changes its Tune. *Film International*, 3(1), 4–19. DOI:10.1386/fiin.3.1.4

Emery, Z. D. (2021). *Incorporating Video Game Music into Music Education: Potential Benefits and Challenges*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. University of Liberty. <https://digitalcommons.liberty.edu/masters/749>

Pasinski, A. (2014). *Possible Benefits of Playing Music Video Games*. [Yayınlanmamış Doktora Tezi]. University of Nevada. <http://dx.doi.org/10.34917/7048606>

Collins, K. (Yönetmen). (2016). *Beep: A Documentary History of Game Sound*. [Film]. Ehtonal.

Türkiye İstatistik Kurumu. (2018). *Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması, 2018* (Sayı: 27819). [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2018-27819#:~:text=T%C3%9C%C4%B0K%20Kurumsal&text=Bilgisayar%20ve%20%C4%B0internet%20kullan%C4%B1m%C4%B1%202018,ve%20%65%2C5%20oldu](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2018-27819#:~:text=T%C3%9C%C4%B0K%20Kurumsal&text=Bilgisayar%20ve%20%C4%B0internet%20kullan%C4%B1m%C4%B1%202018,ve%20%65%2C5%20oldu).

Aktaş, B., Bostancı Daştan, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22 (2), 129-138. <https://doi.org/10.51982/bagimli.827756>

Kilci, A. K. (2020). Dijital spor oyunları motivasyon ölçeği (DSOMÖ): Türkçeye uyarlama, geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Uluslararası Spor Egzersiz ve Antrenman Bilimi Dergisi*, 6(1), 6-18. <https://doi.org/10.18826/usecabd.623526>

Yeşilyurt, S., Gül, Ş. (2011). Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar ve bilgisayar kullanımına yönelik tutum ve görüşleri (Erzurum Örneği). *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 185-203. <https://dergipark.org.tr/en/pub/kefad/issue/59498/855246>

Üçgöl, M. (2013). Bilgisayar oyunlarının öğrenci güdülenmesine etkisi. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 71-86.

<https://dergipark.org.tr/en/pub/amauefd/issue/1728/21176>

Kurt, A. S., İnce, P., Taş Arslan, F. (2014). İlköğretim ikinci kademedeki öğrenim gören öğrencilerin bilgisayara karşı tutumları. *The Journal of Pediatric Research*, 1(1), 22-27. <https://doi.org/10.4274/jpr.22931>

Bakar, A., Tüzün, H., Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, 27-37. (PDF) Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin algıları: Sosyal bilgiler dersi örneği (Students' opinions of educational computer game utilization: A social studies course case) ([researchgate.net](https://www.researchgate.net))

Türkiye İstatistik Kurumu. (2021). *Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması, 2021* (Sayı: 37437). [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437)

Menteşe, O. M. (2017). *Yaş, cinsiyet ve kişilik özellikleri ile internette oyun oynama alışkanlıkları arasındaki ilişkiler* (463425) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tez, Ufuk Üniversitesi]. Yöktez.

Sakman, Ö. K. (2022). *Aşırı düzeyde video oyunu oynamanın çalışma belleği yükü üzerindeki etkisi: olay -ilişkili beyin osilasyonu çalışması* (754595) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yöktez.

Ferligül Çakılcı, E. (2013). *Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık* (322072) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Başkent Üniversitesi]. Yöktez.

Çakıcı, K. (2022). *İnternet oyun oynama bozukluğunu anlamak: İnternet oyun oynama bozukluğunun video oyun türü algılanan stres, üstbilişler, başa çıkma becerileri ve erteleme ile ilişkisi* (745951) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi]. Yöktez.

Koçer, B. (2015). *Saldırganlık ve video oyunları: şiddetin meşruluğunun ve stereotipik hedefin etkisi* (417910) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi]. Yöktez.

Yüksel, M. K. (2021). *Şiddet içerikli video oyunları oynayan üniversite öğrencilerinde saldırganlık ve viital bulguların incelenmesi* (631576) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi]. Yöktez.

Ayazoğlu Yassı, B. (2022). *Şiddet içerikli video oyunları ve saldırganlık arasındaki ilişkide sosyal dışlanmışlık ve oyundaki başarı hissinin moderatör rolü: boylamsal bir çalışma* (756887) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yaşar Üniversitesi]. Yöktez.

Adıbelli, E. (2022). *Video oyun oynama alışkanlıkları ve video oyun bağımlılığı ile bireylerin kişilik inançları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (731843) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yöktez.

Sarıkodan, A. (2022). *Devlet ve özel okullarda okuyan lise öğrencilerinde aktif video oyunlarının beden eğitimi dersine yönelik tutumlarına etkisi* (757149) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi]. Yöktez.

Ünal, A. (2022). *Çevrimiçi video oyunların yabancı dil özyeterliliği ve alımlayıcı beceriler üzerine etkileri* (735122) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ufuk Üniversitesi]. Yöktez.

Hastürk, G. (2020). *Elektronik boş zaman aktivitesi olarak aktif video oyunlarının fiziksel ve psikososyal faktörler üzerine etkisinin incelenmesi* (628228) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yöktez.

Ses, B. İ. (2022). *Video oyuncular ve oyuncu olmayanlar arasında görsel tepki süresinin karşılaştırılması* (753704) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yöktez.

Tekin, İ. H. (2017). *Video oyunlarında müziğin kullanımı: Legend of Zelda örneği* (493167) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi]. Yöktez.

Chan, N. (2007). *A Critical Analysis of Modern Day Video Game Audio*. [Yayınlanmış Doktora Tezi]. University of Nottingham. <https://bibbase.org/network/publication/chan-acriticalanalysisofmoderndayvideogameaudio-2007>

Özen, N. (2021). *Video oyunlarının multiple skleroz hastalarının bilişsel becerilerine olan etkileri* (668612) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yöktez.

Atıcı, S. (2021). *Video oyunlarının multiple sklerozlu hastaların fiziksel becerilerine etkisi* (670570) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yöktez.

Tüs, D. (2022). *21.yüzyıl becerilerinin video oyunlarında kazanımı: bir öğrenme ortamı olarak World of Warcraft* (759139) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yöktez.

Alani, N. (2021). *Ergenlerin video oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli demografikler ve duyuşsal özellikler açısından incelenmesi* (672939) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. Yöktez.

Koç, D. (2015). *Gençlerin oyun kafelerinde video oyunu oynama deneyimleri: Fenomenolojik bir araştırma* (410825) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi]. Yöktez.

Kurnaz, E. (2019). *Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklarda video oyunu oynama becerisinin öğretiminde video ile kendine model olmanın etkililiğinin belirlenmesi* (432451) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yöktez.

Yılmaz, H. (2019). *Görsel sanatlar öğretmen adaylarının yaratıcılık düzeylerinin video oyunu oynama ve kişilik özellikleri açısından incelenmesi* (559639) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Trabzon Üniversitesi]. Yöktez.

Alabay, S. (2014). *Video oyunları ile Fransızca yabancı dil öğretimi / öğrenimi* (372220) [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi]. Yöktez.

Akyüz, Y., (1982). *Türk Eğitim Tarihi*, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları. <https://doi.org/10.14527/9789758792399>

Uçan, A., (2005). *Müzik eğitimi*. Evrensel Müzikeyi.

Topan, A., Kuzlu Ayyıldız, T., Özsavran, M., & Mutlu, B. (2020). İlkokul Öğrencilerinin Bilgisayar, İnternet Kullanımı ve Bilgisayar Oyunları Hakkındaki Düşünceleri. *Çocuk Dergisi*, 20(1), 20-26. <https://doi.org/10.26650/jchild.2020.1.0004>

Cesarone, B. (1998). Video games: Research, Ratings, Recommendations. *ERIC Digest*, ERIC ID: ED424038 <http://www.eric.ed.gov/PDFS/ED424038.pdf>.

Andrews, S. (2023). The ‘First Person Shooter’ Perspective: A Different View on First Person Shooters, Gamification, and First Person Terrorist Propaganda. *Games and Culture*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/15554120231153789>

Taylor, L.N. (2002). *Video games: perspective, point-of-view, and immersion* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, University of Florida]. CiteSeerX. <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=6a47c811ec4174dd5aa6be5eb7b8e48777eb7b42>

Çağıltay, K., Yılmaz, E. (2005, Haziran 16–20). *History of digital games in Turkey*. Digital Games Research Conference 2005, Changing Views: Worlds in Play, Vancouver, Canada. <http://www.digra.org/digital-library/publications/history-of-digital-games-in-turkey/>

San, İ. (1985) *Sanat ve Eğitim*. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları.

Gunn, E. A. A., Craenen, B. G. W., Hart, E. (2009, Nisan 6-9). *A Taxonomy of Video Games and AI*. Adaptive and Emergent Behaviour and Complex Systems (AISB 2009), Edinburgh, United Kingdom. (PDF) *A Taxonomy of Video Games and AI* (researchgate.net)

Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*. 1(1), 21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>

Buro, M. (2003, Ağustos, 9-15) *Real-Time Strategy Games: A New AI Research Challenge*. International Joint Conference on Artificial Intelligence, Acapulco, Mexico. <https://www.ijcai.org/Proceedings/03/Papers/265.pdf>

Alioğlu, M. & Algül, A. (2021). Türkiye’de dijital oyun durumu: E-Spor oyuncularının değerlendirmeleriyle League of Legends örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 121-154. https://doi.org/10.17932/iau.iausbd.2021.021/iausbd_v13i1005

Kazan, H., Ergülen, A. (2006). Oyunların değişik alanlarda kullanım geçerliliği ve simülasyon yaklaşımı. Erişim Tarihi: 09.02.2023. (PDF) *OYUNLARIN DEĞİŞİK ALANLARDA KULLANIM GEÇERLİLİĞİ VE SİMÜLASYON YAKLAŞIMI* (researchgate.net)

Demirbaş, Y. (2015). Dijital oyunlara ‘oyun türü’ yaklaşımlarının sorunları: ‘Platform Oyunları’ türü örneği. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 9(1), 363-387. <https://doi.org/10.18094/si.05694>

Demirbaş, Y. (2019). Dijital Oyun Araştırmalarında Biçimsel Analiz ve Oyun Türleri: Hayatta Kalma Oyun Türü. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, (12), 15-32. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/euifydhed/issue/51506/647402>

Uçan, A. (1994). *İnsan ve Müzik*, Müzik Ansiklopedisi Yayınları.

Söğüt, Y. (2022). Medya emperyalizminin yansıma alanları dijital oyunlarda kültür ve birey ilişkisine bir eleştiri. *Journal of Turkish Studies*. 17(6), 1421-1441. <https://doi.org/10.7827/turkishstudies.64584>

Alan, B., Keçeci, G., & Kırbağ Zengin, F. (2016). Eğitsel Bilgisayar Oyunları Destekli Kodlama Öğrenimine Yönelik Tutum Ölçeği: Geçerlilik ve Güvenirlik Çalışması. *Education Sciences*, 11(3), 184-194. <https://doi.org/10.12739/nwsa.2016.11.3.1c0661>

Nacke, L. E., Grimshaw, M. N., & Lindley, C. A., (2010). More Than a feeling: Measurement of sonic user experience and psychophysiology in a first-person shooter game. *Interacting with Computers*, 22(5), 336-343. <https://doi.org/10.1016/j.intcom.2010.04.005>



7. ŞEKİLLER KAYNAKÇASI

PUBG: Battlegrounds (PC version) [Video game]. (2017). Krafton.

Space Invaders (Arcade version) [Video game]. (1980). Taito

New Rally-X (Arcade version) [Video game]. (1981). Namco.

The Legend of Zelda (Console version) [Video game]. (1986). Nintendo.

Computer Space (Arcade version) [Video game] (1971). Syzygy Engineering.

Gun Fight (Arcade version) [Video game]. (1975). Taito.

Pong (Arcade version) [Video game]. (1972). Atari.

OREGON (PC version) [Video game]. (1975). MECC.

NBA 2K22 (Console version) [Video game]. (2021). 2K Sports.

FIFA 22 (Console version) [Video game]. (2021). EA Sports.

The Forest (PC version) [Video game]. (2018). Endnight Games.

Rayman Origins (PC version) [Video game]. (2012). Ubisoft.

Microsoft Flight Simulator (PC version) [Video game]. (2020). Xbox Game Studios.

The Elder Scrolls V: Skyrim (PC version) [Video game]. (2011). Bethesda Softworks.

The Witcher 3: Wild Hunt (PC version) [Video game]. (2015). CD Projekt.

League of Legends (PC version) [Video game]. (2009). Riot Games.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II (PC version) [Video game]. (2006). Electronic Arts.

Undisputed (PC version) [Video game]. (2023). Steel City Interactive.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Console version) [Video game]. (2017). Nintendo.

Shadow of the Tomb Raider (PC version) [Video game]. (2018). Square Enix Europe.

Call of Duty: Modern Warfare (PC version) [Video game]. (2019). Activision.

Star Wars Jedi: Fallen Order (PC version) [Video game]. (2019). Electronic Arts.

SimCity 4 (PC version) [Video game]. (2003). EA Games.

Super Mario Bros. (Console version) [Video game]. (1985). Nintendo.

Cyberpunk 2077 (PC version) [Video game]. (2020). CD Projekt.

Euro Truck Simulator 2 (PC version) [Video game]. (2012). SCS Software.

Ohnogi, N. (Composer). (1981). Music from New Rally-X [Sheet music]. NinSheetMusic.

Kondo, K. (Composer). (1986). Dungeon [Sheet music]. NinSheetMusic.

Kondo, K. (Composer). (1986). The Legend of Zelda Main Theme (Easy) [Sheet music]. Musescore.

Kondo, K. (Composer). (1986). Overworld [Sheet music]. Musescore.

Kondo, K. (Composer). (1986). Underground Theme [Sheet music]. Musescore.

Tin, C. (Composer). (2010). Baba Yetu [Sheet music]. Musescore.

8. EKLER

EK 1: Öğretmen Anketi

EK 2: Araştırmanın Etik Kurul İzni

EK 3: Milli Eğitim Bakanlığı Araştırma Uygulama İzni



EK 1

DİJİTAL OYUN MÜZİKLERİYLE DESTEKLENMİŞ MÜZİK EĞİTİMİNE YÖNELİK EĞİTİMCİ GÖRÜŞLERİ ANKETİ

Her geçen gün gelişen ve değişen dünyayla birlikte çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin oyun kavramları da değişmekte, yerini sanal ortamlarda gerçekleştirilen aktiviteler ve oyunlara bırakmaktadır. Yapılan araştırmalara göre günümüzde Dünya nüfusunun yaklaşık %40'ı dijital oyunlar oynamaktadır ve bu sayının günden güne artacağı beklenmektedir. Geçmişten günümüze tartışmalı bir ortamın içerisinde gelişimine devam eden dijital oyunların, bu süreçte müzikleri de gelişmiş hatta bu alanda özelleşmiş besteciler, orkestralar ve festivaller bulunmaktadır. Bu araştırma giderek artan dijital oyun kullanımının ve dijital oyun müziklerinin değerlendirilmesi sayesinde müzik eğitime hizmet etmesini amaçlamaktadır.

Bu anket, *“Dijital oyun müzikleriyle desteklenmiş müzik eğitime yönelik eğitimci görüşleri”* başlıklı yüksek lisans tez çalışması için yapılmaktadır. Sizlerden edinilecek bilgiler tamamen bilimsel amaçlı kullanılacak olup herhangi üçüncü şahıslarla paylaşılmayacaktır. Katkılarınız bizim için önemlidir. Şimdiden değerli katkılarınızdan dolayı teşekkür ederiz.

Ozan DEMİRPEK

1- Lütfen size uygun cevabı işaretleyiniz.

KİŞİSEL BİLGİLER					
1	Cinsiyetiniz	Erkek ()	Kadın ()	Belirtmek istemiyorum ()	
2	Yaşınız	21-24 ()	25-31 ()	32-45 ()	46 ve Üstü ()
3	Öğrenim Durumunuz	Lisans ()	Yüksek Lisans ()	Doktora ()	Sanatta Yeterlilik ()
4	Mezun Olduğunuz Program	Eğitim Fakültesi ()	Konservatuvar ()	Güzel Sanatlar Fakültesi ()	
5	Müzik Eğitimi Verdiğiniz Süre	1-5 Yıl ()	6-15 Yıl ()	16 Yıl ve Üzeri ()	
6	Müzik Öğretmeni Olarak Hizmet Verdiğiniz Süre	1-5 Yıl ()	6-15 Yıl ()	16 Yıl ve Üzeri ()	

2- Eğitim vermekte olduğunuz kurumun adı nedir? (Lütfen yazınız.)

.....

3- Lütfen anketin başında yazan paragrafı göz önünde bulundurarak yargılara katılım düzeyinizi belirtiniz.

Soru No.	Araştırmayla İlgili Anket Soruları	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim Yok	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Dijital oyun müzikleri hakkındaki bilgimin yeterli seviyede olduğunu düşünüyorum.					
2	Dijital oyun müziklerinin başlangıçtan günümüze kadar olan gelişimini (ilk ve son örneklerini) biliyorum.					
3	Yakın çevremde (eş, çocuk, kardeş, vb.) dijital oyun müziklerini dinleyen kişilerle karşılaşırım.					
4	Bireysel yaşantımda dijital oyun müziklerini dinlerim.					
5	Dijital oyun müziklerini bireysel çalışmalarımda kullanırım. (Bu soruya cevabınız Katılmıyorum veya Kesinlikle Katılmıyorum ise 7. soruya geçiniz.)					
6	Bireysel çalışmalarımda dijital oyun müziklerini kullandığımda olumlu etkilerinin olduğunu gördüm.					
7	Öğrencilerin dijital oyun müziklerine ilgi duyduğunu düşünüyorum.					
8	Öğrencilerden dijital oyun müzikleriyle ilgili sık sık soru geliyor. (8. Soruya cevabınız Katılmıyorum veya Kesinlikle Katılmıyorum ise 10. soruya geçiniz.)					
9	Öğrencilerden dijital oyun müzikleriyle ilgili gelen sorulara yeterli ölçüde dönüt verebiliyorum.					
10	Öğrencilerden dijital oyun müzikleriyle ilgili sık sık talep geliyor. (10. Soruya cevabınız Katılmıyorum veya Kesinlikle Katılmıyorum ise 12. soruya geçiniz.)					
11	Öğrencilerden dijital oyun müzikleriyle ilgili gelen taleplere yeterli ölçüde dönüt verebiliyorum.					

12	Dijital oyun müziklerinin bir öğretim materyali olarak kullanılmasının öğrencide derse katılım isteği uyandıracağını düşünüyorum.					
13	Müzik eğitiminde dijital oyun müziklerinin kullanılmasının öğrencilerin öğrenme isteğine katkı sağlayacağını düşünüyorum.					
14	Müzik eğitiminde dijital oyun müziklerinin kullanılması öğrencilerin öğrenim süreçlerini katkıları olacağını düşünüyorum.					
15	Müzik dersinde dijital oyun müziklerinin kullanılmasının öğrencilerin öğrenme düzeylerine katkı sağlayacağını düşünüyorum.					
16	Müzik eğitimindeki kazanımlar göz önünde bulundurulduğunda dijital oyun müziklerinin kullanılabileceğini düşünüyorum.					
17	Müzik eğitiminde dijital oyun müziklerinin kullanılmasının müzik eğitimi alanına katkı sağlayacağını düşünüyorum.					
18	Dijital oyun müziklerinin kullanılmasının müzik eğitimi alanında bir farkındalık oluşturabileceğini düşünüyorum.					
19	Dijital oyun müziklerinin müzik eğitiminde kullanılmasının öğrencinin dikkatini çekeceğini düşünüyorum.					
20	Dijital oyun müziklerinin müzik eğitiminde kullanılmasının öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeylerine etkisi olacağını düşünüyorum.					
21	Dijital oyun müziklerinin ders içeriklerinde yer alması gerektiğini düşünüyorum.					
22	Gelecekte geliştirilebilecek müzik eğitimi programlarının dijital oyun müzikleriyle desteklenmesinin etkili olabileceğini düşünüyorum.					

4- Sizce dijital oyun müziklerine hangi öğrenim düzeyinde yer verilmelidir?

() Hiçbiri () İlkokul () Ortaokul () Lise () Üniversite () Hepsi



Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi
Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulu

Ozan DEMİRPEK
Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Güzel Sanatlar Eğitimi

Sayın Ozan DEMİRPEK,

“DİJİTAL OYUN MÜZİKLERİ İLE DESTEKLENMİŞ MÜZİK EĞİTİMİNE İLİŞKİN EĞİTİMCİ GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ (BOLU İLİ ÖRNEĞİ)” adlı İnsan Araştırmaları Etik Kuruluna yapmış olduğunuz başvurunuz (Protokol NO. 2023/97) kurulumuzun 02.03.2023 tarihli ve 2023/02 toplantısında değerlendirilerek etik olarak **uygun bulunmuştur**. Bilgilerinize sunarız.

Prof. Dr. Hamit COŞKUN (Başkan)

Prof. Dr. Mehmet Ali ALTINTI (Üye)

Prof. Dr. Aytay EREN (Üye)

Prof. Dr. H. Birol YALÇIN (Üye)

Doç. Dr. Seval ALKOY (Üye)

Doç. Dr. Abdullah DOKAÇOĞLU (Üye)

Av. Zühal Demirci (Üye)



T.C.
BOLU VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-39307281-605.01-75832979
Konu : Araştırma İzin Talebi
(Ozan DEMİRİPEK)

09/05/2023

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarih ve 81576613-10.06.02-E.1563890 (2020/2) Sayılı Genelgesi
b) Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Rektörlüğü'nün 11/04/2023 tarih ve 230004563 sayılı yazısı.

Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı Müzik Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Programı öğrencisi Ozan DEMİRİPEK'in "**Dijital Oyun Müzikleriyle Desteklenmiş Müzik Eğitimine İlişkin Eğitimci Görüşlerinin İncelenmesi**" konulu tez çalışmasına veri sağlamak üzere, ilimiz genelinde bulunan aşağıdaki tabloda belirtilen okullarımızda görev yapan öğretmenler ile çalışma yapmak istediğine ilişkin ilgi (b) yazı ve ekleri Araştırma ve Değerlendirme İzin Komisyonu tarafından incelenmiştir.

Söz konusu uygulamanın; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak yürürlükte olan tüm yasal düzenlemelerde belirtilen hüküm, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, **denetimi ilgili okul müdürlükleri tarafından gerçekleştirilmek üzere, eğitim öğretim aksatılmadan, gönüllülük esasına göre, ilgi (a) Genelge doğrultusunda 2022-2023 Eğitim Öğretim Yılında** uygulanması müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Dr. Cemil SARICI
Millî Eğitim Müdürü

OLUR
Fatih DAMATLAR
Vali a.
Vali Yardımcısı

S.N.	Okul Adı
1	Gerede Esentepe Ortaokulu
2	Gerede Fen Lisesi
3	Gerede Ortaokulu
4	Gerede Habibullah Üstün Kız And. İmam Hatip Lisesi

Adres : Tabaklar Mahallesi Necip Fazıl Kısakürek-1 Bulvarı No:99

Belge