



**ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL OYUN DENEYİMİ ÜZERİNE
OLGUBİLİMSEL BİR ARAŞTIRMA: MINECRAFT ÖRNEĞİ**

Esra Kızıman Demirhan

**DOKTORA TEZİ
BİLGİSAYAR VE ÖĞRETİM TEKNOLOJİLERİ EĞİTİMİ
ANABİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

AĞUSTOS, 2022

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren bir (1) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Esra
Soyadı : Kıdıman Demirhan
Bölümü : Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi
İmza :
Teslim tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : Öğrencilerin Dijital Oyun Deneyimi Üzerine Olgubilimsel Bir
Araştırma: Minecraft Örneği

İngilizce Adı : A Phenomenological Research On Students' Digital Game
Experience: The Case Of Minecraft

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı : Esra Kızıman Demirhan

İmza :

JÜRİ ONAY SAYFASI

Esra Kıdıman Demirhan tarafından hazırlanan “Öğrencilerin Dijital Oyun Deneyimi Üzerine Olgubilimsel Bir Araştırma Minecraft Örneği” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği / oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı’nda ~~Yüksek Lisans~~ / Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Tolga GÜYER

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

.....

Başkan: Prof. Dr. Sami ŞAHİN

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

.....

Üye: Prof. Dr. Hasan ÇAKIR

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

.....

Üye: Doç. Dr. Emine CABI

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Başkent Üniversitesi

.....

Üye: Doç. Dr. Yasemin DEMİRASLAN ÇEVİK

Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Hacettepe Üniversitesi

.....

Tez Savunma Tarihi: 22/07/2022

Bu tezin Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı’nda Doktora tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Şaban ÇETİN

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

.....

İlkeme ve Çınarıma

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın alana kazandırılmasında yol gösterici olan, araştırmanın önemine inanan, her türlü desteğini esirgemeyen; çalışkanlığını, akılcılığını ve çözüm odaklı olmasını örnek aldığım değerli tez danışmanım Prof. Dr. Tolga GÜYER'e öncelikle hiç bitmeyen sabrı ve katkıları için sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Araştırma sürecinde destekleri ile motivasyon ve güç veren, araştırmaya değer katan çok değerli tez izleme kurulu üyelerim Doç. Dr. Emine CABI ve Prof. Dr. Hasan ÇAKIR'a çok teşekkür ederim. Tez Jürimde varlıklarıyla onurlandığım kıymetli hocalarım Doç. Dr. Yasemin DEMİRASLAN ÇEVİK ve Prof. Dr. Sami ŞAHİN'e de katkılarından dolayı çok teşekkür ederim.

Bilgisayar ve öğretim teknolojileri alanına beni yönlendiren değerli hocam Prof. Dr. Ayhan ERDEM'e ve alanı bana sevdiren Prof. Dr. Halil İbrahim YALIN ve Prof. Dr. Ahmet MAHİROĞLU'na, benim tezimi benden çok önemseyen, her zaman yardıma hazır, ne zaman ihtiyacım olsa yanımda olduklarını bildiğim, bilgi ve deneyimlerinden her zaman faydalandığım değerli dostlarım ve hocalarım Hatice YILDIZ DURAK ve Filiz MUMCU'ya desteklerinden dolayı çok teşekkür ederim.

Doktora eğitim sürecinin bana en büyük hediyelerinden olan, destek ve moral veren değerli dostlarım, yol arkadaşlarım Uğur ÖZKAN, İlksen Sevil ULUÇAY, Hatice YILDIZ DURAK ve Şadiye AYSİN TEKCAN'a heyecanımı paylaştıkları için çok teşekkür ederim. Tezin tamamlanmasına benden çok sevinen daimî dostlarım Desen YALIM YAMAN, Lale ATAK, Subhan EKŞİOĞLU ve Burcu YILMAZ'a; neşesi ile moral veren manevi yeğenim Nurbanu Deniz DURAK'a, değerli ailem annem Emine KIDIMAN, babam Necati KIDIMAN, eşim İsmail DEMİRHAN'a, günümü aydınlatan yeğenlerim Azra Nur YURTSEVEN ve Kaya KIDIMAN'a, olgun, neşeli, akıllı ve sabırlı yavrularım İlke Eylül ÇORAPCI ve Çınar Deniz ÇORAPCI'ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

**ÖĞRENCİLERİN DİJİTAL OYUN DENEYİMİ ÜZERİNE
OLGUBİLİMSEL BİR ARAŞTIRMA: MINECRAFT ÖRNEĞİ
(Doktora Tezi)**

**Esra Kıdıman Demirhan
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Ağustos 2022**

ÖZ

Bu araştırma, dijital oyunları bir eğlence-tüketim aracı değil bir yaşam deneyimi olarak görmekte olup öncelikle özel yetenekli bireylerin oyun oynama profillerin belirlemeyi, ardından dijital oyunlara karşı aşırı ilginin altında yatan nedenleri Minecraft oyunu bağlamında olgubilim araştırma yöntemiyle inceleyerek ortaya koymayı, ticari dijital oyunların eğitsel potansiyelini keşfetmeyi amaçlamıştır. Araştırmanın katılımcıları Ankara Çankaya Yasemin Karakaya Bilim ve Sanat Merkezi'ne devam eden ilkokul ve ortaokul çağındaki özel yetenekli öğrencilerdir. İlk aşamada öğrencilerin dijital oyun profillerini ortaya koymak için bir anket uygulanmış, elde edilen bulgular frekans ve yüzdelik olarak sunulmuştur. Araştırmanın ikinci aşaması olgubilimsel araştırma deseninde yürütülmüştür. Bu aşamaya en sevdikleri ilk beş oyun içinde Minecraft olan sekiz erkek iki kız öğrenci katılmış, katılımcıların deneyimlerine ilişkin nitel bulgular sunulmuştur. Araştırma sonucunda katılımcıların dijital oyun oynama profillerinde cinsiyet faktörünün önemli etkilerinin olduğu görülmüştür. Buna göre, oyun oynama süreleri, oyun oynama sıklıkları, oyun için ücret ödeme durumları, oyun videosu çekme durumları cinsiyete göre farklılaşmaktadır. Kız ve erkek öğrencilerin tercih ettikleri oyun türlerinde farklılıklar göze çarpsa da Minecraft oyunu hem kızlar hem de erkekler için en sevilen oyun listesinde ilk sıralarda yer almaktadır. Bu oyun özelindeki deneyimler incelendiğinde öğrencilerin Minecraft oynarken araştırma yapma, keşfetme, yaratıcılıklarını kullanma, ürün ortaya koyma, hedef belirleme, rekabet etme, işbirliği yapma ve yaptıklarını sergileme davranışları üzerinde yoğunlaştıkları görülmüştür. Bu deneyimlerin onları oyuna bağlayan temel unsurlar olduğu belirlenmiştir. Minecraft oyununun ile en çok ingilizce ve bilişim teknolojileri alanı ile ilgili öğrenmeleri desteklediği ortaya çıkmıştır. Katılımcıların oyun sebebi ile araştırma yaptıkları ve en çok videolar aracılığı ile öğrenmeyi tercih ettikleri de bulgular arasındadır.

Ayrıca dijital oyunların kişiler arası iletişimde önemli bir bağ olma potansiyeli taşıdığı, bu bağlamda aile içindeki iletişimi güçlendirmek için oyunların etkili bir araç olarak kullanılabileceği tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler : Dijital oyun, olgubilimsel araştırma, olgu, fenomen, fenomenolojik araştırma, Minecraft, özel yetenekli öğrenciler, bilim ve sanat merkezi
Sayfa Adedi : xix + 148
Danışman : Prof. Dr. Tolga GÜYER

**A PHENOMENOLOGICAL RESEARCH ON STUDENTS' DIGITAL
GAME EXPERIENCE: THE CASE OF MINECRAFT
(Ph.D. Thesis)**

Esra K d man Demirhan

GAZI UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

August 2022

ABSTRACT

This research sees digital games as a life experience rather than an entertainment-consumption tool. Therefore, the purpose of this study is to investigate the educational potential of commercial digital games by trying to comprehend the game-playing process of players in the context of Minecraft as a phenomenon. Participants of the research are gifted students studying at Ankara  ankaya Yasemin Karakaya Science and Art Center. The first stage of the research was to reveal the digital game profiles of the students. For this purpose, a questionnaire was applied to the students, and the findings were presented as frequency and percentage. The second stage of the research focused on the Minecraft game experience, which is among the favorite games of the students participating in the research, and was conducted in a phenomenological research design. Eight male and two female students participated in this stage, and qualitative findings regarding the experiences of the participants were presented. As a result of the research, it can be stated that gender had significant effects on the digital game playing profiles of the participants. Therefore, the duration of playing games, the frequency of playing games, the payment of fees for the game, and the situations of shooting game videos differ according to gender. Although there are differences in the types of games preferred by girls and boys, Minecraft is at the top of the list of the most popular games for both girls and boys. When the experiences in this game were examined phenomenologically, the students focused on researching, learning, teaching, exploring, using their creativity, putting out products, setting goals, competing, collaborating, sharing, and exhibiting what they did while playing Minecraft. Thus, these experiences are the main elements that connect them to the game. The importance of designing environments where they can experience these experiences that enable them to engage in the game for a long time was discussed from the perspective of instructional

technology. In addition, digital games have the potential to be a crucial tie in interpersonal communication. In this context, the effects of the positive change that will occur in the perspectives of parents towards digital games in order to strengthen the communication within the family were discussed.

Key Words : Digital game, phenomenological research, phenomenon, Minecraft, gifted students, art and science center
Number of page : xix + 148
Advisor : Prof. Dr. Tolga GÜYER

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZ	vi
ABSTRACT	viii
İÇİNDEKİLER.....	x
TABLolar LİSTESİ.....	x
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xix
BÖLÜM I	1
GİRİŞ.....	1
Problem Durumu	1
Minecraft Oyunu.....	3
Minecraft Oyununun Eğitimde Kullanım Örnekleri.....	6
Minecraft.edu	7
Bilim ve Sanat Merkezleri ve Özel Yetenekli Öğrenciler.....	8
İlgili Araştırmalar	9
Özel Yetenekli Bireyler ve Dijital Oyunlarla İlgili Yapılan Araştırmalar	9
Minecraft’la İlgili Yapılan Araştırmalar	10

Ticari Dijital Oyunlarla İlgili Yapılan Araştırmalar.....	12
Amaç.....	13
Araştırmanın Önemi.....	15
Sınırlılıklar.....	15
Tanımlar.....	16
BÖLÜM II.....	17
YÖNTEM.....	17
Araştırmanın Yöntemi.....	17
Çalışma Grubu ve Bağlam	18
Veri Toplama Araçları	19
Veri toplama Süreci Adımları.....	20
Verilerin Analizi	20
Geçerlilik ve Güvenirlik	23
Etik	24
BÖLÜM III	25
BULGULAR VE YORUMLAR.....	25
Nicel Bulgular	25
Nitel Bulgular	33
Katılımcılar Hakkında Bilgilendirme	33
Katılımcı1'in Dokusal Betimlemeleri	33
<i>Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?.....</i>	<i>33</i>
<i>Kendini Nasıl Bir Oyuncu Olarak Görüyor?</i>	<i>34</i>
<i>Sosyal Etkileşim Deneyimleri</i>	<i>34</i>
<i>Minecraft'a karşı olan ilginin nedenleri</i>	<i>35</i>
<i>Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları.....</i>	<i>36</i>
Katılımcı2'nin Dokusal Betimlemeleri.....	36

<i>Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?.....</i>	36
<i>Kendini Nasıl Bir Oyuncu Olarak Görüyor?</i>	37
<i>Sosyal Etkileşim Deneyimleri</i>	37
<i>Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler</i>	38
Katılımcı3'ün Dokusal Betimlemeleri	39
<i>Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?.....</i>	39
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	40
<i>Sosyal Etkileşim Deneyimleri</i>	41
<i>Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler</i>	42
<i>Minecraft'a Karşı Olan İlginin Nedenleri</i>	42
<i>Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları</i>	43
<i>Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları.....</i>	43
Katılımcı4'ün Dokusal Betimlemeleri	44
<i>Minecraft oynamaya nasıl başladı?</i>	44
<i>Kendini Nasıl Bir Oyuncu Olarak Görüyor?</i>	44
<i>Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler</i>	45
<i>Minecraft'a Karşı Olan İlginin Nedenleri</i>	45
<i>Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları</i>	45
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	46
<i>Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları.....</i>	47
Katılımcı5'in Dokusal Betimlemeleri	48
<i>Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?.....</i>	48
<i>Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler</i>	48
<i>Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları</i>	49
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	50
<i>Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları.....</i>	50

<i>Sosyal Etkileşim Deneyimleri</i>	51
Katılımcı6'nın Dokusal Betimlemeleri.....	51
<i>Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?.....</i>	51
<i>Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler</i>	52
<i>Minecraft'a Karşı Olan İlginin Nedenleri</i>	53
<i>Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları.....</i>	54
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	55
<i>Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları.....</i>	55
<i>Sosyal Etkileşim Deneyimleri</i>	56
Katılımcı7'nin Dokusal Betimlemeleri.....	57
<i>Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?.....</i>	57
<i>Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler</i>	57
<i>Minecraft'a Karşı Olan İlginin Nedenleri</i>	58
<i>Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları.....</i>	59
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	60
<i>Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları.....</i>	61
Katılımcı8'in Dokusal Betimlemeleri	62
<i>Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?.....</i>	62
<i>Kendini Nasıl Bir Oyuncu Olarak Görüyor?</i>	62
<i>Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler</i>	63
<i>Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları.....</i>	65
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	67
<i>Sosyal Etkileşim Deneyimleri</i>	70
Katılımcı9'un Dokusal Betimlemeleri (Kız Katılımcı 1)	70
<i>Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?.....</i>	70
<i>Oyun oynama Tercihleri</i>	72

<i>Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları</i>	73
<i>Sosyal Etkileşim Deneyimleri</i>	74
Katılımcı10'un Dokusal Betimlemeleri (Kız Öğrenci 2)	75
<i>Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?</i>	75
<i>Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler</i>	75
<i>Minecraft'a Karşı Olan İlginin Nedenleri</i>	75
<i>Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları</i>	75
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	76
<i>Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları</i>	76
<i>Sosyal Etkileşim Deneyimleri</i>	77
Birleştirilmiş Dokusal Analizler	77
Katılımcıların Yapısal Betimlemeleri	91
Katılımcı1'in Yapısal Betimlemeleri	91
<i>Oyunu Sevme Nedenleri</i>	91
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	91
<i>Oyun Hakkındaki Görüşleri</i>	91
<i>Oyunu Öğrenme ve Takip</i>	92
<i>Sosyal Etkileşim</i>	92
Katılımcı2'nin Yapısal Betimlemeleri	93
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	94
<i>Oyun Hakkındaki Görüşleri</i>	94
<i>Oyunu Öğrenme ve Takip</i>	94
<i>Oyun İçinde Öğrenme</i>	95
<i>Sosyal Etkileşim</i>	95
Katılımcı3'ün Yapısal Betimlemeleri	95
<i>Oyunu Sevme Nedenleri</i>	95

<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	<i>96</i>
<i>Oyun Hakkındaki Görüşleri</i>	<i>96</i>
<i>Sosyal Etkileşim.....</i>	<i>97</i>
<i>Oyun İçinde Öğrenme</i>	<i>97</i>
Katılımcı4'ün Yapısal Betimlemeleri	97
<i>Oyunu Sevme Nedenleri.....</i>	<i>97</i>
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	<i>98</i>
<i>Oyun Hakkındaki Görüşleri</i>	<i>98</i>
<i>Oyunu Öğrenme ve Takip</i>	<i>98</i>
<i>Oyun İçinde Öğrenme</i>	<i>98</i>
<i>Sosyal Etkileşimler</i>	<i>99</i>
Katılımcı5'in Yapısal Betimlemeleri	99
<i>Oyunu Sevme Nedenleri.....</i>	<i>99</i>
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	<i>99</i>
<i>Oyun Hakkındaki Görüşleri</i>	<i>100</i>
<i>Oyuna Başlama</i>	<i>100</i>
<i>Oyunu Öğrenme ve Takip</i>	<i>100</i>
<i>Oyun İçinde Öğrenme</i>	<i>100</i>
<i>Sosyal Etkileşimler</i>	<i>101</i>
Katılımcı6'nın Yapısal Betimlemeleri	101
<i>Oyunu Sevme Nedenleri.....</i>	<i>101</i>
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	<i>102</i>
<i>Oyun Hakkındaki Görüşleri</i>	<i>102</i>
<i>Oyunu Öğrenme ve Takip</i>	<i>102</i>
<i>Oyun İçinde Öğrenme</i>	<i>102</i>
<i>Sosyal Etkileşimler</i>	<i>103</i>

Katılımcı7'nin Yapısal Betimlemeleri.....	103
<i>Oynama Tercihleri</i>	<i>103</i>
<i>Oyunu Sevme Nedenleri.....</i>	<i>104</i>
<i>Oyun Hakkındaki Düşünceleri.....</i>	<i>104</i>
<i>Oyun İçinde Öğrenme</i>	<i>104</i>
<i>Sosyal Etkileşimler</i>	<i>104</i>
Katılımcı8 'in Yapısal Betimlemeleri	104
<i>Oyunu Sevme Nedenleri.....</i>	<i>105</i>
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	<i>105</i>
<i>Oyun Hakkındaki Görüşleri</i>	<i>105</i>
<i>Oyunu Öğrenme ve Takip</i>	<i>106</i>
<i>Oyun İçinde Öğrenme</i>	<i>106</i>
<i>Sosyal Etkileşimler</i>	<i>107</i>
Katılımcı9'un Yapısal Betimlemeleri (Kız Öğrenci 1).....	107
<i>Oyunu Sevme Nedenleri.....</i>	<i>107</i>
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	<i>108</i>
<i>Oyun Hakkındaki Görüşleri</i>	<i>108</i>
<i>Oyunu Öğrenme</i>	<i>109</i>
<i>Oyun İçinde Öğrenme</i>	<i>109</i>
<i>Sosyal Etkileşimler</i>	<i>109</i>
Katılımcı10'un Yapısal Betimlemeleri (Kız Öğrenci 2).....	110
<i>Oyunu Sevme Nedenleri.....</i>	<i>110</i>
<i>Oyun Oynama Tercihleri</i>	<i>110</i>
<i>Oyun Hakkındaki Görüşleri</i>	<i>110</i>
<i>Oyunu Öğrenme</i>	<i>110</i>
<i>Oyun İçinde Öğrenme</i>	<i>111</i>

<i>Sosyal Etkileşimler</i>	<i>111</i>
Anlamli Birimler	111
Birleřtirilmiř Yapısal Analizler.....	114
<i>Minecraft ile Tanıřma</i>	<i>114</i>
<i>Minecraft Oynama Türü Tercihleri.....</i>	<i>115</i>
<i>Minecraft ve Gerçek Hayat Deneyimleri.....</i>	<i>117</i>
<i>Olumlu ve Olumsuz Etki Farkındalıkları.....</i>	<i>118</i>
<i>Sosyal Etkileřim Deneyimleri</i>	<i>119</i>
<i>Minecraft ve Öğrenme.....</i>	<i>120</i>
<i>Minecraft ve Beceriler.....</i>	<i>120</i>
<i>Minecraft'ın Diğeri Oyunlardan Farkı</i>	<i>121</i>
<i>Cinsiyet Farklılıkları</i>	<i>121</i>
<i>Oyun Videoları Kaydetme ve Yayınlama</i>	<i>121</i>
BÖLÜM IV	123
SONUÇ, TARTIřMA VE ÖNERİLER	123
Öneriler	129
Uygulamaya Yönelik Öneriler	129
Arařtırmaya Yönelik Öneriler	130
KAYNAKLAR.....	132
EKLER	138
Ek-1. Oyun Deneyimleri Anketi.....	139
Ek-2. Öğrenci Görüşme Soruları.....	142
Ek-3. Örnek Görüşme Transkripti.....	145
Ek-4. Örnek Parantez İçine Alma ve Fenomenolojik Azaltma.....	146
Ek 5. Örnek Anlamli Birimlere Ayırma	147
Ek-6. Arařtırma İzni	148

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. <i>Araştırma Soruları ve Analizler</i>	20
Tablo 2. <i>Öğrencilerin Sınıf Seviyelerine Göre Dağılımı</i>	25
Tablo 3. <i>Öğrencilerin Dijital Oyunlara Başlama Yaşı</i>	25
Tablo 4. <i>Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Oyun Oynama Sıklığı</i>	26
Tablo 5. <i>Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Oyun Oynama Süreleri</i>	27
Tablo 6. <i>Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Kendilerini Oyuncu Olarak Değerlendirmeleri</i>	28
Tablo 7. <i>Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Oyun Oynarken Tercih Ettikleri Cihazlar</i>	28
Tablo 8. <i>Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dijital Oyun İçin Ücret Ödeme Durumları</i>	29
Tablo 9. <i>Kız Öğrencilerin En Sevdikleri Beş Oyun Listesi (>%5)</i>	30
Tablo 10. <i>Erkek Öğrencilerin En Sevdikleri Beş Oyun Listesi (>%5)</i>	30
Tablo 11. <i>Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Oyun Videoları Çekme Durumları</i>	32
Tablo 12. <i>Öğrencilerin Oyun Videosu Çektikleri Oyunlar</i>	32
Tablo 13. <i>Katılımcılar</i>	33
Tablo 14. <i>Anlamlı Birimler</i>	111

ŞEKİLLER LİSTESİ

<i>Şekil 1.</i> Minecraft oyununun bireysel kullanıcı sayısı	4
<i>Şekil 2.</i> Minecraft Kod Saati etkinliği ekran görüntüsü	7
<i>Şekil 3.</i> Araştırmanın yöntemi.....	17
<i>Şekil 4.</i> Görselleştirilmiş Anlamalı Birimler	114

BÖLÜM I

GİRİŞ

Problem Durumu

Dijital oyunların okul öncesinden hayat boyu öğrenme sürecine kadar eğitimin her kademesinde kullanılmasına yönelik çalışmalar gün geçtikçe artmaktadır. Fanetti (2011) oyunların, öğrencilerin bilişsel duyuşsal ve psikomotor alanlar başta olmak üzere giderek genişleyen bir yelpazede çok çeşitli eğitim hedeflerine yönelik olarak kullanılabilir hale geldiğini, öğrencilerin üst düzey düşünme becerileri kazanmalarına yardımcı olacağını söylemiştir. Ekaputra, Lim ve Eng (2013) ise oyunları akademik olmaktan ziyade eğlence aracı olarak görmektedir. Bu oyunların eğitim amaçlı kullanılmasına yönelik tartışmaları meydana getirmektedir. *Amerika Eğlence Yazılımları Birliği* raporuna göre eğitimciler, oyunların eğlenme etkisini fark etmiş ve bir öğrenme aracı olarak oyunlardan faydalanmaya başlamıştır (ESA, 2014).

Van Eck (2006), oyunların eğitimde kullanımını üç gruba ayırmıştır. İlki, öğrencilerin oyun tasarlayarak öğrenmeleridir. Bu çalışmada tasarım süreci ve programlama becerileri ön plana çıkmaktadır. Her içerik bu alanda kullanılamayacağı gibi her öğretmenin de oyun tasarlama becerisi olmayabileceğinden, eğitim uygulamalarında bu alanın kullanılması sınırlı kalmıştır. Van Eck'e (2006) göre ikinci grup ise öğretmenlerin ya da oyun geliştiricilerin eğitim amaçlı oyun tasarımlarıdır. Bu konu, ilk gruba göre daha zor ve daha fazla çaba gerektiren bir süreci gerektirir. Eğitim amaçlı oyun tasarlamak eğlence ve eğitim alanının birleştiği bir alandır. Ancak eğitim amaçlı tasarlanan oyun örneklerinde gerek oyun tasarımı anlamında gerekse öğrenme ortamı olarak yetersiz tasarımların gözlenmesi, bu işin zorluğunu ortaya koymaktadır. Bu durum, eğitsel oyunlarla ilgili para ve zaman harcamaya gönüllü çok az sayıda geliştirici olmasına sebep olmuştur. Dolayısıyla birçok eğitim amaçlı tasarlanmış oyun özensiz hazırlanmış ve kötü kalitelidir (Annetta, 2008).

Whitton (2014), oyunların gönüllü gerçekleştirilen aktiviteler olduğundan formal eğitimde kullanımının şüpheli olduğunu belirtmiştir. Çünkü formal eğitimde öncelikli motivasyon eğlenmekten ziyade öğrenmeye yöneliktir. Ayrıca oyunlar heyecanlandırır ve tekrar oynama isteği uyandırır; ancak bu durum başta yetişkinler olmak üzere her öğrenene genellenemezken, her oyun de için söz konusu olmayabilir (Whitton, 2014: s.69).

Oyunların insanlar tarafından tercih edilmesinin bir sebebi olarak Gee (2003), iyi oyunların kendini öğretme özelliğine değinmiştir. Bu sayede oyunlar uzun süre ve çok fazla kişi tarafından oynanır. Oyun kendini öğretemezse oynanması sınırlı kalır ve geliştirici oyunu geliştirmeyi sürdürmez. Tasarımcılar bunun önüne geçmek için oyunları kolay oynanır ve kısa zamanlı olacak şekilde tasarlamaya başlamışlardır. Ancak oyuncuların kolay oynanan ve çabuk sonlanan oyunları sevmemeleri, oyun tasarımcılarını, özellikle okullar ve işyerlerinde oynanabilecek, gençleri hedefleyen, eğlenceli ve kolay öğrenilebilecek, mücadele gerektiren ve uzun süre oynanabilecek tasarımlar için çözümler aramaya yönlendirmiştir.

Van Eck (2006), üçüncü grubu ticari oyunların eğitimde kullanımı olarak belirtmiştir. Tez çalışmamız için çıkış noktası da olan bu durum, eğitim amacıyla geliştirilmemiş oyunların destek, sunum ve/veya değerlendirme amacı ile sınıf içinde kullanımını içerir. Bu tür oyunlarda kalite ve oyuna olan ilgi doğal olarak üst seviyededir. Van Eck, bu grubun kısa zaman içinde, oyun şirketlerini ciddi oyun tasarlamaya ikna edecek kanıtları ve destekleri sunacağı için en çok ümit vaat eden kategori olacağına inanmaktadır.

Bu konuya en iyi örnek olan ticari oyunlardan birisi de Minecraft oyunudur. Bu oyun; tarzı, geliştirilmesi, yaygınlaşması, geniş bir yaş aralığına hitap etmesi ve eğitim alanında kullanılmasına kadar birçok konuda diğer ticari oyunlardan ayrılmaktadır. En önemlisi de diğer ticari oyunlar hızla tüketilirken bu oyun, popülaritesini bu tür oyunlarda pek de rastlanmayacak bir şekilde uzun süredir korumaktadır. Dijital bir oyunun “tüketilmesi”, o oyunun artık oynanmaması anlamına gelmektedir ki, ticari bir oyun için bu oyunun sonu anlamına gelmektedir. Minecraft’ı farklı kılan bu özellikler ilerleyen kesimlerde daha detaylı olarak ele alınmıştır.

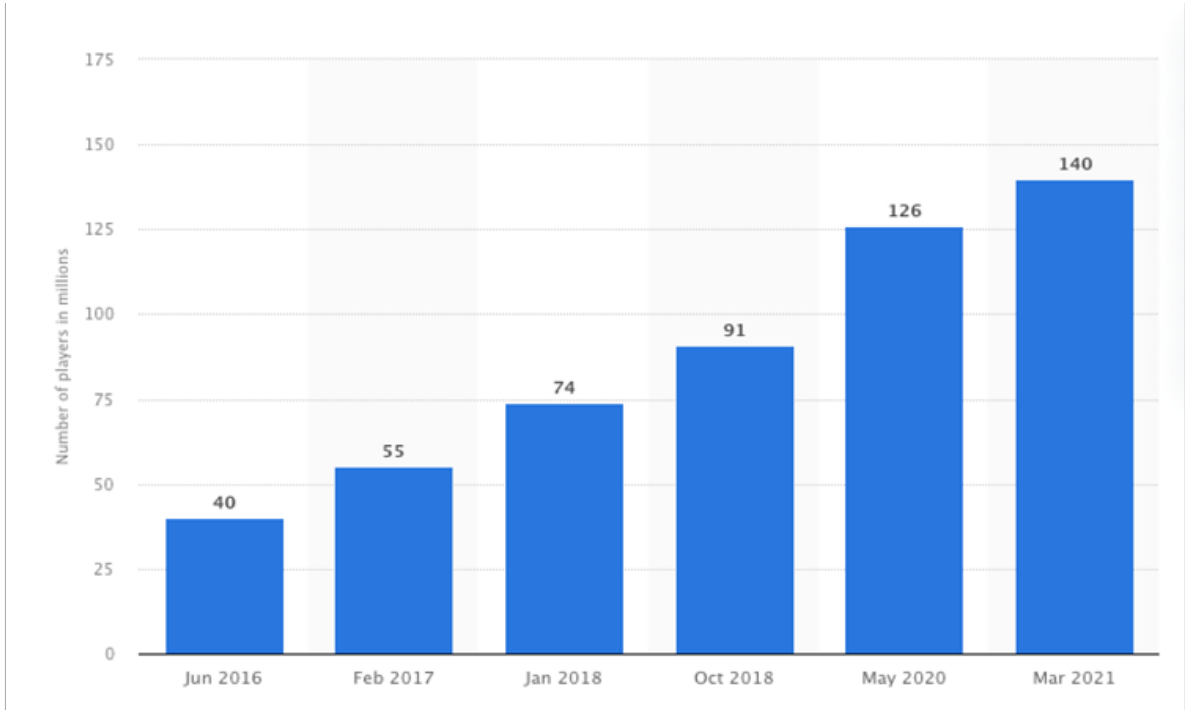
Araştırmamızın “olgusu” olarak seçilen Minecraft hakkında dikkat çeken bulgularımızdan birisi de katılımcılarımızın dijital oyun tercihlerinde cinsiyetleri belirleyici olurken, bu durumun Minecraft için geçerli olmamasıdır. Minecraft, her iki cinsiyetteki katılımcılar tarafından da ilk sıralarda tercih edilmiştir.

Bu doğrultuda arařtırmamızın problemi, günümüzde ticari olarak sunulan eğitsel amaçlarla geliştirilmemiş dijital oyunların oynayanları oyuna bağlama ve bunu sürdürülebilir kılma konusunda yakaladıkları başarının altında yatan nedenleri Minecraft oyunu bağlamında olgubilimsel araştırma yöntemiyle inceleyerek ortaya koymak ve dijital oyunların olası eğitsel potansiyelini keşfetmek olarak belirlenmiştir.

Arařtırmamızın katılımcıları özel yetenekli öğrenciler olmakla birlikte, katılımcıların bu özellikleri araştırma odağına alınmamıştır. Arařtırmanın temel olgusu Minecraft oyunudur. Katılımcıların bu özelliklerinin dijital oyun performanslarına ve oyun deneyimlerine etkileri, bu katılımcılar üzerinde gerçekleştirilecek odak grup arařtırmalarının katkısı ile netleşecektir.

Minecraft Oyunu

Minecraft, İsveçli oyun tasarımcısı, “Notch” olarak da bilinen Markus Persson tarafından geliştirilmiştir. Oyunun herkesin deneyebilmesine olanak tanıyan “public alpha” sürümü Mayıs 2009’da Markus Persson’un kendi web sitesi üzerinden yayınlanmıştır (Bunting, 2012). Daha sonra Mojang firması tarafından satın alınan oyunun, 2011 yılında tam sürümü yayınlanmıştır (Daly, 2012). 2014 yılında ise oyun el değıştirerek Microsoft firmasına geçmiştir. Bu tarihten sonra yıllara göre Minecraft oyunu satış verileri Şekil 1’de yer almaktadır (Sitatista, 2021). Gaming in Turkey 2021 raporuna göre ise oyun, en çok indirilen 15 mobil oyun içinde birinci sıradadır (Gaming in Turkey, 2021).



Şekil 1. Minecraft oyununun bireysel kullanıcı sayısı (Statista. (2021, 3 May). Minecraft active player count worldwide 2016–2021. <https://www.statista.com/statistics/680139/minecraft-active-players-worldwide/#statisticContainer>)

Minecraft, oyuncuların bloklardan oluşan bir alanda gezindikleri ve farklı blok çeşitleri ile herhangi bir şey inşa edebildikleri, açık uçlu bir oyundur (Daly, 2012; Choo, Karamnejad ve May, 2013). Minecraft dünyası, 16x16 piksellik bloklar ile dijital bir lego şehri gibidir. Oyunda kullanılan haritanın coğrafi ve jeolojik birçok özelliği vardır (Coudray, 2015). Bununla birlikte, oyunda yer alan birçok nesne gerçekçi fiziksel kurallara uygun olarak tasarlanmıştır.

Minecraft oyunu tek oyunculu ya da çok oyunculu olarak oynanabilmektedir. Çok oyunculu sistem için oyunun dünya üzerinde binlerce sunucusu bulunmaktadır. Bu sunucuların büyük bir kısmı ücretsiz olarak hizmet sunmakta, oyuncular bu sunuculara bağlanarak kendileri için hazırlanan çeşitli senaryolar üzerinden oyunu oynayabilmektedirler. Kendisini geliştiren oyuncular için kendi sunucularını yönetebilecekleri sunucu kiralama sistemleri bile mevcuttur. Üstelik bu sistemlerin de büyük bir kısmı ücretsiz olarak kullanılabilir.

Minecraft, “sandbox” türünde bir oyun olarak sınıflandırılmaktadır. Sandbox kelimesi Oxford İngilizce sözlükte “kum havuzu” olarak ayrıca “oyuncuların oyunu özgürce keşfetmesine, görünüşünde değişiklik yapmasına veya kendi kurallarını oluşturmalarına izin veren bir video oyun stili” olarak ifade edilmektedir. Kum havuzu ile dijital oyunlar arasında “özgürce tasarım yapma” ilişkisi düşünüldüğünde sandbox türündeki oyunlar sanal bir

tasarım ortamına benzetilebilir. Bu türdeki oyunlar, oyunun amacını, kazanma ve kaybetme koşullarını oyuncuların belirlemesine olanak sağlamaktadır (Brand ve Kinash, 2013; Schifter ve Cipollone, 2013).

Minecraft’ın “yaratıcı/creative” ve “hayatta kalma/survival” olarak iki temel oynanma modu bulunmaktadır. Oyuncular kırık taş, tahta, bitkiler, yün ve kömür, demir gibi çeşitli madenlerden oluşan farklı dokularda blokları kullanarak istediği biçimlerde nesneler oluşturabilmektedir. Tüm bu materyaller ana unsur olarak oyuna adını da veren madenlerden elde edilebilmektedir. Oyun senaryoları hızlandırılmış gerçek-zamanlı bir ortamda, gece ve gündüzün döngüsel olarak tekrarlandığı bir sanal “dünya”da gerçekleşmektedir. Kısaca oyunun doğası, dünya kaynaklarının bulunması, işlenmesi ve tamamen oyuncunun amaçlarına bağlı olarak gelişecek gereksinimler doğrultusunda istenilen materyale dönüştürülmesi (örneğin ağaçların kesilmesi, kereste elde edilmesi ve kereste kullanılarak çalışma tezgâhı yapılması gibi), bu materyal kullanılarak istenilen formda yapıların üretilmesi (kerestelerden ev inşa edilmesi gibi) mantığına dayanmaktadır.

Schifter ve Cipollone (2013), Minecraft’ın iki önemli özelliğinden bahsetmişlerdir. Bunlardan ilki, oyunun öğretmenlere öğrencilerine ne kadar yaratıcı olabileceklerini ve sınıf içinde nasıl işbirlikli çalışabileceklerini göstermeyi sağlamasıdır. Diğer özelliği ise oyunun, çok çeşitli materyal kullanılarak farklı yapılar inşa etmenin yanında, kodlama ile oyuna yeni süreçler, katmanlar, materyaller ve modüller eklemeyi desteklemesidir. Oyunun bir önemli özelliği de “Kızıl taş” (Red stone) olarak adlandırılan bir tür enerji kaynağıdır. Elektrik enerjisini çağrıştıran bu kaynak, oyun içerisindeki birçok nesne için, üzerine binildiğinde kendiliğinden yürüyen vagonlar ya da otomatik açılan kapılar gibi harekete dönüşen enerji sağlar. Brand ve Kinash (2013) için kızıl taş, birçok model ve sistemi dinamik ve grafiksel olarak açıklamayı sağlayarak öğretmenlere yardımcı olabilmektedir. Minecraft oyununun eğitsel açıdan ne tür fırsatlar sunabileceğinin bilinmesi eğitimciler için hayati önem taşır. Kızıl taş, akım, anahtar ve diğer nesnelerle, yukarı açılabilen köprülerden uçan araçlara kadar birçok mekanizmayı yaratmayı sağlar.

Bayliss (2012), Minecraft’ın şu özelliklerini öne çıkarmaktadır:

- Kaynak kodu Java’dır.
- İnternet üzerinde oynanan sürümü sunucu taraflı bir uygulama programıdır. Oyunun Bukkit adında bir arayüzü (API) vardır. Bu arayüz sayesinde kolayca yapılandırılan oyunun davranışını değiştiren eklentiler yazılabilir.
- Çevrimiçi dersler ve eğitime uygun modlar bulunmaktadır.

- Çok az ön API'ye ihtiyaç duyar.
- Oyun dünyası içerdiği kendi arazi araçları ile oldukça özelleştirilebilir.
- Eğitsel uygulamalarda, sunucu-istemci mimarisinde öğrenciler kendi çalışmalarını arkadaş ve aileleri ile paylaşabilmektedir.

Minecraft Oyununun Eğitimde Kullanım Örnekleri

Minecraft oyununun eğitimde kullanımı örneklerini üç kategoriye ayırarak incelemek mümkündür. Bu kategorilerden biri Minecraft oyununa olan ilgiden kaynaklı olarak Minecraft karakter ve nesnelerinin öğretim sürecine katılmasıdır. Bir diğeri, bir dersin kazanımlarına ya da 21. yüzyıl becerilerine odaklanmış oyun tabanlı öğrenme ortamlarıdır. Üçüncüsü ise programlama eğitiminde de kullanılan daha profesyonel oyun geliştirme çalışmalarıdır. Java kullanılarak oyunun senaryosunda çeşitli değişiklikler yapılmasına yönelik kodlamalar olarak tanımlayabileceğimiz “mod geliştirme” süreci bu kategoride yer almaktadır.

Modlar, Minecraft oyununa yapılan eklentiler olarak düşünülebilir. Oyunun orijinal halinde var olmayan öğelerin de oyuna katılmasını sağlarlar ve Java programlama dili ile kodlanmaktadır. Minecraft oyununa Mod yüklemek için çeşitli üçüncü parti program paketleri kullanılmaktadır. Mod paketleri doğrudan İnternette indirilirler ve genellikle ücretsiz olarak sunulmaktadır. Bu paketler kurulurken, kullanılmakta olan Minecraft sürümü ile yüklenen mod paketinin uyumlu olmasına özen gösterilir. Mod paketleri genellikle sıkıştırılmış dosya formatında indirilen Java kaynak kod dosyalarıdır. Sıkıştırılmış dosyalar açıldıktan sonra kullanılan işletim sistemine bağlı olarak değişen yöntemlerle, ya “Minecraft.jar” dosyası bulunur ve mod içindeki dosyalar bu dosyaya eklenir, ya da mod dosyaları doğrudan ilgili klasöre kopyalanır. Her durumda mod yüklemek, araştırmamızın örneklemini oluşturan öğrenciler için oldukça kolay ve sıklıkla yapılan bir işlemdir.

Microsoft'un Kod Saati (Hour of Code) uygulamasının 2015 yılı Aralık ayı etkinliğinin Minecraft temalı olması, bu oyunun eğitsel amaçlı kullanımına ilişkin ilk kategori içinde değerlendirilebilir. Bu etkinlikte amaç, sürükle bırak tekniği ile oluşturulan kod blokları ile ilgili görevleri tamamlamaktır. Programlama becerisini kazandırmaya yönelik olan bu çalışmada tema olarak Minecraft seçilmiş, görseller ve hikâye kurgusu Minecraft oyunu ile ilişkilendirilmiştir (Şekil 2).



Şekil 2. Minecraft Kod Saati etkinliği ekran görüntüsü

İnternette öğretmenlerin paylaşım yaptıkları ortamlardan birine örnek olan “teacherspayteachers.com” adresindeki sosyal ağda öğretmenler birbirleri ile ders materyali paylaşmaktadır. Bu siteye üyelik ücretli olup, ücretli ve ücretsiz ders içerikleri paylaşımları bulunmaktadır. Bu adreste, Minecraft temalı kelime oyunları, yapbozlar, matematik problemleri ve Minecraft oynayarak desteklenecek ders içeriklerine kadar birçok materyal yer almaktadır. Örnek olarak, “SCIO Education” adındaki üye tarafından paylaşılan “Enderman” adındaki Minecraft karakteri kullanılarak oluşturulmuş matematik sorusu şu şekildedir:

Enderman'in çiftliğinde üç çeşit hayvan bulunmaktadır. Enderman'in 6 kurdu vardır. Kurtların iki katı kadar koyun, koyunların üç katı kadar da ineği bulunmaktadır. Enderman'in çiftliğinde kaç ineği vardır?

Minecraft.edu

Minecraft.edu, sınıf içinde Minecraft kullanımına yönelik oluşturulmuştur. Bu uygulama sadece Minecraft'ın eğitim amacı ile kullanımına odaklanmış olan, öğretmenlerin kullandıkları Minecraft sürümü olarak tanımlanabilir. Bu kapsamda, öğretmen ve öğrencilerin bağlanabilecekleri bir sunucu hizmeti de dâhil olmak üzere birçok hizmet sunulmaktadır. Uygulamanın web sayfasında forumlar, wiki'ler, sohbet odaları ve kütüphane olanakları bulunmaktadır. Siteye ücretli üye olunmaktadır; ancak üye olduğunda oyuna da ücretsiz olarak sahip olunmaktadır. Uygulamanın ücretsiz deneme

sürümü de bulunmaktadır. Microsoft tarafından öğretmenlere “Minecraft Öğretmen Akademisi” ile ders içerikleri ve materyalleri de sunulmaktadır. Ayrıca öğretmenlere eğitimler veren, öğrencilere ücretsiz olarak oyunun “Minecraft Education Edition” adlı sürümünü sunan çevrimiçi platformlarla da Minecraft oyununun eğitimde kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır. Araştırmamızda katılımcıların deneyimledikleri sürüm, oyun oynama tercihleri nedeniyle “Minecraft Education Edition” olmamıştır.

Bilim ve Sanat Merkezleri ve Özel Yetenekli Öğrenciler

Millî Eğitim Bakanlığı’na bağlı Bilim ve Sanat Merkezleri (BİLSEM) bağlı özel yetenekli öğrencilerin yeteneklerini geliştirmek amacıyla faaliyet göstermektedir. Şubat 2022 itibariyle Türkiye genelinde 279 tane Bilim ve Sanat Merkezi bulunmaktadır ve bu merkezlerde toplam 67 bin 375 öğrenci eğitim almaktadır (MEB, 2022). Özel yetenekli öğrencilerin dil sanatları, matematik, sosyal bilgiler veya bilim gibi belirli bir çalışma alanında potansiyel veya kanıtlanmış başarı sergilediklerini belirten Johnsen özel yetenekli bireylerin genel zihinsel alanda özelliklerini şu şekilde derlemiştir (Johnsen, 2021):

- Özellikle bir ilgi alanında geniş ve ayrıntılı bir hafızaya sahiptir.
- Erken yaşta zengin kelime haznesine sahip olmak
- Yaşının üstünde iletişim becerisine sahiptir, fikir ve duygularını ifade eder.
- Akıllı sorular sorar.
- Yeni kavramların, problemlerin önemli özelliklerini belirleyebilir.
- Çabuk öğrenir.
- Geniş bir bilgi tabanına sahiptir.
- Soyut fikirleri ve karmaşık kavramları anlar.
- Analogik düşünme, problem çözme veya akıl yürütmeyi kullanır.
- İlişkileri gözlemler ve bağlantıları görür.
- Zor ve olağandışı sorunları bulur ve çözer.
- İlkeleri anlar, genellemeler yapar ve bunları yeni durumlarda kullanır.
- Öğrenmeye isteklidir ve meraklıdır.
- Vicdanlı çalışır ve ilgi alanlarında yüksek derecede konsantrasyona sahiptir.
- Çeşitli sembol sistemlerini anlar ve kullanır.
- Öğrenme hakkında yansıtıcıdır.

Özel yetenekli bireylerin iletişim becerileri konusunda araştırma yapan Koç, İstanbul Bilim ve Sanat Merkezi'ne devam eden özel yetenekli 60 öğrenci ile çalışmış ve öğrencilerin duygu ve düşüncelerini rahat bir şekilde paylaşabildiklerini tespit etmiştir. Özel yetenekli bireylerle ilgili bu özellik, araştırmamızda katılımcıların iletişim becerisine dayalı sınırlılık oluşmaması yönünde olumlu bir etki sağlamıştır.

İlgili Araştırmalar

Özel Yetenekli Bireyler ve Dijital Oyunlarla İlgili Yapılan Araştırmalar

Bu kısımda, özel yetenekli bireyler ve dijital oyunlar ile ilgili araştırmalara kronolojik sırada yer verilmiştir.

Ağaoğlu ve Metin (2015) araştırmalarında, bilim ve sanat merkezine giden ve gitmeyen öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarını oynama durumlarını incelenmiş, bilim ve sanat merkezine devam eden katılımcıların, gitmeyen katılımcılara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını, sıklıkla macera ve zekâ/mantık oyunlarını tercih ettiklerini vurgulamıştır.

Yavuz (2018) ise, özel yetenekli öğrencilerde internet ve oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek düzeylerinin incelediği çalışmasında, internet ve oyun bağımlılığının cinsiyet, yaş, haftalık internet kullanım süresi ve internet kullanım amacına göre farklılaştığı sonucuna ulaşmıştır.

Koçak (2019), bilim ve sanat merkezlerine devam eden öğrencilerin televizyon, tablet, telefon, bilgisayar ve internet kullanım süreleri ve dijital oyunlara yönelik görüşlerini incelediği ve bir Bilim ve Sanat merkezine devam eden 8 erkek 8 kız öğrenci ile yürüttüğü araştırmasında, öğrencilerin bilgisayar, tablet veya telefonu en çok oyun oynamak için kullandıklarını belirtmiştir. Katılımcılar dijital oyunların hayal gücünü genişlettiğini, kendilerini eğlendirdiğini ve yaratıcılıklarını artırdığını düşünmektedir. Araştırmacı ayrıca, özel yetenekli bireylerin teknoloji kullanımına yönelik sınırlı sayıda araştırma olduğunu ifade ederek bu alanda çalışmaların artmasını önermiştir.

Çınar (2019) çalışmasında, İstanbul ilinde faaliyet gösteren dokuz bilim sanat merkezine devam eden 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve empati becerileri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışmada temel empati ölçeği ile dijital oyun bağımlılığı

ölçeği arasında ve bilişsel empati ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği arasında zayıf seviyede negatif yönlü bir ilişki olduğu bulunmuştur. Sonuç olarak öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile cinsiyet, baba eğitim durumu ve kardeş sayısı parametreleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu; sınıf düzeyi, aile gelir düzeyi ve anne eğitim durumu arasında anlamlı bir farklılık olmadığını belirlenmiştir.

Diğer yandan Arıca (2021) ise özel yetenekli bireylerin ebeveynlerinin çocukları konusundaki farkındalık düzeyi ile çocuğun bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkiyi incelediği araştırmasında, annelerin farkındalık düzeyleri ile özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında negatif yönlü anlamlı ilişki bulmuştur. Ancak babaların farkındalık düzeyi ile özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunamamıştır.

Yıldız, Kızıman Demirhan ve Çitil (2022), çalışmalarında özel yetenekli birey tanısı almış ve almamış lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığını etkileyen çeşitli risk faktörlerini incelemiştir. Araştırmada cinsiyet, genel akademik puan ortalaması, en çok tercih edilen çevrimiçi oyun türü değişkenlerinden görünüm, rekabet ve erdem değişkenlerinin özel yetenekli öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca kadın olmanın ve erdemin çevrimiçi oyunlara orta düzeyde bağımlı olma olasılığını azalttığı, rekabetin ise artırdığı görülmüştür. Araştırmaya göre görünüm değeri algısının üst düzey çevrimiçi oyun bağımlısı olma olasılığını artırdığı sonucuna varılmıştır.

Minecraft'la İlgili Yapılan Araştırmalar

Bu kısımda, odağında Minecraft oyununun yer aldığı çeşitli araştırmalara kronolojik sırada yer verilmiştir.

Daily (2012), halk kütüphanesindeki 10 bilgisayarda her hafta Çarşamba günü, evlerinden katılan gençlerin de bulunduğu bir grup ile Minecraft oynadıklarını belirtmiştir. Bu çalışmada Daily, hem yapılandırılmış hem yapılandırılmamış etkinliklerle Minecraft'ın potansiyelini görmeye çalışmıştır. Daily çalışmasında eğitim amaçlı ya da yapılandırılmış bir amaç ile kullanıldığında Minecraft oyununun birçok potansiyelinin anlaşılacağını düşünmektedir.

Canossa, Martinez ve Togelius (2013) ise oyun deneyimini yaş, cinsiyet gibi değişkenlerle birlikte ele almış, bu bağlamda Minecraft oyunu davranışları ve motivasyon psikolojilerini

araştırmışlardır. Araştırma bulguları, motivasyon faktörleri ve davranışlar arasında güçlü bir korelasyon olduğunu göstermiştir.

Brand ve Kinash (2013) tarafından geliştirilen “Block by Block” projesi, kasabaların yeniden inşasına yönelik olarak bir şehrin nasıl tasarlanması gerektiğine dair süreçlerin Minecraft kullanılarak gerçekleştirildiği bir çalışmadır. Çalışmada Minecraft, biraz uyum çalışması ile herkes tarafından oynanabilecek bir oyun olarak nitelenmiştir.

Lee-Leugner (2013), çalışmasında Minecraft oyunu ile insanlardaki oyun oynamanın neden ve nasıllarını etnografik bir durum çalışması ile araştırmıştır. Lee-Leugner, bir üniversite öğrencisi ve 9 yaşındaki bir çocuk ile görüşmeler yapmış, oyun oynamış ve gözlemlerde bulunmuştur. Araştırmasında oyun oynama stilleri ve cinsiyetle ilgili görüşlere de yer vermiştir. Her katılımcının oyun ile ilgili farklı amaçları olduğunu, bir tanesinin arkadaşları ile sosyal bir birliktelik kurmaktan zevk aldığını, ayrıca oyuncuların grupla oynarken liderlik özelliklerinin açığa çıkabildiğini belirtmiştir. Katılımcıların sadece oyun oynamadıklarını, aynı zamanda yaratıcı olma, zorlukların üstesinden gelme, inşa etme, sosyalleşme, hayal etme ve öğrenme işini de gerçekleştirdiklerini görmüştür.

Overby ve Jones (2015), sanat eğitiminde Minecraft oyununu değerlendirmiştir. Araştırmada, oyun boyunca oyuncular tarafından estetik tercihlerin yapıldığı ve öğrencilerin inşa etme, tasarlama ve daha birçok şeyi Minecraft oyununu öğrenme aracı olarak kullanarak yaptıkları belirtilmiştir. Ayrıca oyunu oynayan kişiler sürekli gözlenmiş ve bu kişilerle düzenli olarak görüşmeler yapılmıştır. Araştırmaya 5 yaşında bir kız, 9 yaşında bir kız, 12 yaşında bir erkek, 15 yaşında bir erkek, 18 yaşında iki erkek ve 18 yaşında bir kız katılmıştır. Görüşmeler 12 yaşındaki erkek çocuğu dışında evde gerçekleşmiştir. Bu çocukla da telefon ve elektronik posta yolu ile iletişim sağlanmıştır. Overby ve Jones (2015), öğretmenlerin sınıfta öğrencileri lider konumda tutarak Minecraft’ın kullanılabileceğini, çünkü konu ile ilgili yeterince bilgi sahibi olduklarını, oyunun ve sanal dünyaların öğrencilere 21 yüzyıl paradigmaları için yeni fırsatlar sunacağını belirtilmiştir. Sonuç olarak oyunun sanat dersine uygunluğu konusunda şu durumlar belirlenmiştir:

Minecraft, etkileşimli dijital sanat için programlama öğretiminde kullanılabilir. Öğrenciler, Photoshop, Maya ya da 3B programlama yazılımları ile Minecraft için materyal tasarlatarak karmaşık işlemleri yapabilirler. İşbirlikçi çalışmayı, birbirlerinden öğrenmeyi öğrenirler. Pixel Art ile grafikler oluşturabilir, bitmap türünde grafikler ortaya koyabilirler. Ayrıca inşa ederken perspektif ve ölçeklendirmeyi de öğrenirler. Tarihi mekânları tasarlarlarken eskiden insanların nasıl yapılar oluşturduklarını, estetik bakışlarını fark edebilirler. Yerleşim ve mimarinin günümüze nasıl geldiğini öğrenebilirler.

Narayan, Chen, Jayannavar ve Hockenmaier ise (2019) çalışmalarında, üniversite öğrencilerinin inşa için işbirlikli diyalog çalışmalarında Minecraft oyununu kullanmışlardır. Çalışmada inşa eden ve mimarlar arasındaki diyalogların ajanların öğrenmesinde kullanımı araştırılmıştır. Araştırmada bu konuda ajanların diyalogları kullanması için çok fazla çalışma gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Baek, Min ve Yun (2020) araştırmalarında, Minecraft oyununun eğitimde kullanımına yönelik 28 araştırmayı incelenmiştir. Sonuç olarak Minecraft oyununun oyun tabanlı öğrenme ve öğretme potansiyeline sahip olduğu, öğrencilerin bilgi ve beceri kazandığı, özellikle fen, matematik ve dil derslerinde motive oldukları tespit edilmiştir.

De Andrade, Poplin ve Sousa de Sena (2020) çalışmalarında şehir tasarımı için Minecraft kullanışlardır. Araştırma sonucunda Minecraft oyununun küçük yaştaki çocukların kolayca tasarım yapmalarını desteklediği, ayrıca demokratik ve katılımcı bir tasarım ortamı sunduğu belirtilmiştir.

Ticari Dijital Oyunlarla İlgili Yapılan Araştırmalar

Bu kısımda, dijital ticari oyunlarla ilgili araştırmalara kronolojik sırada yer verilmiştir.

Yiğitoğlu (2018), “The Moon” oyununu oynayan yetişkinler ile yürüttüğü çalışmasında oyuncuların “oyun oynarken zamanın daha hızlı geçtiğini düşündükleri, gerçek hayatta yapmayacakları şeyleri oyunlarda yapmaktan hoşlandıkları, sonunu öngöremedikleri oyunları oynamayı tercih ettikleri ve hikâyesi olan oyunları oynadıktan sonra, oyunlara alternatif sonlar düşündükleri” sonucunda ulaşmıştır.

Erzengin (2019) ise çalışmasında “World of Warcraft” oyununu inceleyerek oyun içinde nasıl bir ekonomi yaratıldığını araştırmıştır. Ticari oyun içinde gerçekleşen finansal hareketleri inceleyen Erzengin katılımcıların oyunu, oyunun kurgusunun etkileşimi, sosyalleşmeyi ve psikolojik rahatlamayı sağlaması sebebiyle oynadıklarını, aynı zamanda sanal para da kazandıklarını belirtmiştir. Oyuncuların kazandıkları bu sanal parayı bazı alışveriş sitelerinde kullanma şansları da bulunmaktadır. Oyun içindeki rekabet kullanıcıları daha çok sanal para kazanmaya itmektedir. Bunun sonucunda da kullanıcıların oyunu bir tüketim yolu olarak kullandıklarını belirtmiştir.

Aytan (2019) ise DOTA 2 ve LOL oyunları özelindeki çalışmasında, nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanarak 26 kişiden oluşan oyuncu ile görüşmeler yapmış, verileri Alfred Schutz’un toplum kuramında ele alınan kavramlar

yardımı ile analiz etmiştir. Araştırma sonuçlarına göre katılımcıların büyük bir kısmı oyunu, günlük hayatta yaşadıkları olumsuzlukları kendilerine unutturmada aracı olarak görmektedir. Ayrıca katılımcılar bu oyunların, stratejik düşünme yeteneğine ve yabancı dil gelişimine katkı sağladığını dile getirmiştir. Aytan, gençlerin başında saatlerce vakit geçirdikleri oyunlara odaklanılarak bu oyunların onlara ne hissettirdiğini, neler kazandırdığını ve neler kaybettirdiğini öğrenmenin önemini vurgulamıştır.

Dijital oyunlarla ilgili alanyazın incelendiğinde araştırmaların büyük bir kısmının, oyunların negatif etkilerinden en önemlisi durumunda olan oyun bağımlılığı ve bununla ilgili konulara odaklandığı görülmüştür. Araştırmasında bu duruma vurgu yapan Fidan (2020), “Metin2” ve “League of Legends” oyunlarını en az iki yıldır oynayan 14-40 yaş arası oyuncularla nitel bir çalışma yürütmüştür. Odağında tüketim eğilimleri olan araştırmaya 20 oyuncu katılmıştır. Sonuç olarak günlük hayattaki tüketici eğilimleri ile oyun esnasındaki tüketici eğilimleri arasında benzerlik olduğunu belirten Fidan, oyunların oyun oynama sebeplerini de araştırmış ve şu gerekçelere ulaşmıştır: boş zamanı değerlendirme, psikolojik olarak rahatlama, gerçek hayatın sıkıntılarından kurtulma, sosyalleşme ve eğlenme. Araştırmacı oyunlara yönelik yapılan araştırmalar ile ilgili olarak ayrıca, oyunların olumlu özelliklerine ve katkılarına dair yapılan çalışmaların az, birbirinden bağımsız ve yeterince geniş kapsamlı olmadığını belirtmiştir.

Amaç

Oyunların eğitimde nasıl ve neden etkili bir araç olduğuna dair birçok araştırma bulunmaktadır. Van Eck (2006) eğitimde oyun kullanımını üç gruba ayırmıştır. Bunlardan ilki oyun tasarlayarak öğrenme, ikincisi eğitim amaçlı oyun tasarlanması, üçüncüsü ise ticari oyunların eğitim ortamlarında kullanımıdır. Ticari oyunlarda kalite ve oyuna olan ilgi doğal olarak üst seviyededir. Van Eck, eğitim ortamlarında kullanılan ticari oyunların kısa zaman içinde, oyun şirketlerini ciddi oyun tasarlamaya ikna edecek kanıtları ve destekleri sunacağı için en çok ümit vaat eden kategori olacağına inanmaktadır. Xie, Wang ve Hooshyar ise amacına göre oyunları eğitsel oyunlar ve eğitici oyunlar ve saf eğlence oyunları olarak ikiye ayırmıştır (Xie, Wang, Hooshyar, 2021). Araştırmamızda eğitsel oyun ifadesi, öğrenmeyi desteklemek amacıyla tasarlanan dijital oyunları ifade etmektedir.

Yoğun ilgi duyulan ticari oyunlardan en belirgin olanlardan biri Minecraft oyunudur. Şubat 2013 tarihinde 10 milyonun üzerinde kullanıcısı bulunan Minecraft oyunu (Choo,

Karamnejad ve May, 2013), Mayıs 2020 itibariyle 200 milyonun üzerinde oyuncuya ulaşarak aylık ortalama 126 milyon oynanma oranına ulaşmıştır (Warren, 2020). Ülkemizde de özellikle K12 dönemindeki öğrenciler tarafından dijital oyunlara yoğun bir ilgi duyulmaktadır. Her bir oyun, hayranları tarafından wikiler, videolar, bloglar ve web sayfaları ile desteklenmektedir. Minecraft oyununun eğitsel potansiyeli birçok araştırmacının ilgisini çekmiştir. Bu potansiyeli ortaya koymak için, araştırmamız kapsamında uygulama örneklerini içeren alanyazın taramaları da gerçekleştirilmiştir (Baek, Min ve Yun, 2020, Ellison ve Evans, 2016). Whitton (2014), motive eden oyunları anlamak için öncelikle insanların neden oyun ve bilgisayar oyunu oynadıklarını anlamının daha yerinde olacağını belirtmiştir (Whitton, 2014: s.70). Bu doğrultuda araştırmamız, Minecraft oyununa bir olgu olarak yaklaşarak, oyunun öğrenciler için ne anlama geldiğini anlamak, deneyimlerini ve oyuna dair görüşlerini ortaya çıkarmak, oyuna olan yoğun ilginin sebeplerini belirlemek, oyun hakkında edinilen bilgiler doğrultusunda ticari oyunların yakaladıkları büyük başarıların ardında yer alan muhtemel olan bilgiye ilişkin unsurların eğitsel dijital oyunlara aktarılmasına yönelik önerilerde bulunmayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden, derinlemesine araştırma yapabilmek amacıyla çalışmanın amacı bağlamında bilgi açısından zengin durumların seçilmesine olanak veren amaçlı örnekleme gerçekleştirilmiş ve özel yetenekli öğrencilerin okul sonrası eğitim aldıkları Bilim ve Sanat Merkezi öğrencileriyle çalışılmıştır.

Bu araştırma ile cevap aranacak araştırma soruları aşağıdaki biçimde belirlenmiştir:

1. Katılımcıların bilgisayar oyunu oynama profilleri nelerdir?
2. Katılımcıların Minecraft oynarken yaşadıkları deneyimler nelerdir?
 - a) Katılımcıların Minecraft ile tanışmaları nasıl gerçekleşmektedir?
 - b) Katılımcıların Minecraft oynama tercihleri nedir?
 - c) Katılımcıların Minecraft oynamak dışında oyunla ilgili ne tür yaşantıları bulunmaktadır?
 - d) Katılımcılar oyun hakkında kimlerle konuşmakta, oyunu öğrenme ve öğretme süreçleri nasıl işlemektedir?
 - e) Katılımcıların Minecraft oynadıkları için takip ettikleri web siteleri, sosyal ağlar ve video kanalları var mıdır? Varsa bu kaynaklara nasıl erişmektedirler?
 - f) Katılımcıların oyun videosu çekme sebepleri nelerdir? Kendi hazırladıkları oyun videolarının içeriği nedir?
3. Katılımcıların Minecraft oyununa karşı olan yoğun ilgilerinin sebepleri nelerdir?

- a) Katılımcıların Minecraft oyununu sevmeye sebepleri nelerdir?
- b) Katılımcılara göre Minecraft oyununu diğer oyunlardan üstün yapan özellikler nelerdir?
- c) Katılımcılara göre oyuna hangi özellikler eklenebilir?
- 4. Katılımcıların Minecraft hakkındaki görüşleri nelerdir?
 - a) Katılımcılara göre oyunun olumlu yanları nelerdir?
 - b) Katılımcılara göre oyunun olumsuz yanları nelerdir?
 - c) Katılımcıların ailelerinin oyuna karşı tutumları nasıldır?
- 5. Minecraft ne tür öğrenmeleri desteklemektedir?
 - a) Katılımcılar Minecraft ile gerçek hayatı nasıl ilişkilendirmektedir?
 - b) Katılımcılar Minecraft sayesinde gerçek hayata dair ne tür bilgiler öğrenmektedir?
 - c) Katılımcılara göre Minecraft oynamak onların hangi becerilerinde gelişme sağlamıştır?
 - d) Katılımcılar Minecraft oyununu hangi alanlarla/disiplinlerle ilişkili görmektedir?

Araştırmanın Önemi

Gerçekleştirilen araştırma, Minecraft gibi ilgiyi uzun süre üzerinde tutmayı başaran oyunlara olan bu bağlılığın sebeplerini anlamak, oyunun olası eğitsel potansiyelini ortaya koymak ve bu bilgiyi dijital eğitsel oyunlar tasarlanırken dikkate alınması gereken işlevsel ve tasarıma yönelik önerilere dönüştürmek açısından özgün ve önemlidir.

Minecraft oyunu ile ilgili olarak popüler medyada olumlu birçok görüşün yanında olumsuz görüşlere de rastlamak mümkündür. Bu olumsuzlukların ortaya konması ve bu yolla olumsuz görüşlerin doğrulanması/çürütülmesi, bu tür oyunların eğitsel potansiyelleri önündeki engellerin ve algısal yanlışlıkların ortadan kaldırılması açısından önemlidir.

Sınırlılıklar

Araştırma katılımcıları belirlenirken, kız öğrencilerin oyun oynama oranları düşük olduğu ve bu gruptaki öğrencilerden görüşme konusunda istekli olanların sayısı az olduğu için derinlemesine görüşmeye sekiz erkek öğrenci katılırken sadece iki kız öğrenci katılmıştır.

Ayrıca sınavlara hazırlık sebebiyle lise öğrencilerinden ankete dönüş sağlayan öğrenci sayısı oldukça düşük olmuştur. Bu sebeple bulgular kısmında sadece ilköğretim ve ortaokul öğrencilerinin anket sonuçları sunulmuştur.

Tanımlar

Araştırma kapsamında kullanılan, ele alınan olguya ilişkin bazı tanımlar aşağıda sunulmuştur.

Dijital oyun: Bilgisayar, oyun konsolu ya da mobil cihazlarda oynanabilen elektronik oyunlardır.

Ticari oyun: Tamamen eğlence amaçlı olarak üretilen ve ticari olarak sunulan oyunlardır.

Tekli oyuncu (Single player): Oyunların sadece oynayan kişi tarafından tek kullanıcı olarak oynanmasını ifade eder. Oyundaki diğer unsurlar, yapay zekâ tarafından kontrol edilmektedir.

Çoklu oyuncu (Multi player): Oyunların birden çok sayıda oyuncu tarafından çok kullanıcı olarak oynanmasını ifade eder. Oyunda gerçek oyuncuların yanı sıra yapay zekâ tarafından kontrol edilen unsurlar da yer alabilir.

Ağda oynamak: Aynı yerel alan ağına bağlı oyuncular arasında oynanan çok kullanıcı oyunların oynanma türünü ifade etmektedir. Oyuncular genellikle birbirlerini tanırlar.

Sandbox: Oyunun amacının ve tüm oyun sürecinin tümüyle oyuncu tarafından belirlendiği, belirli bir sonlanma biçimi olmayan, yaratıcılığa dayalı oyun türünü ifade etmektedir.

Sunucuda oynamak: Oyuncuların aynı oyun sunucusu üzerinden çok kullanıcı olarak oynama deneyimlerini ifade eder. Oyuncular birbirini tanımayabilirler.

Mod: Oyunun görünüm ve işlevsel özelliklerini değiştiren kaynak kod paketleridir. Modların yüklenme ve devreye alınma biçimleri, elde edilme biçimlerine ya da kaynaklarına göre değişiklik gösterir. Genellikle üçüncü parti üreticiler tarafından sağlanan paketler, kullanıcılar tarafından da geliştirilebilmektedir.

Rol oynama (Role playing): Oyuncuların farklı görevler üstlendikleri ve o görev doğrultusunda oyuna dâhil oldukları çoklu oyun oynama deneyimini ifade eder.

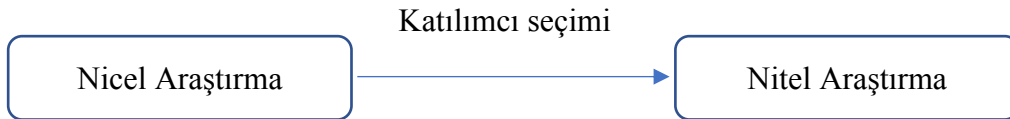
BÖLÜM II

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırma kapsamında kullanılan bilimsel araştırma yöntemine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

Araştırmanın Yöntemi

Araştırmanın amacını gerçekleştirmek için araştırma, iki aşamadan oluşacak biçimde yapılandırılmıştır. İlk aşama Yasemin Karakaya Bilim ve Sanat Merkezine devam eden öğrencilerin dijital oyun oynama profillerini görmek için oluşturulan anketin uygulanması, ikinci aşama ise, ilk aşamadaki anket doğrultusunda yoğun olarak Minecraft oynadığı belirlenen öğrencilerin Minecraft ile ilgili görüş ve deneyimlerini belirlemek için yarı yapılandırılmış görüşmelerin gerçekleştirilmesini kapsamaktadır. Araştırmanın ilk kısmı nicel ikinci kısmı nitel desende yürütülmüştür. Desenlerin sıralaması ve ilişkisi Şekil 3’de belirtilmiştir. Araştırmanın nicel kısmında öğrencilerin oyun oynama profillerini ortaya koymak amacıyla tekil tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın nitel kısmında olgubilimsel araştırma, bir diğer adıyla fenomenolojik araştırma yöntemi tercih edilmiştir.



Şekil 3. Araştırmanın yöntemi

Türk Dil Kurumunun güncel sözlüğünde “olgubilim” sözcüğü bulunmazken, “olgu” kelimesi isim haliyle “birtakım olayların dayandığı sebep veya bu sebeplerin yol açtığı

sonuç, vaka” olarak tanımlanmıştır. Bu yöntem çeşitli kaynaklarda fenomolojik araştırma adıyla yer almaktadır. Türk Dil Kurumu fenomenoloji için bir tanım yapmazken, “fenomen” kelimesinin Fransızca kökenli olduğunu belirtmiş, isim kategorisinde “olay”, felsefe kategorisinde “görgü” ya da “görüngü” olarak tanımlanmıştır. Görgü kelimesi isim kategorisinde “Bir toplum içinde var olan ve uyulması gereken saygı ve incelik davranışları, terbiye”, kategori belirtilmeyen tanım olarak “Bir kimsenin, yaşayarak ve deneyerek elde ettiği birikim, deneyim” ve “Görmüş olma durumu” olarak tanımlanmıştır. Bu çalışmada yöntemin, olgubilimsel araştırma yöntemi olarak adlandırılması tercih edilmiştir.

Olgubilimsel araştırma yöntemi nitel araştırma yöntemleri arasında yer alır. Baş ve Akturan (2008), araştırma evrenini nesnel gerçeklik, sosyal gerçeklik ve bireysel gerçeklik olarak ayırmış, temel veri toplama kaynağı deneye dayanan bilimsel araştırmaları nesnel gerçekliğe, etnografya, gömülü (grounded) kuram ve söylem analizini sosyal gerçekliğe, fenomenolojiyi ise bireysel gerçekliğe dâhil etmiştir (Baş ve Akturan, 2008: s.24). olgubilimsel yöntemde amaç, bireylerin bir olguya/fenomene ilişkin yaşantılarını, algılarını ve bunlara yüklediği anlamları ortaya çıkarmaktır. Olgubilimsel araştırma yöntemi, farkında olunan ancak derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olunmayan olgulara odaklanmaktadır. Olgulara günümüzde; olaylar, deneyimler, algılar, yönelimler, kavramlar ve durumlar gibi çeşitli biçimlerde rastlanılabilir. Pek çok kişi tarafından bu olgularla karşılaşılması bu olguların herkes tarafından tam olarak tanındığı anlamına gelmez. Tam olarak anlamının kavranılamadığı olguları anlamayı amaçlayan çalışmalar için olgubilimsel araştırma yöntemi uygun bir zemin hazırlar (Yıldırım ve Şimşek, 2011: 72). Bu yöntem, olayları, durumları, deneyimleri, kavramları incelemek ve açıklamak için kullanılır (Sönmez ve Alacapınar, 2011:81). Olgubilimciler genellikle insanların benzer deneyimleri nasıl algıladıkları ve yorumladıkları konusunda bazı ortak özellikler olduğunu varsayarlar ve bu özellikleri tanımlamaya ve anlamaya çalışırlar. Olgubilim yaklaşımı, anlamlara ve yaşantılara odaklanır. Olgubilim araştırmalarında veri kaynakları, araştırmanın odaklandığı olguyu yaşayan ve bu olguyu dışa vurabilecek veya yansıtabilecek birey ya da gruplardır. Olgulara ilişkin yaşantıları ve anlamları ortaya çıkarmak için birincil araç olarak görüşmeler kullanılır (Büyüköztürk vd., 2011:19).

Çalışma Grubu ve Bağlam

Araştırmanın çalışma grubu bir Bilim ve Sanat Merkezine devam eden öğrencilerden oluşmaktadır. Araştırmacı bu merkezde 2008 yılından beri bu merkezde bilişim teknolojileri

öğretmeni olarak görev yapmaktadır. Araştırmanın ilk aşamasında elverişli örneklem yöntemi ile ikinci aşaması amaçlı örneklem yöntemi kullanılmıştır.

Katılımcıların oyun oynama profillerini belirlemek için “Dijital Oyun Deneyimleri Anketi” (Ek-1) hazırlanmıştır. Ankete 64 kız, 104 erkek olma üzere toplam 168 öğrenci katılmıştır. Ankette öğrencilere en sevdikleri ilk 5 oyun sorulmuştur. Cevaplar içinde Minecraft oyununu belirten öğrencilerden, görüşme yapmaya gönüllü olan öğrenciler, olgubilim çalışmasında katılımcı olarak belirlenmiştir. Minecraft oynayan 8’i erkek 2’si kız 10 öğrenci ile derinlemesine görüşme yapılmıştır. Bu öğrenciler genel zihinsel yetenek alanı öğrencileri olup dört erkek öğrenci lise, diğer öğrenciler ise ortaokul öğrencileridir. Görüşmeye katılacak katılımcı sayısına karar verilirken olgubilim çalışmalarının genel özelliği dikkate alınmıştır. Oxley (2016), küçük katılımcı grubu ile araştırmacının daha zengin ve daha yorumlayıcı analizler yapmasının sağlanacağını, ayrıca küçük ölçekli nitel araştırmaların bireysel deneyimleri derinlemesine araştırarak, öğrencilere, okullara ve ailelere özelleştirilmiş ve bütünsel bir destek sunmalarını sağlamak için bir fırsat olduğunu belirtmiştir. Katılımcı sayısının belirlenmesinde, Boyd’un (2001), olgubilim çalışmalarında 2 ila 10 katılımcı arası önermesi, Creswell’in 10 katılımcıya kadar derinlemesine veri toplanabileceğini belirtmesi dikkate alınmıştır (Creswell, 1998, akt. Groenewald, 2004).

Olgubilim araştırmalarında, katılımcılar, yaygın olarak amaçlı, kartopu ya da kriter temelli örnekleme yöntemleri ile seçilmektedir (Baş ve Akturan, 2008). Bu doğrultuda çalışma grubu amaçlı örneklem yöntemi ile seçilmiştir. Bu yöntemin seçilmesinin amacı, dijital oyun oynama deneyimini yoğun olarak yaşayan öğrencilerden daha zengin veri elde edilmesinin beklenmesidir. Çünkü olgubilim çalışmalarında çok fazla bireyden veri elde etmek değil, doğrudan ele alınan olguyla ilgili derinlemesine bilgi elde etmek önemli olup, kaliteli veri toplamaya yoğunlaşılmalıdır (Baş ve Akturan, 2008).

Veri Toplama Araçları

Araştırmada “Dijital Oyun Deneyimleri Anketi (EK-1)” ve “Öğrenci Görüşme Soruları (EK-2)” başlıklı yarı-yapılandırılmış görüşme formu olmak üzere iki veri toplama aracı kullanılmıştır. Dijital oyun deneyimleri anketi hazırlanırken benzer araştırmalarda kullanılan veri toplama araçları incelenmiştir. Öğrencilerin ad, soyad, yaş, sınıf seviyesini içeren sorulardan sonra ilk 14 soru dijital oyunlarla ilgilidir.

Anket soruları Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri alanındaki üç uzman, nitel araştırma konusundaki bir uzman ve ölçme değerlendirme alanındaki bir uzman tarafından değerlendirilmiştir. Bu süreç, geçerlilik ve güvenilirlik kısmında ayrıntılı olarak raporlanmıştır.

Olgubilim çalışmasına katılacak öğrenciler ile iki farklı görüşme planlanmış, ilk görüşme oyun deneyimlerini ortaya koymayı amaçlayan ve EK-2’de yer alan yarı-yapılandırılmış görüşme formu doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. İkinci görüşmede amaç, öğrenci görüşlerinin tutarlılığını sağlamaktır.

Veri toplama Süreci Adımları

Veri toplama sürecinde aşağıdaki adımlar izlenmiştir:

- Öğrencilere EK-1 oyun deneyimleri anketinin uygulanması,
- Anketlerin incelenmesi ve görüşme yapılacak öğrencilerin belirlenmesi,
- Görüşme yapılacak öğrencilerle EK-2 formu doğrultusunda bire bir görüşme yapılarak Minecraft oyunu deneyimlerine dair verilerin toplanması,
- Son görüşmede toplanan verilerin katılımcılar tarafından teyit edilmesidir.

Verilerin Analizi

Araştırma soruları ve bu soruların cevaplarının hangi analiz yöntemleri ile elde edildiği Tablo 1’de belirtilmiştir.

Tablo 1.

Araştırma Soruları ve Analizler

Araştırma Sorusu	Veri Toplama Aracı	Analiz Yöntemi
Katılımcıların bilgisayar oyunu oynama profilleri nelerdir?	Oyun Deneyimleri Anketi (Ek-1)	Frekans Yüzde Ki-kare testi
Katılımcıların Minecraft oynarken yaşadıkları deneyimler nelerdir?	Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu (Ek-2)	Olgubilimsel Veri Analizi
Katılımcıların Minecraft oyununa karşı olan yoğun ilgilerinin sebepleri nelerdir?		
Katılımcıların Minecraft oyununa karşı olan yoğun ilgilerinin sebepleri nelerdir?		
Katılımcıların Minecraft hakkındaki görüşleri nelerdir?		
Minecraft ne tür öğrenmeleri desteklemektedir?		

Katılımcılara ait demografik bilgiler ve dijital oyun oynama deneyimleri frekans, yüzde, aritmetik ortalama gibi betimsel istatistikler ile açıklanmıştır. Cinsiyete göre profil farkının anlamlı olup olmadığı ki-kare testi ile belirlenmiştir.

Nitel verilerin analizleri, Hycner'ın (1985) ve Moustakas'ın (1994) olgubilim veri analizi adımları doğrultusunda gerçekleştirilmiştir. Moustakas, Olgubilim çalışmalarında bulguların iki temel başlık altında sunumundan bahsetmektedir. Bu başlıklardan ilki “textural description” olup, bu bölüm çalışmamızda “dokusal betimlemeler” başlığı altında sunulmuştur. Bu kısımda dokusal betimlemenin doğasına uygun olarak, tüm katılımcıların transkript edilen verilerinden elde edilen anlamlı birimler, katılımcıların kendi ifadeleri ile desteklenerek sunulmuştur. Bireysel analizlerden sonra “composite textural description” bölümü, yani “birleştirilmiş dokusal betimlemeler” yer almaktadır. Bu kısım ise tüm katılımcıların ortak dokusal betimlemelerini içermektedir. İkinci temel başlık “structural description” olup, çalışmamızda “yapısal betimlemeler” başlığı altında ele alınmıştır. Bu kısımda her katılımcının ifadelerinden elde edilen çıkarımlar, anlamlı birimlere ayrılarak sunulmuştur. Her katılımcının yapısal betimlemelerinden sonra yer alan “birleştirilmiş yapısal betimlemeler” başlığı altında ise Minecraft deneyimlerine dair ulaşılan genel bulgulara ve bireylere ait özel ifadeler yer verilmiştir. Bu genel ifadeler ile araştırmanın özü elde edilmeye çalışılmıştır. Çalışmaya ait örnek analiz aşamaları eklerde sunulmuştur (Örnek Görüşme Transkripti, Örnek Parantez İçine Alma ve Fenomolojik Azaltma, Örnek Anlamlı Birimlere Ayırma).

Olgubilim araştırmalarının analiz süreçlerine ilişkin olarak Hycner'ın (1985) analiz adımları şu şekildedir:

Transkript: Sözel ifadeleri ilk halleriyle alıp, bunların yanında boş bir alan bırakarak, olabilecek anlamlı birimleri not etmektir.

Parantez içine alma ve fenomenolojik azaltma: Mülakatlar ve transkriptlerin okunması ile araştırma verileri, diğer bir deyişle kayıtlar ve transkripsiyonlar, ifade ettikleri anlam olarak açıklığa kavuşturulur. Bu aşama, genel anlam birimlerini ortaya çıkarmak için gerekli fenomenolojik indirgemenin gerçekleşmesinde önemli bir adımdır. Bu adımda gerçekleştirilen işlem, araştırmacıların kendi oluşturdukları anlamları ve bireysel yorumlarını mümkün olduğunca arka planda bırakarak, görüşme yapılan bireyin dünyasına girmeye çalışmak olarak özetlenebilir.

Görüşmeyi bütünlük içinde dinlemek: Araştırmacı vurguları, duraksamaları ve tonlamaları da dikkate alarak görüşmeleri tekrar tekrar dinler. Bu veriler daha sonra belirli tema ve anlam birimlerinin ortaya çıkması için uygun bağlamı sağlayacaktır.

Genel anlamdaki birimleri tanımlama: Bu aşamada henüz araştırma sorularına değinilmemiştir. Hycner (1985) bu aşamada elde edilen bilgiyi, araştırma sorularından bağımsız olarak genel anlamın bir birimi biçiminde öne çıkan, benzersiz ve tutarlı bir anlam ifade eden sözcükler, cümlecikler ya da sözsüz iletişimler olarak tanımlar.

Araştırma sorusuyla ilgili anlamlı birimlere ayırma: Görüşmenin genel birimleri oluşturulduktan sonra araştırmacı, araştırma sorularını yöneltmeye hazır hale gelir. Bu aşamada incelenen olgu ile ilgisi olmayan ifadelerin kaydedilmediğine dikkat edilmelidir.

İlgili anlam birimlerini doğrulamak için bağımsız uzman eğitmek: İyi bir güvenilirlik kontrolü, mevcut bulguları doğrulamak için yukarıdaki işlemleri bağımsız olarak gerçekleştirecek uzmanlarla çalışmaktır. Bu bağımsız doğrulama, araştırmanın güvenilirliğini daha da ileri götürmek için oldukça yararlı bir denetimdir.

Fazlalıkları ortadan kaldırmak: Önceki adımlar tamamlandığında, araştırmacı ilgili anlamdaki birimler listesinde gereksiz olanları ortadan kaldırmaya başlar. Sözel ifadelerde, vurgu ya da ağırlık hissettiren durumlar olabilir; bunlara dikkat edilir. Bir cevabın önemli olması ya da tam tersine anlamını kaybetmesi, sözel olmayan ve sözötesi (paralinguistic) anlatımlarda yer alabilir. Örneğin kişinin ifadesi “ne güzel bir hava” cümlesinde öyle bir vurgu taşır ki, tam tersine havanın kötü olduğu anlamı çıkabilir.

Bu aşamada transkript edilen ifadeler, olguyu açıklamak anlamında ilgili ve ilgisiz olarak ayrılmalıdır. Bu amaçla araştırmamızda transkriptler detaylı olarak incelenmiş ve ilgisi olmadığı düşünülen kısımlar analiz dışı bırakılmıştır. Örneğin oyundaki rekabet ile ilgili konuşan bir katılımcı, okulda çok rekabet olduğunu belirtip şu ifadeyi kullanmıştır: “*Bizim okulda öyle tipler var ki hem kankalar hem de birbirlerini ispiyonlayıp duruyorlar.*” Bu aktarım, araştırmanın amacı ile ilgili görülmediği için analizlerde kullanılmamıştır.

İlgili anlam birimlerini bir araya getirme (Kümeleme): Araştırmacı bu aşamada, ilgili anlamın birkaç ayrı birimini bir araya getiren ortak bir temanın veya özün var olup olmadığını araştırır. Anlamlı birimler arasındaki ortalıklardan yeni bir birim de elde edilebilir. Örneğin araştırılan deneyim sırasında meydana gelen bedensel reaksiyonların önemine işaret eden bir dizi anlam birimi varsa, bu anlam birimleri daha sonra “bedensel tepkiler” kümesi altında bir araya getirilebilir. Bu aşamada araştırmanın bağlamı kritiktir.

Söz gelimi bir spor olayı sırasında bedensel deneyimler araştırılıyorsa, aslında vücut deneyimlerine hitap eden ve birbirlerinden belirgin olarak ayrılan birkaç farklı küme olabilir. Dolayısıyla analizi gerçekleştiren araştırmacının yetenekleri önemli görülmektedir; farklı bir araştırmacının farklı bir kümeleme yapması olasıdır.

Kümelerden Tema Belirleme:

- a) Her görüşme sonrasında bir özet yapılır.
- b) Katılımcılara özet ve temalarla bir dönüş yapılır.
- c) Özet ve temalar revize edilir.
- d) Tüm görüşmelerin özel ve genel temaları tanımlanır.

Birleştirilmiş özet: Araştırma içinde, araştırılan olgunun özünü doğru şekilde yakalayan tüm araştırmaların birleşik bir özetini kaleme almak faydalı ve yol gösterici olacaktır. Bu tür bir birleşik özet, katılımcı tarafından deneyimlendiği gibi “dünyayı” genel olarak tanımlar. Böyle bir özetin sonunda araştırmacı, önemli bireysel farklılıkları not etmek isteyebilir.

Geçerlilik ve Güvenirlik

Kullanılan araştırma sorularının geçerliliği, bu alanda doktora tezi danışmanlığı yapmış bir öğretim üyesi ve olgubilim yöntemi kullanarak doktora tezi hazırlamış bir araştırmacı tarafından incelenerek sağlanmıştır.

Görüşme sorularının katılımcıların seviyelerine uygunluğu, çocuk gelişimi alanında çalışan bir akademisyen, özel yetenekli bireylerle çalışan bir rehber öğretmen ve rehberlik ve psikolojik danışmanlık alanında çalışan bir akademisyen tarafından değerlendirilmiştir.

Görüşmelerin güvenilirliğini arttırmak için araştırma öncesinde test görüşmeleri yapılmıştır. Görüşme yapacak kişinin test görüşmesi ile eğitilmesi, gerçekleştirilecek görüşme üzerinde araştırmacının denetimini sağlamak ve güvenilirliği artırmaktadır. Bu doğrultuda çalışmada iki test görüşmesi gerçekleştirilmiştir.

Araştırmada veri kaybını önlemek ve güvenilirliği arttırmak için görüşmeler, katılımcıların izni doğrultusunda ses kaydı ile kayıt altına alınmıştır. Tüm transkript işlemi araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Analiz aşamasında ses kayıtları tekrarlı olarak dinlenmiş, transkriptler ile ses kayıtları karşılaştırılarak kontrol edilmiştir.

Analizlerde birden fazla araştırmacının görev alması, araştırmacıların arasındaki tutarlılık güvenilirliği artırmaktadır. Analizlerin %15’lik kısmı bir başka araştırmacı tarafından da

analiz edilmiştir. İki araştırmacının uyum puanı, Cohen Kappa uyum istatistiği yöntemi kullanılarak 0.62 olarak hesaplanmıştır. Bu değer Bilgen ve Doğan'ın çalışmasında Kappa istatistiği yorumlanması değer aralığında uyum gücü olarak “Önemli” aralığındadır (Bilgen ve Doğan, 2017).

Nitel araştırmanın açık bir dilde raporlanması önemlidir. Elde edilen bulguların araştırmacının yorumuna ne derece bağlı olduğu araştırmanın raporunu etkilemektedir. Olgubilim yönteminde dokusal betimlemeler gerçekliğe yakınlığı desteklemektedir. Çalışmamızda katılımcıların araştırma problemine cevap olabilecek ifadeleri dokusal betimlemeler başlığında her katılımcı için ayrı ayrı sunulmuştur. Dokusal betimlemeler araştırmanın güvenilirliğini arttırdığı gibi yorumsal geçerliliği de desteklemektedir.

Etik

Araştırmanın etik kurallar çerçevesinde yürütülebilmesi için gerekli araştırma izni, öncelikle ilgili Üniversitenin etik kurul kararı doğrultusunda, Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden alınmıştır. İzin alındıktan sonra veri toplama aşamasına geçilmiş, ilk olarak anket uygulanmış ve veriler gönüllü katılımcılardan toplanmıştır. Katılımcıların anket verileri üçüncü kişilerle paylaşılmamış, bu anketler sadece araştırmacı tarafından kullanılmış ve saklanmıştır. Görüşmelere katılan katılımcıların izinleri, aileleri ile görüşülerek alınmıştır. Katılımcıların araştırmacı ile bir araya gelmelerinin, eğitimlerini aksatmayacak şekilde gerçekleşmesine özen gösterilmiş; araştırmacı, tüm katılımcıların zaman ve yer tercihinde uyumuştur. Bulguların sunumunda katılımcıların gerçek isimleri kullanılmamış, etiketleme yapılmıştır. Katılımcılara ait transkriptler, kendileri tarafından okunup onaylandıktan sonra rapora eklenmiştir.

BÖLÜM III

BULGULAR VE YORUMLAR

Nicel Bulgular

Toplanan anketlerden 64 kız, 104 erkek öğrenciye ait toplam 168 anket değerlendirilmeye alınmıştır. Öğrencilerin sınıf seviyelerine göre dağılımları Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 2.

Öğrencilerin Sınıf Seviyelerine Göre Dağılımı

	Sınıf	N	%	Toplam %
İlkokul	2	8	4.8	35.2
	3	9	5.4	
	4	42	25	
Ortaokul	5	38	22.6	64.8
	6	14	8.3	
	7	43	25.6	
	8	14	8.3	
Toplam		168	100	100

Araştırmaya katılan öğrencilerin %35,2’si ilkokul, %64,8’i ortaokul öğrencilerinden oluşmaktadır.

Tablo 3.

Öğrencilerin Dijital Oyunlara Başlama Yaşı

		N	%
Başlama Yaşı	6 yaştan küçük	54	34.6
	6-10 yaş arası	94	60.3
	10 yaş sonrası	8	5.1
Toplam		156	100

Öğrencilerin dijital oyunlara başlama yaşlarına bakıldığında 156 öğrencinin %34.6'sı 6 yaşından önce dijital oyunlarla tanışmış, %60.3'ü 6-10 yaş aralığında tanışmış, %8'i ise 10 yaşından sonra tanışmıştır. Bu durum dijital oyunlara başlama yaşının genel eğilime uygun olarak ülkemizde de ilköğretimin ikinci kademesinden itibaren artış gösterdiğini göstermektedir. 10 yaşından sonra gerçekleşen tanışmaların çocuklar üzerinde aileler tarafında gelişimsel olumsuzluklardan koruma içgüdüğü ya da düşük sosyo-ekonomik dilimde yer alma gibi sebeplerle konulan sınırlamalar nedeniyle gerçekleştiği söylenebilir.

Tablo 4.

Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Oyun Oynama Sıklığı

		Hergün	Haftada 1-2 kere	Haftada 1	Haftada 1'den az	Toplam
Cinsiyet	Erkek	N	48	41	7	100
		% Cinsiyet	48.0	41.0	7.0	100.0
		% Sıklık	72.7	64.1	50.0	21.1
	Kız	N	18	23	7	15
		% Cinsiyet	28.6%	36.5	11.1	23.8
		% Sıklık	27.3%	35.9	50.0	78.9
Toplam		N	66	64	14	19
		%	40.5%	39.3	8.6	11.7

Öğrencilerin oyun oynama sıklıkları ile ilgili anket sorusuna 63 kız, 100 erkek öğrenci olmak üzere toplamda 163 (Kayıp veri sayısı 5) öğrencinin verdiği cevapların yüzdelikleri Tablo 3'de yer almaktadır.

Kız ve erkek öğrencileri oyun oynama sıklıkları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını anlamak için ki-kare testi yapılmıştır. Elde edilen değerler doğrultusunda farkın erkek öğrenciler lehine anlamlı olduğu söylenebilmektedir ($p < .001$). Bu durum, genel olarak cinsiyete göre dijital oyunlara ilgi ile tutarlı bir durum ortaya koymaktadır. Camcı (2011), öğrencilerin cinsiyete göre değişen tercihlerinin temelde iki sebebe dayandığını ileri sürmüştür. İlk neden öğrencilerin yetenek farklılıkları, ikinci neden ise toplumsal olarak iki cinsiyete farklı roller yüklenmesidir. Kerr ve Huffman (2018), üstün yetenekli ve cinsiyet değişkeni üzerindeki çalışmasında dijital oyun ve spor aktivitelerini erkekler için öngörülen aktiviteler olarak belirtmiştir. Ayrıca bu durum bazen başa çıkılması gereken bir kimlik

sorunu olarak da görülmektedir. Cinsiyete göre farklılıkların oluşması sadece dijital oyun dünyasında gözlenen bir durum değildir. Fakat dijital oyunlardaki bu farklılıkları yetenek farklılığına bağlamak yerine “ilgi alanlarının farklı olmasına” bağlamak daha doğru olabilir.

Tablo 5

Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Oyun Oynama Süreleri

			1 saatten az	1-3 saat	3 saatten fazla	Toplam
Cinsiyet	Erkek	N	17	51	21	89
		% Cinsiyet	19.1	57.3	23.6	100.0
		% Süre	40.5	68.0	80.8	62.2
	Kız	N	25	24	5	54
		% Cinsiyet	46.3	44.4	9.3	100.0
		% Süre	59.5	32.0	19.2	37.8
Toplam	N		42	75	26	143
	%		29.4	52.4	18.2	100.0

Öğrencilerin oyun oynama süreleri ile ilgili soruya 89 erkek ve 54 kız olmak üzere toplam 143 öğrencinin verdiği cevapların yüzdelik dilimleri Tablo 4’de yer almaktadır. Bu tabloda erkek öğrencilerin çoğunlukla 1-3 saat arasında oynadıkları, kız öğrencilerin 1 saatten az oynadıkları görülmektedir. Bu veriler de Tablo 3’de olduğu gibi genel eğilimle tutarlıdır. Cevap vermeyen öğrencilerin yanında “*Bilmem, az, annem kaldırana kadar, sıkılıncaya kadar, 1-7 saat, 30 dakika 3 saat arası, 15 dk.- 2 saat, başım ağrıyana kadar 1 saatte aralar, 15 dk.- 2 saat, uykum gelene kadar, annem uyarana kadar, sıkılana kadar, hafta içi ve hafta sonu farklı saat*” şeklinde kategorileştirilmesi zor cevaplar da verilmiştir.

Kız ve erkek öğrencilerin oyun oynama süreleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için de ki-kare testi yapılmıştır. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda farkın erkek öğrenciler lehine anlamlı olduğu söylenebilir ($p < .001$, kayıp veri =25).

Tablo 6.

Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Kendilerini Oyuncu Olarak Değerlendirmeleri

			Çok Başarılı	Başarılı	Normal	Az başarılı ve Başarısız	Toplam
Cinsiyet	Erkek	N	38	33	23	4	98
		% Başarılı Bulması	73.1	66.0	50.0	36.4	61.6
	Kız	N	14	17	23	7	61
		% Cinsiyet	23.0	27.9	37.7	11.5	100.0
Toplam	N		52	50	46	11	159
	%		32.7	31.4	28.9	6.9	100.0

Öğrenciler kendilerini oyuncu olarak değerlendirdiklerinde erkeklerin büyük bir kısmı kendilerini “Çok Başarılı” olarak görmektedir. Kızlar ise kendilerini yüksek bir oranda “Normal” bir oyuncu olarak görmektedir. Burada “Normal” ile kastedilenin “iddiasız” olduğu düşünülmektedir.

Kız ve erkek öğrencilerin kendini nasıl bir oyuncu olarak gördüğü değerlendirmede anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için ki-kare testine ilişkin sonuçlar doğrultusunda farkın erkek öğrenciler lehine anlamlı olduğu söylenebilir ($p = 0.031$).

Tablo 7.

Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Oyun Oynarken Tercih Ettikleri Cihazlar

		Kız		Erkek		Toplam(168)	
Cihaz	N(64)	%	N(104)	%	N(168)	%	
Bilgisayar	25	39.1	51	49	76	45.2	
Cep Telefonu	24	35.6	37	37.5	61	36.3	
Tablet	30	46.9	41	39.4	71	42.3	
Oyun Konsolu	12	18.8	33	31.7	45	26.8	

Öğrencilerin oyun oynarken tercih ettikleri cihazlarda, cinsiyete göre bazı farklılıkların olduğu dikkat çekmektedir. Kızlarda tercih edilen oranına göre bilgisayar ve cep telefonu eşit dağılırken; erkeklerde bu oran bilgisayar lehinedir. Benzer bir farklılık oyun konsolunda

da göze çarpmaktadır. Bu durum, dijital oyunlar konusunda kendilerini daha profesyonel olarak değerlendiren erkeklerin, daha yüksek grafik ve işlemci yetenekleri ile mobil cihazlara kıyasla daha iyi bir oyun deneyimi sunan bilgisayar ve oyun konsollarına yönelmesi olabilir.

Cinsiyet ve cihaz tercihi konusunda anlamlı bir fark olup olmadığını anlamak için yapılan ki-kare testinde elde edilen sonuçlar doğrultusunda, farkın anlamlı olmadığı söylenebilir (Bilgisayar için $p = 0.207$, cep telefonu için $p = 0.80$, tablet için $p = 0.342$, oyun konsolu için $p = 0.062$).

Tablo 8.

Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dijital Oyun İçin Ücret Ödeme Durumları

			Hayır %	Evet %	Toplam %
Cinsiyet	Erkek	N	54	49	103
		% Cinsiyet	52.4	47.6	100
		% Para ödeme	51.9	79.0	62.0
	Kız	N	50	13	63
		% Cinsiyet	79.4	20.6	100.0
		% Para ödeme	48.1	21.0	38.0
Toplam	N		104	62	166
	%		62.7	37.3	100

Öğrencilerin cinsiyetlerine göre dijital oyunlara ücret ödeme durumları Tablo 7’de sunulmuştur. Genel öğrenci profiline bakıldığında %62,7 oranında ücret ödedikleri görülmektedir. Ama cinsiyete göre ücret ödeme durumlarına bakıldığında kız ve erkek öğrenciler arasında farklılık gözlenmektedir. Bu durum, erkek öğrencilerin oyun oynama deneyimlerinin “kazanmak için öde” (pay to win) tarzı oyunlara daha cüretkâr yaklaşımları ile açıklanabilir.

Nitekim kız ve erkeklerde oyuna para ödeme konusundaki farkın anlamlı olup olmadığını anlamak için ki-kare testi yapılmış; fark erkek öğrenciler lehine anlamlı bulunmuştur ($p < 0.001$).

Öğrencilerin oyun oynama sıklıkları, süreleri, oyunlara ücret ödeme durumları ve kendilerini oyunlarda başarılı bulma durumları açısından erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla

istatistiksel olarak anlamlı biçimde daha yüksek ortalamalara sahip olmaları, bu değişkenlerin birbirleri ile mantıksal ilişkileri açısından da tutarlı bir bulgu olmuştur.

Tablo 9.

Kız Öğrencilerin En Sevdikleri Beş Oyun Listesi (>%5)

Oyun Adı-Kodu	N(57)	%	Oyun Açıklaması
Minecraft	22	38.60	Sandbox
Oyun13	8	14.04	Puzzle – problem çözme- iki oyunculu
Oyun1	8	14.04	Kart Oyunu – Strateji- mobil oyun
Oyun 10	7	12.28	Aksiyon (Engellere çarpmadan kaykay kaymak)
Oyun11	7	12.28	Hayat simülasyonu- İnşa- Sandbox
Oyun 12	7	12.28	Puzzle – problem çözme- iki oyunculu
Oyun 14	5	8.77	Müzik- Tek oyunculu mobil oyun
Oyun 8	4	7.02	Oyun oynamak ve oyun geliştirmek için birleştirilmiş bir platform
Oyun 2	4	7.02	Çevrimiçi çok oyunculu bir strateji ve aksiyon oyunu (Yaş sınırı olmasa da 18 yaş uyarısında bulunuyor)
Oyun 15	4	7.02	Çevrimiçi çok oyunculu bir strateji ve aksiyon oyunu, sahip olduğu alanı büyütmek amaç
Oyun 6	3	5.26	Çok oyunculu, birincil kişi vuruş oyunu, çevrimiçi, “pay to win” (16+)
Oyun 4	3	5.26	Aksiyon-Macera-Sandbox- 18+
Oyun 3	3	5.26	Kart Oyunu- Strateji

Tablo 10.

Erkek Öğrencilerin En Sevdikleri Beş Oyun Listesi (>%5)

Oyun Adı-Kodu	N(104)	%	Oyun Açıklaması
Oyun1	39	37.50	Kart Oyunu – Strateji- mobil oyun
Minecraft	36	34.62	Sandbox
Oyun 2	26	25.00	Çevrimiçi çok oyunculu bir strateji ve aksiyon oyunu (Yaş sınırı olmasa da 18 yaş uyarısında bulunuyor)
Oyun 3	22	21.15	Kart Oyunu - Strateji
Oyun 4	21	20.19	Aksiyon-Macera-Sandbox- 18+
	18	17.31	Çevrimiçi çok oyunculu Savaş (MOBA)
Oyun 6	14	13.46	Çok oyunculu, birincil kişi vuruş oyunu, çevrimiçi, “pay to win” (16+)
Oyun 7	13	12.50	Spor - Futbol oyunu
Oyun 8	10	9.62	Oyun oynamak ve oyun geliştirmek için birleştirilmiş bir platform
Oyun 9	10	9.62	Çok oyunculu, birincil kişi vuruş oyunu, çevrimiçi,
Oyun 10	8	7.69	Spor - Futbol oyunu
Oyun 16	7	6.73	Yarış oyunu

Oyun17	7	6.73	Spor - Basketbol Oyunu
--------	---	------	------------------------

Öğrencilerin en çok sevdiklerini belirttikleri oyunlar kız ve erkek öğrenciler için sırasıyla Tablo 8 ve Tablo 9’da sunulmuştur. Tablolara bakıldığında erkek öğrencilerin Minecraft dışında en çok kart oyunu ve çevrimiçi çok oyunculu strateji ve aksiyon türünde oyunlar oynadıkları; kızların ise Minecraft dışında en çok kart oyunu ve puzzle türü oyunları oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Bu oyunların tamamı herhangi bir eğitsel amaç içermeyen dijital oyunlardır. Genel yüzdelik değerine bakıldığında hem erkek hem de kız öğrenciler için Minecraft oyunu ilk sıralarda yer almaktadır. Tablo 8 ve Tablo 9 birlikte incelendiğinde, Minecraft oyununun kız ve erkek öğrenciler için yakın oranda tercih edildiği görülmektedir. Diğer oyunlar için ise kız ve erkek öğrenci tercihleri arasında belirgin fark olduğu görülmektedir. Minecraft oyununun farklı oynama tercihlerini desteklemesi açısından her iki cinsiyetin de oynama tercihlerine hitap etmesi, bu bulgunun temel gerekçesi olabilir. Bulgulara göre savaş, macera, spor oyunları doğal olarak kız öğrenciler tarafından daha az tercih edilmektedir. Bu durum, kızların ve erkeklerin oynadıkları gündelik sokak oyunlarındaki tercihleri ile de bağdaşmaktadır.

Tablo 8 ve Tablo 9’dan elde edilecek bir bulgu da öğrencilerin en sevdikleri oyunlardan hiçbirinin eğitsel oyun olarak nitelendirilen oyunlardan olmamasıdır. Bazı becerileri güçlendirir nitelikte olabilecek olsalar da listede eğitsel dijital oyun kategorisinde yer almamaktadırlar.

Tablo 7, Tablo 8 ve Tablo 9 birlikte değerlendirildiğinde şu şekilde yorumlanabilir: Erkeklerin oynamayı tercih ettikleri oyunların genellikle “kazanmak için öde” (pay to win), yani oyunda başarılı olmak için mutlaka ödeme yapmanız gereken oyunlar kategorisinde olmasıdır. Bu tür oyunlar her ne kadar başlangıçta ücretsiz olarak sunulsa da oyunda belirli bir seviyeye gelindikten sonra güç, silah, teçhizat, oyunun kendi para birimi, değerli taş vb. gibi gerekçelerle örtük olarak ücret talep ederler. İstenirse bu ücreti ödenmeyebilir, ama bu durumda rakiplerden oldukça geride kalmak içten bile değildir. Minecraft ise bazı özel haritalar ve dijital aksesuarlar için fazladan ücret talep etse de hala bu tür oyunlar kategorisinde yer almamaktadır.

Tablo 11.

Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Oyun Videoları Çekme Durumları

			Hayır	Evet	Toplam
Cinsiyet	Erkek	N	57	45	102
		% Cinsiyet	55.9	44.1	100
		% Video çekme	49.6	88.2	61.4
	Kız	N	58	6	64
		% Cinsiyet	90.6	9.4	100
		% Video çekme	50.4	11.8	38.6
Toplam	N		115	51	166
	%		69.3	30.7	100

Öğrencilerin oyun videoları çekme durumları Tablo 10’da sunulmuştur. Kız öğrencilerin %9,4’ü oyun videosu çekerken, erkek öğrencilerin %44,1’i video çekmeyi tercih etmiştir.

Kız ve erkek öğrencilerin oyun videosu çekme tercihleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığına dair ki-kare testi yapılmıştır. Elde edilen değer doğrultusunda farkın erkek öğrenciler lehine anlamlı olduğu söylenebilir ($p<0.001$). Bu durum, video yayınlama kanallarında kızlar ve erkeklerin genel olarak konu tercihleri ile bağdaşmaktadır. Kaydettikleri videolarda oyun anlatımına odaklanan “YouTuber”ların genel olarak erkeklerden oluştuğu görülmektedir.

Tablo 12.

Öğrencilerin Oyun Videosu Çektikleri Oyunlar

Oyun	N (48)	%
Minecraft	27	56.3
Oyun 1	8	16.7
Oyun 17	4	8.3
Diğer oyunlar	4	8.3

Tablo 11’de en çok videosu çekilen oyunun Minecraft olduğu görülmektedir. Bu durumda oyunun hem hitap ettiği yaş aralığındaki genişlik, hem de oyunun sevilme ve tercih edilmedeki farkı diğer oyunları geride bırakarak Minecraft oyun deneyiminin daha detaylı incelenmesinin önemini göstermektedir. Bunun yanında Oyun 1, hem kız hem de erkekler tarafından en sevilen oyun listesinde yer alan dikkat çekici bir kart oyunudur. Oyun videosu çekilen fakat en sevilen oyunlar listesinde gerilerde kalan Oyun 17 de bu özelliği ile dikkati

çekmektedir. Bu oyun sandbox türünde bir oyundur ve oyunun tanıtımında “kaz, savaş, inşa et” ifadeleri yer almaktadır. Bu ifadelerin Minecraft oyununu çağrıştırması ilgi çekicidir.

Nitel Bulgular

Katılımcılar Hakkında Bilgilendirme

Katılımcıların en son aldıkları akademik başarı belgesi takdir belgesidir, katılımcılar akademik olarak başarılı öğrencilerdir. Ayrıca katılımcı ailelerinin sosyoekonomik durumları birbirine yakındır. Katılımcı 7 dışında hepsi devlet okuluna gitmektedir.

Tablo 13.

Katılımcılar

<i>Katılımcılar</i>	Cinsiyet	Okul
<i>Katılımcı1</i>	Erkek	Lise
<i>Katılımcı2</i>	Erkek	Lise
<i>Katılımcı3</i>	Erkek	Ortaokul
<i>Katılımcı4</i>	Erkek	Lise
<i>Katılımcı5</i>	Erkek	Ortaokul
<i>Katılımcı6</i>	Erkek	Ortaokul
<i>Katılımcı7</i>	Erkek	Ortaokul
<i>Katılımcı8</i>	Erkek	Lise
<i>Katılımcı9</i>	Kız	Ortaokul
<i>Katılımcı10</i>	Kız	Ortaokul

Katılımcı1’in Dokusal Betimlemeleri

Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?

Katılımcı1 uzun zamandır, ilkokula başlamadan önce de bilgisayar oyunları oynadığını belirtmektedir. Minecraft oynamaya ortaokul öğrencisiyken başlayıp, o tarihten beri oynamaktadır. Strateji ve rol oynama türlerinde bilgisayar oyunlarını tercih etmektedir. Okul zamanı haftada bir gün oyun günü olarak belirlenmiş ve bu günlerde özgürce oyun oynamasına izin verilmiştir. Kendisi bu durumu şu ifadelerle belirtmiştir:

Okul dönemi haftada bir gün benim oyun günüm. Serbestçe oynuyorum. Maraton yaptığımda oluyor, O zaman da bitkisel hayata geçmiş gibi oynuyorum ama genelde cuma akşamı saat üçten akşam yatana kadar oynuyorum.

Ortaokul döneminde arkadaşları Minecraft oynarken bu oyun Katılımcı1'in dikkatini çekmiş ve katılımcı *"Bu güzel bir oyuna benziyor. Farklı farklı şeyler yapılıyor"* diye düşünmüştür. İlk Minecraft oyununu tablette tek başına oynayan katılımcı, sonra sırasıyla bilgisayarda oynamaya, arkadaşlarıyla oynamaya ve sunucularda oynamaya başlamıştır. Bu geçişi kendisi şu şekilde ifade etmektedir:

Minecraft'la ilk tanıştığımda tabletimde denedim, kendi başıma oynuyordum. Sonra arkadaş bilgisayarda nasıl oynayacağımı gösterdi. Minecraft'ı ilk indirdiğimde kendi kendime yapılar yapıyordum. Buildler yapıyordum. İlk zamanlar, bu yapıla üzerinden rol playler yapıyordum. Zaman ilerledikçe arkadaşlarla çevre oluşturunca, birlikte oynamaya geçtim. Son zamanlarda daha çok online oynuyorum. Ama ara sıra single player da oynadığım oluyor.

Kendini Nasıl Bir Oyuncu Olarak Görüyor?

Katılımcı1 kendini oldukça başarılı bir oyuncu olarak tanımlamaktadır. Nasıl bir oyuncu olduğuna dair sorulan soruda ilk cevabı *"öfkeli sayılıyor mu?"* olmuştur. Bu cevabı verirken katılımcının sesinde şakacı bir ima da bulunmaktadır. Katılımcı1 genel olarak bir oyuncunun başarısının oyun türüne göre değişebildiğini, ama kendisinin başarılı bir oyuncu olduğunu düşünmektedir.

Sosyal Etkileşim Deneyimleri

Katılımcı1, oyunu bir sunucu üzerinden oynamaya okuldaki arkadaş çevresinin etkisi ile başlamıştır. Kardeşini de Minecraft ile tanıştıran Katılımcı1, kardeşi ile kendisinin oyun tercihi farkını ise şu şekilde belirtmiştir:

"Ben kardeşimi de alıştırdım. Ben modsuz oynamayı seviyorum, çünkü mod yüklemek bana biraz zor geliyor, kardeşim modlu seviyor."

Ayrıca oyunla ebeveynlerini de tanıştırmıştır. Katılımcı1, bu tanışmayı şu şekilde ifade etmiştir:

"Annemle babamla oynadım ama onlar pek sevmadılar, onlar elektronik mühendisi olduğu için, gerçi ben de inşaat mühendisliğine ilgili değilim ama annemle babam pek beğenmemişlerdi."

Başkalarıyla oynasa da bireysel oynamaktan da keyif almakta, ancak bireysel oyun oynarken ve başkalarıyla oyun oynarken oyun oynama tercihleri farklı olmaktadır. Bu durumu *"İnsanlarla daha çok hayatta kalmak ilgimi çekmedi, insanlarla birlikte yapı yapmak ilgili"*

çekmedi. İnsanlarla yapı yapmayı çok denemedim.” diyerek ifade etmektedir. Arkadaşları ile oynama şeklini de şu şekilde belirtmiştir;

Minecraft'ta beni en çok mutlu eden şey yaptıklarım. Sonra bazen rol play yapıyorduk yapıların üstünde. Mesela bir kale yapıyordum 4 kişiyi server'a çağırıyorduk. Serverda rol play yapıyorduk. Roller biz veriyorduk.

Ayrıca yaptıklarını sergilediğini de belirten Katılımcı1, Minecraft hakkında “*İnsanlarla biraz daha etkileşim kurmaya götürüyor*” demiş; “*Server’larda insanlarla olmak; bunun olumlu mu olumsuz mu olduğu tartışılır*” şeklinde oyunun sunucular üzerinde oynanmasıyla ilgili düşüncesini belirtmiştir.

Minecraft’a karşı olan ilginin nedenleri

Katılımcı1’e göre Minecraft oyunu oynayan için yapı yapma, inşa etme isteğini harekete geçirmektedir. Katılımcı, yapı yapma konusundaki motivasyonunu görüşme sırasında sık sık tekrarlamıştır. Minecraft oyununu tercih etme sebebini “*genelde oyunları kıyaslamam ama tasarım yapma özelliği çok fazla oyunda bulabileceğimiz bir özellik değil*” şeklinde açıklamıştır. Yaptığı yapılarda daha sonra “*rol oynama*” yaptığını da söyleyen Katılımcı1, görüşmenin farklı anlarında inşa yapmaya olan ilgisine ilişkin şu ifadeleri kullanmıştır:

Minecraft’ın bana hitap ettiği şey bina yapmak, tasarım yapmak. Bana Minecraft’ın online olmasından ziyade tasarım build-yapı özelliği hoş geliyor.

Minecraft strateji olmasa da yapıp yıkma oyunu, yapı tasarlama oyunu o yüzden hoşuma gidiyor.

Genelde oyunları kıyaslamam ama tasarım yapma özelliği çok fazla oyunda bulabileceğimiz bir özellik değil. Tasarlama built yapı sistemi, hem çok basit, kompleks değil, hem estetik haz uyandırıyor.

Minecraft oynarken belki biraz aklım inşaat mühendisliğine kaymış olabilir ama düşününce o daha detay bir şey. Minecraft benim için kafa dinlemek, rahatlamak, bir şeyler yapmak, yaptıklarımı sergilemek anlamına geliyor.

Katılımcı1, inşa işleri dışında Minecraft oyununda hayatta kalma modunu çok tercih etmediğini, yaratıcı modda oynamayı tercih ettiğini ifade etmiştir. Katılımcı1, hayatta kalma modunun klasik bir “*zombi oyunu*” deneyiminden farklı bir özellik sunmadığını düşünmektedir. Oyunda yapabildiği diğer faaliyetler olarak ise çiftçilik işleri, maden arama ve mevcut malzemelerden yeni ürünler ortaya koymak (crafting) olduğunu belirtmiştir. Katılımcı1, bir oyunun “*estetik haz uyandırma*”sını oyunun tercih sebebi olarak görmektedir.

Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları

Katılımcı1, oyunla ilgili haberlerin takibini oyun açıldığında ekrana gelen haber sayfasında yapmaktadır. Buradan oyuna yeni eklenen özelliklere ve güncelleme bilgilerine baktığını, bu özelliğin diğer oyunlarda olmayan bir özellik olduğunu belirtmiştir. Katılımcı Minecraft videoları da izlemekte, video izlemeyi yazılı metinleri okumaya tercih etmektedir. Videolarda herhangi bir olumsuz içerikle karşılaşmadığını belirten katılımcı, hatta olumsuz içerik ifadesi geçince “*Minecraft’tan bahsediyoruz sonuçta*” diyerek oyunda olumsuz içerik bulunma olasılığının olmadığını ima etmiştir.

Katılımcı2’nin Dokusal Betimlemeleri

Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?

Katılımcı2, Minecraft oyunu ile “6 yaşında İnternette gezinirken” tanışmıştır. İnternette gezinirken gördüğü videoları bir süre izledikten sonra, burada gördükleriyle ilgili olarak “*ben de yapacağım isteği ile*” oyunu oynamaya başlamıştır.

Oyunla tanıştıktan sonra hemen kuruluma geçmemiş, bir süre izledikten sonra videolarda gördüklerini yapmak istemiştir. Oyunun kurulumunu gerçekleştirmek için ebeveynlerinden yardım almış, ilk olarak demo sürümünü kullanmaya başlamıştır. Katılımcı2’in oynadığı ilk FPS (First Person Shoot) oyunu Minecraft olduğundan, oyunun kontrollerini öğrenene kadar sürekli oyunda hayatını kaybedip tekrar oyuna dönmek suretiyle kendisini geliştirmiştir. Katılımcı, oyundaki farklı seçenekleri keşfetme deneyimini şu şekilde ifade etmektedir:

Geniş bir dünyada istediğim her şeyi yapabiliyordum. Pocket Edition (oyunun mobil cihaz sürümü)’da gördüm. Orada hatta daha paramız yok onda da demo sürümü. Onda da ilk zombi gördüğümde ona doğru koşmuştum. Beni öldürmüştü onu hatırlıyorum. Ondan sonra Demo sürümünde zombileri yakalamaya başladım. Zombi vuruyordum. Bina yaptım binanın alt tarafında o zaman her yerden görüp geldikleri için, şimdi 100 blok ötesini görüyor, bir yer yapmışım altta bir oda vardı, zombiler geliyor düşüyor ve orada kalıyor. Öyle bir tuzak hazırlamıştım. Pocket Edition’dan sonra bilgisayarda olduğunu gördüm, indirdim, oynamaya başladım. Küçük bir tahtadan ev yaptım. Üst tarafı kapanmamıştı, örümcekler falan giriyordu, ölmeye geçti ilk başta. Ondan sonra yavaş yavaş videoları izlemeye başladım. Bir süre sonra harekete ve kontrole tam bir uyum sağladım. Bir süre sonra redstone (Kızıltaş) öğrendim. Mekanizma basitti, sadece düşecek bir alan vardı Benim fikrimdi. Yapabileceğim Minecraft’ın Demo sürümünde etrafa blok kurup kırmak, zombilerden kaçmaktı. Bunu kendi kendime düşünüp buldum.

Kendini Nasıl Bir Oyuncu Olarak Görüyor?

Katılımcı2, Minecraft oynarken kendisini *“Hedeflediğim şeyi kararlı yapmaya çalışan biri”* olarak görmektedir. *“Minecraft oynarken kafama koyduğumu yapıyorum.”* diyen Katılımcı2, gerçek hayatta genellikle böyle davranmadığını, gerçek hayatta bir konuda çaba sarf etmesi gerektiğinde *“Biraz daha denerim, yapmaya çalışırım, yapamazsam bırakırım”* şeklinde düşünmektedir. Katılımcı2 *“Bir de İngilizce’de kafama koyduğumu yaparım. Sonuna kadar giderim İngilizce’de.”* diyerek İngilizce öğrenme konusundaki motivasyonunu Minecraft oynadığı zamanlardaki azmine benzetmiştir. Katılımcı2, *“Minecraft’a ilgili çoğu şeyi aklımda tutabiliyorum. Ezbere biliyorum.”* demektedir, ek olarak da *“Minecraft oynamadığım zamanlarda bazen aklımdan Minecraft ile ilgili düşünceler geçiyordu”* diyerek oyunun kendi üzerindeki gündelik hayatında da süregelen etkisini belirtmektedir.

Katılımcı2, *“Eğer bir sunucuda bir şey yapamazsam ve yarım kaldıysa onu nasıl yapabilirim diye düşünüyordum, eve gidince uyguluyordum. Onlardan bazısı oluyor bazısı olmuyordu.”* ifadesiyle, oynamadığı zamanlarda da oyunla ilgili fikirler geliştirmekte olduğunu söylemektedir. Katılımcı2, *“Bir de bende şöyle bir şey var: kapıştığım anda gerçekten heyecanlanıyorum. Bu hoşuma gidiyor. Gerçekten heyecanlanıyorum.”* diyerek oyunun üzerindeki heyecan uyandırma etkisinden bahsetmektedir.

Sosyal Etkileşim Deneyimleri

Katılımcı2, Minecraft ile ilgili ilk diyalogunu annesi ile yaşamıştır. İnternette gezinirken oyunu keşfetmiş, ancak kurulumu için annesinden yardım istemek zorunda kalmıştır. İlk oynamaya başladığında tek başına oynayan Katılımcı2, daha sonra sunucularda arkadaşlarıyla oynamayı keşfetmiştir. Tek başına oynama ile bir sunucu üzerinden iki oynama türleri arasında oldukça fark olduğunu düşünen katılımcı, bu farkı şu şekilde dile getirmektedir:

Sonra serverlarla arkadaşlarımla oynamaya başladım. Sunucularda multiplayer Minecraft bambaşka. Multiplayer, Minecraft’ın bambaşka bir versiyonu.

....

Ben yüzde doksan serverlarda oynamayı tercih ediyorum. Tanıyıp tanımamak fark etmiyor. Oynuyorsun bitiyor. Serverda oynamazken her şey elinize hazır geliyor. Çünkü ağı oynadığınızda her şeyi siz kendiniz yapıyorsunuz. Mesela bir serverda oynadığınızda açılıyorsunuz 6-8 kişi oynuyorsunuz. Ama bir server’a girdiğinizde 24 kişi hazır bekliyor. Eğer büyük bir server ise 1000-2000 kişi oynayabiliyor. Ona istediğinizde rahatça girebiliyorsunuz.

Katılımcı2, internette oynarken daha çok inşa edici (builder) olarak oynamaktan keyif aldığını, savaşma konusunda çok iyi olan arkadaşları olduğunu, kendisinin bu konuda çok başarılı görmediğini belirtirken, diğer oyuncularla oynama deneyimini şu şekilde aktarmaktadır.

Sadece ciddi Minecraft tek başına bir süre sonra sıkıcı oluyor. Bazı işler zor, arkadaşınız olunca birlikte iş bölümü yapıyorsunuz, paylaşım yaparken konuşuyorsunuz. Böylece sıkıcı bölümler rahatça geçiyor ve siz eğlendiğiniz yerlere devam edebiliyorsunuz. Birisiyle birlikte oynarken iş birliğini tercih ediyorum. İş birliği yaparken satabiliyorlar. Tanımadığınız kişi satabiliyor. Tanıdığınız kişi de satılma oranınız çok yüksek, eğer başkasıyla daha önceden adada oynamadıysanız güvenebilirsiniz. Başkasının adasında oynamıyorsanız sizin adanızdaki malzemelerini arkadaşına verebiliyor. Tanıdığın kişi ile iş paylaşırsanız eğlencesi daha da çok katlanarak artıyor.

Katılımcı2, oyun oynama işini ciddi bir iş olarak görmektedir. Ciddi olmayan oyuncularla oynamaktan rahatsızlık duyduğunu şu şekilde ifade etmektedir:

“Hepsi Minecraft oynamak için giriyor ama bazıları ortamı bozmak için de girebiliyor. Nasıl ciddi bir iş yapıyorsa o da ciddi yapılmalı. Eğlenmek için geliniyor, ciddi oynamayanlar olunca sinirleriniz bozuluyor.”

Katılımcı, bir organizasyon düzenlendiğinde hem birlikte çalışmayı hem de karşılıklı mücadele etmeyi tercih etmektedir. Bu tür etkinlikler olarak şu şekilde önerilerde bulunmaktadır.

Amacı kötü olanları temizleyerek olabilir. 4 kişi ile güzel olabilir. Yapıcı server 'larda birlikte oynamak güzel olabilir.

....

Minecraft gününde dekorasyon olarak server 'larımızı oluşturarak skyblok yapabiliriz. Adayı kim daha fazla geliştirecek mesela. Bu olsa ben çok eğlenirim. Tek günlük bir şeyse güzel ekiplerle bir turnuva yapılabilir. Bir mod ile turnuvalar yapılabilir.

Mücadele de olur birlikte bir şeyler yapmak da olur. Mesela müzik bloklarıyla yeterince kişi olursa birlikte bir şarkıyı çalabiliriz. Güzel bir build yapılabilir. Fazla kişi olursa biraz karışıklık olabilir. Kapışmalar olabilir. Bunlardan keyif alabilirim.

Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler

Katılımcı2 Minecraft'ın yaratıcılık, bilişim teknolojileri, İngilizce ve matematik dersleri, görsel hafıza ve tasarım becerileri ile ilişkili olduğunu düşünmektedir. Ancak bu oyunun öğretici olacağını düşünmemektedir. Katılımcı2'ye göre Minecraft oyunu yaratıcılığı arttırmakta, ayrıca “şunu şöyle yaparım diye” düşünerek kendisini geliştirmesini sağlamaktadır. Benzer düşünme şeklini robot konusunda çalışırken de yaşadığını belirten Katılımcı2, “Robot yaparken de aynı şekilde, nasıl yaparsam daha iyi olur” diye düşündüğünü belirtmektedir.

Katılımcı2'ye göre kendisi, Minecraft oyunu sayesinde “Görsel olarak tasarlamaya” başlamıştır. Minecraft oyunu “el becerisi ve tasarım becerisini” geliştirmiştir. Ayrıca Katılımcı2, “Görsel hafızam çok gelişti diyebilirim. Bir de göz ve el koordinasyonum gelişti. Çünkü bazen Minecraft'ta aşırı hızlı oynamanız gerekiyor. Ne kadar hızlıysanız o kadar avantajlı oluyorsunuz.” diyerek oyunun görsel hafızası ve el göz koordinasyonu üzerindeki etkisini ifade etmiştir.

Katılımcı2, matematik ders konuları ile Minecraft oyunu arasında ilişki kurduğunu ifade ederek, bu duruma “köklü sayılar” konusunu örnek vermiştir. Katılımcı2, bir alan yapacağı zaman “Pisagor teoremini” kullandığını, “Kapanacak alanın ne kadar büyük olduğunu, ne kadar blok gerektiği matematik sayesinde hesaplayabildiğini” belirtmiştir.

Minecraft oynarken Katılımcı2, bilgisayar donanımıyla ilgili olarak RAM (Random Access Memory)'i, RAM'in nasıl kullanıldığını, uygulamalara RAM'in nasıl verildiğini, RAM'in nasıl arttırıldığını, daha genel olarak “Bilgisayarın temel şeylerini”, “Daha yüksek performansla oynamak için arka plan uygulamalarını kapatmayı”, “renk kullanımını arttırmayı”, “ekran kartlarını”, kısaca kullandığı bilgisayarın “performansını arttırmak için bir şeyler yapmayı” öğrendiğini ifade etmiştir. Bunların dışında ekran videosu kaydetmeyi de Minecraft videosu çekmek için öğrenen Katılımcı2, bunun sebebi sorulduğunda “Neden çektiğimi söylemesem?” diyerek içeriği hakkında bilgi vermekten kaçınmıştır. Katılımcı2 “yedi-sekiz tane” video çektikten sonra, bütün bu deneyimi için, “Minecraft videosu çekmek için öğrendim. Ama şu an başka işime yaramıyor.” diyerek artık video çekmekten hoşlanmadığını da belirtmiştir.

Katılımcı3'ün Dokusal Betimlemeleri

Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?

Minecraft, Katılımcı3'ün internet üzerinden oynadığı ilk oyundur ve bu oyunu ablasından duymuştur. Ablası Minecraft'ı arkadaşının tablet bilgisayarında oynadığını söylemiş, bu deneyimini Katılımcı3'e anlatmıştır. Ancak o tarihte kendilerine ait bir tabletleri bulunmadığından, iki kardeş büyük ablalarından oyunun bilgisayar sürümünü indirmelerini istemişlerdir. Bu süreç Katılımcı3 tarafından aşağıdaki şekilde ifade edilmiştir:

Büyük ablamızdan indirmesini istedik. İlk başta sanırsam virüslü bir siteden indirdi. Bizim o zamanlar tabletimiz yoktu, bilgisayarımız vardı. Ablamla ikimizindi. Ablam da iki yaş büyük

benden. Bilgisayar çöker gibi oldu. İşte o zaman Minecraft'ın beta sürümü, beta sürümü de değil de işte, ne denir, deneme sürümünü oynamaya başladık. Zamanda her yarım saate bir oyun sıfırlanıyor. Oynuyorsunuz gelişıyorsunuz her yarım saate bir oyun siliniyor. Bilmiyorum ben ne kadar zevk aldım, neredeyse ben hiç zevk almamışım ama o zaman için çok zevkliydi. Ardından işte Minecraft'ı yavaş yavaş öğrenmeye başladım. 7 yaşında falandım.

Minecraft'ı uzun süre modsuz oynadığını belirten Katılımcı3, oyununda ilk “mod yükleme” deneyimini kendi için önemli bir başarı olarak görmektedir. Bu deneyimini şöyle aktarmıştır:

Benim eskiden bir arkadaşım var, Kuşadası'nda yaşıyor şu an. Hep çok isterdi mod indirmemi. Ben hiçbir zaman mod indiremiyordum Minecraft'a. İnanılmaz çok isterdik. Ama işte bir gün sabahı tatil sanırsam Cumartesi miydi neydi, sabah kimse kalkmadan erkenden kalktım işte, açtım Minecraft'ı. İnternette bulduğum bütün videoları izledim, bulduğum bütün sitelere girdim, nasıl yapılır, nasıl edilir diye, sonunda modları kurmayı başardım. Ondan sonra ablam çok sevindi. İşte modlarla tanıştım.

Oyun Oynama Tercihleri

Katılımcı3, yaratıcı modu “denemeler” yapmak için kullanmakta, normalde oynadığı zamanlarda tercih etmemektedir. Yaratıcı oyun türünde “her şey elinde” bulunmakta, bu modda “sınırsız enerji” olduğundan çok da keyif almamakta, o yüzden tasarımlarını hayatta kalma modunda yapmaktadır. Hayatta kalma modu her şeyi kendi yaptığı için katılımcı tarafından “daha güzel” bulunmaktadır. Her seferinde oyunun aynı şekilde başlamasından sıkıntı duymamaktadır. En çok “teknoloji modları” ile uğraşmaktadır. Oyunda özgün düzenekler de planlamaktadır. Tasarladığı bir düzeneği şu şekilde açıklamıştır:

Mesela ben bir ezici koyuyorum, direk elektrikle demir madenini alıyor, direk eziyor, item boruları ile gidiyor, orada ısınıyor, biri sisteme gidiyor. Bunu ben planladım. Evet, işte şöyle mesela, şöyle bir şey, ağaç çiftliği kuruyorum otomatik. Ağaç çiftliği kendi ağaçlarını dikeyor, kendim büyütüyor, kendim kesiyorum. Şimdi gelen odunlar, elektrikli ısıtıcıda ısınıyor. Yapay kömür oluyor. Charkold ... diye bir şey var, sonra stem diamond yani buhar jeneratörü gibi bir şey, buhar jeneratörlerine kömürler gidiyor. Bir de bu aletlere su gitmesi gerekiyor, bir de bir alet var ortalıktan su topluyor.

...

Mesela bir sıvı aktarımı yapacak değil mi, ya da odunları toplayıp şey yaptıracak değilim. Bir sistem kuracak değilim gerçek hayatta, belki maksimum bir robot yaparım. Ama işte hem eğlence oluyor, genelde arkadaşlarla oynuyoruz, server kuruyorum.

Katılımcı3'ün oyunda yaptıklarını anlatırken oldukça heyecanlandığı gözlenmiştir. Deneyimlerini anlatırken, “Ben bir ara size bilgisayarımı getireyim. Teknoloji modları çok hoş” diyerek oyundaki deneyimlerini paylaşma isteğini göstermektedir. Kendisine göre Katılımcı3'ün çevresinde kimse teknoloji modlarına onun kadar meraklı değildir. Bu durum onu üzmemekte, bu konuda kendisine benzer heyecanlara sahip olan birisi ile oynama isteği duymaktadır. Bunun yanında rekabeti de oyuna katmaya çalışmakta, ama rekabet seviyesini çok üst düzeye de çıkarmamaktadır. Takım çalışmasını sevmekte, sunucu üzerinde kendi

başına oynarken bile belki birisi gelir ve oyuna katılır düşüncesini aklından çıkaramamaktadır. Sunucuda birileriyle oynarken oyunu yöneten bir rol üstelenmeyi tercih etmektedir. Hoşlanmadığı davranışları gösteren arkadaşlarını “*banlamaktadır*” (mevcut oyun oturumundan atmak ve bir daha girmesine izin vermemek). Oyunun hilelerini kullanmayı sevmemekte, bu türden şeyleri oyunu izin verilen özellikleri ile oynamaya üşenenlerin yaptığı bir davranış olarak görmektedir. Bununla ilgili olarak oyun oynama deneyimlerini şu şekilde özetlemektedir:

Server’ı ben kuruyorum. Ya zaten kimse teknolojiye o kadar meraklı değil hiçbir zaman. Ben de çok istiyorum ama size de gelin size de anlatayım. Beraber oynayalım. Sistem kurmak bence çok zevkli. Çünkü hem mantığı oluşturunuz hem kendiniz yapıyorsunuz her şeyi. Çok hoş oluyor. Kendi kendime pek oynamıyorum, ama sıkıldığımda kendi server’ıma kendim giriyorum. Bazıları her zaman girebilecekmiş gibi kendim oynuyorum. Kendim oynuyorum ama diğerleri de girebiliyor. Ben aslına hiçbir zaman mücadele, ben aslında vurdulu kırdılı oyunları sevmiyorum. Genelde canavarların olmasını da kapatıyorum, zarsız moduna almıyorum. Barışçıl mod. Survivor fakat zarar veren hiçbir şey yok. Barışçıda oynamıyorum, kolayda oynuyorum ama canavar olmasını kapatıyorum. Genelde beraber takım çalışmasıyla, ben onlara anlatıyorum işte şunu yapacağız, beraber yapıyoruz.

Katılımcı3, oyunu “*Genelde hep sorunlar çıktıği için*”, yani “*Oyunun çökmesi*” veya “*Server dosyalarının bozulması*” sebepleri ile bitirmektedir.

Sosyal Etkileşim Deneyimleri

Katılımcı3, oyunu ailesinden öğrenmiş, kurarken de ailesinden yardım almıştır. Bir arkadaşının isteği üzerine mod kurmayı öğrenmiştir. Bunun sonucunda “*ablam çok sevindi*” diyerek deneyimini onunla da paylaşmıştır. Oyunda ilerledikçe “*arkadaşlarla artık Skype’dan*” görüşmeye başlamıştır. Başka bir oyunu çevrimiçi oynarken “*bir gün gene Minecraft oynayalım*” denilmesinin ardından arkadaşından edindiği “*Premium hesap*” ile arkadaşları ile oynamaya başlamıştır. Kendi kendine “*pek*” oynamadığını belirten Katılımcı3, “*sıkıldığında*” kendi sunucusuna girmektedir. Tek başına oynarken, “*Bazıları her zaman girebilecekmiş gibi kendi başına*”, yani arkadaşları da aynı oyun oturumuna girebilecek biçimde oynamaktadır. Arkadaşları ile “*genelde beraber takım çalışmasıyla*” oynayan Katılımcı3, onlara yapacaklarını anlatmakta, “*şunu yapacağız*” diyerek yönlendirmekte, yapılacakları arkadaşları ile “*beraber*” yapmaktadır. Katılımcı3’ün oyunu kaç kişi ile birlikte oynadığı konusu duruma göre değişmektedir. Sunucunun sahibi kendisidir, bazen beş kişi, bazen bir veya iki kişi, bazen de tek başına oynamaktadır.

Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler

Katılımcı3, Minecraft'ın gerçek hayata hem benzeyen hem de benzemeyen yönleri olduğunu belirtmiştir. Anlatımlarından, oyundaki gerçek hayata benzemeyen kısımların onun çok ilgilenmediği özellikler olduğu ortaya çıkmaktadır. Gerçek hayata benzemeyen yanları arttıkça oyunu oynama isteğinin azalacağını belirten Katılımcı3'ün ilgisini en fazla oyunun teknoloji ile ilgili özellikleri çekmektedir. Öyle ki, oyundaki teknolojik unsurları gerçek hayata benzetmektedir. Gerçeklikten uzaklaştıkça katılımcının oynama isteği azalmaktadır.

Uzayda falan olsa oynamam, mesela örnek veriyorum 4. Boyuta geçen oyun olsa oynamazdım sanırım. Teknolojik aletler, bilgisayar sistem, sıvı aktarma sistemi gerçek hayata benziyor. Benzeyen bir şey de yok büyü modları falan var."

Katılımcı3, oyunun genel olarak bilgisayar kullanma becerileri üzerindeki etkisini, *"Bilgisayar kullanmanla ilgili aslında birazcık"* biçiminde ifade etmiş, oyun sayesinde *"İnternette nasıl bir şey araştırıp kendim, bunu nasıl yapabileceğimi, zor da olsa internette bulup işte çözümlerine bakıp, kendim nasıl yapabileceğimi bir nevi öğrendim"* demiştir. Buna ilk mod yükleme deneyimini de örnek olarak göstermiştir. Bilişim teknolojileri dersi ile oyun sayesinde öğrendiği yeni konuları bu anlamda ilişkilendirmiştir. Algoritma ve kodlama konusuna hâkim olan Katılımcı3, algoritma tasarımı konusu ile oyundaki deneyimini de benzer biçimde ilişkilendirmiştir.

Oyunu İngilizce oynadığını belirten Katılımcı3'e göre, oyunların dilleri tam çevrilmediğinde çocuklar karşılaştıkları bu durumdan hoşlanmamaktadır. Türkçe oynarken, *"mesela birinde demir külçe yazıyor diğerinde coper inglan yazınca..."*, diğer bir deyişle aynı oyunda iki farklı dil kullanılınca oyunu *"güzel"* bulmamaktadır. Bununla birlikte İngilizce oynarken İngilizcesini *"geliştirmiş"* olduğunu da düşünmektedir.

Minecraft'a Karşı Olan İlginin Nedenleri

Katılımcı3, Minecraft'da en çok *"teknoloji kurmak"*tan hoşlanmaktadır. Tam olarak oyunu neden sevdiğini açıklayamasa da, oyunu oynamasının gerekçesini *"oynamamım sebebi aslında gerçek hayatta yapamadığım şeyleri orada yapabilmem"* olarak ifade etmektedir. Katılımcı3 Minecraft oynarken eğlenmektedir; *"genelde arkadaşlarla"* oynamaktadır ve *"Server"* kurmaktadır.

Oyundaki amaçlarından birisi de “teknoloji kurup kendi jetpegini kurup” uçmaktır. Oyunu oynarken “her şey elimde” diyerek kendisini “mimar” olarak hissetmektedir.

Katılımcı3’e göre Minecraft oyununu “diğer oyunlardan farklı yapan özellikleri”, bu oyunda “her şeyi yapabiliyor” olmasıdır. O’na göre “her oyunun belli bir sınırı” vardır. Ama “Minecraft’ta mod ekleyerek bir şeyler katarak oyuna devam edebilmektedir.” Katılımcı3 Minecraft oyununun sınırlarının sadece oyuncu tarafından belirlendiğini düşünmektedir. Oyunda çok sayıda farklı “modlar” bulunmakta olup, “küçük küçük, azar azar, sonra modları bitirmeye” çalışılmaktadır. “Modlar bittikten sonra da mod” eklenebildiğini ifade ederek oyunun yönetiminin tümüyle oyuncuda olduğunu belirtmektedir.

Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları

Katılımcı3, Minecraft oyunun olumlu yanı olarak “mantık kavramayı” görmektedir. “Teknoloji ile alakalı, kendi yapmak istediği” şeyleri “oyun içinde” yapabilmektedir. Katılımcı3 “gerçek hayatta yapamayacağım şeyleri bu oyun içinde” gerçekleştirmektedir. Katılımcı3’e göre Minecraft oyunu oyuncuya “özgürlük” sunmaktadır.

Katılımcı3, oyunun olumsuz yanı olarak kendisini sokaktan ve sokakta oynanan oyunlardan uzaklaştırdığını belirtmektedir:

“Sokağa çıkıp arkadaşlar arasında oynanan, mesela bütün oyunlar bunları yapıyor. Arkadaşlığı tamamen kapatıyor. Siz gidip dışarı top oynamıyorsunuz da Minecraft oynuyorsunuz.”

Oyunun tasarımsal olarak eksik özelliklerini de şu şekilde belirtmiştir:

Oyunu tasarlayanlara önerim Teknoloji modlarını oyunun içine ekleyebilirlerdi, oyun aslında survivor’a dayalı, hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Ama modları yükleyince iş hayatta kalmaktan çıkıyor, belki de hepsini hayatta kalmayı güçlendirmek için yapıyorsunuz fakat yine de kolaylığa yapabileceğiniz şeyle odaklanıyor Mod paketini teker teker kurmak gerekiyor. İnsan söyle düşünüyor. Modların oyuna katılması Minecraft’ın açılma süresini etkiliyor. Ben bazen Minecraft açmaya gidip televizyon izliyorum

...

200’lü 500’lü mod paketleri var yani. Bunlarla oynamaya çalıştığımızda bilgisayarın performansı düşüyor. Oyun içinde gelse kesinlikle daha hızlı açılacak. Oyun dışından oyunun açma süresine ekleniyor muhtemelen, Minecraft’ın normal açılma süresi normal bir oyunun açılma süresiyle aynı”

Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları

Katılımcı3, oyunla ilgili bilgileri oyunun web sayfasından, Wiki’lerden ve YouTube video kanallarından takip etmektedir. Teknoloji modları konusunda Wiki olarak

sınıflandırılabilir bir siteyi ve Minecraft'ın kendi resmi sitesini takip etmektedir. İlk mod yükleme deneyiminde, internetten bulduğu “*bütün videoları*” izlemiş, bulduğu “*bütün sitelere*” girmiş, “*nasıl yapılır, nasıl edilir diye*” araştırmış, “*sonunda modları kurmayı*” başarmıştır. Katılımcı3, etkilendiği bir video kalanında “*İnternette çok kibar bir adam gördüm Minecraft videoları çeken*” diyerek, videolarda etkilendiği özelliklerden birinin de video çeken kişilerin kullandıkları dilin argodan arınmış kibar bir dil olduğunu ifade etmiştir. Takip ettiği video kanallarından birisi de teknoloji modları konusunda yoğun çalışan bir profesyonele aittir. Katılımcı3, “*YouTuber*”ların “*izlenme almak için kaba*” davrandığını düşünmektedir. Takip ettiği kanallar dışındaki kanallar için düşünceleri şu şekildedir:

Zaten diğer kanallar eğlence için oynuyor. Ciddi oynamadıkları için onların öğretmenim videolarda olumsuz içerik hoşuma gitmiyor, videolarda olumsuz içerik insanları eğlendirmek için olduğunu düşünüyorum, ama benim asıl amacım Youtube girmenin eğlenmek olmadığını düşünüyorum. Yine ben bu insanları izlerken de eğleniyorum fakat bu insanlar kaba davranmadan, argo kelimeler kullanmadan beni eğlendiriyor. Bence bu daha hoş.

Katılımcı4'ün Dokusal Betimlemeleri

Minecraft oynamaya nasıl başladı?

Katılımcı4 bir süre önce oyunu oynamayı bırakmıştır; çünkü “*bir süre çok fazla Minecraft*” oynamıştır. Katılımcı Minecraft ile İnternette gezerken tanışmıştır. İndirmeden önce oyunda herhangi bir farklılık olduğunu düşünmemiş, tarayıcıdan indirilip oynanan diğer oyunlar gibi oynamak istemiştir. İndirdikten sonra ise “*etrafta her şeyi*” keşfetmiştir.

Bu oyunla oyun kanallarında gezerken tanışmıştır. Oyunda “*red stone*” diye bir şey olduğunu fark etmiş, bunun “*ilginç ve yaratıcı şeyler*” yapmak için uygun olduğunu düşünmüştür. Oyuna çevreden etkilenecek, öğrenerek değil İnternette gezinirken tesadüfen başlamıştır.

Kendini Nasıl Bir Oyuncu Olarak Görüyor?

Katılımcı4 oyunun kendisindeki “*azim ve kararlılık*” başta olmak üzere “*savaş, eğlenceli şeyler, iş birliği yaratıcılık*” özelliklerini ortaya çıkardığını düşünmektedir. Oyundaki azmini ve kararlılığını şu şekilde örneklemektedir.

Oyun oynarken bir şey hissetmiyorum. Kendim olduğum düşünüyorum sadece oyun benim azim, kararlılık gibi özelliklerimi çıkartıyor. Mesela Büyük bir yapı yapabilmek bir haftadan uzun sürer. Uyumak yemek yemek ve farklı ihtiyaçları çıkartırsak yapı yapmak bir haftadan

daha uzun sürer. Büyük bir yapıyı yapmak ve sadece bir oyunda bir yapıyı yapmak için bir haftadan uzun süre harcamak kolay bir şey değil.

Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler

Minecraft oyununun dil gelişimini ve farklı düşünme becerilerini desteklediğini ifade eden Katılımcı4'ün bu konudaki düşünceleri şu şekildedir:

“Minecraft çok basit yollarla farklı dil öğreniyorsun. Mekanik düşünmeyi sağlıyor. Stratejikselse düşünmeyi sağlıyor, bunları diyebilirim.”

...

“Bu oyun en fazla İngilizceme yardım etti bir de farklı düşünme yöntemleri. Nasıl desem. Örnek veremiyorum hiçbir şeye. Farklı düşünmeye çalış. Farklı düşünmemi sağladı mesela günlük hayatta. Yani her ihtimali düşünüyorum ama ara sıra çok gereksiz olabiliyor. Farklı düşünmek, buradan buraya giden en kısa yol, neden buradan bu yol var diye düşünüyorum, genelde boşa çıkıyor.”

Oyun hakkında açıklama yaparken “Yaratıcı” kelimesini kullanmış fakat yaratıcılığı nasıl etkilediğine dair detaylandırma yapmaya çalışırken “nasıl desem...” diyerek açıklama yapmakta zorlanmıştı.

Minecraft oyununu gerçek hayata benzetmeyen Katılımcı4, “Gerçek hayata kıyaslayınca” oyunu “inanılmaz basit” bulmakta ve oyunu şu şekilde görmektedir:

“Küçüklerin hayatı anlaması gibi bir şey. Öyle bir uğraş varmış gibi.”

Minecraft’a Karşı Olan İlginin Nedenleri

Katılımcı4, Minecraft oynama sebebinin “can sıkıntısı” olduğunu belirtmektedir. Oyunda en çok “mekanizma yapmaktan” hoşlanmaktadır. Oyunu neden sevdiğini açıklarken gerçek hayatla da ilişki kurmakta ve oyun oynama deneyimini şu şekilde özetlemektedir:

Oyunu Can sıkıntısından oynuyorum başka bir neden yok. Ama Yapı yapma sistem kurma işleri inanılmaz hoşuma gitti. Günlük hayatında buna benzeyene şeyler örnek veremem ama yapıyordum. Günlük hayatta yaptıklarımın bir sınırı vardı. Bir şey yapınca bitiyordu o. Bu bitmiyor. Yani her şeyi yapabilmemiz bu oyunun farklı yapan bir özellik. Ama gerçek anlamda her şeyi. Yaptığım şeyi bitirdiğim an en mutlu olduğum an. Bitirince başka bir tane yapıyorum.

Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları

Oyunun olumlu yanları olarak oyunun “inanılmaz farklı” modlarının olduğunu belirtmiştir. Katılımcı4 bu modlar sayesinde “her şeyi yapabiliriz” şeklinde düşünmektedir. Oyunun bir bitişi olmadığını şu şekilde ifade etmektedir:

“Oyun bitmiyor. Oyunun fiili bir bitiriş var. Hayatta kalma modunda oyunun son canavarı ejderhaya yumurtasını alınca oyun biter ama benim için oyun bitmez.”

Katılımcı4’e göre oyunu olumlu diğer bir yanı da “çok basit yollarla farklı bir dil” öğrenmektir. Ayrıca oyun “mekanik düşünmeyi” ve “stratejik düşünmeyi” sağlamaktadır.

Katılımcı4 oyundaki bazı gelişmelerin oyunu oynamasını olumsuz etkilediğini belirtmiştir. Bu gelişmelerden birisi, oyunun sunucudan oynanma konusundaki yeni özelliğidir. Oyun yayıncı değiştirdikten sonra yaşanan bu sıkıntıyı şu şekilde aktarmıştır:

“..... oyunu iyice kötüleştirdi ben de bıraktım. Yani, normalde olması gerekenden farklı şeyler ekledi. Mesela Oyunda farklı servera sunuculara girip online çevrim içi oynayabiliyoruz.

... gelmeden daha farklıydı. İnsanlar sadece host’a yani tam Türkçe karşılığını bilmiyorum ama host denen yerlere para vererek sunucu yapıyorlardı. Artık sunucuları Minecraft’tan satın almanız gerekli. Onun gibi bir durum var. Oldukça gereksiz buluyorum.”

Ayrıca oyuna gelen bazı güncellemelerin kendisi gibi oyuncuların düşünülmeden yapıldığını belirten Katılımcı4, bu durumun oyun oynama istediğinde düşüşe ve oyunu bırakmasına sebep olduğunu belirtmiştir.

Oyunumuzu zorlaştırıcı farklı eklentiler eklediler falan filan. Bunu oynayınca fark edebiliyorsunuz.

...Sonra oyunu oynarken bir şeyler değişti

... oyunu iyice kötüleştirdi ben de bıraktım

Gerekli adımların hepsini yaptım. Ondan sonra da yeni hoşuma yani benim gibi olanların yapabileceği şeyleri eklemedikleri için oyunu bırakma kararı aldım.

Oyun Oynama Tercihleri

Katılımcı4 en fazla mekanizma yapmaktan, yapı yapmaktan ve kızıltaş ile uğraşmaktan hoşlanmaktadır. Katılımcı4 “mekanizma yapma olayında onların en ucuna” gelmiştir. Oyunda “command blok diye bir şey” çıktığı için “artık Minecraft’a kod yazarak” oynamaktadır. Katılımcı4, ağda ya da tek başına oynadığı durumlarda aynı amaçla oynamakta, “hem işbirliği hem savaş hepsini” yapmaktadır. Katılımcı, “ağda ya da tek başına oynamak ikisi de aynı şey” olarak görmekte, tek de oynasa ağda da oynasa “genelde hep aynı şeyler” yapmaktadır.

Katılımcı4 oyunda gerçekleştirdiği adımları şekilde örneklendirmektedir:

Oyunun inanılmaz farklı modları var. Bu yüzden Minecraft’la her şeyi yapabiliriz. Yani bildiğiniz Minecraft’ta her şeyi yapabiliriz. Her şeyi yapmak Çok büyük bakımdan iyi bir şey ama çok küçük kötü yanları var. Benim en sevdiğim adını unuttum. Şey, teknik şeyler vardı. Fabrika falan yapabiliyorsunuz. Oyunda maden kazıyoruz ya bazı madenleri kazdıktan sonra işlememiz gerekiyor. O şeyi elde edebilmek için. O madenin işlenmemiş halini alıp koyduğunda yaptığın fabrikaya, sana istediğin şeyi veriyor. Eğer bir Stokunda gerekli

malzemelerin varsa ne bileyim tahta gibi, fabrikaya demir bloğu attığında işlenmemiş halde eğer yeteri kadar eşyan varsa sana demir bir kazma verebilir. Normalde bunun için demiri eritmen, tahtadan çubuk yapman ve onları birleştirip kazma yapman gerekir ama fabrikayı yaptığında her şeyi daha kolay bir şekilde yapabiliyorsun. Bu en basitlerinden biri. Petrol ile enerji, nükleer enerji de var. Gerekli adımların hepsini yaptım. Ondan sonra da yeni hoşuma yani benim gibi olanların yapabileceği şeyleri eklemedikleri için oyunu bırakma kararı aldım Ben bir şeyler yapmayı seviyorum. Benim gibi oynayanlar da var. Bir tane bir şey var, mesela bir tane şey var bir oyuncu var, inanılmaz şeyler yapıyor.

Ayrıca oyundaki yapılarını paylaşmadığını belirtmekte, bunun sebebini şu şekilde açıklamaktadır:

“Çünkü aslında benim yaptıklarım hafif taklidimsi şeyler, bir adam yapıyor ben de onu benzerini yapmaya çalışıyorum. Onun kadar iyi olmuyor çok da kötü olmuyor. Taklidimsi şeyle ama uzun süre zevk veriyor.”

Katılımcı4, arkadaşları ile sunucuda oynarken bazı oyuncuların “trolleme” denen, şaka ya da eğlence amaçlı yapılan bazı hareketlerinden bahsetmektedir. Katılımcımız bu durumlardan rahatsız olduğunu, böyle kişilerle karşılaştığında “sunucunun sahibine söyleyerek”, “gereğini yaptıklarını” belirtmektedir. Bu da Katılımcı4’ün nispeten ciddi oyun oynama isteğini ortaya koymaktadır.

Katılımcı4 “oyunda video çekmeyi gereksiz” bulmaktadır. Katılımcı videolarının yeterince olduğunu düşünmekte, YouTube’u “daha fazla doldurmak” istememektedir. Katılımcı4, “Türkiye’de Minecraft videosu çeken binlerce milyonlarca insan” olduğunu ve “bunları neredeyse hepsi küçük çocuklardan” oluştuğunu belirtip, bunun “itici bir durum” oluşturduğunu ifade etmiştir.

Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları

Katılımcı4, oyunu YouTube kanallarından öğrenmektedir. Video kanallarının adını hatırlamamakta ve takip ettiği belirli bir site bulunmamaktadır. Öğrenmek için genelde video izlemeyi tercih etmektedir. Bu konudaki düşünceleri şu şekildedir:

Videoları Güvenli buluyorum. Şöyle düşünüyorum. Videoda oluyorsa bende de oluyor. Olmasa insanlar şikâyet ederdi ve videoyu yayınlayan kişi o içeriği siler farklı bir şey yapardı. Bir insan video çektiyse ve silmediyse izlenmesi de varsa bu doğru bir şey.

Takip ettiği bir kanalında izlediği bir oyuncu için düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

Bir oyuncu var, inanılmaz şeyler yapıyor. Kelimelerle ifade edilemeyecek kadar, mesela çok büyük bir yapı yapıyor, bu yapıya bir sürü sistem ekliyor, inanılmaz şeyler ekliyor.

Katılımcı5'in Dokusal Betimlemeleri

Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?

Katılımcı5, ikiz kardeşi ile oyunu ilk kez kendilerinden “yaşça büyük” kuzenleri oynarken görmüştür. Katılımcı5 kuzeninden oyunun adını öğrenmiştir. Daha sonra dördüncü sınıfta arkadaşlarının oynadıklarını gördükten sonra kendilerine ait tabletleri olmadığı için annelerinin tabletine ücretsiz sürümünü kurarak oynamaya başlamışlardır. Beşinci sınıfa giderken Bilim ve Sanat Merkezindeki bir ders için gerekli olduğundan bilgisayar edinmişlerdir. Bu dönemde Teknoloji Tasarım dersinde bir yapı tasarım projesi için Minecraft oyununu indirmişlerdir. Projelerini Minecraft oyununda yapma fikri öğrenciler tarafından talep edilmiş, öğretmen de bunu kabul etmiştir.

Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler

Katılımcı5 Minecraft'ı bilgisayara ilk olarak bir ders görevini yerine getirmek için yüklemiştir. Bu konuyla ilgili deneyimini şu şekilde anlatmaktadır:

Yapı tasarımı dersi içinde Minecraft indirmiştik. O öyle devam etti. Yapı tasarım dersinde biz binalar falan yapacağımızı söyledik, Öğretmenimiz binaların nasıl yapıldığını ve türlerini anlattı. Bir binada olması gereken örneğin kapının, camların nerede olması gerektiğini söyledi. Biz de Minecraft diye bir oyun var, orada da yapılar yapabiliyor dedik. Biz Minecraft'ı indirmiştik. O da bilgisayarı getirip yapalım mı dedik. O da bakalım dedi. Birkaç gün sonra tekrar sorduk. O da getirebilirsiniz dedi. Okul bittiğinde 4 katlı güzel bir bina yapmıştı.

Komut satırını da kullanmaya meraklı olan Katılımcı5, bu konudaki deneyimini şu şekilde özetlemektedir:

Komut kullanmak; Genelde Java ile çalıştığı için ve Java bilmediğim için zor oluyor. Öğrenmek isterdim. Minecraft için değil kodlama dili olduğu için öğrenmek isterdim. Minecraft'tan önce de Java'yı biliyordum. Bizim Python öğrendiğimiz/yaptığımız bir site vardı, orada görmüştüm. Java neymiş falan diye babama sordum. Java bir kodlama dili demişti. Zaten Python olduğu yerde olduğundan anlamışım zaten. Bazı uygulamaların yapılmasını sağlıyor demişti. Minecraft'ı da araştırınca onda da Java kodlama dilinin kullanıldığını fark ettim Java, ruby, c#.

Katılımcı5, Minecraft oynamanın “İngilizce dersinde biraz işine yaradığını” ifade etmiştir. “Derste ki kelimelerin bazılarını mesela elmas ve zümrüt kelimelerinin İngilizcelerini” oyunda öğrenmiştir. Oyundaki unsurlar İngilizce dersi dışında Teknoloji Tasarım dersinde ve oyunun Kimya Sürümü ile Fen Bilgisi dersinde de işine yaramıştır.

Minecraft’a Karşı Olan İlginin Nedenleri

Katılımcı5’e “*maden kazma, bina yapma ve başkalarıyla oynamak*”, oyundaki diğer alternatif oynama biçimlerine göre daha eğlenceli gelmektedir. Katılımcı, oyunun “*gerçek hayata benzemeyen kısımlarını da*” sevmektedir; bu kısımları “*işe yarayabiliyor*” biçiminde nitelemektedir. Oyunda keyif aldığı konulardan birisi de “*gerçek dünyada yapamayacağım şeyleri*” oyunda yapabilmektir.

Katılımcı5 oyunda en keyif aldığı anları şu şekilde aktarmıştır:

En keyif aldığım anlardan biri, o sunuculardan bir tanesinde bir oyun modu vardı, murder master diye, katili arıyorsun, dedektif var, katil var normal insanlar var. Onda genelde ben normal insan oluyorum, onun sebebini bilmiyorum ama bana öyle denk geliyor. Bu kadar insanın başaramadığı şeyi başardığım için seviniyordum. Bazen dedektifin yayı yere düşünce sen alabiliyorsun dedektif bile başaramadı bunu ben yapabildim diye düşünüyordum. Kazandığımız için mutlu oluyordum”

Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları

Katılımcı5 oyunun olumlu yanlarından birinin derste kullanmak olduğunu belirtmiştir. Katılımcı5 oyunu Teknoloji Tasarım dersinde kullanmasıyla yaşadığı olumlu deneyimi şu şekilde açıklamıştır:

Gerçek hayatta kâğıt ve kartonla deneseydim içini yapamayabilirdim. O açıdan daha iyi oldu. Minecraft kullandığımda her şey daha kolay oldu, yanlış yapınca yeniden başlamak zorunda kalmıyordum, blokları kırıp tekrar yapıyordum. Gerçek hayatta daha uzun sürebilirdi. Malzemeleri almak gerekirdi. Yüzden Minecraft’la daha kolay oldu.

Katılımcı5 Minecraft oyununu diğer oyunlara kıyasladığında “*bazı oyunlar sadece karakterini dışarıdan*” izlettiğini bu özellikleri ile Minecraft oyununun “*daha iyi*” olduğunu belirtmiştir.

Bina yapma konusundan hoşlanan Katılımcı5 “*genelde grafikleri güzel olan oyunlarda bazılarında bina yapabildiğini*”, “*ama Minecraft’a her şekilde her yerde bina yapabiliyor olduğunu*” belirtmiştir. Katılımcımız, üç boyutlu düşünme konusunda Minecraft oyununun “*biraz katkısı*” olduğunu, ama “*kendisinin zaten üç boyutlu*” düşünebildiğini ifade etmiştir.

Katılımcı5, Minecraft’ın grafiklerinin küplerden oluşması sebebi ile oyunun gerçekçiliğinin olumsuz etkilendiğini, ama bu özelliğin olumsuz bir yan bile olsa Minecraft’ı diğer oyunlardan farklı kıldığını belirtmiştir. Oyundaki olumsuzlukları düşündüğünde Katılımcı5, “*benim yaptıklarımı bozmadıkları sürece sorun olmaz.*” ifadesini kullanmıştır.

Oyun Oynama Tercihleri

Katılımcı5, Minecraft oyununda “genelde maden kazma, bina yapma ve başkalarıyla oynama yı” daha eğlenceli bulmaktadır. Katılımcı, oyun oynamak için günde bir saat izinlidir ve bu sürenin tamamında Minecraft’ı bilgisayarda oynamayı tercih etmektedir. Katılımcı5 tek başına oynarken bir bina yapmak istediğini, ama genelde başkaları ile oynamayı tercih ettiğini, başkaları ile oynamayı eğlenceli bulduğunu belirtmiştir. Katılımcı5’in oyun tercihleri ile ilgili görüşleri şu şekildedir:

Tek başıma oynarken bina yapmak da eğlenceli. Bir zaman sonra sıkılıyor, kimse olmadığı için aksiyon olmuyor. Başkalarıyla oynarken eğleniyorum ama benden daha güçlü insanlar geliyor, onlar beni öldürünce ve kaybedince canım sıkılıyor.

Bölümde amaç alttaki blokları kazıp düşmanları aşağıdaki lava düşürmek. Onu oynarken çok eğleniyorduk.

...

Tek başına oynadığımda Creative modda kendime sınır belirliyorum. Sınıra gelmeye çalışıyorum. Mesela büyük bir bina yaptım, çatısını kapatacağım, 1 saat bitti diyelim, 1 saatim bitti o zaman hemen çatısını hemen bitirip kapatıyorum. Şu binayı yapacağım diyorum o binayı yaparken kapatma zamanım geldiğinde bir odayı tamamlamak üzereyim odayı tamamlamayı bitiriyorum, sonra kaldığım yerden devam ediyorum. Binayı tamamladığımda devam ediyorum. Mesela yapı tasarımı dersinde yaptığım binadan sonra, bir ağaç ev yapmaya başladım, onu da bitirince ağaç ev ve bina yanında büyük bir dağ vardı. İki tane çıkıntısı vardı. Onun yanından aşağıya doğru ikizimin yardımıyla indirdim, köprü yaptım. Gördüğümde aklıma burayı kırıp yapabilirim diye geliyor. Bazen güzel bir bina gördüğümde bunu Minecraft’ta yapabilir miyim diye aklıma geliyor. Bir binanın konusu geçince, mesela bir kanalda adamlar isteyenler için ağaç ev yapıyordu, o zaman aklıma ağaç ev geldi. Beğendiysen o şeyi gerçekten herkesin beğeneceği bir binaysa yapmaya çalışırım. Ağaç evde oldu ondan sonra da köprüyü bitirdikten sonra da açmıyorum.

Katılımcı5, Minecraft oyununun şu anda eğlenceli olduğunu belirtip eklenebilecek herhangi bir yeni özellik belirtmemiştir. Arkadaşlarıyla birlikte bir Minecraft oynama etkinliği düzenlense “bina yaratma” konusunun eğlenceli olabileceğini düşünmektedir:

Hep birlikte bir şey inşa etmenin ne faydası olur bilmiyorum ama ben eğlenirim. Ben genelde büyük, geniş, her işe yarayacak bina yapmayı seviyorum. Yarıştırmamak birbirlerinin yaptıklarından örnek alarak daha büyük bina yapabilirler.

Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları

Katılımcı5, Minecraft oyunu ile ilgili dergi ve kitaplar edinmekte, bunun yanında çevrimiçi olarak da Minecraft sitesini takip etmektedir. Katılımcının oyunla ilgili video izleme konusundaki görüşleri şu şekildedir:

Türkler video çektiklerinde Türklerin tam ne demek istediklerini anlamıyorum nedense. Yabancı kanalları da İngilizce yeterli olmadığı için anlamıyorum. Nedenle okuyarak öğrenmeyi daha çok tercih ediyorum. Videolarını izlemek bazen eğlenceli geliyor, yaptıkları şeyler. Örneğin birisi bir şey yaparken video çeken kişi onu trollüyor, Öyle yapınca trollediği kişi ona kızmaya başlıyor o eğlenceli geliyor. Video çeken kişi güldüğü için eğlenceli geliyor.

Genelde Türklerin videolarını izlemiyorum. Çünkü Türkler çok küfrediyor, Allah cezası versin falan, benim izlediğim kanalda adam tam olarak küfretmiyor, harflerini değiştiriyor. İlk harfini söyleyip bırakıyor. Hocam, küfretmiyorsa o kadar çok sinirlenmiyorsa veya saçma şeyler yapmıyorsa, daha çok o kişileri izliyorum.

Sosyal Etkileşim Deneyimleri

Oyunucu5, oyunu kuzeninden görmüştür. Tek başına oynamanın bir süre sonra sıkıcı olduğunu belirten Katılımcı5, başkalarıyla oynamaktan keyif almakta ama oyunu kaybetme durumunda “canı sıkılmaktadır.” Katılımcı5 sunucularda oynarken, genelde arkadaşları ile birlik olup bir şeyler oluşturduklarını, ancak başkalarının gelip bunları bozabildiğini, o sebeple iş birliği yerine diğer oyunculara “karşı olmayı” tercih ettiğini belirtmiştir. Katılımcı ikiziyle oynarken yaşadıkları sıkıntıları ve buldukları çözümü şu şekilde örneklemektedir:

Survivor modda dediğim gibi ikizimle oynarken eğlenceli oluyor. Ama bazen birimiz elmas buldu, elmas buldum deyince hani nerde bende göreceğim diyor, geliyor sen kazmak istiyorsun ben de kazacağım diyor. Aramızda bazı kavgalar çıkıyor, sonra bu seferkini sen kaz diyor, sonrakini ben kazarım diyor.

Katılımcı5’in ebeveynleri genelde bilgisayarda oyun oynamasına tepki vermemekte, ancak bir zaman sonra kızmaya başlamaktadır. Katılımcı5’e, Minecraft oyununu “daha çok bilgisayar oynayanlar sevecek gibi” gelmektedir.

Katılımcı5 oyun deneyimini aktarırken arkadaş ya da başkaları ile oynama üzerinde durmamıştır. Çevresindekiler ile ilgili olarak “Bu oyunla ilgili bilgileri benden daha iyi bilen arkadaşım yok.” ifadesini kullanmıştır. Diğer aile bireylerinin Minecraft oyunu oynamasına karşı tutumlarını şu şekilde ifade etmiştir:

Büyüklerim o sırada oynamamı istemiyorlardı. Farklı düşünme yolları sonra uğraşacak bir şeyim oluyordu. Aileme anlattım ve hoşlarına gitti desteklediler. Evde biriyle oynamak pek mümkün değil. Akranlarla oynamam da mümkün değildi. Aynı evden aynı internet hattı ile oynamak için bazı eklentilere bazı sunuculara girerler. Ben üşengecim ayarlamadım.

Katılımcı6’nın Dokusal Betimlemeleri

Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?

Katılımcı6, ilk olarak ilkokul ikinci sınıfta sınıf arkadaşlarından oyunu öğrendiğini, ama oyunu oynamaya ancak ilkokul dördüncü sınıfta oynayabildiğini belirtmiştir. İlk oynama deneyimlerini yaşadıklarında anne ve babasının evde olmadığını, eve ziyaretçi gelen yaşça büyük kuzenlerinden ikiziyle birlikte oyunun adını öğrendiklerini, annelerine ait tablete

ücretsiz sürümünü yüklediklerini ve oynamaya başladıklarını aktarmıştır. Ama annelerinden bunun için izin almış olduklarını da eklemiştir. Oyunda dikkatini çeken ilk şeyin, grafiklerinden dolayı etkileyici bulması olduğunu ifade etmiştir.

Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler

Katılımcı6 için oyundaki öğrenme süreçlerinden biri de oyunun komutlarını öğrenmektir. Bu süreçte hızlı öğrenemediğini, ama çok ilgili olduğunu aktarmıştır. Bu durumu “*bir bakıma Java kodları Minecraft içinde*” biçimine ifade etmiş; böylece programlama dilleri ile oyunun komutları arasında kurduğu ilişkiyi belirtmiştir. İlk kodlama deneyimini Minecraft ile yaşadığını belirten Katılımcı6,

Bir komutu yazıyorum, mesela iki koordinat istiyor, koordinatları yazıyorum xyz olarak daha sonra o aralıktaki tüm alanı toprak bloğu ile kaplamasını istiyorum. Orada bina yaptığımız yerde portaldan geçince karanlıklaştırmak istiyorduk alanı, onun için de ‘time set’ diye bir komut vardı onu öğrendim. Bir yaratık canlandırmak istiyordum istediğimiz yerlerde ‘sumon’ diye bir komut vardı onu öğrendik. Böyle böyle derken komutları öğrendim.

diyerek nasıl oyunda kodlamayı nasıl kullandığını örneklemiştir. Katılımcı6, Minecraft oynamanın İngilizcesini geliştirdiğini, fakat Java dilini öğrenme konusunda yeterli olmadığını belirtmiştir. Ama “*en azından nerede ne kullanacağımı az çok anlamışa benzetiyorum kendimi*” diyerek programlama dillerini anlama konusunda Minecraft oyunundan hissettiği desteği vurgulamıştır.

Çocukların böylesi bir görsel şölenin ardında bazı yazılım kodlarının olduğunu farkında olmaları, hatta bu kodların Java programlama dili kullanılarak yazılmış olduğunu bilmeleri gerçekten etkileyicidir. Bu farkındalık, kodlama becerileri ile çocuklara kazandırılmaya çalışılan en önemli özelliklerden birisidir. Son dönem yaygınlaşan bir araştırma alanı olan bilgi işlemsel düşünme becerisi de benzer yöntemlerle, yani üründen yola çıkarak algoritmaya/kodlamaya ulaşmayı amaçlayan uygulamalarla kazandırılmaya çalışılmaktadır. Önce sonuçla tanıştırılan çocuğun ardından kodlarla ilgilenmeye başlaması, tam da istenen bu tersten sürecin güzel bir örneği olabilir.

Katılımcımız, oynadığı sunucuda gördüğü “*ekrana yazı yazdırma, canını belli bir seviyeye getirme, diğer oyuncuların canlarını oyuncu listesinde gösterme*” gibi bazı uygulamaların nasıl yapıldığını YouTube’da araştırmaya başlamıştır. Bu tarz bir merak ve araştırma duygusunu daha önce yaşadığını çok net hatırlamasa da “*Matematikte oluyor genelde okulda*” diyerek matematik alanı deneyimleri ile ilginç bir paralellik kurmuştur. Oyundaki başarı duygusuna benzer bir duyguyu “*Mesela Kanguru Matematikte Türkiye’de ilk 10’a*

girmiştim. Onda sevinmiştim” diyerek yaşadığını belirtmiştir. Matematik alanında koordinat konusunu Minecraft sayesinde öğrendiğini ve bunu derste öğrenirken zorlandığını da hatırlamaktadır.

Katılımcı6, Minecraft oyununun “Education” sürümüne Kimya içeriklerinin eklendiğini, elementleri bu sayede daha iyi öğrendiğini belirtmiştir. Bu örnekler dışında diğer derslerle ilişki kurma konusunda zorlanmıştır.

Katılımcı6 oyunu İngilizce oynadığını, bu sebeple *“çeviriye yazıyorum anlamlarını da öğrenmiş oluyorum”* diyerek oyunu oynamak için İngilizce konusunda verdiği çabayı belirtmiştir. Katılımcı6, *“İngilizceniz o kadar iyi değilse, komutlarda bazı kelimelerin anlamını öğrenebiliyoruz”* diyerek kelime öğrenme konusunda Minecraft oyununun olumlu etkisinden bahsetmiştir.

Minecraft’a Karşı Olan İlginin Nedenleri

Katılımcı6, Minecraft oyununu sevmeye nedenleri arasında özgün bir ortam yaratabilmesini, istediği nesneleri tasarlayabilmesini ve oyunlardan beklediği özellikler arasında yer alan *“savaş, dövüş gibi şeyler”*in de oyunda yer almasını göstermiştir. Bu unsurlar genel olarak bütün oyuncuları yakalama konusunda ortak bir paydaya sahiptir. Bazı oyuncular için ise bunlardan bazıları daha ön plana çıkabilmektedir.

Katılımcı6 Minecraft oyununun oyuncuya *“geniş alternatifler”* sunduğunu düşünmektedir. Ayrıca Katılımcı6, savaş sonrasında sıralamalar olduğunu, bu durumun da hoşuna gittiğini *“İnsanın tabi hoşuna gidiyor sıralama olunca, kendini birincilik bölümünde görmek.”* sözleri ile belirtmiştir. Bu mücadele ve başarı hissinin sunucularda yaşanmasından dolayı sunucuları daha eğlenceli görmektedir.

Katılımcı6, oyun oynama sebebini boş zaman değerlendirmek olarak belirtmektedir. Tüm oyunları bu sebeple oynadığını, Minecraft oyununun çok kapsamlı olmadığını ama yaratıcılık üzerine kurulduğunu, Minecraft oyununun bazen sevindirdiğini bazen de üzdüğünü, oyunun diğer oyunlara göre kendisini daha fazla ön plana çıkardığını düşünmektedir. Burada vurgulamak istediği durum, bu oyunda kendisini daha iyi ifade edebildiği olabilir.

Katılımcı6 kendisini “Redstone sistemleri kurmayı çok seven ve bunları binalarda yerleşim yerlerinde kullanmayı seven biriydim” diyerek tanıtmakta, oyundaki kızıltaş mekanizmasının etkisini de şu sözlerle belirtmektedir;

“Bundan kaynaklı olarak da oyunun yaratıcılığı biraz daha artıyordu. Belli bir sürüme kadar bunlar gelmedi, belli bir sürümden sonra gelince de oynayan kişiler arttı.”

Bilgisayar sürümünde kod bloklarının olmasının da çok önemli bir özellik olarak gören Katılımcı6, bu şekilde oyunun ilgi çektiğini de düşünmektedir. Farklı inşa ya da yaratıcılık gibi beklentileri olanların ikisini de toplayan bir oyun olmasını oyunun tercih edilme sebeplerinden biri olarak görmektedir. Bu açıklama, katılımcının oyun hakkındaki görüşlerinin son derece isabetli olduğunu ve oyunu oldukça yüksek bir bilinç seviyesinde oynadığını göstermektedir. Genel olarak bütün katılımcılar için geçerli olduğu söylenebilecek bu durum, Minecraft’ı diğer oyunlardan ayıran en önemli özelliklerden birisi olarak dikkat çekmektedir. Zira oynayan çocuklar, oyunun kendilerine sağladığı akademik kazanımların farkına varmakta, oyunun neden bu kadar uzun soluklu olarak popülerliğini koruyabildiği konusuna kafa yormaktadırlar. Bu olgu, dijital oyun dünyasına çok rastlayamadığımız bir durum olarak dikkat çekmektedir.

Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları

Minecraft’ın diğer oyunlardan üstün olan özelliğinin “yaratıcılık oyunu” olması olarak belirten Katılımcı6, bu durumu, “Gücünüzün yettiği yere kadar yapabiliyorsunuz. Kısacası istediğiniz her şeyi yapabiliyorsunuz. Diğer oyunlarda pek görmüyoruz” diyerek açıklamıştır. Oyundaki yaratıcılık farklı şekillerde geliştirilmeye devam ettiğini düşünen Katılımcı6, oyuncuların “kendi modlarını yazma” imkânını yaratıcılığı arttıran bir özellik olarak görmektedir. Ayrıca oyunun kendi modlarını bir sunucu üzerinden başkaları ile oynama olanağı sunmasının da ileri seviye bir özellik olduğunu düşünmektedir. Bu sebeple oyunu diğer oyunlara kıyasla “daha çok sevmektedir.”

Katılımcı6, Minecraft oyunu oynayan oyuncu kitlesinin büyüklüğünü “30-40 yaşında oynayan YouTuber’lar bile var” diyerek belirtmektedir ki bu son derece doğru bir tespittir. Bu kişilerin varlığının farkına YouTube videolarını izleyerek varmıştır.

Oyunu oynarken gelen güncellemelerin takibi için sürekli sisteme girmek gerektiğini olumsuz bir özellik olarak görmektedir. Ayrıca Minecraft öğrenmeye çalışırken “Videolarda aslında yeteri kadar bilgi vermediklerini” de fark etmiştir. Yetişkinlerin genel olarak

oyunlara olan olumsuz ve önyargılı bakış açılarını da şu sözlerle ortaya koymaktadır; “Büyüklerim yani elektronik cihazla oynadığı için öncelikle direk kötü yandan bakıyorlar”

Katılımcı6, Minecraft oyununun bir olumsuz özelliğini de “Minecraft çocukları bağımlı yapabiliyor. Bilgisayar başından kalkmayan insana dönüştürüyor” biçiminde bağımlılık olarak ifade etmiştir. Oyunu oynarken kişilerin oynama işini aşırıya kaçırabildiklerini belirtmiştir.

Oyun Oynama Tercihleri

Birlikte oynayacak birisi olmadığında tek başına oynamayı tercih eden Katılımcı6, görüşme yapıldığı dönemde internetten grup halinde sunuculara bağlanarak oynadığını belirtmektedir. Zamanla oyun oynama tercihinde değişiklikler olmuştur. Katılımcı6 genellikle hayatta kalma özelliği ile oynamaktadır. Bazen internetten modlar indirmekte, bazen de kendi oyun haritalarını yapmaktadır:

Bazen de kendi map'lerimi yapıyorum. Mesela şu anda bir parkur yapmaya başladım, Pvp map'i yapmaya başladım. Onlarda da komutlar gerekiyordu. Bunu daha önce yapmadım. Bazı izlediğim videolarda ilgimi çekti. Mücadele halinde gemileri yerleştiriyorduk. Öyle bir parkur yapmaya çalıştım. Minecraft'a mod yazmak istiyorum.

Katılımcı6, yaratıcı oyun türündeyken kendisinin belirlediği hedefe ulaşınca oyunu bitirdiğini söylemekte, bunun ardından tekrar yeni bir dünya indirerek oyunu tekrar oynamaktadır. Katılımcımız kendisine sorulduğunda oynadığı diğer oyunları da düşünmüş ve çoğunlukla Minecraft oynamayı tercih ettiğine karar vermiştir.

Katılımcı6'ya göre sunucular Minecraft oyununu daha eğlenceli hale getirmektedir. Katılımcı6 çoklu oyunlarda kendine eşit seviyede oyuncular bulunca daha eğlenceli olduğunu, ayrıca bu sayede kendisini geliştirdiğini belirtmiştir. Buna benzer bir ortamı Bilim ve Sanat Merkezine devam eden öğrencilerle oluşturmanın eğlenceli olabileceğini önermiş, bu önerisini şu şekilde aktarmıştır:

Mesela Bilsem olarak bir dünya yaratılabilir, sonra onun çünkü şey yapılabilir, Minecraft'ın yapımcıları şeklinde mi diyeyim, oralara yollayınca Minecraft'ın sitesinde yayınlayabiliyorlar. Çok fazla kişi ile survivor oynanabilir. Mücadele ile, öyle de eğlenceli olabilir, yapı yapma da eğlenceli olabilir. İşte bilim sanat olarak, işbirliği gibi.

Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları

Katılımcı6 kaynak olarak Türk'lerin oluşturdukları içerikler yerine yabancı içerikleri tercih ettiğini belirtmiştir. Minecraft dışında başka bir oyun için bu kadar araştırma yapmadığını

belirten Katılımcı6, yabancıların çok fazla video yayınlamadığını o yüzden az video kanalı takip ettiğini belirtmiştir. Katılımcı6'nın ilk öğrendiği oyun Minecraft oyunudur ve oyunla ilgili oyuncak gibi materyallerde biriktirmiştir. Katılımcımız oyunu öğrenme sürecini şu şekilde anlatmaktadır:

Onun dışında farklı farklı oyunlarda öğrendik onlardan da araştırdığım oldu ama Minecraft kadar araştırdığım olmadı. Yabancı kanallarda onların videolarını izliyorum güzel video bulursam, Sonra kendim eleştiriyorum, dünyayı bitirince gidip komut bloklarına bakıyorum adamların. Kontrol ediyordum nasılmış ne yapmışlar diye sonra öğrendiğim kadarını kendi dünyamda da kullanamaya çalışıyorum.

Katılımcı6 oyun öğrenmelerini sadece video kanallarından gerçekleştirmediğini, bir kısmını da “Minecraft’ın kendi sitesinden bir de forumundan”, “Bazı güncel bilgileri Wiki’sinden”, “Bir kısmını da Minecraft.net’ten” ve “kitaplardan” öğrendiğini ifade etmektedir. “Aslında çoğunlukla okumayı” tercih etmektedir. Minecraft kitapları almakta; konuyla ilgili son durumunu “Hatta şu an kaçırdığım üç tane falan kitabı var onları almak için şu an para biriktiriyorum” sözleriyle ifade etmektedir. Yazılı kaynaklar dışında “video izlemek de işime yarıyor” diyen Katılımcı6, “adam orada uyguluyor, sesi kıssam bile adamın ne yaptığını görüyorum, aynısını ben yapsam amacıma ulaşıyorum” diyerek videonun sessiz olarak izlenirken bile işlevsel olduğunu belirtmektedir. Olumsuz içerik olduğunda o videoları izlemediğini, hatta bir YouTuber’ın kullandığı bir ifadeden sonra onu takip etmekten vaz geçtiğini belirtmiştir. Türkçe argodan rahatsız olan Katılımcı6, bu durumu şu sözlerle açıklamaktadır:

Türkleri de o yüzden izlemiyorum. Bazı Türkler var nasıl desem bela okuyorlar en kötüsünden yine onları da izlemiyorum. Onlar bile kötü geliyor. Biz de kitaplarını aldık.

Sosyal Etkileşim Deneyimleri

Katılımcı6 oyunu arkadaşlarından duymuş, ilk oyununu ailesinden izin alarak kuzeni ve ikizi ile oynamıştır. Kardeşi ile deneyimlediği bir oyun sürecini şu şekilde aktarmaktadır:

Yani kendi dünyamızı yapmaya başlamıştık. Ben bina yapmıştım o da kendi başka şekilde yapıyordu. Planımız vardı. Ben bir köy olan kale ve surlar yapacaktım, o da başka bir yerde başka bir evrenin planını yapıp kale yapacaktı. Oraya da portal koyacaktık.

Katılımcı6 oyunda yaptıklarını babasına göstermiş, babası nasıl yapıldığını sormuş, bunun üzerinde komut bloklarını babasına anlatmış, “o da anlamıştır”. Sonra öğrendiklerini ikizine de öğretmiştir. Kardeşi de böylece oyunda kendini geliştirmiştir. Katılımcımız, “Benim merakım biraz daha arttı” diyerek bu etkileşimin olumlu sonucundan dem vurmıştır.

Çocukların oyunla ilgili olarak videolar, kitaplar gibi çeşitli kaynaklardan kendi kendilerine öğrendikleri şeyleri ebeveynlerine, kardeşlerine, arkadaşlarına vb. aktarmalarının genel olarak onlarda olumlu duygular uyandırdığı, oyunu oynama konusundaki istekliliklerini artırdığı görülmüştür.

Katılımcı6 ayrıca, annesi ile Minecraft arasındaki bağı şöyle anlatmaktadır:

Anneme yaratıcılık bile desem, kendi hayal gücünüze göre yapıyorsunuz bile desem beğenmez. Bir kez bile oynamaz. Bir kez oynadı sanırım denedi. Bir kaç dakika sonra kalktı. Bizim ailemizde genelde gençler oynuyor. Anneme ben bir dene dedim, denedi hoşuna gitmedi. Anneme öğretmesi daha keyifli olurdu işte W'a basıyorsun işte orada yerleştirmek yerin ok parmağını W'a götürüyor, E'ye başparmağını götürüyor. İşte öğretmek daha komik olurdu.

Çocukların öğrendiklerini ebeveynlerine öğretme güdülerini Minecraft ile oldukça kuvvetli biçimde ortaya çıkmıştır. Bunun en önemli sebebi, çocukların bu oyunu ebeveynlerinin de sevebileceğini düşünmeleridir. Çünkü onlara göre bu oyun, diğer dijital oyunlara göre oldukça masum ve zararsız, hatta yararlıdır bile.

Katılımcı7'nin Dokusal Betimlemeleri

Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?

Katılımcı7 oyuna arkadaşlarından görerek başlamış, oyunu bir süre oynadıktan sonra oynamayı bırakmış fakat arkadaşı “yeni sürümü çok güzel” dediği için tekrar Minecraft oynamaya başlamıştır. Katılımcı7 Minecraft oyununa başlama gerekçesini “oynamadığım daha fazla oyun kalmayınca yani deneyimlemediğim, daha farklı şeyler deneyimlemek istedim” ifadeleri ile belirtmiştir. Katılımcı Minecraft için “oyunu çok iyi biliyormuş gibi” hissetmektedir. Oyuna ilk başladığında “daha basit şekilde” oynayan Katılımcı7, “Daha çok ben offline olarak oynuyordum kendim, ardından arkadaş ikimiz birlikte multiplayer oynayalım dedi” diyerek çok oyunculu oyuna geçişini açıklamıştır.

Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler

Katılımcı7, oyunda bazı unsurların gerçek hayata benzediğini; bazılarının ise benzemediğini belirtmektedir. Benzemeyen kısımlar eğlenceli olsa da bazen anlamsız gelmektedir. Oyuna başladığında İngilizce sürümünü oynamış; bunun faydasını da şu şekilde açıklamıştır:

Ben eski sürüm oyuncusuydum, o zaman Türkçe dil desteği yoktu, şu an yeni öğrendiğimiz kelimeleri Minecraft sayesinde bilmiş oldum.

Katılımcı7, oyun ve eğitim ilişkisi ile ilgili görüşlerini şu şekilde belirtmektedir:

Oyundan öğrendiğim herhangi bir faydalı bilgi olmadı çünkü oyunlar bir şey öğretmez. Derslerimde işe yaramadı çünkü Türk eğitim sisteminde oyunlarla eğitim bulunmuyor; belli okullar ve eğitim yerleri haricinde. Bu yüzden oyunun pek eğitime katkısı olduğunu düşünmüyorum. Hatta zaman harcadığı için derse ayrılan vakti kısıtlıyordu.

Katılımcımız oyunda kod yazmayı da sevdiğini şu şekilde belirtmektedir:

Koda da zaten basit kodlar, genellikle ayarlar menüsünden yapabileceğimiz şeyler, daha hızlı bir şekilde halledebiliyoruz. Kod yazmaktan keyif alıyorum.

Katılımcı7, oyunda odaklanarak oynadığı anların test çözdüğü zamanlarla benzerliğini şu ifadelerle açıklamaktadır:

Genellikle oyun oynarken ben oyun içine dalan bir insanım, yani hiçbir şey duymam o esnada oyun oynarken, o yüzden zaman geçirmekte hoşuma gittiği için pek bir şey düşünmüyorum o an. Tez çözerken çok uzun süre çözerken dalyordum teste.

Minecraft'a Karşı Olan İlginin Nedenleri

Katılımcı7, oyunu sevme nedenlerini birkaç farklı duruma bağlamaktadır. Bunlardan ilki Minecraft oyununu “açık ortam” oyunu olarak tanımlamasıdır. Kendine ait olan açık ortam oyunu tabirini “*Hem kendim olarak bir ortam yaratabiliyorum, tasarlayabiliyorum, hem de benim kriterlerim arasında savaş dövüş gibi şeyler var, bunları da kapsıyor.*” şeklinde açıklamaktadır. Yani oyunun farklı oyuncu profillerine ya da bir oyuncunun farklı oyun isteklerine uyum sağlaması, “*geniş alternatifler*” sunmasıdır. Bu durum ile ilgili farklı bir yorumu da şu şekildedir:

Fakat çoğu inşadan uzak olsun, ayrı şeyler olsun, yaratıcı yeni bir fikir olsun diye düşünebiliyor, Minecraft ikisini de ortaya toplayabilen bir oyun olduğu için daha çok tercih edilen bir oyun oldu.

Katılımcı “savaşmayı” sevmektedir; hatta savaş sonrası oyuncu sıralamaları yapılmasının kendisi için önemini “*İnsanın tabi hoşuna gidiyor sıralama olunca, kendini birincilik bölümünde görmek.*” biçiminde vurgulamaktadır. Bu sebeple oyunu sunucularda oynamayı “*daha çok eğlenceli server’lar*” diyerek daha eğlenceli bulduğunu belirtmiştir. Katılımcı7 oyunları oynamayı “*boş zamanları değerlendirmek*” olarak görmektedir. Minecraft oyununu “*yaratıcılık üzerine kurulmuş bir oyun.*” olarak görmekte, oyunun “*kendini belli edebilen bir oyun olduğu için yani diğer oyunlara kıyasla kendini ön plana çıkarabildiğini*” düşünmektedir. Kızıltaş blokları ile uğraşmayı seven Katılımcı7, oyunun bu özelliği hakkındaki görüşlerini şu şekilde açıklamaktadır:

Redstone sistemleri kurmayı çok seven ve bunları binalarda yerleşim yerlerinde kullanmayı seven biriydim. Bundan kaynaklı olarak da oyunun yaratıcılığı biraz daha artıyordu. Belli bir sürüme kadar bunlar gelmedi, belli bir sürümden sonra gelince de oynayan kişiler arttı.

Katılımcı7 “*Gerek yaratıcılığı olsun gerekse çeşitliliği olsun ve sürekli demek de yanlış olur ama güncelliğini de tuttuğu için bundan dolayı kendini belli eden bir oyundu.*” diyerek Minecraft oyununun diğer oyunlardan ayrılan bir diğer özelliğinin de oyunun güncel kalması olarak gördüğünü belirtmektedir.

Bu özellik, yani oyunun sürekli gelişmeye açık yapısı, oyun el değiştirdikten sonra da çok doğru bir kararla kısmen de olsa korunmuş; ticarileşmek adına sıkça rastladığımız stratejiler uygulanmamıştır.

Katılımcı7, bilgisayar ve mobil cihaz arasındaki tercih farkının sebeplerinden biri olarak kod bloğu yazma özelliğini görmektedir. Kod bloklarının ilgisini çektiğini şu şekilde ifade etmektedir:

Bilgisayar sürümünde komut bloğu olduğu için çoğu şeyi yapabiliyorduk komut bloğu sayesinde. Belirli komutlar da vardı örnek vermek gerekirse oyundaki şeyleri ekleyen. Bunlar da tabi insanın ilgisini daha çok çekiyordu.

Mobil işletim sistemleri, bilgisayarlara göre çok daha sınırlı bir geliştirme ortamı sunmaktadır. Dolayısıyla belirli bir düzeye ulaşmış, artık oyunla ilgili daha üretken beklentiler içine giren kullanıcılar için mobil cihaz sürümleri doğal olarak yetersiz kalmaktadır.

Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları

Oyunun olumsuz yanı olarak “*oynaya oynaya alıştıktan sonra bağımlılık*” haline gelmesini görmektedir. Katılımcı7 Minecraft oyununun “*kendine çeken, bildirimler gibi herhangi bir özelliği olmadığı için, sürekli girip çıkma gibi olaylar yaşanmıyor*” olmasının diğer oyunlara göre sürekli takip gerektirmediğini, “*ama oynadığın zaman uzun süre kendinde*” tuttuğunu düşünmektedir. Tasarım özelliğinin güzel bir özellik olmasının yanında “*Arkadaşlarla birlikte çok büyük bir tasarım*” yapılamamasının olumsuz özellik olarak görmektedir. Katılımcımız, oyunun “*fizik kurallarına biraz aykırı bir oyun olduğu için, örnek vermek gerekirse suyu tahta çubukla tutabiliyordunuz, insanın hoşuna gidiyor. Ama bazen de ne kadar saçma denilecek hal aldığı*” düşünmektedir. Katılımcı7, “*uzaya çıkmak söz konusu değil*” diyerek oyundan gelecekte uzay haritaları da beklediğini belirtmektedir. Katılımcı7’ye göre oyunun “*derslere ayrılan vakti kısıtlaması*” olumsuz bir özelliktir.

Oyun Oynama Tercihleri

Katılımcı7 Minecraft oyununu önce çevrimdışı oynamaya başlamış, sonra arkadaşının isteği ile çevrimiçi oynamaya geçmiştir. Tek başına oynama deneyimini şöyle açıklamaktadır:

Kendim oynarken daha çok istediğim şeyi yapıyordum, herhangi bir kaybım olmuyordu. Kendi başıma oynarken Yaratıcı modda oynamayı da normal yaşamaya çalışmayı da çok severim. Survivor modda oynarken bir ev kurarım, gereken şeyleri toplar daha büyük saraylar, evler, köprüler kurarım. Kullanabileceğim her şeyi yapmaya çalışırım. Bir kasaba yapmayı denedim fakat övünemiyorum hile yapmayı tercih ettim. Örnek vermek gerekirse baltalara hile basarak daha güçlü daha ve daha hızlı kesmesini sağlayabiliyorsunuz. Baltama direk büyü bastım ve daha hızlı keserek inşa ettim.

Değişik tasarımlar yapmaya çalıştım. Köylü evleri gibi şeyler yaptım köylüler koyarak içine, yani genellikle kasaba gibi şeyler kurdum, içinde belirli yerleri olan, daha da farklı bir şey yapmışlığım yoktur.

Tasarım yapmak ve yaratıcılık üzerine vurgu yapan Katılımcı7, kızıltaş bloklarının bu konuda destekleyici olduğunu şu şekilde belirtmektedir:

Redstone sistemleri kurmayı çok seven be bunları binalarda yerleşim yerlerinde kullanmayı seven biriydim. Bundan kaynaklı olarak da oyunun yaratıcılığı biraz daha artıyordu. Belli bir sürüme kadar bunlar gelmedi, belli bir sürümden sonra gelince de oynayan kişiler arttı.

En çok yapmayı sevdiğim şey genellikle redstone sistemleri kullanarak işleri kolaylaştırmak. Örnek vermek gerekirse bu genelde modlarla yapılıyor, madeni kendi açabilen araçlar var redstone sistemleri sayesinde, ya da demir kapı bir de tahta kapı var. Tahta kapı zombiler kırabiliyor, fakat demir kapıları etkileyemiyorlar, demir kapıları açmak içinse redstone en basit olan piston sistemi ya da düğmeyi kullanmak gerekiyor. Bunları kullanmayı tercih ediyorum.

Keşfetmeyi de önemli bir etkinlik olarak gören Katılımcı7 bu konudaki deneyimlerini şu şekilde aktarmıştır:

Harita çok uzun, haritada köyler, piramitler, yer altı yerleşimleri, madenler, gizli madenler bir sürü şey var, bunları keşfetmek insanın daha çok hoşuna gidiyordu. En çok genellikle yeni yerler keşfetmek, yeni yerlerin özelliklerini kullanabilmek mutlu ediyordu. Kendin bulmak daha yorucu ve uğraştırıcı olduğu için bu esnada kendini geliştirebiliyordu.

Harita yaptım ama yayınlayamadım.

Keşfetmek de diğer oyuncular gibi benim hoşlandığım.

Keşfetmek derken de gizli piramitler bulunuyor, bunlar belirli bir sürüm sonrasında geldi. Gizli piramitleri bulurken içinde değerli madenler eşyalar oluyordu. Bunları bulup kullanmak insanın hoşuna gidiyordu. Bu gizli yerleri bulmanın Herhangi bir mekanizması yok, tabi ki, belli deneyimli kullanıcılar bunların koordinatlarını internet üzerinden paylaşıyordu.

Redstone sistemler ya da yeni keşfedilebilecek yerlerin artırılması, map'in genişletilebilmesi ve olanakların artırılması gibi durumlar olsa daha iyi olurdu tabi.

Redstone ve keşfetmek en çok sevdiğin şeylerden. Redstone'lar baya oyuna katılımı arttırdı.

Oyunu hayatta kalma modunda oynamayı tercih eden Katılımcı7 bu durumu şu şekilde açıklamaktadır.

Ben genelde survivor oyuncusuyum. Çünkü creative modda uğraş vermeden yapabildiğimiz şeyleri survivor modda uğraşarak yapıyorduk ve bu benim hoşuma gidiyordu şahsen.

Bir de şöyle bir şey oluyordu, çoğu özelliği creative moda geçip survivor moda geçerek oluyordu. Çünkü survivor mod creative mod'dan biraz daha eksik oluyordu. Creative moda geçerek kod yazarak biraz da kendimizi geliştirmeye çalışıyorduk.

Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları

Katılımcı7 kendisini daha çok “izleyerek öğrenen” olarak tanımlamaktadır. Google Playstore’da mobil uygulama için güncelleme bilgisi verildiğinden güncellemeleri hızlıca takip edebilmektedir. Minecraft ile ilgili herhangi bir özel web sitesi takip etmemektedir. Yerli ve yabancı kanalları takip etmekte, videolardaki olumsuz içeriklerden belirli bir yaşın üzerindeki çocukların etkilenmediğini düşünmektedir. Katılımcı7, videolarla öğrenme deneyimini şu şekilde açıklamaktadır:

Oyun hakkında yeni bilgileri Youtube üzerinden video izlemeyi seven biri olduğum için, yeni sürümü görünce de hemen güncelleşiyordum. İzlemek kolaylaştırdığı için durumu İzleyerek öğrenmeği tercih ediyorum. Ama videolara da bazen bazı konuları atladıkları için arkasından da okumayı tercih ediyorum.

Video çekenleri Çok önemsemiyorum fakat iyi oynadıkları zaman bir şeyler öğrenebilirim oyun hakkında diye videolarını daha sıklıkla izliyorum

Minecraft videosu izlemeyi bıraktım, Minecraft oynamayı bıraktığım gibi.

Türk YouTuber’lar olarak ise ‘Rozetmen’, ‘Oyun Gemisi’ gibi kanalları takip ediyorum.

Videolardaki olumsuz içeriklerden Tabi belli bir yaş grubunun altı bunlardan etkilenebiliyor, artık bunların yanlış olduğunu anlayabilecek yaş grubu bunlardan etkilenmiyor ve izlerken boş ver deyip umursamıyor. 8-9 yaş grubunun etkilendiğini düşünüyorum. 10 yaş üstü küfür ve şiddetin yanlış bir şey olduğunu öğrenince bunları sadece oyunlarla kısıtlı bırakıyorlar.

Sosyal Etkileşim Deneyimleri

Oyunu sunucularda oynamayı daha çok sevdiğini belirten Katılımcı7, kimlerle oynadığını, oyun seyrinin nasıl ilerlediğini şu şekilde belirtmektedir:

Ağ üzerinde arkadaşlarımla ilk olarak bir ev kurarak, tarla yaparak yani Minecraft geçim yöntemlerini kullanarak başlıyoruz oyuna. Genellikle survivor oynuyoruz.

Serverda bir amaç üzerine kurulmuş server’a giriyorsun, ya multiplayer’da yapılan gibi hayatta kalmaya çalışıyorsun, ya da genellikle örnek vermek gerekirse egg wars, bed wars gibi modları var, mesela birinde yatağı korumaya çalışıyorsun, birinde yumurtanı korumaya çalışıyorsun, bu esnada savaş dövüş gibi şeyler geçtiği için de ben ve benim gibi kriterleri olan kişilerin ilgisini çekiyor.

Ya random olarak veriyor yanındaki kişileri oyun, sen kendin seçiyorsun, tabi genellikle ben telefon üzerinden oyun oynayan biri olduğum için, telefonda çok gelişmiş değil Minecraft hala, bundan kaynaklı olarak random veriyor yanındaki kişileri, bu yüzden de server’lar genelde bu şekilde oluyor.

Katılımcı7 arkadaşları ile oynarken iş birliğinden hoşlanmakta, bir süre sonra sıkılıp mücadele aşamasına geçmekte ve arkadaşlarıyla birlikte eğlenmektedir. Arkadaşlarından da

öğrendikleri ile kendini geliştirdiğini belirten Katılımcı7, sunucularda her zaman arkadaşları ile değil tanımadığı kişilerle de oynamaktadır. Bu süreci şu şekilde açıklamaktadır:

Başkaları ortama geçtiğimiz zaman hem arkadaşları hem kendini düşünmen gerek oyun esnasında hem kendin hem arkadaşın için çalışman gerekiyor, tabi şakalar espriler geçiyor arkadaş ortamı olduğu için. Servera genel olarak tanıdığın ya da tanımadığın kişilerle oyuna giriyorsun. Grup elemanı oluyor eğer tekil olarak girersen de karşındaki ile savaşıyorsun. Geceleri daha çok canavarlarla uğraşıyoruz uyku yerine, daha eğlenceli olması için, gündüzleri de odun toplamak gibi iş paylaşımı yaparak, bunları belirliyoruz

İş paylaşımı güzel işliyor. Örnek vermek gerekirse, arkadaşımın biri madene iniyor, biri odun topluyor, biri de tarlaya gidiyor. Gece olduğu zamanda kafamıza göre eğleniyoruz.

Örnek vermek gerekirse tek başınıza oynarken madene de sizin inmeniz gerekiyor, odunları da sizin toplamanız gerekiyor. Yani üç günde yapacağınız işi multiplayer'da bir günde yapıyorsunuz.

Arkadaşlarla birlikte çok büyük bir tasarım olmuyor, Özellikle böyle bir özelliği olmuyor, bir süre sonra sıkılınca kendi kendimize savaşımaya başlıyoruz.

Katılımcı7 arkadaşlarıyla oynayabileceği haritalar da hazırlamıştır. Haritaların özellikleri şu şekildedir:

Haritalarımın Genellikle bir özelliği yoktu. Yarışlar oluyordu. Gizli yerle oluyordu. Kendim hazırlıyordum. Tabi o map'lerden etkilenecek hazırlanmış için birbirine benzeyen yerleri oluyordu.

Ailesiyle de oyun deneyimini paylaşan Katılımcı7, bu süreci şu şekilde aktarmaktadır:

Benimle oynayan büyüklerim olmadı diyebilirim. Sadece aileme bir kere göstermeye çalıştım onların hoşuna gitmedi. Ha zaten ailem oyunlara yönelik insanlar değil. Onun yerine film izlemeyi kitap okumayı tercih eden insanlar. Bundan dolayı da benim oyun oynamamı hoş karşılamıyorlar. Dinlediğim de oluyordu dinlemediğimde fakat oyun oynamak yerine kitap okumak ya da ders çalışmanın daha çok işe yarayacağını düşünüyorum herkes gibi.

Katılımcı8'in Dokusal Betimlemeleri

Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?

Katılımcı8 Minecraft oyununu ilk olarak 7. sınıfta arkadaşlarından duymuş, ancak sınıf arkadaşlarından duyduğunda “sadece karelerden oluşan bir oyun” olarak betimlemiştir. Oyun hakkındaki daha sonraki duyumlarını abisi ve onun arkadaşlarından almıştır. İlk olarak, abisi evdeki bilgisayara yükledikten sonra oynamaya başlamıştır.

Kendini Nasıl Bir Oyuncu Olarak Görüyor?

Oynarken hep sakın olduğunu, saçma durumlar olduğunda öfkelenildiğini belirten Katılımcı8, oyunda kendisini çok becerikli olarak değerlendirmemektedir. Daha iyi tasarımlar yapan

oyuncuları gördüğü için kendisini çok yaratıcı olarak da hissetmediğini belirten Katılımcı8, çok iyi bir Minecraft oyuncusunu şu şekilde tanımlamaktadır:

Minecraft'ın el rehberi diye Mojang kitap yayınladı. Kızıltaşlar, dekorasyon önerileri, temellerini değil de yanında tarım var, iksir bölümü ve oyunun içinde olan o iki zorluk end ve ender. Birkaç başlık çıkarmışlar. Bu başlıkların hepsinde iyi olan, artık oyunu iliklerine kadar ezberlemişlere ben ortalamadayım.

Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler

Katılımcı8, Minecraft oynarken yaşadığı ilk intibalarını şu şekilde açıklamıştır:

Mimari olarak yaratıcılığı geliştiriyor. Düşünceyi açıyor. Nokta yok. İngilizce geliştirilebilir, sadece kelime haznesini öğretir. Bence fiziki öğretecek şeyler öğretebilir. Basit makineleri öğretecek.

Minecraft oyununu İngilizce oynamaya alışan Katılımcı8, İngilizce öğrenme konusunda Minecraft oynamanın “baya” etkili olduğunu belirtmiştir. Oyun esnasında takıldığı problemleri çözmekten keyif almakta, oyunda karşısına çıkan yeni kavramların anlamını çözebilmek adına “kelime verisine” bakmaktadır. İngilizce metinlerle çalışırken “Metinler uzun olunca” sıkıldığını, “tek kelimesini” anlayınca çözeceği cümlelere baktığını, bu durumda “sıkılma” olayının oyun için bir dezavantaj olduğunu ifade etmiştir. Ayrıca Minecraft oynamanın “günlük hayatta kullanılan kelimeler” için faydalı olduğunu, “kelime haznesini” arttıracığını ama “cümle yapısını” etkilemeyeceğini belirtmiştir. Katılımcı8, oyunun “Yabancı dilde oynanmasını” tavsiye etmektedir.

Katılımcı8, öğrencilerle bir Minecraft oynama oturumu düzenlenmesi durumunda bunun akranlarıyla iletişim becerilerine katkısı olabileceğini belirtmiştir. Okul hayatında iletişim becerilerini geliştiren bir etkinliğe katıldığını hatırlayamayan Katılımcı8, Bilim ve Sanat Merkezinde yaptığı bir etkinlikte iletişim becerilerinin nasıl geliştiğini hatırlamakta, bu grup çalışması deneyimini şu şekilde aktarmaktadır:

Okul hayatında iletişim becerilerini arttırıcı faaliyet BİLSEM’de ilk senesinde 3 kişi maket uçak yapmıştık. Biri tutturuyordu şöyle yapalım diye, tamam olur, sonra ben şöyle yapalım Sonra aynısı değişiyordu diğeri şöyle yapalım diyordu Bu keyifli değildi ilk başta. Ama sonra baktık farklı bir şekilde yapamıyorduk neden straforda kâğıt, kağıt strafurun üstlerine iğnelenmiş. Tahta suntaların üstüne yapıştırmamız lazım. Biri kesecek biri yapıştırarak, biri malzemeleri verecek. Başka bir yolu olmadığını görünce mutlu mutlu yapmaya başladık. Çünkü geliştiğini görmeye başladık. Çocuğun eline planlı birey verip üç kişi bunu yapacaksınız dersiniz iletişim ister istemez iyileşecek burada. O Zaman oyun oynamak bir araç gibi olacak. Sık olsaydı takım iletişime daha yatkın olurdu. Onu da geliştirdik, daha farklı kişileri koyardık takımlara, Yine planlı, sonra gene, o zaman iletişimleri gelişir, Yatıkları şey istemsizce gelişir, birinci planda iletişim. İletişim becerilerinden başka çok bir şey yok.

Katılımcı8'in okul ve öğrenme ile ilgili diğer görüşlerini aktarırken Minecraft etkinliği ile birleştirerek örneklendirmesi ise şu şekildedir:

Belirli bir müfredatın bir şeyler öğretmeyi eleştirmiş ama serbest olduğunda da eğitimin aslında kendi belirlediğimiz müfredatı çocuklara vermek olduğunu öğrendim. Biz ne öğretirsek öyle yaşıyorlar. Köpek gibi. Sınırlarını birileri belirliyor ama etkinlik için de sınır belirliyoruz. Sınır da zorunlu bir şey. Çocuklar kendileri belirleyemedikleri için sınır gerekli. O yüzden ütopya yarışmasında da sıkışıp kaldım. Felsefeciye gittim hocam sınır olmayınca olmuyor. Gerçekte okul diye bir şeyin olmaması lazım. Okul olduğunda öğretmen, tamam öğretmen olmasın öğrenci gördüğünü öğrensin. Yine bir paradoks var orda. Koltukta oturan insanın kendini keşfetmesini mi sağlayacağız. Orada hadi huş yapalım. Çocuklara da göstereceğiz. Ağaçları gösteririz, çocukların akında yoktu bu yoktu ama böyle gelince daha güzel gelecektir. Arkadaşları ile konuşurken aynı bizim gibi konuşurlar. İletişim becerilerini arttırır.

Minecraft'a Karşı Olan İlginin Nedenleri

Katılımcı8, bilgisayarda Minecraft oynadıktan sonra aklının oyunda kaldığını, zihninde neler yapacağını tasarladığını ve bunları yaptığını, oyunda ilk yaptığı kaleyi hala hatırladığını ifade etmiştir. O zamana kadar FPS (Birincil kişi ateş etme oyunu) türünü fazla oynamadığından oyunun onu çok etkilediğini, özellikle oyundaki yağmur sesinden, evde karanlıkta kaldığında duyduğu şimşek seslerinden çok etkilendiğini belirtmiştir.

Katılımcımız ilk zamanlar sadece “*yap, inşa et*” seviyesinde oynamıştır. Önceleri hep kendi mimari düşüncesiyle tasarımlar yapmış, başkalarını yapılarını görünce onlar da ilgisini çekmiştir.

Katılımcı8 Minecraft oyununda onu çeken özelliğin “*keşfetme duygusu*” olduğunu belirtmiştir. “*Keşfedilecek şeyler beni etkiliyor*” diyen Katılımcı8, Minecraft oyununda diğer oyunlara göre daha çok “*keşfetme*” özelliği olduğunu, keşfetmenin hoşuna gittiğini, keşfetmenin yanında “*rekabet duygusunu*” da yaşadığını iletmiştir.

“*Bilgisayar başına geçip Minecraft'ı tercih etmemin sebebi aklıma yapabileceğim şeyler geliyor*” diyen Katılımcı8, “*sistemi kurmak ve sistemi geliştirmekten*” de hoşlandığını, kendine ait özel sistemleri olduğunu, Minecraft oynarken onu en çok mutlu eden şeyin “*evin yapılış süreci*” olduğunu belirtmiştir.

Katılımcı8, oyunda yaşadığı bir başka duyguyu da “*yaptığını başkasına gösterip gururlanma duygusu*” olarak tanımlamıştır. Bu duygunun onu etkilediğini, oyunda yaptıklarını sergilemenin oyuna olan bağı artıracağını ifade etmiştir. Bunların sosyal medyada yayınlanmasının, güzel tepki alırsa daha fazlasını yapma isteği oluşturacağını düşünmektedir. Üniversite girişi için yetenek sınavı mülakatına gitmeden ürünlerini ailesine

göstermiş ve baktıklarında mutlu olduğunu belirtmiştir. Kişilerin yaptıklarının Instagram gibi ortamlarda yayınlaması durumunda güzel tepki alırsa daha fazlasını yapacağını belirtmiştir. Kendisi benzer duyguları yaşadığı anı şu şekilde anlatmıştır:

Mülakatlara gittiğimde elimdekileri gösterdiğimde, mülakattakilere değil de evdekilere, bakın dedim, baktıklarında mutlu oldum.

Katılımcımız, Minecraft'ta kendi evlerini yapmış ve bunları abisine gösterirken yaşadığı deneyimini de şu şekilde aktarmıştır;

Abimin tepkisi kötü olunca da haklısın abi dedim. Sonrasında da göstermemek daha doğruymuş gibi bir düşünceye kapıldım. Arkadaşlarımdan da gösteren oluyor, abim iyi olmuş deseydi devam ederdim. Daha fazla şey yapmak isterdim. Bu mutluluk döngüsü. Daha mutlu olabilmek için çalışmak.

Ayrıca Katılımcı8 başkalarına oyunda yaptıklarının göstermenin yanında farklı bir konuya da değinmiştir; o da ilerleyişinin fark edilmesidir. Bu konudaki fikirleri şu şekildedir:

Ayrıca ilk ve son yaptıklarımı göstermek isterim, gelişimini göstermek isterim. Bende ki olay oradaki gelişim hızı övünebileceğim olay, gelişme değil de gelişme hızı. Çünkü çoğu kişide olmadığını gördüm.

Minecraft oyununu neden oynadığı, gerçek hayatla, bulunduğu çevre ile ilişkilendirerek şu ifadelerle aktarmaktadır;

Ne bileyim, sabah uyandığımda keşke o iki dağın arasındaki köprüyü öyle değil de çalıları kullanarak yapsaydım diyorum. Değişiklik, yeni bir fikir gelince Minecraft'ı açasım geliyor. Biraz oynayıp deyip açmıyorum, aklıma bir şey yapmak geldiğinde açıyorum. Kaldığım yerin aynısını orada yapmayı düşünmüştüm. Binayı, şehir, stadyum. Stadyum yapanlar var. Keyfi yaptıktan sonra etrafıma baktığımda düşünüyorum.

Minecraft oyununda zaman döngüsü olduğunu, bu zaman döngüsünün gerçek hayattaki gibi bir kovalamacayı andırdığını belirtmiştir. Minecraft oyununu “Minecraft yapan etmenler” olduğunu, “tamamen serbest olmanın Minecraft demek” olduğunu, bu özellikler değişirse oyunun da değişeceğini belirtmiştir. Minecraft oyununun “özgürlük” sunduğunu belirten Katılımcı8, özgürlüğü diğer oyunlarla kıyaslayarak şu şekilde aktarmıştır:

Minecraft'ta inşa etme özgürlüğü var, istediğin yere gidebilme özgürlüğü var. Diğer oyunlarda istediğin yere gidebilme, istediğinle konuşabilme özgürlüğü var. Hedeflerde değişmiyor olabildiğince uzun süre oyunda kalmak. Sizin ve benim yapacağımız şeyler yakın olmaz. Aynı şeyler yaparız, farklı yollarla yaparız. Minecraft'ta istediğini yapabilirsin. Burada farklı oluyor.

Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları

Katılımcı8, oyunun olumlu yanlarından biri olarak “Estetik olarak” gelişmesini göstermiştir. Minecraft oyununu diğer oyunlardan farklı yapan en önemli özelliğinin “yaratıcı olmaya açıklığı” olduğunu düşünmektedir. Katılımcı8'e göre çocuklar; “mimari ve tasarımsal olarak yaratıcılıklarını geliştirebilirler”. Katılımcı8, yaratıcılığını ön plana

çıkardığını “ev mobilyaları yaparken” hissetmiştir. Şu şekilde bir uygulama ile çocuklardaki yaratıcılığın gelişmesinin desteklenebileceğini düşünmektedir:

Ellerine başka kısıtlı şeyleri verin, bir masa yapın deyin, bakın ben masayı ben böyle yapıyorum siz böyle yapın derim şekilde bir çalışma benim hoşuma giderdi. Masayı farklı şekillerde yapmak yaratıcılığı geliştirir. Mimari ve tasarımsal olarak. Minecraft oyununun olumlu yanları Mimari olarak yaratıcılığı geliştiriyor. Düşünceyi açıyor. Nokta yok.

Katılımcı8, oyunu oynadıktan sonra da aklında kaldığını belirtmiştir. Ayrıca Minecraft oyunu için “oyun değil, psikoloji için gözlem aleti” ifadesini kullanmış, oyunla ilgili gözlemleri doğrultusunda “birinin nasıl oynadığını izleyip kim olduğunu anlayabilirsiniz.” yargısına varmıştır. Kendisinin karakterini de oyun üzerinden açıklarken “Ben dış dünyada yaşamayı daha çok seven, kendine ait bir ortam yaratmak isteyen birisiyim” olarak ifade etmiştir.

Öğrencilerle yapılabilecek etkinlik olursa bunun öğrencilerin iletişim becerilerinin gelişmesini desteklediğini belirten Katılımcı8 bu süreci şu şekilde örneklemiştir;

Hadi hış yapalım. Çocuklara da göstereceğiz. Ağaçları gösteririz, çocukların akında yoktu bu yoktu ama böyle gelince daha güzel gelecektir. Arkadaşları ile konuşurken aynı bizim gibi konuşurlar. İletişim becerilerini arttırır. Geçmişlerinde iyi bir geçmiş kalır. Okul hayatında iletişim becerilerini arttırıcı faaliyet BİLSEM’de ilk senesinde 3 kişi maket uçak yapmıştık. Biri tutturuyordu şöyle yapalım diye, tamam olur, sonra ben şöyle yapalım Sonra aynı değişiyordu diğeri şöyle yapalım diyordu Bu keyifli değildi ilk başta. Ama sonra baktık farklı bir şekilde yapamıyorduk neden straforda kağıt, kağıt strafurun üstlerine iğnelenmiş. Tahta suntaların üstüne yapıştırmamız lazım. Biri kesecek biri yapıştırarak, biri malzemeleri verecek. Başka bir yolu olmadığını görünce mutlu mutlu yapmaya başladık. Çünkü geliştiğini görmeye başladık. Çocuğun eline planlı birey verip üç kişi bunu yapacaksınız dersiniz iletişim ister istemez iyileşecek burada. O Zaman oyun oynamak bir araç gibi olacak. Sık olsaydı takım iletişime daha yakın olurdu. Onu da geliştirirdik, daha farklı kişileri koyardık takımlara, Yine planlı, sonra gene, o zaman iletişimleri gelişir, Yatıkları şey istemsizce gelişir, birinci planda iletişim. İletişim becerilerinden başka çok bir şey ok.

Katılımcının oyunu oynarken yaşadığı olumsuzluklardan biri düzenli devam eden güvenilir sunucuları olmaması veya kolay bulunmamasıdır. Katılımcı8, “Düzenli devam eden kuralları olan” olan sunucuları daha çok tercih etmektedir.

Katılımcı8 Minecraft oyununun olumsuz bir özelliği olarak fazla zaman harcamaya sebep olduğunu belirtmişten Katılımcı8, “Baya saçma saçma zaman harcıyormuşum.” diyerek özeleştiriyi yapmakta, zaman harcama ile ilgili durumu şu şekilde yorumlamaktadır.

Gerçi çoğu yaptığımız şey boşuna da, fark etmediği için millet zamanını buna veriyor.

Oynanan oyunlar oyuncuyu uyarmıyor, farkına varmasına sağlıyor. Ama büyüklerin oynamama sebebi ben bundan ne kazanıyorum diye soruyor. Çocuklar sormuyor, kayboluyor.

...

Harcadığım zaman bakıyorum, pişman oluyorum.

Oyun Oynama Tercihleri

Katılımcı8, Minecraft oyununu “Bilgisayar başka oyun kaldırmıyordu” diyerek aslında “Zorunluluktan” oynadığını belirtmiştir. Katılımcı8 oyunda genellikle mekanizma geliştirme ve inşaat yapma üzerinde durmuştur. Oyunda hazırladığı yapıları hatırlayan Oyunu8, örnek olarak ilk yaptığı binadan şu şekilde bahsetmektedir;

Hatta ilk yaptığım kaleyi hala hatırlıyorum anlatabilirim. İlk cam yapmayı öğrenmiştim. Normalde dikdörtgen kare, önce topraklı. Taştan yapmaya uğraşırken akşam creeper gelip yarısını patlattı. İçinde havuzu vardı. Baya hatırlıyorum. O zaman kadar FPS oyunda fazla oynamadığım için baya etkiledi. Sesler ekiliyor, sesler yağmur sesi, karanlık, evde karanlık, şimşek sesleri de duydum baya etkiledi. O zamanlar oyunu daha bilmiyordum, yap inşa et o kadar.

Katılımcı8 Minecraft oyununu daha çok sunucularda oynamıştır. Oynadığı sunucularda istikrarı tercih eden Katılımcı8 beğendiği sunucuyu bulmak için vakit harcamış, “reklamlarını beğenirse” sunucuya girmiş, “bir saat kadar bakıp” sunucuyu beğenirse o sunucuda oynamaya devam etmiştir. Sunucularda oynamaya başladığında ilk başta amaçsız gezdiğini, sunucuda kalıcı olmak dışında bir çabasının olmadığını belirten Katılımcı8 sunucuda oynarken kendisine göre günlük bir yaşam oluşturmuştur. Bu yaşamın rutini şu şekildedir:

Oralara gidip durmadan maden kazıp arsa alıyordum, bir yandan da ormana gidip boşuna para vermemek için ölmeden toplayabildiğimi toplamaya çalışıyordum. Kendimce bir yeri beğeniyordum. Olabildiğince gizliyordum. Hatta bir tanesinde koyunları mağaranın içine kapatmışım, dışını her seferinde örtüyordum. Fark edilmesin diye kırık taşla değil, taşı tekrar ısıtırsanız normal taşa dönüşüyordu. Koyunları tekrar çoğaltmak için gelecekte tekrar açıp tekrar kapatıyordum. Mağara var, normalde doğal mağara, orayı kendi alanım yapmışım, ışısız bırakıyordum her seferinde. Bir gün geldim koyunlar ölmüş. Koyunların sesinden bulmuş sanırım. Bir ara dışarı çıkarken başka oyuncu görüyordum. Orman o yüzden güvenli olmuyor diye lapis lazuli mavi maden, hiçbir işe yaramıyor, sadece mavi boya işine yarıyor. Ondakazmayla kazıp, çıkan birer birer istekleri tabelaya tıklayıp satıp gelen parayla arsa alıyordum. Arsada istediğimi yapıyordum. Arsaya geçince ekmek tarlası, havuç tarlası buğday. Arsanın da olayı 64x64 lük kare alan veriyor. İstedikiniz kadar derine ve yukarı çıkabiliyordunuz. Ben genelde derine inerdim, üst tarafta da çiftlik evi yapıyordum. Onun da nedeni görüntüye önem vermem.

Katılımcı8 diğer oyuncuların tercihlerini değerlendirdiğinde tarlalardan otomatik ürün toplamak için piston sistemi kuranlar olduğunu, ama “Sistemi kurmak akıllıca ama oradan çıkıp para kazanıp savaşınca hiçbir şey olmuyor.” diyerek bu tür oyuncuların çabasını anlamlı görmediğini ifade etmiştir.

Katılımcı8 başkaları ile oynadıktan sonra da tek başına oynadığını belirtmiştir. Tek oynama ile çok kişi ile oynama arasında ortam farkı olduğunu belirten Katılımcı8, çok oyunculu oyun deneyimini şu şekilde aktarmıştır:

Başkalarını yaptığı binalar ortam, ışınlama yerleri vardı. Onları ilk defa görmem. O zaman kadar hep kendi mimari düşüncemle geçmiştii, başkalarınınkini görünce ilgimi çekti.

Katılımcı8 bir süre oynamaya ara vermiş, görüşmeye yakın bir zamanda “oyun oynadığı zamanlar” aklına gelmiş ve tekrar oyun oynama isteği duymuştur. Katılımcı8, oyunu açmış ve yine eskiden kendi belirlediği rutin görevlerle oynamaya başlamıştır. Yaratıcı mod ve hayatta kalma modlarında da oynadığını belirten Katılımcı8, “cretaive de oynamıyorum, amaçsız geliyor, survivor da da 2 gün sonunda oynamıyorum amaçsız geliyor.” diyerek oyunun üzerindeki etkisinin değiştiğinden bahsetmektedir. Katılımcı8 oyunlara olan bakış açısı değişimini “Ben son dönemde oyun oynamayı bıraktım. Oynadığım oyunları da beni mutlu etmesi için değil, öğrenmek için oynuyorum. Artık oyunlara tüketici olarak bakmıyorum.” Sözleri ile ifade etmiştir.

Katılımcı8’e göre oyunlar tam olarak bitmemektedir. Bitirdiği oyuna “İlk oynadığımdaki heyecan tekrar gelince” geri dönebilmektedir.

Katılımcı8’ göre Minecraft oynarken onu en çok mutlu eden şey “evin yapılış süreci” olup “Evin son sürecindeki görüntü, içinde bir 15 dakika gezme, her yaptığım ayrıntıyı şurada şu çözümü bulmuştum diye” bakmaktadır.

Katılımcı8’in “Bilgisayar başına geçip Minecraft’ı tercih etme” sebebi “aklına yapabileceğim şeylerin” gelmesidir. Bu durumu şu şekilde ifade etmektedir:

Ne bileyim, sabah uyandığımda keşke o iki dağın arasındaki köprüyü öyle değil de çalıları kullanarak yapsaydım diyorum. Değişiklik, yeni bir fikir gelince Minecraft’ı açasım geliyor. Biraz oynayıp deyip açmıyorum, aklıma bir şey yapmak geldiğinde açıyorum. Kaldığım yerin aynısını orada yapmayı düşünmüştüm. Binayı, şehir, stadyum. Stadyum yapanlar var. Keyfi yaptıktan sonra etrafıma baktığımda düşünüyorum. Harcadığım zaman bakıyorum, pişman oluyorum.

Katılımcı8 Minecraft oyununu tek kişilik de grupla da oynayabileceğini belirtmiştir. Grup çalışması yapmanın da iyi olduğunu belirten Katılımcı8 grup çalışması sürecini de kurgulamıştır. Grup sayısının yanında çalışma sürecinde nasıl yapılandırılması gerektiği konusunda fikir vermiştir. Grup çalışması beklentilerini şu şekilde belirtmiştir:

Minecraft’ı orta değil de daha da üst seviyeden bilmem lazım. Mesela şöyle bir gün geçirmek istiyoruz. 8 kişiyiz ya da 6. En güzel ağaç evi kim yapar mesela Başta kendimiz gösteririz. Ben ağaç ev tasarımı etkinliğine katılmak isterim ama tek kişi katılmak isterim. Evet senin fikrin güzelmiş, karşıt düşünceler değil de dört kule yapalım mesela diğerinin de hoşuna gittiyse takım olarak çalışılabilir. Benim aklıma gelmeyecek, karşı taraftan da gelince güzel geliyorsa takım güzel olur. Ama böyle olmayacaksa tek başına olmayı tercih eder. Aynı kafadan üç dört kişi olsa iyi olur. Benim aklıma gelmeyen güzel fikirler geliyor. Aynı şekilde benden de ona gidiyor. Böylelikle bir beyin yerine dört beyin birden çok daha güzel bir çalışma olur. Çocuklara o şekilde iletişim kurdurmak lazım. O zaman ellerine bir plan vermek gerekir, daha uyumlu çalışabilirler. Başta örnek olarak göstermemiz lazım, emre ile ben geçeriz mesela. Bugün en güzel ağaç ev yarışmasını düzenliyoruz. Geçiyoruz karşılarına, sanki yarışanlar bizmiş gibi konuşuyoruz. Takımlar 3-4 kişilik daha iyi, emre ile ben de iki yarışmacıyız aynı takımda. Evimizi nasıl yapalım diyorum, o da huş ağacı daha iyi olur diyor, beyaz renk daha hoş görünür diyor. Tamam, o zaman öyle olsun diyorum. Bunu istemsizce alıyorlar. Bunların hepsi organizasyonun temel prensipleri, doğru uygulanmazsa olmayacak

şeyler. Ben şu an anlatıyorum ya gerçekte olsa tutulup kalırım alışık olmadığım için. Daha tecrübeli insanlarla olmalı.

Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları

Katılımcı8'in Minecraft oyununu takip etmek öğrenmek için kullandığı bir web sitesi yoktur. “Oyunu istediğim gibi oynamak için araştırma yaptım.” diyen Katılımcı8, oyun için teknik bilgiler, İngilizce kelimeler, çoklu oyunculu oyunları oynamak için sunuculara girmek gibi konularda araştırma yapmıştır. Genelde arama motorlarında anahtar kelimelerle arama yapmayı tercih etmiştir. Bazen abisi ve arkadaşlarından da yeni şeyler öğrendiğini, ama onların kendisine oyunu öğretme konusunda çok isteki olmadığını şu ifadelerle anlatmıştır:

Başta abimden gördüm, Minecraft oynamayı öğrendim, hadi bizde oynayalım diye, server ip'sini verdiler, chat komutlarını bilmediğim için herkese ait olan chatten yazıyordum. Onu öğrettiler, para kasmayı öğrettiler, sonra benim hiçbir şey bilmediğimi söylediler, sen oynama dediler.

Katılımcı8'e göre iyi bir Minecraft oyuncusunun mutlaka “herşeyi araştırması” gerekmektedir. İnternette araştırırken “en çok YouTube videoları” ile karşılaşmıştır. Google'da daha fazla araştırma yaptığını, önceliğinin video kanalları olmadığını, “Minecraft'ı sadece sorun çıktığında” ya da “şimdi ne yapacağım, burada ne yapacağım” dediği zamanlar araştırdığını belirtmiştir.

Katılımcı8, araştırma yaparken kaynakları video ya da yazılı materyal olmasına göre değil içeriklerine göre tercih etmektedir. Video kaynaklarını ise “video kanallarındaki kişilerin ne kadar düzenli video paylaştığına” göre seçen Katılımcı8, video ile öğrenme sürecini şu şekilde anlatmaktadır:

Mesela sıralamış tutorior'ları, telaffuzu dilini seçiyorum, bildiklerini başka kanallarla karşılaştırıp ona göre takip edecek miyim ona göre seçiyorum. Kişilerin konuşma, hitapları önemli.

Sadece anlatanlar değil anlattıklarının yanında ekstra bilgi verenler daha iyi benim açımdan. Yani sadece anlatan değil anlatırken ekstra bilgi verenler sonraki videoda yapacaklarını anlatanlar. Öğretmen seçmek gibi bir şey.

İnternette bir şeyler öğrenecek ortamları seçmeyi “öğretmen seçmeye” benzeten Katılımcı8, bazen yanlış örnek olan kişilerin varlığına da işaret etmektedir. “Oyun videosu diye küfreden gençler” olduğunu, bu kişilerin çocukları yanlış etkileyebileceğini belirtmekte, ama kendisinin bu tarz paylaşımları izlemesinin olumsuzluğa neden olduğuna dair bir ifade kullanmamaktadır. Bu tarz paylaşım yapanların kanallarını izlemeye devam etmesinin sebebinin, herşeye rağmen anlatan kişinin “bilgisi” olduğunu ifade etmiştir.

Sosyal Etkileşim Deneyimleri

Katılımcı8, oyunu arkadaşlarından duymuş ama abisi ve arkadaşları oynadığı için oynamaya başlamıştır. İlk zamanlar abisinden oyunu öğrenmek için destek almış, daha sonra abisinin yaş grubu tarafından küçük yaştakilerin oynamasının “*Minecraft’ı bebeler sardı olayı*” olarak ifade edilen tepkisi yüzünden kendi kendine öğrenmeye başlamıştır.

Katılımcı8’e göre Minecraft oyununu diğer çocuklara göre daha küçük yaşta oynamaya başlamıştır. “*Oyun oynayıp oynamama konusunda o zamanlar karar verme mekanizmasının gelişmediğini*”, “*arkadaşlarının hep okulda konuşuyor olmasının da etkisi olduğunu*”, “*konuşabilmem için öğrenmem lazım*” diyerek çevrimiçi oynamaya başladığını aktarmıştır.

Herşeye rağmen “*okulda bu kadar konuşulmasaydı da ilgimi çekerdi*” diyen Katılımcı8, “*ama bir yıl oynar sıkılırdım. Arkadaşlarla oynayınca bir yıl daha oynadım.*” diyerek birlikte oynamanın oyunu daha uzun süre oynamasının gerekçesi olduğunu belirtmiştir.

Katılımcı8’in hâlihazırda Minecraft oynamaya olan motivasyonunun varlığı, araştırmacıya yönelttiği “*müsait olursanız oynayalım.*” sözü anlaşılmaktadır. Aynı zamanda birlikte oynamaktan keyif aldığı, bir başkası ile birlikte oyunu hala oynamaya devam edebileceği görülmektedir.

Katılımcımız, oyunla ilgili insanlarla olan iletişimde, başkalarına da yaptıklarını göstermek istediğini belirtmiştir. Bununla ilgili abisi ile olan deneyimini; “*Abime gösteriyorum tepkisi kötü oluyor, mesela ki oldu, olumsuz etkilemedi, mantıklı geldi ama bir daha ev yapmadım.*” Sözleri ortaya koymaktadır. Katılımcı8 olumsuz eleştiriyi kabul etmiş, bunu normal görmüş, “*beni etkilemedi*” diyerek hissettiği duyguyu belirtmiş ama “*ama bir daha ev yapmadım*” diyerek aslında ev yapma motivasyonunu nasıl olumsuz etkilediğini belirtmiştir.

Katılımcı9’un Dokusal Betimlemeleri (Kız Katılımcı 1)

Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?

Katılımcı9, oyunu oynamaya başlamadan önce oyunu İnternette görmüş, hemen ardından oyunla ilgili videolar izlemiştir. Daha sonra oyunu arkadaşından edinerek oynamaya başlamış, ama “*ilk sürümünü*” aldığı için biraz zorlanmıştır. Oyuna başladığı zamanlar iki saat otuz beş dakika süren bir servis yolculuğu olduğunu belirten Katılımcı9, o zamanlar eve

varana kadar tabletle oynadığını belirtmiştir. Katılımcı9, oyunu oynaması ile ilgili son durumu şu şekilde açıklamıştır:

Artık daha az oynuyordum. Çok fazla oynadığım için yasakladılar. Tablette değil bilgisayarda oynuyorum artık. İzin vermiyorlar.

...

Babam onaylamıyor annem belki. Sadece serbest vaktimde oynuyorum. Babam saçma bir oyun olduğunu ve çok vakit geçirdiğimi düşünüyor.

Kendini Nasıl Bir Oyuncu Olarak Görüyor?:

Katılımcı9, oyun oynarken kendisini “rekabetçi” hissetmektedir. Oyundaki rekabeti gerçek dünyadaki rekabetten farklı görmektedir. Oyunda rekabetten keyif alan Katılımcı9, gerçek hayatta rekabeti beceremediğini belirtmektedir. Konu ile ilgili aktarımları şu şekildedir:

Hayır, günlük hayatımda asla rekabetçi değilim.

Rekabetçi ortam hayır. Zaten okul öyle şu an. Bizim okulda öyle tipler var ki hem kankalar hem de birbirlerini ispiyonlayıp duruyorlar. Rekabet bence o kadar kötü değil ama ben rekabetçi olmayı beceremiyorum. Ama Minecraft’ta güzel bir şey. Oyun oynarken güzel diğer şekilde çok güçsüz kalıyorsunuz.

Oyunu derslerle ve gerçek hayatla ilişkilendirmeler:

Katılımcı9, oyun sayesinde kendisinin bazı alanlarda geliştiğini belirtmiştir. Bu gelişmeler sorulduğunda, “Günlük yaşamda da bazı şeyleri daha farklı düşünmek”, “el becerisi”, “çizimlerindeki gerçekçiliğin artması”, “tasarım becerisinin gelişmesi”, “CMD’nin (bilgisayarda komut satırının) kullanılmasının öğrenilmesi” olarak belirtmiştir.

Ayrıca Katılımcı9, “biraz matematik konularından dolayı ve koordinattan dolayı matematik” ile ilişki kurmaktadır. Oyunun öğreticiliği konusundaki diğer görüşleri şu şekildedir:

Ben olsaydım çocuğuma Valla oynatırdım. Geliştiriyormuş. Özel okul a giderken Minecraft’ı indirin diye tavsiye etmişlerdi. Tasarımım gelişti. Önceden bir ev çizip geçiyordum. Şimdi biraz daha detaylı çizebiliyorum.

Daha değişik şeyler yapabiliyorum. Resim derslerinde daha farklı çiziyorum sınıfa göre. Günlük yaşamda da bazı şeyleri daha farklı düşünmeye başladım. Uzun süredir tasarım uygulaması arıyordum. Minecraft çıktı. Survivor ya da skywars ı daha çok seviyorum.

Evet baya baya kolay. Tinkercad’e göre baya kolay.

Benzer şeyleri yapabilirim. Ama Tinkercad de daha zor çünkü orada gerçekten bir tasarımcı gibi tasarlıyorsun. Minecraft’ta tasarımcı gibi değil de ne istersen kafana göre istediğin gibi yapabiliyorsun.

İyi yapamadığın bir şeyleri Minecraft oynadıktan sonra iyi yaptığın şeyler. Demiştim zaten. Böyle hayata biraz daha değişik düşünmek. Hocanın istediği türden bir şeyler. Ben gerçekçi

çiziyordum. Ben resim öğretmenininki istediği gibi çiziyorum. Mesela hayalinizdeki okulu çizin diyor. Hayalinizdeki okul deyince normal bir okul yapıyorsunuz. O zaman bu hayalinizdeki değil gerçek okul olmuş diyor. El becerisini arttırıyor.

Cmd'ye Minecraft'ı bazen onlarla yönetebiliyorsun.

Oyunun olumlu ve olumsuz yanları:

Katılımcı9, oyun sayesinde bazı alanlarda geliştiğini belirtmiştir. Bunun yanında “*Mesela küçük kardeşimin oynamasını istemezdim. Dünyaya bakış açısı değişebilir.*” diyerek oyunun olumlu ve olumsuz yanları arasında çelişkide kaldığını izlenimi uyandırmıştır.

Katılımcı9 arkadaşlarıyla oynarken çoğunun “*ağzı bozuluyor*” demektedir. Bu durumun sebebini “*tam baya bir şey oluyorsunuz ve biri gelip sizi öldürüyor*” diyerek açıklamıştır. “*Bu aralar bana da oldu*” diyerek bu olumsuzluktan etkilendiğini belirtmiştir.

“*Olumsuz yanı bildiğiniz bağımlı oluyorsunuz.*” diyen Katılımcı9, “*Çok oynayınca her gün onu oynamanın hayaliyle, bir iki yıl aşınca öyle oluyor. Boş zamanınım tümünü harcayınca izin vermediler.*” diyerek oyunun fazla oynanması sonucunda gerçekleşen aile denetimini aktarmıştır.

Oyun oynama Tercihleri

Katılımcı9, oyunu çevrimiçi oynamayı tercih etmekte, bunun yanında “*Mod olursa tek başına da güzel.*” diyerek mod olmadan tek başına oynamayı tercih etmediğini belirtmektedir. Ancak “*Hangi modları yüklediğini*” hatırlamamakta, modlu oyunlarını genelde sildiğini ifade etmektedir. Minecraft sürümleri arasında en çok “*Minecraft Pocket Education (PE)*” sürümünü güzel bulmaktadır. Katılımcı9, “*PE daha kolay oynanıyor ve çeviriler kesinlikle daha iyi. Asistan dedi blastı çağırdı hocam. Ben İngilizce oynuyorum*” diyerek Türkçe çevirilerdeki farklılığın PE tercihinin sebep olduğunu belirtmiştir.

Katılımcı9, “*tek başına oynarken madenlere girmeyi ve köylülerle dalaşmayı*” sevmektedir. Kendi başına oynarken hayatta kalma türünü tercih eden Katılımcı9, “*Creative sahte geliyor*” diyerek yaratıcı türde oynamayı tercih etmeme gerekçesini açıklamıştır. Yaratıcı mod kullanım deneyimini şu şekilde açıklamıştır:

Creative'de genelde arkadaşlara dünya hazırlıyorum. Map gibi şeyler. Geçen inanç diye bir arkadaşım vardı. Ona çok güzel bir otel hazırlamıştım. Onu paylaşmış sonra. Tamamen Map diyemeyiz. Ben otel falan yapıyorum. Map yapmak daha zahmetli bir iş. Her tarafı düşünmen gerekiyor. Sadece biriktiriyorum. Çok fazla Map'im yok iki üç tane.

Katılımcı9, oyunu açtığı dünyadan sıkılana kadar oynadığını, sıkıldığında bazen eskiden hazırladığı dünyaya girerek o oyundan devam ettiğini belirtmektedir. Bu durumda “*Eskiden Neler yapmışım ona bakıyorum. Hoşuma gidiyor. Arkadaşlarımla da paylaşıyorum. Onlar da benimle paylaşıyor.*” diyerek eskiden oynadığı dünyalarda gezmekten hoşlandığını belirtmektedir.

Oyunda en mutlu olduğu anların daha önce ona saldıranları öldürmek olduğunu şu şekilde açıklamaktadır:

Sana saldırı olduğunda onları öldürmek. Zombileri öldürmek, çünkü sana saldırıyor. Sen güçsüzken sana saldırıyorlar. Sonra aç falan yapıp yukarıda zombileri okla vurmak. Enderman’i de öldürmek güzel oluyor.

Katılımcı9, tasarım ve keşif konularından da keyif aldığını şu ifadelerle açıklamaktadır:

Diğer sevdiğim Maden kazmak, ev yapmak, binalar. Değişik evler yapmayı seviyorum. Daha tünel Açıp gizli bir ev yapmak. Trenler var. Tren hoşuma gidiyor.

Sonra açılır kapanır kapı koyuyorum. Sonraki oradaki şeye basında trende basıyor açılıyor. Bunları yapmak kendimi biraz üstün hissettiriyor. Olmayanı yapıyor gibi ama öyle bir şey yok. Yani red stone kullanımında biraz ilkelim. Sadece açılan kapılar gibi bir şeyler yapabiliyorum. Açılıp kapanan şeyler var.

Bazen de bazı modlarla deneyler yapılabiliyorsunuz. Madenleri karıştırabiliyorsunuz kodla.

Katılımcı9, oyundaki zombilerle ilgili yapılan güncellemelerden keyif almadığını “*saçma şeyler çıkardılar*” diyerek oyuna başka kötücül yaratıkların da katılması isteğini “*o zaman vampir de çıksın isterdim*” diyerek belirtmektedir. Katılımcı9, oyunun “*farklı yaratıklar, Stew ve köylüler dışında, biraz daha zeki ve barışçıl bir tane yaratık, barışçıl ve zeki*” biçiminde “iyi” unsurlar açısından da zenginleştirilmesi gerektiğini ifade etmektedir.

Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları

Katılımcı9 oyunu uzun süre izlemiş, daha sonra oynamaya geçmiştir. Katılımcı, oyunla ilgili bilgileri arkadaşlarından öğrenmekte ya da İnternette kendisi keşfetmektedir. Baktığı İnternet sitelerinin adlarını hatırlamamakta, bazılarının da artık ulaşamadığını belirtmektedir. Öğrendiklerini arkadaşları ile paylaşma konusundaki tutumunu, “*Kendi keşfettiklerini sormazlarsa paylaşmıyorum.*” ifadesi ile ortaya koymaktadır. İnternet videoları ile ilgili “*İnternette video geçen sene baya baya izliyordum. Ama şimdi iyice saçmalamışlar.*” diyerek, şu anda çok takip etmek istediği video kanalı olmadığını belirtmiştir. Video izlerken, “*Şunu yapacağım bunu yapacağım demesinler, kem küm*

etmeden konuşsunlar.” diyerek video çekenlerin anlatım becerilerini de önemsedğini belirtmiştir.

Sosyal Etkileşim Deneyimleri

Katılımcı9, oyunu arkadaşından oyunun ilk sürümünü edinerek oynamaya başlamıştır. Başkaları ile oynamaktan daha çok keyif alan Katılımcı9, kendi başına da oynayabilmektedir. Başkaları ile oynama deneyimini şu şekilde örneklemiştir:

“Map’lerde oynuyorum. Başkaları şuradan şöyle geçin diyor. Bazen map’lerden çıkamıyorsunuz. Çıkmak için çıkan kişi mesaj atıyor. Biraz daha eğleniyorsunuz. Biri bir şey buluyor. Mesela geçen lavın kenarında doğmuştuk. Lava atlama yarış yaptık. Öyle saçma sapa şeyler ama güzel oluyor.

...

Bazen arkadaşım ile ok alıyorduk. Oradan koyunları vurabilen kazanıyordu. Sonra inekler daha hızlı kaçabiliyordu ya, inekleri vurabilen tavukları vuruyordu.

Katılımcı9, başkaları ile oynarken takım oyunu yani iş birliğini tercih etmemektedir. Takım oyunu ile ilgili görüşlerini “*Takım oyunu genelde oynamıyorum. Sadece iki üç kere oynamıştım. Aynı adada olunca önce saldırırsa ben de saldırıyorum. Saldırmazsa da ben saldırıyorum. Ne kadar kill olursa o kadar iyi.*” diyerek açıklamaktadır. Birkaç kere takım oyunu oynamıştır. Tek başına oynadığı durumlarda oyun için harita hazırlayan Katılımcı9, bu deneyimini şu şekilde belirtmektedir:

Creative’de genelde arkadaşlara dünya hazırlıyorum. Map gibi şeyler. Geçen inanç diye bir arkadaşım vardı. Ona çok güzel bir otel hazırlamıştım. Onu paylaşmış sonra. Tamamen Map diyemeyiz. Ben otel falan yapıyorum. Map yapmak daha zahmetli bir iş. Her tarafı düşünmen gerekiyor.

Katılımcı9, okula servisle gidip gelirken yaklaşık iki buçuk saat oynadığını, ailesinin de çok uzun süre oynadığı içi yasak getirdiğini belirtmektedir. Artık Minecraft oyununu daha kısa sürelerde ve sadece bilgisayarda oynamaktadır. Katılımcı9, oyunla ilgili ailesinin genel düşüncelerini şu şekilde açıklamaktadır:

Babam onaylamıyor annem belki. Sadece serbest vaktimde oynuyorum. Babam saçma bir oyun olduğunu ve çok vakit geçirdiğimi düşünüyor.

....

Arkadaşımın babası çok oynuyormuş. Babam gibi teknolojiye kapalı olunca, babama göre teknoloji sadece haber okumak.

Katılımcı9, arkadaşlarla oynarken “*çoğunun ağzı bozuluyor*” demektedir, bu durumu şu şekilde örneklemektedir:

Arkadaşlarla oynarken çoğunun ağzı bozuluyor. Çünkü tam baya bir şey oluyorsunuz ve biri gelip sizi öldürüyor. Tam baya chest diamond çıkmış. Biri gelip sizi öldürüyor. O zaman ağzınız bozuluyor. Bu aralar bana da oldu. Çünkü en kötüsü siz düşerseniz spretator

oluyorsunuz. Oynayamıyorsunuz bakıyorsunuz. Sizi öldüre kişiyi izliyorsunuz. Her şeyiniz diamond'unuz, aleviniz var, erzakların dolu, TNT'niz, aç değilsiniz. Biri gelip sizi okla öldürüyor. Gıcık oluyorsunuz.

Katılımcı10'un Dokusal Betimlemeleri (Kız Öğrenci 2)

Minecraft Oynamaya Nasıl Başladı?

Katılımcı10, okulda, hafta sonu etüt zamanı teneffüs arasında bir kız arkadaşı oynarken oyunu görmüştür. Hoşuna gitmiş ve “*bir deneyeyim*” diyerek oynamaya başlamıştır. Bina yapmayı sevdiğinden bahseden Katılımcı10, şehir de inşa ettiğinden bahsedip “*küçük ama, o kadar büyük değil internetteki gibi*” diyerek mütevazı bir tutum sergilemiştir.

Oyunu Derslerle ve Gerçek Hayatla İlişkilendirmeler

Katılımcı10, oyunda faydalı bilgiler edindiğine inanmamaktadır. Ancak oyunu belirli bir ders ile ilişkilendirmemiştir; buna rağmen oyunun öğretici bir potansiyeli olduğunu düşünmektedir.

Minecraft'a Karşı Olan İlginin Nedenleri

Katılımcı10, oyunu oynama nedenini “*Sevdim, görüntüsü hoşuma gitti, dikkatimi çektiği için oynuyorum*” olarak açıklamaktadır. Bunu yanında Minecraft oyununu diğer video oyunlarından şu özelliği ile ayırmaktadır: “*Nasıl desem Minecraft'ta biz kendimiz bir şeyler oluşturuyoruz. Diğer oyunlarda hazır bir şey üzerinden oynuyoruz.*”

Oyunu oynarken bir şeyler yapmak için “*emek*” verdiğini belirten Katılımcı10, “*çok emek verip çok güzel bir şeyin ortaya çıkması gibi şeylerden*” mutlu olmaktadır. Bununla ilgili bir deneyim olarak bir ev yapmaya çalıştığını, “*evin içini falan çok fazla dekore ettiğini*”, “*çok süslediğini*” anlatmıştır.

Oyunun Olumlu ve Olumsuz Yanları

Oyunun olumlu yanlarından birisinin “*Yaratıcılığı geliştirmek*” olduğunu belirten Katılımcı10, oyunun diğer oyunlardan farklı yapan en önemli özelliğini, oyuncunun kendisinin bir şeyler tasarlaması olarak görmektedir. Başka oyunlarda her şeyin hazır

gelmekte olduğunu düşünmekte, bu durumun Minecraft'ta farklı olduğunu belirtmektedir. Katılımcı10 Minecraft'ı, “tasarımlarını üzerinde denediği bir uygulama” olarak görmektedir. Bunların yanında Minecraft oyununun olumsuz bir yanı olmadığını düşünmektedir.

Oyun Oynama Tercihleri

Katılımcı10 oyunda tasarım yapmaktan hoşlanmaktadır. Mod kullanmayı tercih etmemektedir. Tek başına oynamakta olup tasarımlarını kimse ile paylaşmayı düşünmemektedir. Katılımcı10 oyun oynama tercihlerini şu şekilde aktarmıştır:

Kendi tek başıma oynamayı tercih ediyorum. Hiç mod kullanmadım. Oyunu oynarken Bir şey yapmaya çalışıyorum, o şeyi tamamlamak istiyorum. Oyunu oynarken oyunu bitirene kadar devam ediyorum. Genellikle ara vermeden tasarımı yapıyorum.

...

Emek verdiğim şeylerin süslenmemesi gibi, ya da çok emek verip çok güzel bir şeyin ortaya çıkması gibi şeyler mutlu ediyor mesela ev yapmaya çalıştım. Evin içini falan çok fazla dekore ediyorum. Çok süslüyorum evin içini. Mutlu oluyorum sonra duruyorlar, kimseyle paylaşmıyorum.

Böyle ev yapıyorum, sürekli ev yapıyorum.

Minecraft Hakkında Bilgi Alma Kaynakları

Oyunla ilgili öğrenmelerini İnternetteki videolardan sağlayan Katılımcı10, oyunda kendini çok fazla geliştirmek gibi bir motivasyon hissetmemekte, bazı video kanallarında gördüğü tasarımları yapmaya çalışarak oyun oynamaya devam etmektedir. Oyunları videolarla öğrenme deneyimini şu şekilde ifade etmektedir:

Bir aralar oyunla ilgili araştırma yapıyordum şu an yapamıyorum. Mesela internetten diğer oynayanların videolarını izliyordum. Onlar ne yapıyorsa bende ona göre bir şeyler yapıyordum.

Oyunla ilgili araştırmalarımı Video izleyerek yapıyorum.

Video kanalı seçiminde çok fazla kistası olmadığını belirten Katılımcı10, oyun videolarına bir yorum getirmemiş, video seçimlerini şu şekilde açıklamıştır:

Videodaki kişileri Kısmen önemsiyorum. Yani, videoya bir emek vermişler sonuçta çekmişler. Yok, her videoyu izlemem. En çok izlediğin paylaşım kanallarını Hiç hatırlamıyorum. Videolarda olumsuz içerik yok.

Sosyal Etkileşim Deneyimleri

Katılımcı10, Minecraft oyunu ile okulda, bir okul arkadaşı sayesinde tanışmıştır. Ailesi oyun oynamasına tepki göstermemiş, ama kendisiyle de oynayan bir aile bireyi olmamıştır. Katılımcımız tek başına oynamayı tercih etmektedir. Bu oynama tercihi ile Katılımcı10 için Minecraft, bir ağ oyunu ya da çok oyunculu bir oyun olarak algılanmamaktadır.

Birleştirilmiş Dokusal Analizler

Bu bölümde, katılımcı öğrencilerin deneyimlerindeki ortak noktaların katılımcı ifadeleri ile sunulması amacıyla birleştirilmiş dokusal analizler, araştırma soruları ile ilişkilendirilerek verilmiştir. Ayrıca katılımcıların genelinin görüşünü yansıtmayan bireysel ifadeler de bu bölümde yer almıştır. Bu ifadeler deneyimlerin özünü belirlemede değil, sadece araştırmacılar için dikkat çekici yönleri belirlemek amacıyla kullanılmıştır.

Birinci araştırma sorusuna ilişkin sonuçlar nicel bulgular kısmında sunulmuştur.

2. Katılımcıların Minecraft oynarken yaşadıkları deneyimler nelerdir?

a) Katılımcıların Minecraft ile tanışmaları nasıl gerçekleşmektedir?

Katılımcılar oyunu genel olarak arkadaşlarından öğrenmektedirler. Bu arkadaşların tamamı akran okul arkadaşlarıdır. Bunun yanında katılımcıların bir kısmı oyundan büyük kardeş gibi bir aile bireyi ya da kuzen gibi akrabaları sayesinde haberdar olmuştur. İnternette gezinirken öğrenmek de bir başka oyuna başlama sebebidir.

6 yaşında internette gezinirken kendim tanıştım. [K2]

Bu oyunda oyun kanallarında gezerken tanıştım. [K3]

Aslında şöyle başladım, benim ablamın bir arkadaşı tabletinde bunu oynuyordu. Melisa da eve gelişi dedi, böyle böyle bir oyun var falan dedi işte. [K3]

Kuzenimiz oynuyordu. Bizden bir büyük olan kuzenimizdi. Oyunun adını soruduk. Oda söyledi Minecraft diye. [K5]

Sonra kuzenin oynarken gösterdi. Grafikleri ilgimizi çekti. [K6]

Ortaokulda arkadaşlarım oynuyordu, ilgili çekti. [K1]

Dördüncü sınıfta bir arkadaşımız daha Minecraft oynuyordu. Biz de onda görünce ücretsiz olanını annemin tabletine indirdik ve oynadık. [K6]

Arkadaşların oynuyorlardı, ben bir süre oynadıktan sonra bıraktım oyunu, bir arkadaşım yeni sürümü çok güzel falan deyince, tekrar oynamaya başladım. [K7]

Daha da önce yedinci sınıfta sınıf arkadaşlarımdan duymuştum. [K8]

Oyunu ben uzun süredir zaten izliyordum. Arkadaşım bana ilk versiyonu atmasıyla başladım. [K9]

Bir arkadaşım oynuyordu gördüm. Okuldan bir arkadaşım. Kız arkadaşım. [K10]

b) Katılımcıların Minecraft oynama tercihleri nasıldır?

Katılımcılar genel olarak başkaları ile oynamayı tercih etmektedir. Sadece Katılımcı10 tek başına oynamayı istemektedir. Başkaları ile oynamayı tercih eden öğrenciler aynı zamanda tek başına da oynamakta ve bundan da keyif almaktadır. Ama tek başına oynayan Katılımcı10, başkaları ile oynamayı tercih etmemektedir.

Başkaları ile oynamak hakkında katılımcılar tarafından dile getirilen bazı ifadeler şu şekilde olmuştur:

Zaman ilerledikçe arkadaşlarla çevre oluşturunca, birlikte oynamaya geçti. Son zamanlarda daha çok online oynuyorum. [K1]

Başkalarıyla genelde daha çok strateji oyunu severim. [K1]

Mesela biri kale yapıyordum 4 kişiyi Server'a çağırıyorduk. [K1]

Server'da rol play yapıyorduk. [K1]

Yapıcı Server'larda birlikte oynamak güzel olabilir. [K2]

Fazla kişi olursa biraz karışıklık olabilir. Kapışmalar olabilir. Bunlardan keyif alabilirim. [K2]

Sonra Server'larla arkadaşlarımla oynamaya başladım. Sunucularda multiplayer Minecraft bambaşka. Multiplayer, Minecraft'ın bambaşka bir versiyonu. [K2]

Ben %90 Server'larda oynamayı tercih ediyorum. [K2]

Bazı işler zor, arkadaşınız olunca birlikte iş bölümü yapıyorsunuz, paylaşım yaparken konuşuyorsunuz. [K2]

Birisiyle birlikte oynarken işbirliğini tercih ediyorum. [K2]

Tandığın kişi ile iş paylaşırsanız eğlencesi daha da çok katlanarak artıyor. [K2]

Ardına bir gün gene Minecraft oynayalım dediler. [K3]

Ama sıkıldığımda kendi Server'ıma kendim giriyorum. Bazırları her zaman girebilecekmiş gibi kendim oynuyorum. Kendim oynuyorum ama diğerleri de girebiliyor. [K3]

Genelde beraber takım çalışmasıyla. [K3]

Benim için ağda ya da tek başına oynamak ikisi de aynı şey, tek de oynasam ağda da oynasam genelde hep aynı şeyler yaparım. [K4]

Arkadaşlı ortama geçtiğimiz zaman, hem arkadaş hem kendini düşünmen gerek oyun esnasında. [K7]

İş paylaşımı güzel işliyor. [K7]

Örnek vermek gerekirse tek başınıza oynarken madene de sizin inmeniz gerekiyor, odunları da sizin toplamanız gerekiyor. [K7]

Arkadaşlarla oynayınca 1 yıl daha oynadım. [K8]

Başkaları ile oynarken Map'lerde oynuyorum. [K9]

Creativ'de genelde arkadaşlara dünya hazırlıyorum. [K9]

Takım oyunu genelde oynamıyorum. Sadece iki üç kere oynamıştım. [K9]

Katılımcılar genel olarak oyun konusunda oldukça kararlı bir şekilde kendilerini geliştirmektedir. Bu özellikleri sözel ifadelerinde saklı olarak sıklıkla yer almaktadır. Genelde aile içinde yaşları büyük bireylerle oynamadıkları sürece oyunda kendilerine güvenleri tamdır ve oyun senaryolarını kendileri kurmaktadır. Oyunu harita/dünya hazırlayarak kurma ve kurdukları dünyada iş bölümü ve görev belirleme konusundaki deneyimlerini ortaya koymakta; böylece liderlik özellikleri sergilemektedirler.

Oyun kurma ve yönetme deneyimlerine dair katılımcılar tarafından dile getirilen bazı ifadeler şöyledir:

Rolleri biz veriyorduk. [K1]

Bir de bende şöyle bir şey var kapıştığım anda gerçekten heyecanlanıyorum. Kapışma hoşuma gidiyor. [K2]

Ben onlara anlatıyorum işte şunu yapacağız, beraber yapıyoruz. [K3]

Katılımcılar oyunda mekanizma kurmak, çiftlik işleri yapmak, maden kazmak, yapı yapmak, kendi dünyasında gezmek ve rekabet etmek gibi oynama tercihleri üzerinde durmuştur. Bu paylaşımlarını içeren ifadelere örnekler şu şekildedir:

En çok sistem yapmayı seviyorum. Redstone sistemleri daha iyi. [K2]

Teknoloji kurmak[K3]

En çok mekanizma yapmaktan hoşlanıyorum. [K4]

Redstone sistemleri kurmayı çok seven be bunları binalarda yerleşim yerlerinde kullanmayı seven biriydim. ... Genellikle piston sistemleri, ya da tuzak gibi şeyler, ben en çok gizli kapılar. En basit haliyle pistonlar sayesinde otomatik açılan kapılar. [K7]

Madencilik güzeldi, yapı yapmak güzel, ayrıca Crafting yapma yapı olayını sevmiştim. [K1]

Benim en sevdiğim adını unuttum. Şey teknik şeyler vardı. Fabrika falan yapabiliyorsun. Oyunda maden kazıyoruz ya bazı madenleri kazdıktan sonra işlememiz gerekiyor. [K4]

Maden kazma, bina yapma ve başkalarıyla oynamak daha eğlenceli geliyor. [K5]

Çünkü harita çok uzun, haritada köyler, piramitler, yer altı yerleşimleri, madenler, gizli madenler bir sürü şey var, bunları keşfetmek insanın daha çok hoşuna gidiyordu. [K7]

Zaten oyunu sevme sebebim de yapı yapmak. [K10]

Build yapımları seviyorum.

Yapı yapma sistem kurma işleri inanılmaz hoşuma gitti. [K2]

Ama Yapı yapma sistem kurma işleri inanılmaz hoşuma gitti. [K4]

Hocam ben genelde maden kazma, bina yapma ve başkalarıyla oynamak daha eğlenceli geliyor. [K5]

Ağaç çiftliği kuruyorum otomatik. Ağaç çiftliği kendi ağaçlarını dikeyor, kendim büyütüyor, kendim kesiyorum. [K3]

Minecraft 'la ilk indirdiğimde kendi kendime yapılar yapıyordum. Buildler yapıyordum ilk zamanlar, bu yapıla üzerinden rol playler yapıyordum. [K1]

İnternette oynarken İstedığımız şeye göre değişir. İşbirliği de yapabiliriz savaşa da biliriz. ... Tercihlerim hepsini yapıyordum işte. Yeri geldiğinde savaşıyordum yeri geldiğinde işbirliği yapıyordum. [K4]

En keyif aldığım anlardan biri, o sunuculardan bir tanesinde bir oyun modu vardı, Murder Master diye, katili arıyorsun, dedektif var, katil var normal insanlar var. [K5]

Başkalarına karşı mücadeleyi daha çok seviyorum. [K6]

Ben de o yüzden mücadeleyi daha çok seviyorum. Oyun dışında başka bir yerde yaşadığımı hatırlamıyorum Güzel bir duygu Tekrar yaşamak isteyebilirim Okulda yaşamak olabilir aslında, bilmiyorum. [K6]

Minecraft'ı en çok komut yazmayı seviyorum, Server'lara bağlanıp mücadele etmeyi bir de hayatta kalmalı dünyam var onu oynuyorum onu seviyorum. [K6]

İnsanın tabi hoşuna gidiyor sıralama olunca, kendini birincilik bölümünde görmek. [K7]

Lava atlama yarış yaptık. Öyle saçma sapa şeyler ama güzel oluyor. [K9]

- c) Katılımcıların Minecraft oynamak dışında oyunla ilgili ne tür yaşantıları bulunmaktadır?

Minecraft oyunu, katılımcıların günlük hayatlarında kendilerine tasarım fikirleri sunmaktadır. Bunun tersi olarak etraflarında gördükleri yapıları da Minecraft oyununda tasarlamayı istemektedirler. Gerçek hayat ve oyun arasında kurdukları bağa dair deneyimlere ilişkin olarak katılımcılar tarafından dile getirilen bazı ifadeler şu şekilde olmuştur:

Belki biraz aklım inşaat mühendisliğine kaymış olabilir ama düşününce o daha detay bir şey. [K1]

Minecraft oynamadığım bazen Minecraft'la ilgili düşünceler geçiyordu. Eğer bir sunucuda bir şey yapamazsam ve yarım kaldıysa onu nasıl yapabilirim diye düşünüyordum, eve gidince uyguluyordum. [K2]

Ben oyunda kendimi mimar gibi hissediyordum. Eğer bir sunucuda bir şey yapamazsam ve yarım kaldıysa onu nasıl yapabilirim diye düşünüyordum, eve gidince uyguluyordum. Onlardan bazısı oluyor bazısı olmuyordu. [K2]

Minecraft oynamamın sebebi aslında gerçek hayatta yapamadığım şeyleri orada yapabilmem. [K3]

Günlük hayatında buna benzeyene şeyler örnek veremem ama yapıyordum. Günlük hayatta yaptıklarımın bir sınırı vardı, Bir şey yapınca bitiyordu o. Bu bitmiyor. [K4]

Bir de daha çok gerçek dünyada yapamayacağım şeyleri orada yapabildiğim için rahat oluyor. [K5]

Kafamda neler yapacağımı tasarlıyordum yapıyordum. [K8]

Sabah uyandığımda keşke o iki dağın arasındaki köprüyü öyle değil de çalıları kullanarak yapsaydım diyorum. [K8]

Bizim evi yapmışım abime gösterirken mutlu olmuştum. [K8]

- d) Katılımcılar oyun hakkında kimlerle konuşmakta, oyunu öğrenme ve öğretme süreçleri nasıl işlemektedir?

Katılımcılar Minecraft oyunu ile ilgili aile, akraba ve arkadaşları ile konuşmaktadır. Bu durum oyunu öğrenme ve öğretme sürecindeki etkileşimlerini de göstermektedir. Bu etkileşim genellikle oyuna başlama aşamasında gerçekleşmektedir. İlerleyen zamanlarda oyunu daha ileri düzeylerde öğrenme konusunda çevrelerindeki kişilerle etkileşimin etkisine

rastlanmamıştır. Bu aşamada daha çok videolar, bloglar ya da forumlar gibi dış kaynaklara yönelmektedirler.

Arkadaş bilgisayarda nasıl oynayacağını gösterdi. [K1]

Ben kardeşimi de Minecraft'a alıştırdım. [K1]

Annemden yardım aldım. [K2]

Aslında şöyle başladım, benim ablamın bir arkadaşı tabeltinde bunu oynuyordu. Ablam da eve geliş şey dedi, böyle böyle bir oyun var falan dedi işte. [K3]

Büyük ablamızdan indirmesini istedik. [K3]

Aslında benim tek oynadığım oyunlardan babamın adını bildiği tek oyun. Babam kare görse Minecraft diyor. [K3]

Öğretmek daha komik olurdu ama annem. [K6]

İlkokul ikideyken baya bir yayılmıştı. Sınıftakiler bahsediyodu. bizim de ilgimizi çekti. Biz de annemlerden istedik. 4. sınıf gibi onlarda bize aldı. [K6]

Bir arkadaşım oynuyordu gördüm. [K10]

- e) Katılımcıların Minecraft oynadıkları için takip ettikleri web siteleri, sosyal ağlar ve video kanalları var mıdır? Varsa bu kaynaklara nasıl erişmektedirler?

Katılımcıların tamamı videolarla öğrenmeyi tercih etmektedir. Bunun yanında yazılı materyalleri de takip etmektedirler. Video kanallarını tercih ederken kendilerine göre bazı ölçütler geliştirmişlerdir. Örneğin Türkçe video kanalları ile ilgili olarak, kullanılan dilde yoğun argo kullanımı gibi bazı olumsuz deneyimleri bulunduğundan, bazı öğrenciler İngilizce kanalları tercih edebilmektedirler.

Oyun videoları izlemelerine dair deneyimlerine ait katılımcılar tarafından dile getirilen bazı ifadeler şu şekildedir:

Video izlerdim. Birkaç kişi vardı videolarını severim dediğim. Genelde rastgele, tam da rastgele değil de, videolarını sevdiğim. [K1]

Çok sevdiğim ve takip ettiğim kanal var o sürekli kodlarla ilgileniyor. [K2]

Yeni bilgeleri Kendim buluyorum, internetten mesela, mesela kardan adam var. [K2]

İnternetten bulduğum bütün videoları izledim, bulduğum bütün sitelere girdim, nasıl yapılır, nasıl edilir diye, sonunda modları kurmayı başardım. [K3]

Wiki'lerden de modların bilmediğim şeylerini araştırabiliyorum. [K3]

Oyunu Youtube kanallarından öğreniyorum. Birkaç tane vardı adını hatırlamıyorum. Takip ettiğin site yok. [K4]

Minecraft'la ilgili yeni bilgiler sitesinde oluyor, olmazsa bazen dergisi çıkmış, oradan birkaç şey görmüştüm. [K5]

Dergileri aldık. İnternet kaynaklarını nasıl kullandığını merak ediyorum. Minecraft sitesi dışında internet kaynağı kullanıyorum, yeterince işe koyuyorlar. [K5]

Bir iki tane kanal var bildiğim onları izliyorum Minecraft dışında başka bir oyunda bu kadar çok araştırma yapmadım. [K5]

Yabancı kanallarda onların videolarını izliyorum güzel video bulursam. [K5]

Ama ben çoğunlukla Minecraft videolarını görüyorum. Çünkü youtube da araştırdığım konulardan biri Minecraft oluyor, diğer oyunları ben oynamıyorum. [K6]

Minecraft'ın kendi sitesinden bir de forumundan öğreniyorum. [K6]

Hatta şu an kaçırdığım üç tane falan kitabı var onları almak için şu an para biriktiriyorum. [K6]

Minecarft'la ilgili takip ettiğim site yok. [K7]

Ama videolara da bazen bazı konuları atladıkları için arkasından da okumayı tercih ediyorum. [K7]

Oyun hakkında yeni bilgileri Youtube üzerinden video izlemeyi seven biri olduğum için, yeni sürümü görünce de hemen güncelleşiyordum. [K7]

Oyunu istediğim gibi oynamak için araştırma yaptım. [K8]

Oyun hakkına kendini geliştirirken bu bilgileri internetten. Direkt neyin ne olduğunu yazıp. Red stone hakkında bilgi alacaktım, bir blokta gördüm. Blokta her şeyi anlatmıyordu. [K8]

İnternetten araştırma yaptığında okuyarak mı videoları mı tercih ikisini de içeriğine bağlı.

İnternette araştırırken YouTube videolarından öğrendim. En çok youtube da karşıma çıktı. Google da daha fazla arıyordum. Öncelik youtube değil, youtube da gezinirken karşıma çıktı. [K8]

Oyunla ilgili bilgileri Arkadaşlarımdan, internette, kendim keşfediyorum. Kendi keşfettiklerini sormazlarsa paylaşıyorum. Takip ettiğim siteler vardı ama kapandı. Ne denk gelirse o. [K9]

Oyunla ilgili araştırmalarımı Video izleyerek yapıyorum. [K10]

Video kanalları izleme deneyimlerine göre belirledikleri ölçütler ise şu şekilde olmuştur:

İyi kanallar. İyi kanal kanallar gibi değil. İzlenmeye çalışmıyor. Mesela ilgi çekmek için başka şeyler paylaşıyorlar. Takip ettiklerim daha ciddi kanallar. [K2]

İnternette çok kibar bir adam gördüm Minecraft videoları çeken. [K3]

Arkadaşlarımdan yok fakat demin dediğim gibi youtube da çok düzgün oyuncular var. [K3]

Zaten diğer kanallar eğlence için oynuyor. Ciddi oynadıkları için onların öğretmenim videolarda olumsuz içerik hoşuma gitmiyor, videolarda olumsuz içerik insanları eğlendirmek için olduğunu düşünüyorum, ama benim asıl amacım youtube girmenin eğlenmek olmadığını düşünüyorum. Yine ben bu insanları izlerken de eğleniyorum fakat bu insanlar kaba davranmadan, argo kelimeler kullanmadan beni eğlendiriyor. Bence bu daha hoş.

Öğretmenim videolarda olumsuz içerik hoşuma gitmiyor, [K3]

Bir insan video çektiyse ve silmediyse izlenmesi de varsa bu doğru bir şey. [K4]

Ben Türkleri izlemiyorum o yüzden, onun yerine yabancıları tercih ediyorum. Yabancıardan da zaten hepsi öyle video yayınlamıyor. [K6]

Videolara da aslında yeteri kadar bilgi vermedikleri de oluyor. [K6]

İnternetteki videoların hepsini izlemiyorum. [K6]

Bir iki tane YouTuber vardı İngiliz onları güvenilir buluyorum. [K6]

Video olarak olumsuz içerik öyle videolar olduğu zaman zaten izlemiyorum. [K6]

Bir tane YouTuber vardı, adı neydi onun, Populer Moss muydu neydi, garip bir şey söyledi, o zamandan beri onu da izlemiyorum. Türkleri de o yüzden izlemiyorum. Bazı Türkler var nasıl desem bela okuyorlar en kötüsünden yine onları da izlemiyorum. Onlar bile kötü geliyor. [K6]

Videolardaki olumsuz içeriklerden Tabi belli bir yaş grubunun altı bunlardan etkilenebiliyor, artık bunların yanlış olduğunu anlayabilecek yaş grubu bunlardan etkilenmiyor ve izlerken boş ver deyip umursamıyor. [K7]

Video kanallarındaki kişileri ne kadar düzenli yaptığına göre seçiyorum. Mesela sıralamış tutorial'leri, telaffuzu dilini seçiyorum, bildiklerini başka kanallarla karşılaştırıp ona göre takip edecek miyim ona göre seçiyorum. Kişilerin konuşma, hitapları önemli. [K8]

Sadece anlatanlar değil anlattıklarının yanında ekstra bilgi verenler daha iyi benim açımdan. [K8]

İnternette video Geçen sene baya baya izliyordum. Ama şimdi iyice saçmalamışlar. [K9]

Videodaki kişileri Seçim ve konuşma kalitesine göre. Şunu yapacam bunu yapacam demesinler, kem küim etmeden konuşsunlar. [K9]

Videoya bir emek vermişler sonuçta çekmişler. Yok, her videoyu izlemem. En çok izlediğin paylaşım kanallarını hiç hatırlamıyorum. Videolarda olumsuz içerik yok. [K10]

- f) Katılımcıların oyun videosu çekme sebepleri nelerdir? Kendi hazırladıkları oyun videolarının içeriği nasıldır?

Katılımcılar genel olarak kendileri video çekmeyi tercih etmemektedirler. Sadece bir katılımcı (Katılımcı2) kendi oyun videosunu çekmiş, video çekme becerilerini geliştirmek için araştırma da yapmıştır.

Katılımcı2'nin oyun videosu çekme deneyimine yönelik ifadeler aşağıdaki gibidir:

Video çektim. Neden çektiğimi söylemesem? 7-8 tane çektim. Sadece Minecraft'ta. [K2]

Zaman video çekmeyi bilmiyordum. Minecraft videosu çekmek için öğrendim. [K2]

Video çekmeyi gereksiz buldum yeterince var, daha fazla doldurmak istemedim youtube. Çünkü Türkiye'de Minecraft videosu çeken binlerce milyonlarca insan var ve bunları neredeyse hepsi küçük çocuklardan oluşuyor. Böyle itici bir durum var. [K2]

3. Katılımcıların Minecraft oyununa karşı olan yoğun ilgilerinin sebepleri nelerdir?

- a) Katılımcıların Minecraft oyununu sevmeye sebepleri nelerdir?

Oyunla ilgili olarak eğlenmek, hoşlanmak ve mutlu olmak ifadelerini kullanan katılımcılar, bu duygu durumlarını gösteren ifadelerin içini deneyimlerine dayanarak doldururken; üretmek, başarmak, amacına ulaşmak konularıyla ilişkilendirmişlerdir. Burada katılımcıların bilişim alanındaki öğrenmelere karşı motivasyonları, kendi amaçlarını ortaya koymaları ve ulaşmaları, başarılı olmaları ve bu başarıyı gerçek kişilere karşı gösterme istekleri göze çarpmaktadır. Katılımcıların konuyla ilgili ifadeleri şu şekildedir:

Yaptığım şeyi bitirdiğim an en mutlu olduğum an. [K4]

Bu kadar insanın başaramadığı şeyi başardığım için seviniyordum. [K5]

Gerçek hayata benzemeyen kısımlarını da seviyorum, işe yarayabiliyor. [K5]

Başkalarına karşı mücadeleyi daha çok seviyorum. [K6]

Kendi elimizden geleni yapıyoruz, kazanıyoruz, kazanınca ödül alıyoruz gibi düşününce mücadele daha çok dikkatimi çekiyor. [K6]

Kendi modunuzda yazabiliyorsunuz oyunda. Server açıp server'da o modu açabiliyorsunuz öyle öyle ilerletmişler. Ben de o yüzden daha çok seviyorum. [K6]

Diğer hayatta kalmalarda falan yine amacım ulaşmak mutlu ediyor. [K6]

Minecraft'ı görünce mutlu oluyorum. [K6]

İnsanın tabi hoşuna gidiyor sıralama olunca, kendini birincilik bölümünde görmek. [K7]

Redstone sistemleri kurmayı çok seven be bunları binalarda yerleşim yerlerinde kullanmayı seven biriydim. [K7]

Belirli komutlar da vardı örnek vermek gerekirse oyundaki şeyleri ekleyen. Bunlar da tabi insanın ilgisini daha çok çekiyordu. [K7]

Bu oyunu oynarken seni en çok ne emek verdiğim şeylerin süslenmemesi gibi, ya da çok emek verip çok güzel bir şeyin ortaya çıkması gibi şeyler mutlu ediyor. [K10]

b) Katılımcılara göre Minecraft oyununu diğer oyunlardan üstün yapan özellikler nelerdir?

Minecraft oyunun katılımcılara göre farklı bir özelliği de oyunun amacının, kimlerle oynanacağını, mücadele ya da iş birliği tercihlerinin tümüyle kendi isteklerine göre belirlenebilmesidir. Bu durumu, “özgür”, “açık uçlu olması”, “her şeyi yapabilmek”, “bitmemesi” ifadeleri ile dile getirmektedirler. Her şeyi yapabilmenin anlamı bazen yapı, alet, dünya gibi istenilen her şeyin tasarlanabilmesi olarak, bazen de oyunun birçok oynama tercihinin bir arada bulundurulması biçiminde karşılık bulmaktadır. Katılımcıların bu konudaki ifadeleri şu şekildedir:

Minecraft oyunu bitmez. [K2]

Her şeyi yapabilirsin. [K2]

Eğer Minecraft'ın sonsuzluğundan bahsedersen gezegende başlayan başka bir oyun da etrafta gezip malzeme topluyoruz, araştırma yapıyoruz. Kendi üssümüzü kuruyoruz. Sonsuz bir oyun. Sonsuzluk derse başkaları var, savaşmak derse başka oyunlar da var. Eğer sistem derse onlara da bakarız. Her özelliği için başka bir oyun var ama bütün oyun türlerini barındırıyor. Bu onun üstünlüğü olabilir. [K2]

Bu oyunu diğer oyunlardan farklı yapan özellikleri Bence her şeyi yapabiliyor olman. [K3]

Çünkü her oyunun belli bir sınırı var. Ama Minecraft'a mod ekleyerek bir şeyler katarak oyuna devam edebiliyorsun. [K4]

Gerçek hayatta yapamayacağım şeyleri bu oyun içinde yapıyorum mesela. Kendime özgürlük sunuyor. [K4]

Oyunun inanılmaz farklı modları var. Bu yüzden Minecraft'la her şeyi yapabiliriz. [K4]

Oyun bitmiyor. Oyunun fiili bir bitirişi var. Hayatta kalma modunda oyunun son canavarı ejderhaya yumurtasını alınca oyun biter ama benim için oyun bitmez. [K4]

Gücünüzün yettiği yere kadar yapabiliyorsunuz. [K6]

Her şeyi yapabiliyoruz. [K6]

Açık ortam oyunu olduğu için de Minecraft'ı daha çok ilgimi o tarafa yöneltti. Dedin ya, o ne demek? Açık ortamı, Bunu aslında kendim tabir olarak söyledim. Hem kendim olarak bir ortam yarata, tasarlayabiliyorum, hem de benim kriterlerim arasında savaş dövüş gibi şeyler var, bunları da kapsıyor. [K7]

Minecraft'ı diğer oyunlardan farklı yapan özelliği açıklığı, yaratıcı olmaya açıklığı. [K8]

Diğer yanlardan üstün yapan özelliği istediğinizi yapabilmeyiz, bu aslında bir yandan da düşüren bir özellik. [K8]

Kendilerince güzel amaç bulunursa devam ediyordur. [K8]

Minecraft'a istediğini yapabilirsin. Burada farklı oluyor. [K8]

Daha değişik şeyler yapabiliyorum. [K9]

Minecraft'ta tasarımcı gibi değil de ne istersen kafana göre istediğin gibi yapabiliyorsun

Çok fazla seçenek var. [K9]

Biz kendimiz bir şeyler oluşturuyoruz. Diğer oyunlarda hazır bir şey üzerinden oynuyoruz. [K10]

Minecraft oyununun bir diğer özelliği ise katılımcılar için basit olmasına rağmen ilerleyen yaşlarda da oynanabilmesidir. Minecraft oyununu kolay/basit bulma deneyimlerine dair ifadeler şu şekilde olmuştur:

Minecraft'ın iyi yanı daha basit ve anlaşılır olması bence. [K1]

İnternet üzerinde oynanan oyunlardan sonra ilk oynadığım oyun Minecraft oldu. [K3]

Gerçek hayata kıyaslayınca Minecraft inanılmaz basit. Küçüklerin hayatı anlaması gibi bir şey. [K4]

Minecraft kullandığımda her şey daha kolay oldu. [K5]

Zaten ilk öğrendiğim oyun Minecraft'ı. [K6]

Belli bir yaştan sonra hala oynanıyordur. [K8]

Minecraft'ı diğer oyunlardan üstün yapan özellik İlk bilgisayara indirip de oynadığım oyunlardan biri olması. [K8]

Minecraft'ı onu küçükken oynadım. [K8]

O zaman Minecraft'ı tasarım uygulaması ve oyun olarak görüyorsun. Evet Evet baya baya kolay. Tinkercad'e göre baya kolay. [K9]

c) Katılımcılara göre oyuna hangi özellikler eklenebilir?

Katılımcıların bu konudaki genel görüşü, oyuna farklı oyuncu karakterlerinin eklenmesi yönünde olmuştur. Özellikle oyunda, oyuncunun “tarafında” yer alacak, ona yardım edecek “iyi” karakterlerin sayılarının artırılması çok kritik bir talep olarak öne çıkmaktadır.

4. Katılımcıların Minecraft hakkındaki görüşleri nelerdir?

a) Katılımcılara göre oyunun olumlu yanları nelerdir?

Oyunun olumlu yanları aynı zamanda oyunun sevilmesini de sağlayan özellikler olarak karşımıza çıkmaktadır. Basit olması, “sınırsız” özgürlük sunması ve oyundan öğrenme ile ilişkili deneyimler genel olarak oyunun olumlu yanları olarak belirtilmiştir. Ayrıca yaratıcılığı ve düşünme becerilerini geliştirmesi, farklı oynama tercihlerine izin vermesi de oyunun öne çıkan olumlu özellikleridir.

b) Katılımcılara göre oyunun olumsuz yanları nelerdir?

Katılımcılar oyun hakkında çok fazla olumsuz özellik belirtmemektedir. Genel olarak Minecraft oyununun herhangi bir olumsuzluğuna odaklanmamışlardır. Diğer oyunlardan farklı olarak mod yüklemeye izin vermesi sayesinde sınırsıza yakın bir özgürlük sunması

çok olumlu bulunsa da, bu eklentilerin sayısının fazla olması bazen oyunun açılışının yavaşlaması ile sonuçlanmakta, bu da genel bir olumsuzluk olarak sunulmaktadır.

Katılımcıların Minecraft deneyimleri hakkında olumsuz ifadeleri şu şekildedir:

Minecraft Zaman kaybettirebilir, işiniz yoksa uzun süre severek oynayabilirsiniz İşiniz varsa çok sararsa bırakmakta zorlanabilir. [K2]

İnsan söyle düşünüyor. Modların oyuna katılması Minecraft'ın açılma süresini etkiliyor. ... Ben bazen Minecraft açmaya gidip TV televizyon izliyorum. [K3]

Benim gibi olanların yapabileceği şeyleri eklemedikleri için oyunu bırakma kararı aldım. [K4]

Arkadaşlarla oynarken çoğunun ağzı bozuluyor. [K9]

c) Katılımcıların ailelerinin oyuna karşı tutumları nasıldır?

Tüm katılımcıların Minecraft ile ilgili olarak aile bireyleri ile olumlu ya da olumsuz deneyimleri olmuştur. Bu konuda öne çıkan ifadelerden birisi de ailelerinin, kendilerinin oynadıkları oyunlar içerisinde en iyi bildikleri oyunun Minecraft olmasıdır. Bunun yanı sıra katılımcılar aile üyeleri ile birlikte oynamayı isteseler de aileler genellikle bu konuda çok istekli olmamaktadır. Bunun sebepleri olarak ise ailelerin oyun oynama konusundaki beceri eksiklikleri, genel olarak bilgisayar oyunlarına karşı kuşak farkından kaynaklanan olumsuz tutumları, dijital oyunlara karşı önyargıları veya oyunu beğenmemeleri ifade edilmiştir.

Katılımcıların aileleri ile Minecraft deneyimlerine dair ifadeleri şu şekildedir:

Ben kardeşimi de Minecraft'a alıştırdım. [K1]

Annemden yardım aldım. [K2]

Büyük ablamızdan indirmesini istedik. [K3]

Aslında benim tek oynadığım oyunlardan babamın adını bildiği tek oyun. Babam kare görse Minecraft diyor. Genelde kızmıyor. Dersleri çok küçük aksatıyor ama sorun olmuyor. [K3]

Aileme anlattım ve hoşlarına gitti desteklediler. Evde biriyle oynamak pek mümkün değil. [K4]

Kuzenimiz oynuyordu. [K5]

Annem genelde bilgisayarda oyun oynamamıza şey yapmıyor. O bir zaman sonra kızmaya başlıyor. Tepki gösteriyor; bazen de babam. [K5]

Babama gösterdim, nasıl yaptın diye sorunca komut bloklarını gösterdim. [K6]

Anneme yaratıcılık bile desem, kendi hayal gücünüze göre yapıyorsunuz bile desem beğenmez. Bir kez bile oynamaz. Bir kez oynadı sanırım denedi. Birkaç dakika sonra kalktı. Bizim ailemizde genelde gençler oynuyor. [K6]

Öğretmek daha komik olurdu ama annem. [K6]

Büyüklele de genellikle çok fazla oyun oynamayan olduğum için çok fazla tepkileri olmuyordu ama oyun oynamak yerine kitap okumak ya da ders çalışmak gibi şeyler yapmamı söylüyorlardı. [K6]

Sadece aileme bir kere göstermeye çalıştım onların hoşuna gitmedi. [K7]

Bizimkilerden habersiz uzun süre oynadım. [K8]

Abim benle oynamak hiç istemedi. [K8]

Babam onaylamıyor annem belki. Sadece serbest vaktimde oynuyorum. Babam saçma bir oyun olduğunu ve çok vakit geçirdiğimi düşünüyor. [K9]

Çok fazla oynadığım için yasakladılar. Tablette değil bilgisayarda oynuyorum artık. İzin vermiyorlar. [K9]

Ailem tepki göstermedi, benimle de oynayan büyüğüm olmadı. [K10]

5. Minecraft ne tür öğrenmeleri desteklemektedir?

a) Katılımcılar Minecraft ile gerçek hayatı nasıl ilişkilendirmektedir?

Minecraft oyununu gerçek hayatla ilişkilendiren katılımcılar, tasarım yaparken gerçek hayatta gördükleri yapıları görünce bunları Minecraft'ta da yapma heyecanı yaşamaktadır.

Gerçek hayatla oyunun benzerliklerinde öne çıkan deneyimler şu şekilde ifade edilebilir: Katılımcıların daha küçük ölçeklerde ve kapsamlarda da olsa gerçek hayatta da temel malzemelerden karmaşık ürünler ortaya koymaları, rekabetin kısmen de olsa gerçek hayatta da olması ya da günümüz şartlarında şehir yaşamında olmasa da taşra ve köylerde bazı temel gereksinimlerin kendi olanakları ile tabiatı ıslah ederek karşılanması gibi durumlar ya da çevrelerinde gördükleri binalar, iç mekânlar, teknolojiler ve mekanizmalarla oyundaki bazı unsurların benzerlik göstermesi, bu türden ilişkilendirmeleri yapmalarına yol açmaktadır.

Bu konuda katılımcılardan birisinin dikkate değer yorumu şu şekilde olmuştur:

Zaman döngüsü gerçek hayattaki gibi bir kovalamacayı sağlıyor. [K8]

b) Katılımcılar Minecraft sayesinde gerçek hayata dair ne tür bilgiler öğrenmektedir?

Tasarım ve inşa konuları katılımcıların oyundaki öncelikli konulardır. Bunların yanı sıra malzeme bilgisi (madenler), üretim süreçleri, doğada yaşama mücadelesi, otonom sistemler ve elektrikli mekanizmaların kurgulanması ve tasarımı da (kızıltaş kullanarak) bu bağlamda değerlendirilebilir. Konuyla ilgili ifade edilen bazı görüşler şu şekilde olmuştur:

Yapı yapma sistem kurma işleri inanılmaz hoşuma gitti. Günlük hayatında buna benzeyene şeyler örnek veremem ama yapıyordum. [K2]

Ben oyunda kendimi mimar gibi hissediyorum. [K3]

c) Katılımcılara göre Minecraft oynamak onların hangi becerilerinde gelişme sağlamıştır?

Katılımcıların Minecraft oyunu deneyimleri ile kendilerinde geliştiğine inandıkları yaratıcılık becerileri konusunda kurdukları ilişkiye dair ifadeler aşağıdaki gibidir:

Mesela yaratıcılık ve tasarımı geliştiriyordu. [K1]

Hem yaratıcılığı artırıyor hem de şunu şöyle yaparım diye geliştirmeni sağlıyor. [K2]

Gelişen özelliklerim azim kararlılık, savaş, eğlenceli şeyler, işbirliği yaratıcılık diyebilirim. [K4]

Yaratıcı nasıl desem. [K4]

Gerçek dünyada bina yapamayacağım için orada yapmak rahatlatıyor beni. Eğlenceli olduğu için oynanır. Ve yaratıcı olduğu için creative modda yaratıcı olabilir. [K5]

Minecraft'ı diğer oyunlardan farklı yapan özellik şimdi bir kere Minecraft yaratıcılık oyunu. [K6]

Minecraft'ı ayıran özelliklerden biri bu yaratıcılığa ağırlık vermişler daha da geliştiriyorlar. [K6]

Anneme yaratıcılık bile desem, kendi hayal gücünüze göre yapıyorsunuz bile desem beğenmez. [K6]

Oyun zaten pek kapsamlı bir oyun değil, yaratıcılık üzerine kurulmuş bir oyun. [K7]

Gerek yaratıcılığı olsun, gerekse çeşitliliği olsun ve sürekli demek de yanlış olur ama güncelliğini de tuttuğu için bundan dolayı kendini belli eden bir oyundu. [K7]

Redstone sistemleri kurmayı çok seven be bunları binalarda yerleşim yerlerinde kullanmayı seven biriydim. Bundan kaynaklı olarak da oyunun yaratıcılığı biraz daha artıyordu. [K7]

Fakat çoğu inşada uzak olsun, ayrı şeyler olsun, yaratıcı yeni bir fikir olsun diye düşünebiliyor, Minecraft ikisini de ortaya toplayabilen bir oyun olduğu için daha çok tercih edilen bir oyun oldu. [K7]

Minecraft'ı diğer oyunlardan farklı yapan özelliği açıklığı, yaratıcı olmaya açıklığı.

Minecraft'ın kübik yapısını değiştirirse başka bir oyun oluşturup ona Minecraft'daki özellikleri verirse, yaratıcılığa açıklığı, görsel yapısı ve hikâyesi olmayacak yine. [K8]

Yaratıcılığı ön plana çıkıyor. [K8]

Yani mimari ve tasarımsal olarak yaratıcılıklarını geliştirebilir çocuklar. [K8]

Katılımcılar Minecraft oyununu anlatırken “düşünme biçimleri” konusunda çok fazla geri bildirim vermişlerdir. Bazen bu konuyu anlatmakta zorlanıp benzetmeler yoluyla ifade etmeye çalışmışlardır. Sonuç olarak oyunun, katılımcıları zihinsel performans sergilemeleri konusunda zorladığı görülmektedir.

Minecraft oyunu deneyimlerini aktarırken kullandıkları “düşünme biçimleri”ne dair ifadeler şu biçimdedir:

Hızlı düşünmek. [K1]

Minecraft'daki düşünme şeklimi mesela robot yaparken de yaşıyorum. Aynı şekilde nasıl yaparsam daha iyi olur diye düşünüyorum. Benzer şekilde düşünüyorum. [K2]

Nasıl desem. Örnek veremiyorum hiçbir şeye. Farklı düşünmeye çalış. Farklı düşünmemi sağladı mesela günlük hayatta. Yani her ihtimali düşünüyorum ama ara sıra çok gereksiz olabiliyor. Farklı düşünmek, buradan buraya giden en kısa yol, neden buradan bu yol var diye düşünüyorum, genelde boşa çıkıyor. [K4]

Düşünceyi açıyor. [K8]

Her tarafı düşünmen gerekiyor. [K9]

Günlük yaşamda da bazı şeyleri daha farklı düşünmeye başladım. [K9]

Katılımcıların Minecraft oyunu ile ilgili en sık kullandıkları kelimelerden birisi de “tasarım” kelimesidir. “Yapı” kelimesini de genellikle tasarladıkları binaları ifade etmek için kullanmaktadırlar. Üç boyutlu tasarım, bina ve yapı tasarımı, mekanizma kurulumu gibi

birçok tasarım deneyiminden bahsetmişlerdir. Bu özellik, katılımcılar için oyunun en temel özelliğidir.

Katılımcıların Minecraft oynama deneyimlerine dair “tasarım” odaklı ifadeleri şu şekildedir:

Ama oynarken genelde benim aklıma bir şeyler tasarlamak geliyor. [K1]

Mesela yaratıcılık ve tasarımı geliştiriyordu. [K1]

Minecraft 'ın bana hitap ettiği şey bina yapmak, tasarım yapmak. [K1]

Bana Minecraft 'ın online olmasından ziyade tasarım build-yapı özelliği hoş geliyor. [K1]

Görsel hafızam o sebeple gelişti sanırım. Görsel olarak tasarlamaya başladım. [K2]

İşte ben bir sistem kurdum mesela. [K3]

Mesela Büyük bir yapı yapabilmek 1 haftadan uzun sürer. Uyumak yemek yemek ve farklı ihtiyaçları çıkartırsak yapı yapmak 1 haftadan daha uzun sürer. Büyük bir yapıyı yapmak ve sadece bir oyunda bir yapıyı yapmak için 1 haftadan uzun süre harcamak kolay bir şey değil. [K4]

Ama Yapı yapma sistem kurma işleri inanılmaz hoşuma gitti. [K4]

Yapı tasarımı dersi içinde Minecraft indirmiştik. O öyle devam etti. [K5]

Piramit yaparken bazı bina inşa etmeyi öğrendim. [K8]

Tasarımım gelişti. Önceden bir ev çizip geçiyordum. Şimdi biraz daha detaylı çizebiliyorum. [K9]

O zaman Minecraft 'ı tasarım uygulaması ve oyun olarak görüyorsun. [K9]

Katılımcıların üzerinde durdukları bir diğer beceri de el ve göz koordinasyonudur. Bu konuyla ilgili deneyimlerine ilişkin öne çıkan bir ifade şu şekildedir:

Bir de göz ve el koordinasyonum gelişti. Çünkü bazen Minecraft'ta aşırı hızlı oynamanız gerekiyor. Ne kadar hızlıysanız o kadar avantajlı oluyorsunuz. [K2]

d) Katılımcılar Minecraft oyununu hangi alanlarla/disiplinlerle ilişkili görmektedir?

Katılımcıların Minecraft oynama deneyimlerine dair “İngilizce” dersi ile ilişkilendirmelerine yönelik ifadeler aşağıdaki biçimlerde olmuştur;

Bu oyun en fazla İngilizceme yardım etti bir de farklı düşünme yöntemleri. [K2]

İngilizce kelimeler evet, ben oyunu İngilizce oynuyorum, sebebi de çünkü Mod'ların yüklediği item'ler de İngilizce, item dedi. [K3]

Türkçe oynarsam, mesela birinde demir külçe yazıyor diğerinde coper inglan yazıyor, ikisi de farklı dil olunca güzel olmuyor bence, hem İngilizcemi de ilerletmiş oluyorum. [K3]

Minecraft Çok basit yollarla farklı dil öğreniyorsun. [K4]

Bu oyun en fazla İngilizceme yardım etti bir de farklı düşünme yöntemleri. [K4]

İngilizce dersinde biraz işime yaradı, derste oynamadım da, dersteki kelimelerin bazılarını oyunda öğrendim, elmas ve zümrütü öğrendim. [K5]

İngilizcem gelişti. [K6]

İngilizce oynamaya alıştım. Oyun oynamamın İngilizceye etkisi oldu. Ama İngilizcem de iyiydi. Ama İngilizceme baya etkisi oldu. Baya bilmediğim kelimeleri etkiledi. Çünkü oyunda anlatılan çözemediğim anlamı çözebilmem için kelime verisine bakmam lazımdı. Onu çözmek hoşuma gideceği için bakıyordum. Metinler uzun olunca sıkılıyordum, tek kelimesini anlasam çözeceğim cümlelere bakıyordum. Orada zorluk sıkılma olayı var. [K6]

İngilizce geliştirilebilir, sadece kelime haznesini öğretir. [K8]

“Kimya” dersi ile ilişkilendirmelerine yönelik ifadeler ise aşağıdaki gibidir:

Bir de o kimya versiyonu sayesinde kimya dersinde işime yaradı. [K5]

Hangisinin karbon olduğunu biraz daha iyi öğrenebildim. [K5]

Elementleri öğretiyor. [K6]

“Bilişim Teknolojileri” dersi ile ilişkilendirmelerine yönelik ifadeler:

Minecraft'daki düşünme şeklimi mesela robot yaparken de yaşıyorum. Aynı şekilde nasıl yaparsam daha iyi olur diye düşünüyorum. Benzer şekilde düşünüyorum. [K2]

Video çekmeyi bilmiyordum. Minecraft videosu çekmek için öğrendim. Minecraft videosu çekmek için öğrendim. Ama şu an başka işime yaramıyor. [K2]

Bilgisayarla ilgili Rami öğrenim. Ram nasıl kullanılır nasıl verilir bunu öğrendim. Bilgisayarın temel şeylerini öğrendim. Nasıl arttırabilirim onu öğrendim. Ekran kartları öğrendim. Performans arttırmak için bir şeyler öğrendim. [K2]

Teknoloji Modalarıyla kendimi biraz daha mesela, Arduino öğrenmeye, Makeblock öğrenmeye ya da Lego öğrenmeyen biri için, Minecraft'a teknoloji modlarını öğretip ardından da bunları göstermek bence daha mantıklı olabilir. [K3]

Mesela ilk başta mod yüklemek için uğraştım dedin ya, bu süreç aslında... İnternette nasıl bir şey araştırıp kendim, bunu nasıl yapabileceğimi, zor da olsa internette bulum işte çözümlerine bakıp, kendim nasıl yapabileceğimi bir nevi öğrenmiş oldum. [K3]

Algoritma benim dediğim de o, dediğiniz gibi programlıyorum mesela, tek bir kablo ile giriş yapıyor, kabloya bağlı olan bitim itemler'i görüyor, işte onu oradan oraya alıyorum, onu oradan oraya alıyorum, işte orada o kadar varsa oraya verme. [K3]

Komut kullanmak; Genelde Java ile çalıştığı için ve Java bilmediğim için zor oluyor. Öğrenmek isterdim. Minecraft için değil kodlama dili olduğu için öğrenmek isterdim. Minecraft'dan önce de Java'yı biliyordum. Bizim Python öğrendiğimiz/yaptığımız bir site vardı, orada görmüştüm. Java neymiş falan diye babama sordum. Java bir kodlama dili demişti. Zaten Python olduğu yerde olduğundan anlamıştım zaten. Bazı uygulamaların yapılmasını sağlıyor demişti. Minecraft'ı da araştırınca onda da Java kodlama dilinin kullanıldığını fark ettim. Java, Ruby, c#. [K5]

Komutların da nasıl kullanıldığını pek bilmediğim için, komutları da öğrenmeye başladım. [K6]

Bu tarz bir kodlama daha önce yapmadım. İlk bu kodlamalara Minecraft'la mı başladım evet. [K6]

Server öğrenmek bir level. [K9]

CMD'ye Minecraft'ı bazen onlarla yönetebiliyorsun. [K9]

“Matematik” dersi ile ilişkilendirmelerine yönelik ifadeler:

Mesela bir alan yapacağım zaman Pisagor kullanıyorum. Matematik ile eşleştiririz. Kaplanacak alanın ne kadar büyük olduğu ne kadar blok gerektiği matematikle sayesinde[K2]

Bir komutu yazıyorum, mesela iki koordinat istiyor, koordinatları yazıyorum XYZ olarak daha sonra o aralıktaki tüm alanı toprak bloğu ile kaplamasını istiyorum. [K6]

Katılımcıların Yapısal Betimlemeleri

Bu bölümde, katılımcıların ifadelerinden elde edilen çıkarımlar, anlamlı birimlere ayrılarak her bir katılımcı için ayrı ayrı sunulmuştur.

Katılımcı1'in Yapısal Betimlemeleri

Katılımcı1'in Minecraft oyunu deneyiminde öne çıkan unsurlar, katılımcının tasarım konusuna olan ilgisi, yaratıcılık özelliğine odaklanması ve Minecraft oyunu bağlamındaki sosyal etkileşimdir.

Oyunu Sevme Nedenleri

Katılımcı1 oyunun özellikle tasarım kısmına çok odaklı oynamaktadır. Tasarım kısmında “estetik” ve “yaratıcılık” konuları ön plana çıkmaktadır. Tasarım üzerine oldukça yoğunlaşarak çalışmaktadır. Bu durumu kitap okurken ya da ders çalışırken yaşadığı yoğun konsantrasyona benzetmektedir. Katılımcı oyunu genel olarak, “kafa dinlemek” veya “eğlenmek” amaçlı oynamaktadır.

Katılımcı1, Minecraft oyununu yıllar sonra bile tekrar oynayacak motivasyona sahiptir. Bunun sebepleri olarak ise “oyunun hiç bitmemesi”, oyunun açılışında güncelleme haberlerinin yer alması, “yapmak istediği yeni tasarımların aklına gelmesi” olarak görmektedir.

Oyun Oynama Tercihleri

Katılımcı1, eğlenmek için oynasa da süreçte “rekabet” ve “çabalamak” gibi duygu ve düşünceler de oyun tercihlerinde yer almaktadır. Oynama tercihlerinde tasarım ile kastedilen genellikle bina tasarımı olmaktadır.

Oyun Hakkındaki Görüşleri

Tasarım konusunda katılımcıya göre bir oyunun “kolay olması” ve “estetik haz uyandırması” durumları öne çıkan beklentileridir ve ona göre Minecraft bu özellikleri karşılayan bir oyundur.

Katılımcı1, oyunun tasarım yönünü “*inşaat mühendisliği*” ile ilişkilendirmektedir. Minecraft oyunu tasarım yapmanın yanında “*üretmek*” ve “*sergilemek*” konularında da katılımcının isteklerini karşılamaktadır.

Oyunu Öğrenme ve Takip

Katılımcı1, oyunla ilgili gelişmeleri İnternette kendi kendine öğrenmektedir. Video izleyerek öğrenme öncelikli tercihi olsa da düzenli olarak oyunun kendi güncelleme haberlerine bakmaktadır. Bu da oyunu öğrenirken doğru kaynak tercihinde bulunduğunu göstermektedir. Öğrenirken boşa vakit kaybetmemekte, oyunu öğrenme işini ciddiye almaktadır.

Sosyal Etkileşim

Katılımcı1, Minecraft oyununda kendi başına tasarladığı binaları ve ortamı, arkadaşları ile “*rol yapma*” amaçlı oynarken “*harita*” olarak kullanmaktadır. Tasarımı yapıp arkadaşları ile “*paylaşması*”, arkadaşlarına kendi verdiği roller üzerinden oyun kurmayı sevmesi, katılımcının oyunu yönetme eğiliminde olduğunu göstermektedir. Rol yapma oyunları genellikle hazır dünya tasarımlarında geçmekte, oyuncuların bu dünyaların tasarımına müdahalesi olamamaktadır. Minecraft kişilere “*kendi dünyalarını tasarlama*” ve bu dünyaları “*sergileme*” fırsatı vermektedir.

Katılımcının başkalarından “*öğrenmesi*” ve kardeşine “*öğretmesi*” oyunun yayılımını açıklamaktadır. Bununla birlikte Katılımcı1, kendi başına oynamaktan keyif almakla birlikte başkaları ile de oynamaktadır. Katılımcının oyunu yönetme isteği de çevrimiçi oyun esnasında ortaya çıkmaktadır. Katılımcı1, başkaları ile tasarım yapmaktan hoşlanmamıştır.

Katılımcı1, oyunu ailesi ile de paylaşmıştır. Kardeşi de Katılımcı1 sayesinde oyunla tanışmıştır; fakat kardeşinin oyun oynama tercihi Katılımcı1 oynama tercihleri gibi değildir. Katılımcı1, anne ve babasına oyundan bahsetmiş, onlarla da deneyimlemek istemiş fakat beklediği tepkiyi alamamıştır. Bu durum katılımcının “*aile bireyleri ile oyunu oynama*”ya yönelik motivasyonu olduğunu göstermektedir.

Katılımcı2'nin Yapısal Betimlemeleri

Katılımcı2'nin Minecraft oyununu oynama deneyimini oluşturan sürecin öne çıkan yönleri şu şekildedir:

Oyunu Sevme Nedenleri

Görüşme sırasında “*eğlenmek*” için oynadığını ifade eden Katılımcı2'nin oyun deneyimlerine bakıldığında, mekanizmalar düzenlemek, başkaları ile iş birliği içinde çalışmak, mücadele etmek, yarım kalan işini tamamlamak, gördüğü bir tasarımı oyunda gerçekleştirmek gibi durumlara odaklandığı görülmektedir. Katılımcı2, Minecraft oyununun ona sunduğu özgürlüğü “*oyunda her şey yapmak mümkün*” olarak belirtmektedir. Bu “*her şey*” ifadesi, bina tasarımlarını, yaratıklardan kaçmak için kurduğu mekanizmaları, kızıltaş blokları ile yaptığı tasarımları, yaratıklarla karşı verdiği mücadeleyi, sunucularda rakipleri ile olan rekabet ve mücadeleleri içermektedir. Bu ifade altında Katılımcı2'nin aynı zamanda, oyuna yön verdiğini ve oyunu kendi isteklerine göre yönlendirebildiği yatmaktadır. Oyunun bitmemesi, sonsuza kadar sürmesi ve istediğinde eski oyunlara geri dönebilmesi de de oyun deneyimini keyifli kılan önemli özelliklerdir.

Katılımcı2'nin oyun deneyiminde öne çıkan diğer bir durum da “*kendi düşüncem*” diyerek yaptığı özel tasarımlardır. Katılımcı2 oyun deneyimlerini aktarırken “*benim fikrimdi*”, “*kendi düşüncemdi*”, “*kendi kendime düşünerek buldum*”, “*nasıl yapabilirim diye düşünüyorum ve uyguluyorum*” ifadeleri ile örtük olarak “*kendini takdir etme*” duygusu da yaşamaktadır.

Katılımcı2 günlük hayatta gördüğü yapı tasarımlarından etkilenmektedir. Bu yapılar oyunda yapabileceklerine dair ona fikir vermektedir. Katılımcı2 gerçek hayattaki deneyimlerini oyun deneyimi ile bu şekilde birleştirmektedir. Ayrıca Katılımcı2'nin oyun oynarken farklı düşünme biçimi deneyimleri de vardır. Eksik bıraktığı işi tamamlamak, oyunda karşılaştığı sorunları çözmek ve karşısına çıkan bir durumu oyuna uyarlamak için sürekli düşünmektedir. Oyun onun için, onu düşündüren ve bulduğu çözümleri uygulama fırsatı sunan ve sınırsız malzeme temin eden bir uygulamadır.

Oyun Oynama Tercihleri

Uzun süre tek başına oynayan Katılımcı2, bir süre sonra bu biçimde oynamanın sıkıcı olduğunu belirtmiştir. Tek başına oynadığında oyunun yapıcı ve yaratıcı özelliklerini ön planda tutacak şekilde tercihlerde bulunmaktadır. Binalar yapmak, mekanizmalar yapmak, gerçek hayattaki mekanizmaları oyuna taşımak bu oyun biçiminde sıklıkla kullandığı tercihleridir. Minecraft oynarken bireysel ve başkalarıyla oynama tercihlerinin her ikisinden de keyif almakta, ancak savaşmaktan keyif almamaktadır. Katılımcı2 başkaları ile oynarken iş birliği ve mücadeleyi sevmektedir. Bunun yanında Katılımcı2, sunucularda tanımadığı kişilerle de oynamakta; ancak tanıdığı kişilerle iş birliği içinde oynamaktan daha fazla keyif almaktadır.

Oyun Hakkındaki Görüşleri

Katılımcı2, oyunun yaratıcılığı geliştirdiğini düşünmektedir. Oyunun, “azimli olma” özelliğini ortaya çıkardığını düşünmektedir. Bugüne kadar fazla yaşamadığı bu duygunun benzerini İngilizce dersinde de yaşamıştır.

Oyunu Öğrenme ve Takip

Katılımcı2'nin oyunla ilgili ilk deneyimleri oyun videolarını izlemek olmuştur. Oyuna doğrudan oynayarak başlamamış; başkasından da duymamıştır. Oyunda gördükleri ilgisini çekmiş ve başkalarının oyunda yaptıklarını da izlemek istemiştir. Oyunla tanıştığı dönem okuma yazma bilmediği zamanlara denk geldiği için oyunu annesinden yardım alarak kurmuştur. Oyunun kontrollerine uyum sağlayana kadar tekrar tekrar oynamayı denemiş, oyunda defalarca kaybetse de oyun oynama isteğini kaybetmemiştir.

Katılımcı2, oyunu oynamayı öğrenmek için çaba sarf etmekte ve öğrendiği bilgileri de unutmamaktadır. Dolayısıyla burada kalıcı öğrenme deneyiminden bahsetmek mümkündür. Diğer yandan Katılımcı2, fark etmeden kendi öğrenme sürecini yöneterek anlamlı öğrenmenin adımlarını da gerçekleştirmiştir.

Oyun İçinde Öğrenme

Katılımcı2 oyunu oynarken en çok “*farklı düşünme tekniğine*” odaklanmıştır. Bu düşünme biçimini “*robot kodlarken*” kullanılan düşünme biçimine benzetmektedir. Bu anlatımına göre oyuncunun düşünme şeklini “bilgi işlemsel düşünme becerisi” ile ilişkilendirmek mümkündür.

Ayrıca Katılımcı2, oyun deneyimi sayesinde bilgisayarlar hakkında birçok donanım bilgisi edinmiş, oyun videosu çekmek için gerekli yazılımları da öğrenmiştir. Bununla birlikte katılımcı artık, istediği bir konuda araştırma yaparak ilgili dijital içeriklere ulaşma becerisine de sahiptir. Bu beceriler, İSTE standartlarına göre Bilgisayar Bilimi müfredatında yer almaktadır.

Bilişim Teknolojileri alanı dışında oyunla ilişkilendirdiği diğer alanlar ise İngilizce ve matematiktir. Matematik dersinde “karekök” ve “Pisagor Teoremi” konuları ile oyun arasında kendince bazı bağlantılar kurmuştur.

Sosyal Etkileşim

Katılımcı2’nin oyunu öğrenirken annesinden yardım alması, ailesiyle yaşadığı ilk etkileşimdir. Bir süre yalnız oynayan Katılımcı2, sunucuları keşfedince arkadaşlarıyla ve tanımadığı kişilerle de oynamaya başlamıştır. “*Kapışma*” gibi mücadelelerden ve diğer oyuncularla birlikte büyük bir projeyi tamamlamaktan çok keyif almaktadır. Birlikte oynama önerisi olarak grupların mücadelesinin güzel olabileceğini, bunun için dört kişilik grupların ideal olduğunu belirtmiştir. Tanındığı kişilerle oynamaktan daha fazla keyif almaktadır.

Katılımcı3’ün Yapısal Betimlemeleri

Oyunu Sevme Nedenleri

Katılımcı3 Minecraft oyununun sunduğu özgürlük olarak, her şeyi yapabilme özelliğini belirtmektedir. Oyun oynarken fazlaca araştırma yapmıştır. Bazı sorunları çözmek için yaptığı araştırmaların sonunda oldukça mutlu olmuştur. Bazen yakınlarının sorularına cevap verebilmek için çabalamıştır. Bu deneyimlerini anlatırken yaparken yaşadığı heyecanı ve mutluluğu hala sergilemektedir. Bunun yanı sıra Katılımcı3 teknolojiye oldukça meraklıdır.

Oyunda ona sunulan teknoloji imkânları onun gerçek hayatta yapmak isteyip de yapamadığı deneyimleri yaşamasını sağlamaktadır. Örneğin sınırsız materyale sahip olma olanağı, onun bir şeyler üretme motivasyonunu arttırmaktadır. Oyuna oldukça hâkim olduğu gözlenen Katılımcı3, arkadaşları arasında bu niteliği ile ön plana çıkmakta, bu sayede birlikte oynanan oyunlarda genellikle oyun kurucu rolünü üstlenmektedir. Oyunu anlatırken bile heyecan duymakta, yaşadığı bazı deneyimleri paylaşırken heyecanlanıp birlikte oynama ya da bunu gösterme isteği duyduğunu belirtmektedir.

Sonuç olarak Katılımcı3, oyunla ilgili araştırma yapmayı sevmekte, öğrendiklerini de başkalarına aktarmaktan hoşlanmakta ve oyunda yaptıklarını göstermek istemektedir.

Oyun Oynama Tercihleri

Katılımcı3 ilk oynama tercihlerini belirlerken teknik olanaklar belirleyici olmuştur. İlk zamanlar kısıtlı sürümde oynadığı için oyun her açıldığında oyuna baştan başlamak zorunda kalmıştır. Şimdi bu durumun çok bunaltıcı olduğunu düşünse de ilk oynadığı zamanlar oynama motivasyonunu olumsuz etkilememiştir. Oyunu bilgisayarda oynamayı tercih eden Katılımcı3, yaratıcı modda denemeler yapmayı, genelde hayatta kalma modunda oynamayı ve teknoloji modlarını kullanmayı sevmektedir. Kendine ait oyun sunucusu da olan Katılımcı3, tek başına bile oynarken sunucusunda oynamakta, bu şekilde de her an oyununa birilerini dâhil edebilmektedir. Katılımcı3'ün oyun deneyimi incelendiğinde Minecraft oyununu ciddi oynamayı önemsemektedir. Oyun da olsa kendi kurallarının dışına çıkılması, oyunu bozan davranışların yapılması Katılımcı3'ün istemediği durumlardır. Bu tip durumlarda Katılımcı3, sunucu sahibi olduğu için müdahale edip oyunu bozan oyuncuları oyundan atmaktadır.

Oyun Hakkındaki Görüşleri

Katılımcı3'ün Minecraft oyunu deneyimine göre, oyun çok fazla bağımlılık yarattığından fiziksel aktivitelerinin azalmasına sebep olmaktadır. Bunun yanında Katılımcı3, Minecraft oyunun bazı alanlarda öğrenmeleri desteklediğini düşünmektedir.

Oyunu Türkçe oynarken çevirideki farklılıklar ve tutarsızlıklar Katılımcı3'ün oyunu İngilizce oynama isteğini artırmaktadır.

Sosyal Etkileşim

Katılımcı3 oyun deneyimini kendi başına, ailesiyle ve arkadaşları ile paylaşmakta, onlarla oynamaktadır. Katılımcı3'ün oyun deneyimi sadece birlikte oynamak ile sınırlı kalmayıp oyun hakkında öğrendiklerini de çevresindekilerle paylaşmaktan hoşlanmaktadır. Çevresindekilerin oyunda merak ettiği konulardan etkilenip araştırma yapmakta, oyunda yaptıklarını anlatıp arkadaşlarına göstermekten keyif almaktadır. Kendisi gibi bir oyuncu ile oynamak da istekleri arasındadır; ancak kendisi gibi bir oyuncu çevresinde pek olmadığını düşünmektedir.

Oyun İçinde Öğrenme

Minecraft oyunu Katılımcı3'ü özellikle bilgisayar bilimi müfredatındaki öğrenmeler konusunda desteklemektedir. İlk fark ettiği ilerlemelerden biri İnternette araştırma yapma becerisinin Minecraft oyunu ile geliştiğidir. Katılımcı3 öğrenmek için video kanallarını takip etmekte, video ile öğrenme deneyiminde ise anlatım yapan kişinin argo ifadeler kullanmamasını önemli bir kıstas olarak görmektedir.

Katılımcı4'ün Yapısal Betimlemeleri

Katılımcı4'ün Minecraft oyununu oynama deneyimini oluşturan sürecin öne çıkan durumları şu şekildedir:

Oyunu Sevme Nedenleri

Katılımcı4, oyunu can sıkıntısından oynadığını söylese de Minecraft oyununda her şeyi yapabilmesi, oyunun bitmemesi, oyunun mekanizma yapmasına izin vermesi, çeşitli yapılar yapabilmesi, azimli ve kararlı bir şekilde hedefini gerçekleştirmesi gibi nedenler oyunu oynamasının ana sebepleri gibi görünmektedir. Katılımcı4 deneyimlerini aktarırken heyecan duymaktadır. Oyunda yaptığı birçok şeyi başkalarının yaptıklarına bakarak geliştirilmiş olduğundan taklit ürünler olarak görse de ürünler bittiğinde en mutlu anlarını yaşamakta, fakat taklit olduklarını düşündüğü için paylaşmaya değer görmemektedir.

Oyun Oynama Tercihleri

Oyunu bilgisayarda oynamayı tercih eden Katılımcı4, kendini kısıtlamadan uzun süre hayatta kalma ve yaratıcıda modda oynamıştır. Başkaları ile oynamak ve tek başına oynamak oyun tercihleri arasında yer almaktadır. Başkaları ile oynarken mücadele ve işbirliği seçeneklerinden ikisini de tercih etmektedir.

Oyun Hakkındaki Görüşleri

Katılımcı4, oyunun her şey yapılabilir kılmasından ve bitmeyen bir oyun olmasından çok etkilenmiştir. Fakat zamanla oyunda uzaklaşmıştır. İfadelerine göre bunun ana sebebi, oyunun süreçte sürekli farklı firmalar tarafından pazarlanması ve bu firmaların zamanla oyuncuların sunucu seçimlerindeki serbestliklerini, başlangıçta olduğunun aksine, önemli ölçüde kısıtlamasıdır. En çok mekanik ve teknik çalışmalar yapmayı ve inşa yapmayı sevmiş olan Katılımcı4, oyunun onun eğilimleri doğrultusunda gelişmemiş olmasını oyunu oynamayı bırakmasına sebeplerinden biri olarak görmektedir.

Oyunu Öğrenme ve Takip

Katılımcı4 internette oyunla ilgili videoları izlediğini belirtmiş, bu deneyimini anlatırken etkilendiği video kanallarından bahsetmiştir. Videolarda, ciddi olan ve ileri düzeyde anlatım yapan kişilere saygı duyduğunu belirtmektedir. Katılımcı4, deneyimine göre başkalarının yaptığını bire bir yapmaktan keyif almaktadır. Öyle ki oyun deneyiminin bir kısmını tamamen bunun üzerine kurgulamıştır.

Oyun İçinde Öğrenme

Katılımcı4 Minecraft oyununun farklı düşünmesine neden olduğunu belirtmiştir. Bu düşünme tanımını tam yapamamıştır; ancak mekanizma kurma ve kod yazma etkinlikleri gerçekleştirdiği için bu durum bilgi işlemsel düşünme becerisini işaret etmektedir. Minecraft sayesinde oyunda kod yazma becerilerini geliştirmesi, bu deneyimin “Bilişim Teknolojileri” dersi ile ilgisini göstermektedir.

Katılımcı4 ayrıca, Minecraft oyunu ile daha kolay İngilizce öğrenildiğini ifade etmiştir. “Yaratıcılık” da Katılımcı4’ e göre Minecraft tarafından geliştirilen bir özelliktir.

Sosyal Etkileşimler

Katılımcı4 Minecraft deneyimini anlatırken başkaları ile oynadığını, sunucularda oynamayı tercih ettiğini, fakat zamanla sunucu tercihlerinin sınırlanmasından memnun olmadığını belirtmiştir. Mücadele ve iş birliği durumlarını seven Katılımcı4, oyunu ailesi ile de paylaşmıştır. Ailesine anlattığı zaman oyun konusunda destek görmüş; ona göre ailesi Minecraft oyununun diğer oyunlardan farklı olduğunu düşünmüştür.

Katılımcı5'in Yapısal Betimlemeleri

Katılımcı5'in Minecraft oyununu oynama deneyimini oluşturan sürecin öne çıkan durumları şu şekildedir:

Oyunu Sevme Nedenleri

Katılımcı5 oyunda tek başına oynamayı, kardeşi ile oynamayı ya da sunucuda oynamayı tercih etmektedir. Kendi başına oynarken daha çok inşa yapmayı tercih etmekte, kendisine bir hedef belirleyip o hedefe ulaşmaya çalışmaktadır. Bu hedefe ulaşırken bir yandan da tasarımlarının başkaları tarafından görülmesi ve beğenilmesi için de çaba göstermektedir. Oyun, Katılımcı5'e göre ona gerçek hayatta asla yaşayamayacağı deneyimleri yaşatmaktadır. Örneğin dedektif gibi düşünmek ya da sınırsız malzeme ile tasarımlar yapmak gibi. Başkaları ile oynarken “kapışma”, “keşfetme” ve “rekabet” ilgisini çekmektedir.

Oyun Oynama Tercihleri

Katılımcı5'in deneyimleri, Minecraft oyununu bilgisayardan oynamayı tercih ettiğini ve tek başına oynamaktan keyif aldığını göstermektedir. Ama uzun süre tek başına oynamak, istediği bir durum değildir. Oyunu uzun süre oynamasını sağlayan özellik oyunun başkaları ile de oynamaya imkân vermesidir. Oyunu tek başına oynarken ve başkaları ile oynarken tercihleri farklıdır. Kendi başına oynadığı zamanlarda tasarım yapmaya odaklanan Katılımcı5, başkaları ile oynarken yarışmaktan ve rekabet etmekten hoşlanmaktadır. Grupla oynama deneyimi Katılımcı5'e göstermiştir ki, onun yaptıklarına zarar verilmesinden hoşlanmamakta, kazanma veya birinci olma duygusu onu heyecanlandırmaktadır.

Oyun Hakkındaki Görüşleri

Oyun, Katılımcı5'e gerçek dünyada yapamayacağı şeyleri yapmaya imkân vermektedir. Oyun deneyimleri genelde gerçekçi bir sanal dünya üzerine kurulmuştur. Binaları gerçek hayatta inşa eder gibi etmekte, masalsı ya da gerçeküstü unsurları kullanmamakta ve başkalarının da düşüncelerine odaklanarak tasarımını şekillendirmektedir.

Oyuna Başlama

Katılımcı5, oyunla kendisinden büyük bir kuzeninden görerek ilgilenmiştir. Oyuna başlarken ki motivasyonu, öncelikle oyunu öğrendiği kuzeniyle, daha sonra da oyunu öğreteceği kardeşi ile oynamak ve tasarımlar yapmaktır.

Oyunu Öğrenme ve Takip

Katılımcı5'e göre oyunu öğrenmek için video izlemek yeteri kadar öğrenme sağlayamadığı için okuyarak öğrenmeyi daha fazla tercih etmektedir. Bunun yanında izlediği videolarda odaklandığı konu oyunu öğrenmektir; videoları eğlence amaçlı izlememektedir. Türkçe videoların istediği gibi konuyu anlatmadığını fark edince yabancı videoları izlemeye başlamış, yabancı videoları anlamak için de İngilizce dili becerilerini yeterli görmemiş ve okuyarak öğrenmeyi tercih etmiştir.

Oyun İçinde Öğrenme

Katılımcı5, Minecraft oyununu Teknoloji Tasarım dersi ile ilişkilendiren bir deneyim yaşamıştır. Minecraft oyununu derste kullanma deneyimi Katılımcı5'e, ders kapsamında verilen bir ödev için daha detaylı düşünme, hayal gücünü daha fazla kullanma ve kendisini malzeme kaygısı çekmeden rahatça tasarlama imkânı sunmuştur. Bu sayede yapmak istediği ürünü geliştirebilmiş ve detaylandırabilmiştir.

Katılımcı5, programlama dili öğrenmeye Minecraft oyunu ile heveslenmiştir. Minecraft'ın Java dilinde yazıldığını öğrendikten sonra bu dili araştırmış ve kendisine bununla ilgili bir öğrenme hedefi koymuştur.

Katılımcı5, Minecraft oyunu deneyimlerinde İngilizce ve Kimya dersi ile de ilişkilendirdiği çalışmalar yapmıştır. Ona göre İngilizce kelime bilgisini Minecraft oyunu önemli ölçüde

desteklemiştir. Oyundaki Kimya ile ilgili deneyiminde ise derste anlatılan konularla ilişkili olduğunu fark etmiş ve bu durumdan oldukça hoşlanmıştır.

Sosyal Etkileşimler

Katılımcı5'in sosyal etkileşim görüşleri incelendiğinde, oyunun aile ve akrabalar ile oynanabilecek türde bir oyun olduğunu düşündüğü göze çarpmaktadır. Bununla birlikte oyunun anne ve babanın tarafından da oynanması Katılımcı5 tarafından çok istenmesine rağmen bu mümkün olmamış, ama birlikte oynanmasalar da oyunda yaptıklarını onarla paylaştıkları zaman verdikleri olumlu tepkiler Katılımcı5 tarafından çok önemsenmiştir. Bunun yanında Katılımcı5, çevrimiçi oynamayı da sevmektedir. Rekabetçi oynamaktan keyif almakta, sıralamalara girmekten mutlu olmaktadır. Ancak bazı deneyimleri Katılımcı5'e işbirliği yapmanın riskli olduğunu göstermiştir. Tamamen diğer oyunculara güvenmek onu bazen zarara uğratmıştır. Bu yüzden rekabet oyunlarında iş birliğini tercih etmemektedir. Fakat bir organizasyon yapılırsa, arkadaşlarıyla birlikte gerçekleştireceği bir yapı tasarımından çok keyif alacağını düşünmektedir. Ayrıca yaptıklarını tasarlarken başkaları ile de paylaşma isteği Katılımcı5'in daha iyi tasarımlar yapmasını sağlamaktadır.

Katılımcı6'nın Yapısal Betimlemeleri

Katılımcı6'nın Minecraft oyununu oynama deneyimini oluşturan sürecin öne çıkan durumları şu şekildedir:

Oyunu Sevme Nedenleri

Oyun, Katılımcı6'ya dijital oyunlarda yapmaktan hoşlandığı birçok aktiviteyi sunmuştur. Araştırma yapmayı ve öğrenmeyi seven Katılımcı6, oyunu öğrenmekten de keyif almaktadır. İnşa yapmak ve mücadele etmek oyun oynama deneyiminin genel yapısını oluştursa da oyun oynama dışına Katılımcı6'nın Minecraft deneyimi araştırma yapmak, programlama dilleri öğrenmek, İngilizce öğrenmek, aile ile paylaşımda bulunmak gibi konuları da kapsamaktadır. Oyun oynama deneyimi sadece oynamaktan ve oyunu kazanmaktan ibaret değildir. Katılımcı6'nın başarı hissini tatmasını sağlayan bir oyun olması da Katılımcı6'nın Minecraft oyununu sevme nedenleri arasındadır.

Oyun Oynama Tercihleri

Katılımcı6'nın oyun deneyimi incelendiğinde tercihleri arasında bilgisayarda oynamak, başkaları ile oynamak, aile bireyleri ve akrabalarla oynamak, İngilizce oynamak, kendi başına oynarken inşa yapmak öne çıkmaktadır. Katılımcı6 başkaları ile oynarken oyunculuk seviyesi kendisine yakın olan oyuncularla oynamayı tercih etmektedir. Bu deneyimi göstermiştir ki kendi seviyesindeki kişilerle oynamak kendisinin daha da geliştirmektedir. Oyunla ilgili deneyimlerinin bir parçası da kitap, tişört, figür ya da lego gibi oyunla ilgili tematik materyaller biriktirmesidir.

Oyun Hakkındaki Görüşleri

Katılımcı6'nın oyun hakkında olumsuz bir görüşü bulunmamaktadır. Oyunu yaratıcılık ile bağlantılı görmektedir. Katılımcı6'ya göre Minecraft oyununun birçok oyunda olmayan farklı seçenekler sunması oyunun güçlü bir özelliğidir. Ayrıca oyun oynarken derslerle ilgili bazı konularda bağ kurabilmiştir. Örneğin oyunun yabancı dil öğrenmesine katkısı olduğunu düşünmektedir.

Oyunu Öğrenme ve Takip

Katılımcı6, ilk olarak ilkokul ikinci sınıfta, sınıf arkadaşlarından oyunu öğrendiğini, ancak oyunu ilkokul dördüncü sınıfta oynayabildiğini belirtmiştir. Katılımcı6'ya göre oyunu öğrenmek, onun için oyun kadar önemlidir. Araştırma yapmak, oyun oynama deneyiminin önemli bir parçasıdır. Minecraft oynama deneyimi iyi bir oyuncu olmasını desteklemenin yanında programlama dillerine olan ilgisini de tetiklemiş ve ona küçük bir programlama deneyimi sunmuştur. Bu deneyimi ona, ilerleyen zamanlarda Minecraft modu yazmak için motivasyon oluşturmuştur. Katılımcı6, iyi video kanalı bulamadığı için fazla video izleyerek öğrenemediğini, videoları tercih ederken argonun geçmediği videoları tercih ettiğini belirtmiştir.

Oyun İçinde Öğrenme

Katılımcı6'nın oyun deneyimi incelendiğinde, Bilişim Teknolojileri dersi ile ilgili öğrenmelerin ön planda olduğu görülmektedir. Katılımcı, oyun sayesinde araştırma yapmak konusunda kendini geliştirdiğini ifade etmektedir. Öyle ki Minecraft'ın en çok araştırma

yaptığı oyun olduğunu belirtmektedir. Katılımcı6 araştırma yaparak daha iyi bir oyuncu olduğunu ve yapmak istediği bütün tasarımları gerçekleştirebildiğini düşünmektedir. Minecraft oyununda yaşadığı deneyimlere benzer deneyimleri ilginç bir şekilde Matematik dersinde de yaşamıştır. Matematik ile ilgili yarışmalarda yaşadığı kazanma duygusu ile Minecraft oyunundaki kazanma duygusunu benzer bulmuş bu duyguyu yaşamak için oyunu öğrenmeye çalışmıştır. Ayrıca oyundaki tasarımları hızlı şekilde yapmak için komut satırını kullanmak, Katılımcı6'nın programlama ve problem çözme becerilerindeki gelişimini desteklemektedir.

Sosyal Etkileşimler

Katılımcı6 kendi başına oynarken de, başkaları ile oynamaktan da keyif almaktadır. Başkaları ile oynama deneyimi incelendiğinde, mücadele isteği ön plana çıkmaktadır. Yarışlarda sıralamaya girmek onun için önemlidir. Aile içinde ve akrabalarla da Minecraft oynamak onu heyecanlandırmaktadır. İkiz kardeşi ile oynamaktan keyif almakta, babası ve annesi ile de oynamayı istemekte, bu olanaklı olmadığında en azından oyunda yaptıklarını göstermekten hoşlanmaktadır. Minecraft, yaşça kendisinden büyük kuzenleriyle de vakit geçirmek için tercih ettikleri bir oyundur.

Katılımcı7'nin Yapısal Betimlemeleri

Katılımcı7'nin Minecraft oyununu oynama deneyimini oluşturan sürecin öne çıkan içeriği şu şekildedir:

Oynama Tercihleri

Katılımcı7 farklı tür oyunlar denemeyi sevmekte, oyunları bilgisayarda oynamayı tercih etmektedir. Minecraft oyununu önce tek başına oynayan Katılımcı7, daha sonra arkadaşları ile oynamaya başlamıştır. Tek başına oynamak gibi başkaları ile oynamaktan da keyif almıştır. Son zamanlarda oyunu oynamayı bırakan Katılımcı7, oyun oynarken mücadele etmekten hoşlanmaktadır. Bunun yanında kendi inşa ettiği mekânlarda arkadaşları ile de oynamak için çalışmalar yapmıştır. Kızıltaş mekanizmalarını sevmekte ve daha fazla kıızıltaş özelliği eklenmesini istemektedir.

Oyunu Sevme Nedenleri

Katılımcı7'nin oyun deneyimlerine bakıldığında öncelikle mücadele, keşfetme, inşa etme ve başkaları ile oynama isteği ön plana çıkmaktadır. Hazırladığı haritalarda arkadaşları ile oynamak için yarışmalar düzenlemiş; bulmaları için gizli yerler hazırlamıştır. Oyun hakkında çok şey bilmesi, oyun oynama isteğini arttırmaktadır.

Oyun Hakkındaki Düşünceleri

Katılımcı7, oyunun açık ve özgürlük sunan bir oyun olduğunu düşünmektedir. Oyunları genel olarak vakit kaybı olarak görse de oyun oynamayı da sevmektedir. Oyunların öğretici olmaktan uzak uygulamalar olduğunu düşünen Katılımcı7, Minecraft oyununun yaratıcılık ile ilgili olduğunu düşünmektedir. Bazı oyunların oyuncuyu çekmek için sürekli bildirimler verebildiğini, Minecraft'ın bu türden bildirimler vermediğini düşünmektedir.

Oyun İçinde Öğrenme

Katılımcı7 oyunları genel olarak öğretici görmemektedir. Minecraft deneyimlerini düşündüğünde az da olsa İngilizce kelime bilgisinden bahsetmiş, onun dışında eğitici bulmamıştır.

Sosyal Etkileşimler

Katılımcı7, bir süre tek başına oynamış, daha sonra arkadaşları ile oynamaya geçmiştir. Kriterleri arasında mücadele olduğu için sunucularda oynamaktan oldukça keyif almıştır.

Arkadaşları ile oynarken iş birliğini sevmekte, bir arada oynarlarken şakalar da yapıldığı için daha çok keyif almaktadır. Oyunda iş paylaşımı yapmak da sevdiği bir özelliktir. Rastgele oynana turlardan hoşlanan Katılımcı7'yi, birinci olmak ya da en azından sıralamaya girmek mutlu etmektedir.

Katılımcı8 'in Yapısal Betimlemeleri

Katılımcı8'in Minecraft oyununu oynama deneyimini oluşturan sürecin öne çıkan içeriği şu şekildedir:

Oyunu Sevme Nedenleri

Katılımcı8'in oyunu oynamasıyla birlikte aklına oyunda yapabileceklerine dair çeşitli fikirlerin gelmesi, onu oyuna bağlayan en önemli unsur olmuştur. Kendi tasarımlarını yapmakta, başkalarının tasarımlarını da incelemekten hoşlanmaktadır. Oyunda keşfedilecek bir şeyler olması, bazen kendisinin gizli bölmeler oluşturması ve rekabet imkânı oyunu sevme sebepleri arasındadır.

Katılımcı8 yaptıklarını gösterme isteğini yoğun yaşamış ama çevresinden bu konuda destek görememiştir. Bu da tasarım yapmasına engel olmasa da kendisini bu konuda sınırlamasına sebep olmuştur. Katılımcı8'in kurduğu oyunlar hep ilerletilebilir, geliştirilebilir olmuş, bir oyunu bitirse de o oyunda yapabileceği yeni tasarım fikirleri aklına gelmeye devam etmiştir. Oyunun kendisi için bitmeme sebeplerinden biri de bu şekilde geliştirilebilir olmasıdır. Katılımcıya göre oyunun özgürlük sunması ve döngüsünün gerçek hayattaki döngüsel süreçlere benzemesi oyunun pozitif yönleridir.

Oyun Oynama Tercihleri

Tasarım yapmak Katılımcı8'in en çok tercih ettiği oynama şeklidir. Bunun yanında rekabetten keyif almaktadır. Bu özelliği oyunun Katılımcı8'in abisi gibi kendisinden büyükler için de kabul görmesini sağlamış, bu da oyuna devam etmesi konusunda kendisine motivasyon sunmuştur. Ancak mücadele gerektiren oynama türlerinde başarılı olamadığını düşünmektedir. Yaratıcı oyunda rekabet ya da zorlayıcı etmenler olmadığı için tasarımlarını hayatta kalma modunda yapmayı tercih etmiştir. Verdiği örneklerde hayatta kalma modunda problem çözme üzerine daha fazla emek sarf ettiği göze çarpmaktadır. Tek kişilik oynama türünü de, grupla oynamayı da tercih eden Katılımcı8, oyunu arkadaşları ve abisi ile onun arkadaşlarıyla oynamak istemiş; bu çok mümkün olmayınca İnternetteki anonim sunuculara yönelmiştir.

Oyun Hakkındaki Görüşleri

Katılımcı8'in oyunda kendi yarattığı ürünleri ortaya koyması ve bunları başkaları ile paylaşmayı istemesi oyunun bir üretim aracına dönüştüğünü göstermektedir. Bunun yanında katılımcı şunu da fark etmiştir; bu oyun kendisi ile ilgili kişisel gelişim portföyü de

sunmaktadır. Bu genelde oyuncuların pek aklına gelmeyen bir değerlendirme öngörüsüdür. Bunun yanında bu konuda kendisi ile gurur duymaktadır.

Katılımcı8 oyuna başlarken yaratıcı oynama türünden hemen sıkılıp hayatta kalma moduna geçmekte, birkaç gün içinde tekrar sıkılıp oyuna ara vermektedir. Oyuna ara verdikten sonra tekrar oyuna geri dönme sebebi, oyunla ilgili olarak aklına yapacak bir şeyler gelmesidir. Oynamadığı zamanlarda da oyunda oluşturduğu ortam zihninde canlı kalmaktadır.

Katılımcı8 kendisine göre iyi bir oyuncu haline gelmiş olsa da bu niteliği abisi ve arkadaşları tarafından pek kabul görmemiştir. Yakın çevresinden kabul görmeyen Katılımcı8, tek başına tasarım yapmaya ve İnternetteki sunucularda oynamaya başlamıştır. Bir anlamda öğrenme onun için sosyal statü kazanma amaçlı olmuştur.

Katılımcı8'in Minecraft oynarken yaratıcı hissettiğini, tasarım deneyimlerini paylaşırken yaratıcılığındaki gelişmeleri fark ettiğini belirtmesi, oyunun yaratıcılık üzerinde olan etkisini vurgulamaktadır.

Oyunu Öğrenme ve Takip

Katılımcı8, oyunu abisi ve onun arkadaşlarından duymuştur. Ama onlar küçüklerle oynamak istemedikleri için kendi gelişimini tek başına ilerletip oyunda iyi olmaya çalışmıştır. Katılımcı8 oyunu öğrenmek için araştırma yaparken, bilgiye odaklanmayı, bilginin video ya da yazılı materyalde olmasına önem vermemeyi öğrenmiştir. Yanlış içerik sunan videolarda bile öğrenmek için kaldığını ve bu tür videolarda sadece öğrenmek istediği konuya odaklanabildiğini belirtmiştir. Bu durum Katılımcı8'in öğrenme motivasyonunun yüksek olduğunu ve öğrenme sürecini iyi yönetebildiğini göstermiştir. Oyunu oynamak için öğrenmek, içerikler içinde en uygunu seçmek ve sadece öğrenmek istediği konuya odaklanmak gibi beceriler, üstbilişsel öğrenme sürecine işaret etmektedir.

Oyun İçinde Öğrenme

Katılımcı8 oyunda farklı alanlarla ilgili öğrenme deneyimlerinden bahsetmiştir. Ona göre müfredatla en çok ilgili öğrenme alanı İngilizce dersidir. Bu konuda kesin bir görüşe varmış ve oyunların günlük İngilizce ve kelime öğrenimi açısından işe yaradığını belirtmiştir. Bununla birlikte Minecraft oyununun Fizik alanındaki öğrenmeleri de destekleyeceğini

düşünmektedir. Ancak kendisinin bu konuyu örnekleyebilecek bir deneyimi bulunmamaktadır.

Minecraft oyununun mimari, tasarım ve inşa konularındaki gücü, bu alanla ilgili öğrenmeleri desteklemektedir. Estetik konusu da Katılımcı8'in vurguladığı diğer konulardandır.

Minecraft oyununun iletişim becerilerini ve grupla çalışma becerilerini geliştirdiğini belirtmesi de oyunun farklı öğrenmelerle ilişkisini göstermektedir. Katılımcı8 grupla çalışma deneyimini daha önce sadece bir kere Bilim ve Sanat Merkezinde yaşamıştır. Onun dışında böyle bir deneyim hatırlamamaktadır. Sistem kurmak Katılımcı8 tarafından onu diğer oyunculardan farklı kılan bir düşünme becerisi olarak görülmektedir. Katılımcı8 oynamak için iyi bir sunucu seçme ve bu sunucunun özellikleri hakkında kendisini geliştirmek için oldukça fazla araştırma yapmıştır. Bu da ona göre Katılımcı8'in Bilişim Teknolojileri alanındaki becerilerini geliştirmiştir.

Sosyal Etkileşimler

Katılımcı8, başkaları ile ilk oyun deneyimini abisinin arkadaşları ile yaşamıştır. Onlara “yetişmeye” çalışmış, fakat diğer oyuncular tarafından performansı beğenilmediği için onlarla oyun oynamasına daha sonra izin verilmemiştir. Dolayısıyla başkaları ile oynamak için sunucularda oyunu deneyimlemiştir. İlerleyen zamanlarda arkadaşları ile de oynayan Katılımcı8'in bu durum oyuna olan ilgisini arttırmıştır. Oyuna aylarca ara verse de başkaları ile her an oynamaya hazır hissetmektedir. Bu da birlikte oynamanın her zaman güçlü bir motivasyon kaynağı olduğunu göstermektedir.

Katılımcı9'un Yapısal Betimlemeleri (Kız Öğrenci 1)

Kız oyuncunun Minecraft oyununu oynama deneyimini oluşturan sürecin öne çıkan içeriği şu şekildedir:

Oyunu Sevme Nedenleri

Katılımcı9'un oyun deneyimi incelendiğinde rekabet içeren oyunlar, dünyayı keşfetme, arkadaşları ile oynamak için harita hazırlama ve eski tasarımlarında gezinmenin en sevdiği oyun etkinlikleri olduğu görülmektedir. Genelde başkaları ile oynamaktan hoşlanan

Katılımcı9, kendi başına oynarken haritalar hazırlamakta, daha sonra bu haritalarda arkadaşları ile oynamaktadır. Farklı platformlarda deneyimlemesine olanak sağlaması da oyunun Katılımcı9 tarafından sevilmesinin sebepleri arasındadır.

Gerçek hayatta rekabetçi olmadığını belirten Katılımcı9, özellikle okulda yaşanan rekabetin iyi bir özellik olmadığını düşünmektedir. Ama Minecraft oyununda oynarken rekabetçi hissetmekte ve bundan keyif almaktadır. Katılımcı9 rekabetçi oyunu sevmekte ve oyunda yaşadığı yenilgileri unutmamakta, bu yenilgiler sonrası kendisini yenenleri yenmeyi de amaç edinmektedir.

Katılımcı9, Minecraft deneyimi sonucunda bazı becerilerinde gelişmeler olduğunu gözlemlemiştir. Minecraft oyunun el becerilerini geliştirdiğini düşünen Katılımcı9'un oyunu sevmeye sebeplerinden birisi de budur. Katılımcımız, oyunda tasarım yapmanın ve üç boyutlu dünyada olmanın kendisini “*pek çok açıdan*” geliştirdiğini düşünmektedir.

Oyun Oynama Tercihleri

Katılımcı9'un oyun deneyimlerine bakıldığında oyunu daha çok arkadaşları ile oynamayı tercih ettiği görülmektedir. Bunun yanında bireysel oynarken tasarım yapmayı sevmekte, ama bu tasarımları daha ziyade başkaları ile kullanacağı haritalar olarak geliştirmeyi tercih etmektedir. Yani bireysel oynadığında en önemli motivasyonu tasarlamak, paylaşmak ve sonrasında birlikte oynamaktır. Minecraft, katılımcıya kendini günlük hayatta ifade edemediği şekilde ifade imkânı sunmaktadır. Kendisini özgür hissetmekte ve ona bu özgürlüğü hissettiren modlara yönelmektedir. Katılımcı9 farklı platformlarda oynamayı tercih etmekte, bilgisayar veya tablet arasında kesin bir tercihi bulunmaktadır. Katılımcı9 oyunu oynarken dil çevirilerinin kötülüğünden dem vurmakta, tablet sürümünde daha iyi çeviriler olduğunu belirtmektedir.

Oyun Hakkındaki Görüşleri

Katılımcı9'a göre Minecraft oyunu kişinin kendisine geliştirmesine imkân vermekte, özellikle üç boyutlu çizim ve tasarım gibi konularda becerilerini ön plana çıkarmaktadır. Bunun yanında Katılımcı9'a göre oyunun oldukça vakit alması oyunun olumsuz yanı, bireysel ve grup ile oynama imkânı sunması olumlu bir özelliğidir.

Katılımcı9 Minecraft oyununu çocuklar için üç boyutlu çizim için kullanılan çizim uygulaması ile karşılaştırmaktadır. Bu kıyaslama oyunun Katılımcı9 tarafından oyun olmasının yanı sıra bir tasarım aracı olarak da görüldüğünü göstermektedir. Hatta üç boyutlu tasarım için pek çok uygulamadan daha kolay kullanılan bir araç olduğunu düşünmektedir.

Minecraft oyunu ile ilgili deneyimlerinden bahsederken oyunda herzamanki düşünme tarzından farklı düşünmek zorunda kaldığı anlar yaşadığını belirten Katılımcı9, burada oyunun düşünme becerilerine etkisini açıklamaya çalışmaktadır.

Katılımcı9 oyun oynarken konuşma tarzının biraz “*bozulduğunu*” fark etmiştir. Bu sebeple oyunu kendisinden küçük yaştakilere önermemektedir. Dolayısıyla Katılımcı9, Minecraft oynarken kendisindeki davranış değişimini de kısmen gözlemlemiştir.

Oyunu Öğrenme

Oyunu arkadaşlarından ve İnternette araştırma yaparak öğrenmektedir. Kendi kendisine öğrendiklerini sorulmadan arkadaşları ile paylaşmama davranışı dikkat çekicidir. Bunun yanında videoları izlerken oyalayıcı ve boşa vakit harcatan videolardan sıkılmış olduğu, araştırdığı konuyu hızlıca anlatan videoları tercih ettiği anlaşılmaktadır.

Oyun İçinde Öğrenme

Oyunda tasarım yaparken farklı düşünme becerisinden de bahseden Katılımcı9, bunu resim dersi ile ilişkili görmüştür. Katılımcı9 Minecraft oyununun tasarım becerisindeki gelişimini fark etmiştir. Ayrıca oyunu matematik dersi ile de ilişkili görmekte, ancak bunu net olarak örneklendirememektedir.

Sosyal Etkileşimler

Katılımcı9 oyunu arkadaşları ile oynamakta, arkadaşlarından öğrenmekte ve sorarlarsa da oyunu öğretmektedir. Rekabet hissini yaşamayı seven Katılımcı9, biten bir oyunun ardından yenilgilerini unutmayıp bunu telafi etmek için tekrar oynamaktadır. Oyuna kendisini kaptırmakta, bu durumda bazen konuşma tarzı bozulmaktadır ve bu durumdan hoşlanmamaktadır.

Ailesi bu oyunu çok vakit kaybetmesine sebep olduğu için yasaklamıştır. Ailesi ile oynama deneyimi yaşamamıştır. Katılımcı9'a göre ailesinin oyundan hoşlanmaması, onların önyargılı olduğunu göstermektedir.

Katılımcı10'un Yapısal Betimlemeleri (Kız Öğrenci 2)

Katılımcı10'un Minecraft oyununu oynama deneyimini oluşturan sürecin öne çıkan içeriği şu şekildedir:

Oyunu Sevmeye Nedenleri

Katılımcı10 oyunda bir şeyler ürettiğini düşünmekte, bu özelliği Minecraft oyununu diğer oyunlardan ayırmaktadır. Katılımcı10 Minecraft oynarken kendi çabasının sonucunu görmekten mutlu olmaktadır. Bu tarz mutluluğun çok fazla örneğini yaşamamıştır. Bilgisayara veya oyun oynamaya düşkün olmayan Katılımcı10, bu oyunu diğer bilgisayar oyunları gibi görmemektedir.

Oyun Oynama Tercihleri

Katılımcı10 oyunu sadece kendi başına oynamakta, oyuna mod yüklemek ya da ağda oynamak gibi hevesleri bulunmamaktadır. Bu konuda oldukça bireysel davranan Katılımcı10, yaptığı tasarımları bile kimseyle paylaşmamaktadır. Bilgisayarda tek başına oynamakta ve sadece tasarım yapmaktadır.

Oyun Hakkındaki Görüşleri

Katılımcı10 oyunun diğer oyunlar gibi değil yaratıcılığı ve üretmeyi desteklediğini ve olumsuz bir özellik içermediğini düşünmektedir.

Oyunu Öğrenme

Oyunu arkadaşlarından duymuş, ama genel olarak YouTube videolarından öğrenmiştir. Videoları izleyerek orada gördüklerini yapmaya çalışmıştır. Oyunu öğrenme konusunda çok derinlemesine bir çabaya girmemiştir.

Oyun İçinde Öğrenme

Katılımcı10 oyun oynarken herhangi bir konuda öğrenme ile ilişki kuramamaktadır.

Sosyal Etkileşimler

Katılımcı10 oyunu başkalarından duyarak oynamaya başlamıştır. Bu aşama dışında başkaları ile oyun ile ilgili etkileşimi olmamıştır. Ailesi oyunu oynadığını bilmektedir ve bu konuda Katılımcı10' a olumsuz bir yaklaşımda bulunmamışlardır

Anlamlı Birimler

Bu bölümde, öğrencilerin dokusal ve yapısal analiz sonuçlarından elde edilen anlamlı birimler, öğrencilere göre kodlanarak tablo biçiminde sunulmuştur.

Tablo 14.

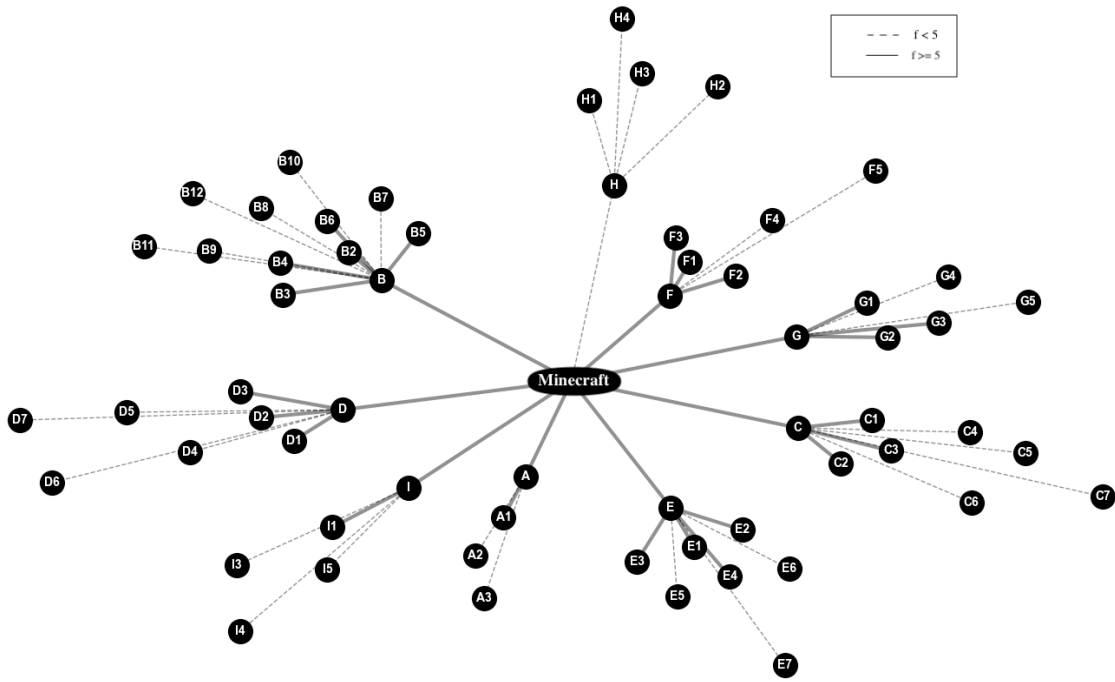
Anlamlı Birimler

KOD	BİRİMLER	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	N
A	OYUNA BAŞLAMA											
A1	Arkadaşlardan	x				x	x	x	x	x	x	7
A2	Aile-Akrabalardan Duyma					x	x		x			3
A3	İnternette Gezinirken		x	x								2
B	OYNAMA TERCİHLERİ	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	
B1	a oynamak	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	10
B3	Harita oluşturmak	x				x	x	x	x	x		6
B4	Rekabet		x		x	x	x	x		x		6
B5	İş birliği		x	x	x	x	x		x			6
B6	Mekanizma Yapmak	x	x	x	x			x				5
B7	Madencilik	x			x	x		x				4
B8	Yapı yapmak	x			x	x						3
B9	Kendi Dünyasında gezmek	x							x		x	3
B10	Rol Yapma	x				x						2
B11	Tarım	x		x								2
B12	Oyun Videosu Çekmek		x	x								2
C	ÖĞRENME VE DISİPLİNLERLE İLİŞKİ	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	N
C1	Araştırma Yapmak	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	10
C2	Bilişim Teknolojileri	x	x	x	x	x	x	x	x	x		9

C3	İngilizce	x	x	x	x	x	x	x				7
C4	Teknoloji Tasarım					x			x	x		3
C5	Matematik	x					x					2
C6	Kimya					x	x					2
C7	Fizik								x			1
D	BECERİLER	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	N
D1	Tasarım	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	10
D2	Yaratıcılık	x	x		x	x	x	x	x	x	x	9
D3	Farklı düşünme	x	x		x				x	x	x	6
D4	Liderlik	x		x	x							3
D5	Zaman planlama					x			x			2
D6	Hızlı düşünmek	x										1
D7	El Göz Koordinasyonu		x									1
E	İLETİŞİMLER	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	N
E1	Göstermek, Paylaşmak	x	x	x	x	x	x	x	x	x		9
E2	Ailenin haberdar olması	x	x	x	x	x	x	x	x	x		9
E3	Sunucuda oynamak		x	x	x			x	x	x		6
E4	Kendinden Büyüklerle Oynamak	x		x		x	x		x			5
E5	Arkadaşlarla Oynamak	x						x	x	x		4
E6	Aileden olumsuz tepki					x	x	x		x		4
E7	Oyunu Öğretmek	x										1
F	OYUNU ÖĞRENME	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	N
F1	Video ile Öğrenme	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	10
F2	Ciddi videoları Takip	x	x	x	x		x	x	x	x	x	9
F3	Web sayfaları ile Öğrenme	x	x	x		x	x		x			6
F4	Basılı Kaynaklar ile Öğrenme					x	x		x			3
F5	Oyun Açılış Bildirimleri ile Öğrenme	x										1
G	OYUNUN FARKLI YÖNLERİ	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	N
G1	Kolaylık	x		x	x	x	x		x	x	x	8
G2	İstedigini (Herşey) yapabilmek		x	x	x		x	x	x	x		7
G3	Oyunun Bitmemesi		x		x	x	x		x			5
G4	Tasarım yapılabilmesi	x								x	x	3
G5	Yaratıcılık ön planda							x	x			2
H	OYUN DIŞI - GERÇEK HAYAT DENEYİMLER	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	N
H1	Gerçek Hayatta Gördüklerimi Yapmak		x		x				x			3
H2	Aklına tasarım fikirleri gelmesi		x						x			2
H3	Mimarlık		x	x								2
H4	İnşaat Mühendisliği	x										1
I	OLUMSUZ YANLAR	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	N

I1	Sokaktan ve fiziksel oyunlardan uzaklaşma ve Oyundan kopamama	x	x			x	x	x	x	6
I2	Oyuncu tercihlerine göre geliştirilmemesi			x	x			x		3
I3	Donanımsal İhtiyaçlar	x	x					x		3
I4	Oyunun Türkçeleştirilmesi kötü			x				x		2
I5	Uygunsuz ifadeleri								x	1

Tablo 13 incelendiğinde, katılımcıların öne çıkan deneyimleri ile kişiye özel deneyimlerini görmek mümkündür. Katılımcıların oyuna başlamaları büyük ölçüde arkadaşları sayesinde olmaktadır. Oyun oynama tercihlerine bakıldığında hepsi oyunu tek başına oynamaktan keyif almaktadır. Bir kız öğrenci hariç, oyunu başkaları ile de oynamaktan da keyif almaktadırlar. Bunlara ek olarak katılımcıların büyük bir kısmı oyunda harita oluşturmaktan, rekabet etmekten, işbiliği yapmaktan ve mekanizma kurmaktan da hoşlanmaktadır. Katılımcıların oyun ile ilgili en çok ilişkilendirdikleri alanlar İngilizce ve bilişim teknolojileridir ve hepsi oyun için internette araştırma yapmaktadır. Oyunları en çok videolardan araştırmayı tercih eden katılımcıların bir kısmı web sayfalarından da faydalanmaktadır. Minecraft oyununu diğer oyunlardan farklı yapan özellikleri, oyunun kolay olması, oynayanların istedikleri her şeyi yapabilmeleri ve oyunun belirgin bir sonunun olmamasıdır. Katılımcıların oyunu gerçek hayatla direk ilişkilendirmelerinde bireysel farklılıklarının etkileri gözlenmiş, yoğun olarak ortaya çıkan ortak bir belirgin ifadeye rastlanmamıştır. Oyunla ilgili belirtilen en sık olumsuz görüş ise, diğer dijital oyunlarda olduğu gibi oyunun kendilerini fiziksel oyunlardan ve sokaktan alıkoymasıdır. Bu konular birleştirilmiş yapısal analizlerde geniş bir perspektifte ortaya konmuştur. Anlamlı birimlerin Tablo 13’te belirtilen kod görselleştirilmiş hali Şekil 4’de yer almaktadır.



Şekil 4. Görselleştirilmiş Anlamli Birimler

Birleştirilmiş Yapısal Analizler

Bu bölümde katılımcılarımızdan elde edilen betimlemelerden elde edilen genel durumlar alt başlıklar altında sınıflandırılarak sunulmuştur.

Minecraft ile Tanışma

Minecraft’a başlamanın temelinde, bütün diğer bilgisayar oyunlarında olduğu gibi ekran etkileşiminin en önemli rolü oynadığı görülmektedir. Katılımcılarımızın çoğunluğu, oyun ile ilköğretim yıllarında tanıştıklarını ifade etmişlerdir. İlk dikkatlerini çeken unsur, oyunun “farklı” olmasıdır. Oldukça ironik biçimde, daha önceden yüksek çözünürlükte grafiklerle bezenmiş popüler oyunlarla başlayan çocuklara Minecraft’ın sade, basit ve adeta 1980’li yılların oyunlarını anımsatan görselliği, bu anlamda farklı gelmiş; oyun açısından bir dezavantaj gibi gözüken bu durum tam tersine oyun açısından ilginç bir avantaja dönüşmüştür. Oyuna olan ilginin hiç azalmadan devam etmesindeki dikkat çeken unsur ise, oyunda yapılabilecek “şey”lerin çok fazla çeşitlilikte olmasıdır. Bu “şey”ler, oyunda çok farklı yapılar inşa etmeye olanak tanıyan olağanüstü zenginlikteki materyalden, kurgulanabilecek senaryolara kadar geniş bir yelpazede yer almaktadır. Oyunun standart sürümü bile bu çeşitliliği sunabilirken, bir de oyunu sınırsız biçimde zenginleştiren

“mod”ların eklenmesiyle oyunun oynanabilirliği gerçekten de hayal gücünün sınırlarını zorlayan kombinasyonlara ulaşmaktadır.

Minecraft ile tanışan çocukların ilk tepkilerinden birisi de, bu oyunu aile bireyleri, akrabaları ya da yakın arkadaşları ile tanıştırmak olmaktadır. Sevdikleri bilgisayar oyunlarını kardeşleri ile tanıştırmaları ve birlikte oynamaya başlamaları bu yaş grubu için alışlageldik bir durum olsa da, bu deneyimlerini ebeveynleri ile paylaşmaya eğilim göstermek yerine ebeveynlerin ilk adımı atmasını beklemekte olduklarına dair ifadeler Kutner ve Olson’un çalışmasında oyuncu çocukların ifadelerinde geçmektedir (Kutner ve Olson, 2008). Ebeveynlerin, herhangi bir ayırım yapmaksızın dijital oyunların tümüne karşı olan önyargılı tutumları, genellikle bu davranışı olanaksız kılmaktadır. Bu yaklaşımda kuşkusuz ki bu konuya bilgisizce yaklaşan görsel ve işitsel medyanın da rolü bulunmaktadır. Bu olumsuz imaja rağmen çocuklar tarafından bir dijital oyunu ebeveynlere de gösterme eğiliminde “Minecraft” olgusunun devreye girdiği düşünülmektedir. Zira katılımcılar da bu oyunun masum ve eğitsel yapısı bir şekilde sezinlenmekte, bunun sonucu olarak ebeveynleri ile tanıştırmamanın herhangi bir mahsuru görülmemektedir. Alınan tepkiler, ebeveynlerin bilgisayar oyunlarına yatkınlığına göre değişmekle birlikte, çoğunlukla en kötü durumda bile oyuna karşı kayıtsız kalınmasıyla sonuçlanmaktadır. Bazı durumlarda çocuklar oyunu ebeveynlerine ya da kendilerine yakın gördükleri yetişkinlere oynatmaya çalışmakta, bundan da büyük bir keyif duymaktadırlar. Böylece çocukların Minecraft’a devam etmeleri önündeki tek engel, aşırı şiddet ve benzeri olumsuzlukları içeren oyunların aksine, genel olarak bilgisayar başında geçirilen süre kısıtlaması ile sınırlı kalmaktadır.

Görüşmelerde görülmüştür ki katılımcılardan bazıları oynamak yerine bir süre sadece oyun videosu izleyerek Minecraft ile tanışmıştır. Bu da oyun ile kurulan farklı bir bağa işaret etmektedir. Oyunun oynanmasını izlemekten keyif almaktadırlar. Bu da bir spor müsabakası, bir yarışma izlemek gibi olsa da bir süre sonra izlediklerini deneyimlemek de istemektedirler.

Minecraft Oynama Türü Tercihleri

Minecraft’ın bazı katılımcılarda ağırlıklı olarak bir şeyler inşa etme dürtüsü oluşturduğu gözlenmiştir. Bu kişiler doğal olarak oyunun yaratıcı modunu tercih etmişler, diğer özelliklerinin hiçbirisi, hatta çevrimiçi oynama özelliği bile bu katılımcıları yeterince

cezbedememiştir. Bu katılımcılar oyunu tamamen barışçıl bir yaklaşımla oynadıklarından, oyunda herhangi bir olumsuz unsurun bulunmadığına inanmaktadırlar.

Minecraft'ın çocuklar arasında genel olarak “olumlu” bir izlenime sahip olmasının altında pek çok sebep yatmaktadır. Bu olgu, oyunun bu kadar uzun soluklu olarak popüler kalmasının da arkasında yer alan nedenlerle aynı kaynaktan beslenmektedir. Minecraft, sahip olduğu geniş oynama türleri skalası sayesinde, dijital oyunlardan çok farklı beklentilere sahip çocukları yakalayabilmektedir. Bu türler, modlu oynama teknikleri sayesinde hem saldırgan tarzda oynamayı seven çocukları tatmin etmekte, hem de tamamen barışçıl yaklaşımla sakin bir yaratıcılık peşinde olan çocukların beklentilerini karşılamaktadır. Hatta aynı çocukların, zaman zaman bu iki tür arasında geçiş sağladıkları da sıklıkla görülmektedir.

Aslında oyunun yaratıcı modu, çocukların “savaşma” ve “rekabet etme” dürtülerine ayırdıkları zihinsel etkinliğin tamamını yeni yerler keşfetme, yeni yapılar oluşturma ya da var olan materyali kullanarak icatlar yapmayı teşvik etmektedir. Ancak insan doğasının, tamamen mücadele ve rekabet etmeye dayalı diğer oynama türlerine de yatkınlığı tartışmasız bir durumdur. Dışarıdan bakıldığında şiddet unsurunu teşvik eder gibi gözükse de, uygulanan yöntemlerin birçok oyunda gördüğümüz gibi “gerçekçi şiddet” barındırmaması ve yaşamın yadsınamaz kuralları dâhilinde gerçekleşmesi olumlu olarak değerlendirilebilir. Söz gelimi hayatta kalmak için ihtiyaç duyulan gıdanın temini için etraftaki hayvanların öldürülmesi gibi. Hatta bazı modlu sürümlerde gördüğümüz karşılıklı hayatta kalma ya da alan kazanma için verilen mücadele bile, aslında en kabul görmüş, hatta oynamaları için çocuklarımızı teşvik ettiğimiz satranç oyununda bile vardır. Öyle ki satranç, en basit düşünme yaklaşımıyla “önemli kişileri” korumak için daha değersizlerin kaybedilmesini göze almayı teşvik eder: piyonlar.

Oyunlarda yer alan şiddetin gerçekçi ya da gerçekçi olmama özellikleri, oyun üreticileri ve dağıtıcıları tarafından belirlenen yaş sınırlamalarında kullanılan en önemli parametredir. Bir oyunda yer alan şiddet unsurlarının gerçeğe yakın görsellerle desteklenmesiyle, çizgi filmlerde de kullanılan karikatürize biçimlerde sunulması arasındaki seviyelendirmeye bağlı olarak belirlenen bu özellik, ebeveynlerin oyun seçiminde birincil etken olarak yer almaktadır.

Katılımcıların bir kısmı için oyunun özelleştirilmesini sağlayan mod sistemi vazgeçilmezdir ve oyunu bıkmadan sürekli oynamaları için birincil gerekçedir. Bu durum onlar için oyunu

adeta “sonsuz” hale getirmekte, hiç bitmeyen bir eğlence sunmaktadır. Zira modların çeşitliliği ve zenginliği, sadece onları kodlayan mod yapımcılarının hayal güçleri ile sınırlıdır.

Minecraft oyunculuğundaki son evre, bu modların nasıl yapıldıklarının sorgulanmaya ve merak edilmeye başlanması ile harekete geçen “ben de kendi modumu yapacağım” düşüncesidir. Bunun için blok kodlama araçlarına benzer “LearnToMod” gibi kullanımı kolay ticari yazılımların yanı sıra, ücretsiz olarak sunulan ancak kullanılabilmeleri için bir parça kodlama bilgisi gerektiren üçüncü parti yazılımlar da mevcuttur. Bu aşamaya geçen oyuncular için artık tamamen yeni bir kapı açılmış, bir bakıma tüketimden üretime geçiş yapmışlardır.

Minecraft ve Gerçek Hayat Deneyimleri

Bazı katılımcılarda, oyunun sahip olduğu farklı dinamiklerle meslekler arasında ilişkiler kurulduğu görülmüştür. Örneğin oyunun en temel özelliklerinden olan yapı inşası ile inşaat mühendisliği arasında ilişki kurulması gibi. Bunun yanı sıra yapı inşasında matematik bilgilerini kullandıklarını ifade edenler bile olmuştur. Bu örnekler, son derece soyut bir bilim olan matematiğin tamamen gereksinimlerden doğan durumlara dayalı olarak somutlaştırılması açısından önemlidir. Bazı katılımcılar için ise bu somutlaştırma durumu, işin içerisine gerçek hayatta örneklenemeyecek büyüler, iksirler, yaratıklar gibi durumlar girdiğinde oyundan uzaklaşmalarını sağlayacak kadar ileri boyuttadır. Bu katılımcılar, daha gerçekçi bir tavır sergileyerek oyunda sadece yaşadıkları hayatta karşılığı olabilecek sistemlere ve süreçlere yönelmektedir. Ancak Minecraft oyunculuğundaki dinamikler burada da kendisini göstermekte, dolayısıyla bu durum da zamanla değişebilmektedir. Katılımcıların genellikle oyuna başladıkları dönemde bu türden bir yaklaşım sergiledikleri, zamanla yaratıcı modda oynamanın zenginliğinde modlar ve sunucular dünyasına geçiş yaptıkları da görülebilmektedir. Ayrıca katılımcılar üzerinde gerçekleşen örtük bilgi transferinin en yoğun olarak bahsedilen bu başlangıç evresinde olduğu söylenebilir. Özellikle hayatta kalma türündeki oyunda, kumun ısıtılarak cam elde edilmesi ya da demir cevherinin yine ısıya maruz bırakılarak demir külçelerinin elde edilmesi gibi malzeme dönüşümleri hakkında kazanılan örtük bilgi, kayda değerdir.

Benzer gerçek hayat ilişkileri, oyunda madenlerin işlenebilmesi yoluyla farklı malzemeler üretilmesi durumuyla maden, kimya ya da jeoloji mühendisliği meslekleri ile; kızıltaş

materyali ile elektrik ya da mantık devrelerinin tasarlanması durumuyla elektrik, elektronik ya da bilgisayar mühendislikleri arasında da kurulmuştur. Bu bağlamda, çocukların örgün eğitimde henüz çok fazla bilgi sahibi olmadıkları bu mesleklerin neler yaptıklarını keşfetmelerinde, Minecraft olgusunun katkısı gözlenmiştir.

Olumlu ve Olumsuz Etki Farkındalıkları

Minecraft oynamanın kendilerinde hangi olumlu değişiklikleri oluşturduğu sorulan katılımcılar genellikle teknik konulara odaklanmıştır. Bu konuların başında ise video çekme ve düzenleme becerileri gelmektedir. Bu konuya ilgi duyan öğrenciler, kendilerindeki bu gelişimi dikkate değer biçimde fark etmişlerdir. Teknik konularla ilgili gelişimlerine ilişkin diğer farkındalıkları ise, hissettikleri önemli bir gereksinime karşılık olmuştur: daha yüksek performanslı bir bilgisayar donanımı. Bunun için sistemlerinde bulunması gereken optimum bellek miktarı ya da kullanmaları gereken grafik kartının türü gibi konularda oldukça uzmanlaştıkları söylenebilir.

Minecraft'ın katılımcılar üzerinde oluşturduğu etkilerin, çeşitli şekillerde ortaya çıktığı görülmektedir. Bu etkiler, genellikle oyunu daha iyi oynayabilmek keseninde yer alsa da, motivasyon kaynakları oyuncudan oyuncuya değişebilmektedir. Bu motivasyon kimi oyuncular için hayalini kurdukları yapıları inşa etme yönünde gelişirken, kimilerinde ise çevrimiçi oyunlarda verilen görevleri yerine getirebilme isteği olarak kendisini göstermektedir.

Katılımcılardan gelen en anlamlı geri bildirimlerden birisi de, Minecraft tutkusunun onları sokakta oynanan oyunlardan uzaklaştırdığı sitemi olmuştur. Genel olarak olumsuzluğun farkında olsalar da, hemen ardından bu durumdan aslında genel olarak bütün bilgisayar oyunlarının sorumlu olduğunu da eklemişlerdir. Hatta Minecraft'ın sunmuş olduğu gerçek hayat özellikleri sayesinde bu oyunun diğer dijital oyunlarla karşılaştırıldığında, sokağa en yakın deneyimleri yaşattığını da ifade etmişlerdir. Günümüz koşulları çocukların sokakta oyun oynama kültürüne uzaklaşmalarına sebep olmuştur. Dijital iletişim seçeneklerinin artması ve internete ulaşımın kolaylaşması ile yaygınlaşan bu yeni sosyalleşme kültüründen, doğal olarak çocuklar da paylarına düşeni almışlardır. Sokakta buluşmanın yerini alan çok oyunculu platformlarda buluşmalar, bu katılımcımızın bahsettiği etkileşimin de kaynağını oluşturmaktadır. Ancak her ne kadar bunun bir etkileşim türü olduğunu fark etse de bu durumun olumlu olup olmadığı konusunda tereddüt yaşamaktadır. Bunun sebebi, sosyal

medya ortamlarında yetişkinlerde de sıklıkla gözlemlediğimiz, bir avatarın arkasına saklanarak kendisini gerçekte olduğundan farklı gösterme çabasının bir ürünü olarak sergilenen saldırgan/cüretkâr davranışlar olabilir. Bu tür davranışları, özellikle çok oyunculu platformlarda sıklıkla görmekteyiz. Bu da katılımcılarımızdan bazılarının da ifade ettiği gibi bu tür etkileşimlere yabancı olan çocukları tedirgin etmekte, oyunun bu oynanış türünden uzaklaşmalarına sebep olmaktadır.

Katılımcılara göre oyunla ilgili en önemli sorun, modların Minecraft'a entegre edilirken yaşadıkları performans düşüklüğü problemleridir. Bu durum, özellikle donanımsal olarak nispeten düşük konfigürasyona sahip bilgisayarlarda tam bir kâbusa dönüşebilmektedir. Çocuklar, bunun çözümü olarak mod paketlerinin oyunun yasal kopyasının içerisinde hazır olarak gelmesi gerektiğini ifade etmişlerdir. Ancak oyunun modlarla zenginleştirilmesi sistemi tamamen çığırından çıktığından ve mod paketlerinin sayısı devasa boyutlara ulaştığından, bu öneri maalesef artık uygulanamaz bir hale gelmiştir.

Sosyal Etkileşim Deneyimleri

Minecraft'ta sosyal etkileşimin genellikle sunucular üzerinden oynanan çevrimiçi oyunlarda gerçekleştiği görülmektedir. Bu etkileşim kendisini genellikle işbirliği olarak göstermektedir. İşbirliği bazen ortak bir düşman ya da düşman grubu ile mücadele etmek için kurulmaktadır ve oyun oynanırken kurulan bu arkadaşlıklar, bazen oyun videoları çekerken de devam edebilmektedir. Zira oyun videolarına ilişkin kanallar incelendiğinde, oyunun farklı modlarının tanıtıldığı monolog videolardan sonra en fazla tercih edilen video yönteminin işbirlikli olarak çevrimiçi oyunlarda sergilenen performanslara ilişkin olduğu görülmektedir. Bazı durumlarda ise tamamen barışçıl amaçlarla kurulan işbirlikleri gözlenmektedir. Bu türden işbirlikleri inşa edici dediğimiz gruplar arasında gerçekleşmektedir ve daha iyi yapıların yapılabilmesi amacıyla malzeme paylaşımı biçiminde ortaya çıkmaktadır. Bu türden işbirliği yapan oyuncuların, mücadele edenlerin tersine genellikle birbirlerini daha önceden tanıyan oyunculardan oluştuğu gözlenmiştir.

Bireysel oyun oynama tercihi tüm katılımcılar için vaz geçilmez bir özelliktir. Bununla birlikte bireysel oyunlarda başkaları ile oynayacakları haritaları hazırladıkları da görülmüştür. Bu durumda bireysel oynama tercihinin sosyal etkileşim ile bağlantılı olduğunu görmek mümkündür. Bireysel oynamayı daha çok tercih eden iki katılımcıdan erkek katılımcının kendisi kadar iyi oyuncu olmadığı için bireysel oynamayı tercih etmesi,

kız olan katılımcının ise oyunu kendi başına oynamasının onun için yeterli olduğunu belirtmesi bireysel oynamanın altında yatan farklılıkları da göstermektedir.

Minecraft ve Öğrenme

Katılımcıların Minecraft oyununa olan ilgilerinin altında öğrenmelerle ilgili bir deneyim yatmamaktadır. Fakat oyunu oynarken bazı alanlarda oyunun etkili olduklarını düşünmüşlerdir. Katılımcılardan bu bağı kurmayanlar da olmuştur. Oyunların dilinin İngilizce olması, Türkçe sürümlerden çok hoşlanmamaları İngilizce kelime dağarcıklarının artmasında olumlu etkiye sebep olmuştur. Ayrıca oyunları videolar yoluyla öğrenmek öncelikli tercihleri olduğundan İngilizce videoları da tercih etmişlerdir.

Çocukların Minecraft ile ilgili olarak zihinlerini zorlayarak ulaştıkları yüksek farkındalık düzeyi, onların zaman zaman eğitim sistemini bile sorgulamalarına yol açmıştır. Hatta Katılımcı8'in saptamalarında olduğu gibi eğitimin sınırlayıcılıklarından dem vurulmuş, okul dışı öğrenme olgusu keşfedilmiş, farkında olmadan yapılandırmacı öğrenme kavramı ön plana çıkartılmıştır. Yaparak öğrenmenin önemi, her şeyden öte insan doğasına uygunluğu, bu yorumlarda kendisini açık bir biçimde göstermektedir.

Minecraft, son dönem popülerleşen kavramlardan birisi olan çocuklar için kod yazma becerilerini de destekler bir hal almıştır. Zira oyunun “modlu” sürümünde, özellikle de sunucu yönetiminin kullanıldığı ileri düzey uygulamalarda; ki bu uygulamaların ileri düzey olması kesinlikle bunları küçük yaş gruplarının yapamaması anlamına gelmemektedir; en azından satır girişli tek seferlik kodlarla parametre değişimleri yapmalarına olanak sağlamaktadır. Bu durum, her ne kadar döngüler ya da karar yapıları gibi üst seviye kodlama tekniklerine aşina olmalarını sağlamasa da, değişken ve parametre kavramlarını tanımalarını sağlamakta, oyunların sundukları görsel yanılsamasının ardında kodlar ve parametrelerin çalıştığı düşüncesini aşılarmaktadır. Bu dünyaya giren bir çocuk için artık Minecraft evreninde havanın yağmurlu iken günlük güneşlik hale gelmesi, sadece sayısal bir değerin değiştirilmesinden ibaret olacaktır.

Minecraft ve Beceriler

Katılımcıların Minecraft için yaptıkları yorumlardan en ilginç olanlarından birisi de oyunun “stratejik” ve “mekanik” düşünme biçimini desteklemesi yönünde olanlardır. Gerçekten de

Minecraft'ın en önemli iki özelliği olarak, çok oyunculu ve/veya modlu ortamlarda ortaya çıkan strateji geliştirme motivasyonu ve yaratıcı oynama türünün desteklediği mekanik beceriler sayılabilir. Çoğunlukla oynadıkları oyunların kendilerine sağladıkları faydalar üzerine düşünmeyen çocukların bu iki olgunun farkında olmaları, Minecraft'ı diğer oyunlardan ayıran etkileyici bir yön olarak kendisini göstermektedir.

Minecraft'ın Diğer Oyunlardan Farkı

Tasarım ve yaratıcılık katılımcı deneyimlerinde sıklıkla belirtilen özellikler olsa da Minecraft oyununu diğer oyunlardan ayıran temel özellik olarak belirtilmemiştir. Katılımcılar bu özellikleri barındıran başka oyunların da var olduğu belirtmiştir. Minecraft'ı farklı yapan özelliklerin oyunun bitmemesi, her şeyin yapılabilmesi ve oyunun kolay oynanabilir olmasıdır. Katılımcıların oyunun her türlü özelliğini deneyimlemelerinin temelinde oyunun kolay ve oyuncuya göre değişebilen amaçlarının olması yatmaktadır.

Cinsiyet Farklılıkları

Minecraft'ın, genellikle karşı cinslerine nazaran dijital oyunlara daha az ilgili oldukları bilinen kız çocukları arasında da oldukça popüler olduğumuzu araştırmamızda elde edilen bir bulgudur. Ancak oynama tercihleri açısından bazı farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Kız çocukları, beklendiği üzere oyunun yaratıcı oynama biçimini tercih etmekte, modların kullanıldığı ve nispeten daha rekabetçi ve saldırgan tarzların benimsendiği biçimlerden kaçınılmaktadırlar. Buna rağmen oyunun desteklediği kodlama becerilerine ilgi duymakta, oyunun derslerindeki kazanımlarına sağladığı olumlu etkiler üzerine fikirler üretmektedirler. Evler yapmakta, evlerinin içini tasarlamakta ve bundan da çok mutlu olmaktadır. Yaptıklarını paylaşma konusunda yaşadıkları tedirginlik ise, eleştirilme korkusundan kaynaklanıyor olabilir.

Oyun Videoları Kaydetme ve Yayınlama

Video çekme olgusu, Minecraft'ın vazgeçilmez bir parçası olarak durmaktadır. Hakkında en fazla video kaydı oluşturulup yayınlanan oyunlardan birisi olarak Minecraft, bu özelliği ile de yaygın popülaritesini uzun süre korumayı başarmıştır. Oyunlar hakkında videolar çekmek ve bunları yayınlamak, çocukların, hatta yetişkinlerin bile vazgeçemediği, internette olgu

haline gelmenin en önemli basamaklarından birisidir. Ancak bütün hızlı tüketilen dijital kaynaklarda olduğu gibi bu olgu da zaman zaman kişilerin ilgisini kaybetmekte, ancak uzun vadede hiçbir zaman vazgeçilmeyen bir davranış olarak kendisini göstermektedir. Çocuğun takip ettiği bir olgunun, uzun bir aradan sonra tekrar Minecraft videoları çekmeye başlaması oldukça sık rastlanan bir durumdur; ki bu durumda taklit etme kültürünün etkisi altındaki çocuğumuzun da bu davranışı tekrar sergilemeye başlaması hiç de şaşırtıcı olmayacaktır.

Takip edilen sosyal medya fenomenlerini taklit etmek çocuklar arasında öyle bir düzeye ulaşmıştır ki, teknik uygulamaların yapılmaya çalışılmasının çok ötesinde, anlatımlar sırasında sergilenen mimik ve jestler, ses tonu vurgulamaları hatta yapılan espriler bile aynen kullanılmaktadır. Bütün bu durumlar, bir olgunun da ötesinde, yeni bir kültürün de doğmasını sağlamıştır.

Video kaydetme ve yayınlama olgusu, çocuklara formal yollarla kazandırılması hiç de kolay olmayan birçok bilişim becerisini de örtük biçimde kazandırmaktadır. Öyle ki çocuklar bu motivasyonla video işleme yazılımlarını kullanmayı öğrenmekte; kendilerine YouTube kanalı açmakta, hatta yeşil ekran teknolojisi gibi ileri düzey uygulamaları bile kendi kendilerine öğrenebilmektedir.

BÖLÜM IV

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmada elde edilen sonuçlar bu bölümde tartışılmış, sonuçlara dayalı öneriler getirilmiştir.

Katılımcı kız ve erkek öğrenciler arasında dijital oyun oynama sıklığı, oyun oynama süresi, oyuna ücret ödeme durumları, tercih ettikleri oyun türleri ve oyun videosu çekme istekleri konusunda belirgin farklar bulunmaktadır. Rehbein, Staudt, Hanslmaier ve Kliem (2016) araştırmalarında nişancılık ve rol yapma içeren dijital oyunların oyun oynama süresinin artmasında etkili olduğunu belirtmiştir (Rehbein vd., 2016). Bulgularımıza göre bu tür oyunların kızlar tarafından daha az tercih edildiği görülmektedir. Bu sonuç, kız ve erkeklerin oyun oynama süreleri ve tercih ettikleri oyun türlerindeki farklılıkları ortaya koyan, özel yetenekli bireylerle yürütülmemiş araştırmalarla da uyumludur (Gómez-Gonzalvo vd., 2020).

Araştırmamızdaki dikkat çeken sonuçlardan birisi de katılımcıların cinsiyetlerinin diğer dijital oyunların tercih edilmesinde belirleyici olurken, bu durumun Minecraft için geçerli olmamasıdır. Minecraft, her iki cinsiyetteki katılımcılar tarafından da ilk sıralarda tercih edilen oyun olmuştur. Gómez-Gonzalvo'nun araştırmasındaki sonuçlar göz önünde bulundurulduğunda (Gómez-Gonzalvo vd, 2020), Minecraft oyununun macera ve sosyal oyunlarla benzer özellikler taşıdığını söylemek mümkündür. Katılımcıların en çok sevdiklerini belirttikleri oyunların türlerine bakıldığında, erkek öğrencilerin strateji türünde mobil kart oyunu, sandbox (Minecraft) ve çevrimiçi çok oyunculu strateji ve aksiyon oyunu, kızların sandbox (Minecraft), puzzle, strateji türünde mobil kart oyunu oynamayı tercih ettikleri görülmüştür. Bu bulgu Koçak'ın (2018) özel yetenekli bireylerin oyunlara yönelik görüşlerini incelediği araştırma ve Çırak ve Erol'un (2020) dijital oyun motivasyonunu araştırdığı çalışma ile uyumludur. Koçak çalışmasında cinsiyete göre bir ayrım yapmamış,

öğrencilerin en çok oynadıkları oyunun Minecraft olduğunu belirtmiştir (Koçak, 2018). Bu durumda, Minecraft oynama deneyimi sadece ticari bir oyun oynama deneyiminin ötesinde hem kız hem de erkeklere hitap eden özellikler sunmaktadır. Genelde merakla başlayan süreç oyuna yoğun ilgi ile devam etmektedir.

Kız ve erkek katılımcıların farklı oldukları bir diğer nokta ise kız öğrencilere göre erkek öğrencilerin oyunda kendilerini daha başarılı olarak görmeleridir. Oyun sektöründe çalışanların ağırlıklı olarak erkek olması ve oyunlardaki karakterlerin daha çok erkek karakterlerden oluşması, kızların dijital oyunları erkeklerden daha az oynamalarını (Lynch vd., 2016) etkilediği gibi, oyuncu olarak kendilerini yeterince iyi görmemelerine de sebep olduğu düşünülebilir. Oyunlardaki bu cinsiyet dengesizliğinin son yıllarda giderek azaldığı görüldüğünden öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri dijital oyunlardaki karakterlerin cinsiyetleri araştırmamıza dâhil edilmemiştir.

Araştırmamızda öğrenciler Minecraft oynamaya ailelerinden, akranlarından ya da İnternette görerek, “merak, diğerlerinin yaptığını yapmak ya da kendini başkasına ispat etmek” gibi motivasyonlarla başladığı görülmüştür. Katılımcı öğrencilerin genelde dijital oyunlara, özelde Minecraft’a karşı yoğun ilgilerinin sebepleri araştırılırken, bu ilginin aşağıdaki özelliklerle birlikte ortaya çıktığı anlaşılmıştır:

- Oyunun her yaşa hitap etmesi
- Oyuncuların kendi hedeflerini belirleyebilmeleri
- Başkaları ile oyun oynamanın kolay bir şekilde rekabet/mücadele, iş birliği ya da kendi oluşturduğu harita/dünya üzerinde oyun kurma gibi farklı biçimlerde düzenlenebilmesi
- Oyunla ilgili ortamların ve/veya tasarladıkları yapıların paylaşımlarda başka oyuncular tarafından ilgi görmesi
- Oyunun yaratıcı yönlerini ortaya çıkarması
- Oyunda üretme deneyimi yaşamaları
- Oyunda keşfetme deneyimi yaşamaları
- Oyunu hakkında aile ile sohbet edebilmeleri, ailelerinin diğer oyunların aksine kısmen de olsa Minecraft ile ilgilenmeleri
- Gerçek yaşamdaki bir tasarım fikrini kolaylıkla oyuna aktarabilmeleri
- Daha önceden oynanan bir oyuna tekrar dönebilme/devam edebilmeleri
- Oyunda ortaya koydukları eserlere bakarak kendilerini mutlu hissetmeleri

Araştırmada görülmüştür ki Minecraft, öğrencilerin üretimle, tasarımla, yaratıcılıkla, rekabet ve keşfetme ile ilişkilendirdikleri bir oyundur. Öğrencilerin yoğun olarak üretme ve tasarlama motivasyonları bu oyun ile ortaya çıkmakta ve oyun bu yolla ortaya ürün koymalarını sağlamaktadır. Minecraft oyununun bu denli farklı çeşitlilikte amaçlarla oynanması, oyunu diğer oyunlardan farklı kılan önemli özelliklerindendir. Etchells (2019) kitabında “oyunların neden oynandığını” araştırırken “Denetim ve Hayal Gücü” başlığı altında Minecraft üzerinde durmuştur. Araştırmacı, oyuncuların dışarı çıkmadan gerçek hayat deneyimini Minecraft ile yaşama duygusundan bahsetmiştir. Minecraft oynarken yaratıcı modda sınırsız malzeme ile yapabileceklerinin kişinin sadece hayal gücü ile sınırlandığını, Lego benzeri bir mantıkla istenilen her şeyin inşa edilebildiğini belirtmiştir (Etchells, 2019). Bu deneyim, katılımcılarımızın bulgularımızda yer alan deneyimleri ile örtüşmektedir.

Araştırmamızda da görülmüştür ki; katılımcılar aile ile bu olumlu deneyime açıktır; hatta bu deneyim için ilk adımları atmaktadırlar fakat aileler bu deneyime onlar kadar istekli değildir.

Günümüzde daha çok bağımlılıkla ilgili sosyal problemler ve çocukların fiziksel ve ruhsal gelişimlerini olumsuz etkilediğine dair medya üzerinden yapılan çeşitli yayınlar da ailelerin dijital oyunlara karşı bütün olarak olumsuz bir önyargı geliştirmelerine sebep olmaktadır. Bunun doğal bir sonucu olarak da çocuklara yasaklamalar ve kısıtlamalar olarak yansımaktadır. Öyle ki bu durum, katılımcıların bu konularla ilgili herhangi bir paylaşım yapmaları önünde; ailelerinden tepki alma tedirginliği sebebiyle engel oluşturmaktadır. Ailenin bu deneyime kapalı olması, aile bireylerinin birlikte dijital oyun oynama deneyimindeki bazı potansiyel faydaları ön göremediklerinden kaynaklı olduğu düşünülebilir. Etchells Minecraft oynarken aile ile iletişime geçildiğinden bahsetmektedir. Hatta bir oyun geliştirici, annesi ile arasında geçen ilginç diyalogda, çocukluğunda oyun oynamasına kısıtlama getirdiği için annesinin kendisinden özür dilemesinden bahsetmiştir. Oyun geliştirici bu özrün sebebini, annesinin o zamanlar oyunlardaki potansiyeli fark edememesi olarak görmüştür. Etchells oyun oynayan kişinin dışarıdan bir gözle içinde bulunduğu durumun “son derece tecrit edici ve tüketen, dış dünyadan soyutlayıcı bir deneyim” olarak görüldüğünü, ailenin çocukla birlikte oynamasını, “boş iş olarak görülen bir aktivitenin” aile ile birlikte olumlu bir deneyime dönüşümü olarak görmektedir (Etchells, 2019). Amerika Birleşik Devletlerinde “Eğlence Yazılımları Derneği” (Entertainment Software Association, ESA), 2020 yılında aile ile oyun oynama oranının %55 olduğunu, bu oranın 2021 yılında %74’e ulaştığını, ebeveynlerin çocukları ile oynama gerekçelerinde

%51'lik oranda çocuğun isteğinin rol oynadığını raporlamıştır (ESA, 2021). Zhang, çalışmasında genç bireylerin büyük aile bireyleri ile olan oyun deneyimlerini sayısal verilerle ortaya koymuştur. Çalışmaya 15 yaş ile 35 yaş arası 308 genç birey katılmıştır. Katılımcıların cinsiyet oranı %45 kız, %55 erkek; %40'ı ise yaşları 15-19 arasında değişen gençlerden oluşmaktadır. Bulgulara göre aile bireyleri ile oynanan 139 oyundan oluşan listenin ilk sekizi şu şekildedir: Mario Kart (21.4%), Wii Sports including Wii Party, Wii Sports Resort and Wii Fit (13%), Jackbox Party Pack (9.7%), Call of Duty (8.4%), World of Warcraft (7.8%), Words with Friends (5.8%), Minecraft (5.2%). Araştırmada ayrıca, aile bireyleri ile oynanan oyunlar için motivasyon kaynakları olarak eğlence, aile bağları, ortak hobiler, aile aktivitesi ve genç bireyin neden oyun oynamayı sevdiğini anlamaya çalışmaları gibi nedenler bulunduğu görülmüştür (Zhang, 2018).

Öğrencilerin Minecraft deneyimlerinde en fazla kullandıkları ifadelerden birisi de “yaratıcılık”tır. Etchells (2019)’a göre oyunlar insanlara yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini ifade etme özgürlüğü vermektedir. Araştırmamızda öğrenciler, oyunu oynarken yaratıcı hissettiklerini ve bazen oyunun yaratıcılıklarını arttırdıklarını düşündüklerini söylemişlerdir. Bu oyunu oynarken yaşadıkları yaratıcılıkla ilgili deneyimler Hacıoğlu ve Türk’ün (2018) özel yetenekli bireyler için yaratıcılıkla ilişkili gördükleri göstergelerle örtüşmektedir. Bu göstergeler “Yaratıcı Ürün” kategorisinde, yeni ürün üretme alt kategorisinde yer alan şu kodlardır: İcat yapma, farklı ürünler çizme, nitelikli projeler yapma, gelecek nesillere güzel bir şeyler bırakma, bir şeyler oraya koyma, çok sayıda/farklı etkinlik yapma, yorum/hikâye yazma ve resim yapma. “Yeni Düşünce Üretme” alt kategorisindeki kodlar ise farklı düşünceler üretme ile farklı soru ve cevap bulma olarak belirtilmiştir. Harrison vd. (2016), 5. ve 8. sınıf aralığındaki özel yetenekli öğrencilerle yürüttüğü çalışmasında öğrencilerin bir strateji oyununda çözüm bulma süreçlerini incelemiştir. Bu çalışmada araştırmacılar, yaratıcılığın farklı şekillerdeki yaklaşımlarla birlikte süreçte önemli bir rol oynadığını belirtmiştir.

Katılımcılara göre Minecraft oyunu başka disiplinlerle de ilişkili görünse de Bilişim Teknolojileri ve İngilizce alanında ilerlemelerini sağlamaktadır. Zira oyun sayesinde öğrenciler İnternet üzerinde etkili araştırma yapmayı öğrenmekte, daha çok yabancı, doğal olarak da çoğunlukla İngilizce yayınlanan siteler ve video kanallardan öğrenmeyi tercih etmektedirler. Ayrıca problem çözme, stratejik düşünme gibi düşünme becerileri de Minecraft sayesinde ortaya çıkmaktadır. Harrison vd. (2016)’nin çalışmalarında katılımcı öğrenciler, sadece mantıksal akıl yürütme, problem çözme ve argümantasyon becerilerini

değil, aynı zamanda takım çalışması, katılım, karar verme, iletişim ve organizasyon gibi sosyal becerilerini de kullanmak zorunda kalmışlardır. Bu sonuç çok daha önce Gee (2003) tarafından gerçekleştirilen araştırmayı da destekler niteliktedir. Gee'ye göre oyunlar, derin öğrenmeyi sağlama ve kişilerin kendilerini yeniden yaratma konularında, çalışanları modern iş hayatına okullardan daha iyi hazırlayabilmektedir. Fakat oyunun öğrenmeler ile ilişkili olmasının oyunu oynama konusunda bir motivasyon sağlamadığını, oyunları öğretici görmenin bazı oyuncular için gereksiz bir çaba olduğunu belirtmiştir. Oynarken öğrenmeler doğal olarak gerçekleşse de öğrenmek için oynamak çok tercih ettikleri bir durum değildir (Gee, 2003).

Elde edilen bulgulara bakıldığında, Minecraft oynarken gerçekleşen öğrenmeler oyuncular tarafından oyunun olumlu bir özelliği olarak görünse de oyuncuların oyun ile öğrenmek için benzer bir motivasyona sahip olduklarına dair herhangi bir bulguya rastlanmamıştır. Oyunu herhangi bir disiplinde bir şey öğrenmek amacı gütmeyen oynayan öğrenciler, oyunu daha iyi oynamak için oyunu öğrenme konusunda oldukça isteklidir. Katılımcı öğrencilerin oyunu öğrenmek için çabalarını aktardıkları deneyimler doğrultusunda öğrenme işini ciddiye aldıklarını ve kaynak seçimine odaklı olduklarını görmek mümkündür. Bu durumda öğrencilerin dijital oyunu oynamayı “amaç”, bu amaç için öğrenmeyi “araç” olarak gördüklerini söylemek mümkündür. Becker (2008) doktora tezinde, ticari oyunların uzun süre oyuncuyu oyunda tutma amacı güttüğünü ve oyun geliştiricisinin ana motivasyonunun finansal fayda olduğunu belirtmektedir. Görülmektedir ki dijital oyun tabanlı öğrenme, bu amaç-araç ilişkisinde ticari oyunlarla aynı ekseninde yer almamaktadır. Bu görüşe benzer bir yorumu da Linderoth (2012), oyunların iyi bir öğrenme ortamı olup olmadığını tartıştığı araştırmasında yapmıştır. Bu çalışmada Linderoth, oyun tasarımında oyunda ilerlemeyi kolaylaştıran mekanizmaların öğrenme için çok da uygun olmayan özellikler içerebileceğini belirtmiştir. Ticari oyunların oyuncuların öğrenme deneyimlerini destekleme konusunda çok şey önerebildiğini belirten Becker (2008), ticari oyunların tasarım özelliklerinin eğitsel amaçlara uygun olmasa da tasarımların nasıl yapılması gerektiği konusunda öğretim tasarımı ile bağdaştığını belirtmiştir. Wood (2011)'a göre iyi tasarlanmış bir dijital oyun ile iş birliği ve yansıtma içeren iyi tasarlanmış bir ders, öğrencilerin dijital bir dünyada problem çözmelerine yardımcı olabilir. Becker (2008), tasarım konusunun önemini açıklarken, tüm oyun bileşenlerine sahip olan kötü tasarlanmış bir oyun için, bir romanda olması gereken tüm özelliklere sahip fakat sıkıcı olan bir kitap benzetmesini kullanmaktadır. Görülmektedir ki tasarım konusu ticari dijital oyunların güçlü olduğu konulardan biridir. Sonuç olarak,

ticari oyunların tasarımıdaki güçlü özelliklerin eğitsel oyunlara aktarılması, dijital eğitsel oyunlardaki başarıyı artırmada etkili olabilecektir. Hatta her dijital eğitsel materyalin hazırlanmasında ticari amaçlarla hazırlanan ürünlerin tasarım özelliklerinin dikkate alınması, materyalin başarısı açısından olumlu sonuçlanabilir.

Araştırmamız Minecraft oyunu deneyimi ile katılımcıların bu oyunu neden uzun süre oynadıklarına dair bir ışık tutmuştur. Bu edinilen deneyimler doğrultusunda eğitsel dijital oyun tasarımına şu yönergelerle katkı sağlayabilir:

- Oyuncunun kendi amacını belirleyebilmesine imkan verilmesi
- Oyunda keşfedici unsurların yer alması
- Oyunu tamamlamak için araştırma yaparak edinebilecekleri bilgilerin olması
- Oyunun bir tasarım ürünü içermesi
- Bireysel oynama, işbirliği ve rekabet unsurlarının tercihe bağlı olması
- Aile bireyleri ile de oynanabilir olması
- Öğrencilerin oyunu kendi kurallarıyla farklılaştırmalarının sağlanarak oyun kurmalarına imkan verilmesi
- Oyunun oynanmasının kolay olması
- Problem çözme, stratejik düşünme gibi farklı düşünme becerilerinin kullanılabilir olması
- Oyun performanslarının paylaşılabılır bir ortama istenirse aktarılabilmesi
- Tek bir performan kriteri yerine farklı performan kriterlerinin kullanılması

Inchamnan ve diğerleri bu çalışmada oyun tasarımının insanların oyun sırasında katıldığı yaratıcı aktivite üzerindeki etkisinin haritasını çıkarmayı amaçlamışlardır. Analizler oyunları oynayan insanların davranışsal ve sözel analizine dayanmaktadır. Farklı oyunlardaki etkinliklerinin yaratıcı problem çözme ne ölçüde kolaylaştırdığını daha iyi anlamak için üç farklı yapboz oyunu 15 dakika oynatılarak veri toplanmıştır. Bu araştırma sonucunda çıkan bazı öğeler araştırmamızda erişilen oyuna bağlayan öğeler ile paralellik göstermektedir (Inchamnan, Wyeth, ve Johnson, 2014). Bu öğelerden bazıları şunlardır: Oyuncunun alt hedefler belirlemesi, zorluk türünde çeşitliliklerin olması, zorlukları aşmak için mantıklı düşünme ve stratejik planlama gerekmesi, oyuncunun oyun dünyasını şekillendirmesine iman verilmesi, oynaması kolay bir oyun olması.

Öneriler

Uygulamaya Yönelik Öneriler

Araştırmada katılımcıların oyundan keyif almalarını sağlayan başlıca unsurlar oyunun oynamasını sağlayan motivasyon kaynaklarıdır; dolayısıyla bu unsurların öğrenme ortamında desteklenmesi, öğrencilerin ilgisini öğretim ortamında tutmak için olumlu olacaktır. Öğrenme ortamına bu özellikler kazandırılırken, zorlayıcı olmalarından, benzer içeriklerin sıklıkla tekrar etmesinden ya da sürecin tamamen akademik başarı odaklı olmasından kaçınılmalıdır. İşbirliği, rekabet ve başarıma duygusunu tatma, öğrencilerde olumlu etki yaratan deneyimler olarak öğretim ortamına dâhil edilmelidir.

Katılımcılar, hayal ettikleri ya da bir yerlerde gördükleri nesneleri ya da yapıları Minecraft ortamında tasarlamaktan keyif almaktadır. Üretme ve tasarlama yoluyla ortaya somut ürünlerin konulabileceği dijital etkinlikler, sürdürülebilir ilgiyi sağlamak açısından önemli olacaktır. Bunun yanı sıra, çevrelerindeki insanlara yaptıklarını göstermeleri ya da başkalarının kendi yarattıkları ortamda (haritada) onlarla birlikte oynamaları katılımcılar için çok önemlidir. Bu bağlamda, öğrencilerin öğrenme ortamlarının onlara sağladığı olanaklar doğrultusunda ortaya koydukları ürünleri sergilemeleri ve bunları paylaşabilmeleri için onlara fırsatlar sunulmalıdır.

Katılımcıların Minecraft öğrenmek için video içeriklere erişim durumlarına bakıldığında, öğrencilerin video seçiminde daha çok içerik odaklı oldukları, işlerine en çok yarayacak bilgiye olabildiğince hızlı ulaşmalarını önemsedikleri görülmektedir. Bu amaçla farklı dilde de olsa bu tür kaynaklara erişmeye çalışmaktadırlar. Öğrencilere bilgiler sunulurken kısa, öz ve doğrudan amaca uygun içeriklerden oluşan videoların kullanılması önemlidir.

Araştırmada görülmüştür ki öğrencilerin bir kısmı oyundaki ilerlemelerini takip etmekten keyif almaktadır. Öğrencilerin maruz kaldıkları değerlendirilme sistemleri (okul giriş sınavları, yazılılar, yılsonu değerlendirmeleri) genellikle sıralama odaklı ya da ders kazanımlarını ölçmeye yönelik oldukları görülmektedir. Oyun oynarken öğrencilerin kendi gelişimlerini izlemekten mutlu olmaları, aslında bu duruma olan gereksinimlerini göstermektedir. Dolayısıyla öğrenme ortamlarında öğrencinin kendi öğrenme deneyimindeki gelişimini izlemesini destekleyici öz yansıma çalışmalarının da sunulması önemlidir.

Katılımcıların zaman zaman aile içinde oyun oynamayı tercih ettikleri, onlara Minecraft'ı öğretmeye çalıştıkları, onlarla oynayabilmek için oyunu öğrenmeye çalıştıkları ya da oyundaki özgün tasarımlarını gösterip anlattıkları bulgularına ulaşılmıştır. Bu durum göz önünde bulundurulduğunda, Minecraft'ın katılımcılar için aile içinde keyifli zaman geçirilebilecek bir aktivite olarak algılandığı söylenebilir. Aile içinde dijital oyun oynanmasının önerilmesi aile içi iletişime faydalı olacaktır. Nitekim yapılan araştırmalar da dijital oyunların aile katılımı ile oynanma oranının giderek arttığını göstermektedir.

Cinsiyet değişkeninden bağımsız olarak sevilen Minecraft'ın da dâhil olduğu oyun türünün, sandbox olması, eğitsel dijital oyun tasarımlarında bu türe yönelmenin, oyuna olan ilginin canlı tutulması açısından olumlu olacağı şeklinde değerlendirilebilir. Zira dijital oyun tercihlerinin cinsiyete göre farklılık göstermesi, ortak ilgiyi yakalamanın önündeki en önemli engellerden birisidir.

Katılımcılar kendilerine sorulduğunda, Minecraft'ı bazı derslerle ilişkilendirmiş, bu derslerin kazanımları açısından kendilerine faydalı olduğunu ifade etmişlerdir. Öğrenciler açısından bu durumun örtük de olsa fark edilmesi güzeldir; ancak burada vurgulanması gereken en önemli noktalardan birisi de, oyunun eğitsel yanının bir “yan etki” olduğunun bilincinde olmalarıdır. Dolayısıyla eğitsel dijital oyun tasarımlarında bu durum dikkate alınmalı, çocuklara çikolata ile kaplanmış brokoli sunulmamalıdır. Bunun yerine hem lezzetli, hem de sağlıklı unsurlardan olabildiğince arındırılmış yiyecekler sunulabilir.

Araştırmaya Yönelik Öneriler

Araştırmada Minecraft oyununa özel deneyimlere odaklanılması, bu oyunun karakteristik özellikleri ile diğer oyunlardan ayrışması hem kız hem de erkek farklı yaş seviyelerindeki oyuncular için tercih edilen bir oyun olması ve dijital oyunlarda sıklıkla görülen şiddet, cinsel içerik gibi unsurları barındırmamasıdır. Araştırmamız özel yetenekli bireyler ile sınırlı olduğu için çocukları oyunlara bağlayan sebepleri daha iyi anlamak için farklı özellikteki bireylerin deneyimlerinin incelenmesi önemlidir.

Araştırmamızda oyuna başlamayı sağlayan “büyüklerle oynamak”, “merak” ve “ben de yapacağım” gibi motivasyon kaynakları ortaya çıkmıştır. Bireylerin ticari oyuna başlama motivasyonlarının incelenmesi, eğitsel bir oyunun öğrenci ile buluşmasında etkili olacak motivasyon araçlarının belirlenmesi açısından önemlidir.

Araştırmamızın derinlemesine araştırma içeren nitel kısmında sadece Minecraft oyununa odaklanılmıştır. Öğrencilerin farklı oyun türlerindeki deneyimlerinin incelenmesi çocukları oyunlara bağlayan sebepleri daha iyi anlamak için önemlidir.

Eğitimde oyunların kullanımına dair uygulamalarda, ticari dijital oyunların öğrenmeler üzerindeki etkisi incelenmelidir. Özellikle, katılımcılar tarafından sıklıkla dile getirilen, Minecraft oyununun bilişim teknolojileri, İngilizce ve matematik derslerinde kullanımının nitel ve/veya nicel araştırmalarla değerlendirilmesi önerilmektedir.

Araştırmamızda en sevilen oyunlar içerisinde yer alan oyunlar eğitsel amaçla tasarlanan oyunlar olmadığından eğitsel dijital oyunların öğrenciler tarafından tercih edilmeme sebeplerini belirlemek ve eğitsel oyunlara karşı ilginin artmasını ve sürdürülebilirliğini sağlamak için öğrencilerin eğitsel dijital oyun oynama deneyimlerinin de olgubilim yöntemi ile araştırılması, bu araştırmayı tamamlayıcı nitelikte olup önemli sonuçlara ulaşılmasını sağlayacaktır.

Araştırmamızda katılımcıların oyun tercihlerinde öncelikli olarak ortaya çıkan işbirliği, rekabet, yaratıcılık ve tasarım becerilerini ortaya çıkartan aktivitelerin öğretim programları ile ilişkilendirilmesi için bu becerileri kullanmalarını sağlayan okul içi ve okul dışı aktivitelerin neler olabileceği araştırılmalıdır.

Araştırmamızda kız ve erkek öğrenciler arasında ele alınan olgu açısından bazı farklılıklar ortaya çıkmıştır. Kız ve erkek oyuncuların oyun oynama tercihlerini etkileyen değişkenleri tespit edebilmek bu değişkenleri etkileyen faktörleri belirlemek için daha ileri düzeyde araştırmalar yapılmalıdır.

Araştırmamızda katılımcıların oyun oynama tercihleri ortaya konmuş fakat bu tercihlerin motivasyon stratejileri ile ilişkisine bakılmamıştır. Motivasyon stratejileri ile Minecraft oyunu arasındaki ilişkileri ortaya koyacak araştırmalar alana katkı sağlayacaktır.

Sonuç olarak Minecraft bağlamında sandbox türündeki dijital oyunların, öğrencilerin uzun soluklu ilgilerini çekmelerinin altında yatan sebepleri geniş bir perspektifte panoramik olarak ortaya koymayı amaçlayan araştırmamız, ayrıntıda birçok alt tür ve alan için de daha belirgin araştırmaların yapılması gerekliliğini ortaya koymuştur. Bu tür araştırmaların yapılması, elde edilen sonuçlardan genel ilkelere ulaşılması için yol gösterici olacaktır.

KAYNAKLAR

- Ağaoğlu, O., & Metin, N. (2015). A survey study on the 4th--8th graders in the science and arts centers who play violent PC games comparing to their school-only peer group. *Journal of Gifted Education Research*, 3(2).
- 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.
- Arıca, H. N. (2021). *Özel yetenekli çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları düzeyi ile ebeveynlerinin farkındalıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Aytan, G. (2019). *Fenomenolojik sosyoloji perspektifinden dijital oyunlar: moba oyunculari örneği*. Yüksek lisans tezi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Baek, Y., Min, E., & Yun, S. (2020). Mining educational implications of Minecraft. *Computers in the Schools*, 37(1), 1-16.
- Baş, T. & Akturan, U. (2008). *Nitel araştırma yöntemleri NVivo 7.0 ile nitel veri analizi*. (1. Baskı). Ankara: Seçkin.
- Bayliss, J. D. (2012). *Teaching game AI through Minecraft mods*. 4th International IEEE Consumer Electronic Society - Games Innovation Conference, IGIC 2012, 0-3. <http://doi.org/10.1109/IGIC.2012.6329841>
- Becker, K. (2008). *The Invention of good games: Understanding learning design in commercial video games*. Doctoral thesis, Graduate Division of Educational Research, 400. <https://doi.org/10.11575/PRISM/13933>
- Bilgen, Ö. B., & Doğan, N. (2017). Puanlayıcılar arası güvenirlik belirleme tekniklerinin karşılaştırılması. *Journal of Measurement and Evaluation in Education and Psychology*, 8(1), 63-78.

- Brand, J., & Kinash, S. (2013). Crafting minds in Minecraft. *Education Technology Solutions*, 55(1), 56-58.
- Boyd, C.O. 2001. Phenomenology the method. In P.L. Munhall (Ed.), *Nursing research: A qualitative perspective* (3rd. ed., pp. 93-122). Sudbury, MA: Jones and Bartlett.
- Bunting Jr, B. S. (2012). *Alternative wildernesses finding wildness in 21st century America*. Washington State University.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Ç., Ebru, Akgün, Ö, E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Camci, S. (2011). Üstün zekalı ve yeteneklilerde cinsiyet farklılığı. *HAYEF Journal of Education*, 8(2), 105-117.
- Choo, A., Karamnejad, M., & May, A. (2013). *Maintaining long distance togetherness: Synchronous communication with Minecraft and Skype*. In IEEE Consumer Electronics Society's International Games Innovations Conference, IGIC. <http://doi.org/10.1109/IGIC.2013.6659138>
- Coudray, C. (2015). Minecraft in higher education, beyond learning activities. *University of Edinburgh*.
- Creswell, J. W. (1998). *Qualitative inquiry and research design*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Çınar, S. (2019). *Özel yetenekli 6 ve 7. sınıf öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile empati becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çırak, N. S., & Erol, O. (2020). What are the factors that affect the motivation of digital gamers?. *Participatory Educational Research*, 7(1), 184-200.
- Daly, E. (2012). Explore, create, survive. *School Library Journal*, 58(5), 24-25.
- de Andrade, B., Poplin, A., & Sousa de Sena, Í. (2020). Minecraft as a tool for engaging children in urban planning: A case study in tirol town, Brazil. *ISPRS International Journal of Geo-Information*, 9(3), 170.
- Ekaputra, G., Lim, C., & Eng, K. I. (2013, December). *Minecraft : A game as an education and scientific learning tool*. Information Systems International Conference, 2-4.

- Ellison, T. L., & Evans, J. N. (2016). " Minecraft," Teachers, Parents, and Learning: What They Need to Know and Understand. *School Community Journal*, 26(2), 25-43.
- ESA, (Entertainment Software Association). (2014). *Games: Improving Education*, 1-4. <http://doi.org/10.1017/CBO9780511974885.004>
- Erzengin, Ü. (2019). *Bilgisayar oyunları ve tüketim kültürü ilişkisi: çok oyunculu çevrimiçi rol oynama oyunlarının (Mmorpqs) sanal ekonomisi üzerine inceleme*. Yüksek lisans tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Etchells, P. (2019). *Lost in a good game: Why we play video games and what they can do for us*. Icon Books.
- Fanetti, T. M. (2011). *The effect of problem-solving video games on the science reasoning skills of college students*. University of Missouri-Saint Louis.
- Fidan, B. (2020). *Çevrimiçi oyun oynayan kişiler ile oyun karakterleri arasındaki bağlar ve tüketici davranışları ilişkisi: Metin2 ve League of Legends örnekleri*. Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Gaming in Turkey. (2021, March 25). *Türkiye oyun sektörü raporu 2020*. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020/>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 1-4. <http://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Gómez-Gonzalvo, F., Molina, P., & Devís-Devís, J. (2020). Which are the patterns of video game use in Spanish school adolescents? Gender as a key factor. *Entertainment Computing*, 34, 100366.
- Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M., & Kliem, S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences?. *Computers in Human Behavior*, 55, 729-735.
- Hacıoğlu, Y., & Türk, T. U. Ğ. B. A. (2018). Üstün Yetenekli Öğrenciler Kendilerini Ne Kadar Yaratıcı Buluyor?. *Millî Eğitim Dergisi*, 47(1).
- Harrison, R. L., Drenten, J., & Pendarvis, N. (2016). *Gamer girls: Navigating a subculture of gender inequality*. *Research in Consumer Behavior*, 18, 47-64.
- Hycner, R. H. (1985). Some guidelines for the phenomenological analysis of interview data. *Human Studies*, 8(3), 279-303.

- Inchamnan, W., Wyeth, P., & Johnson, D. (2014, October). Design for creative activity: A framework for analyzing the creative potential of computer games. In *International Conference on Entertainment Computing* (pp. 19-26). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Johnsen, S. K. (2021). Definitions, models, and characteristics of gifted students. In *Identifying gifted students* (pp. 1-32). Routledge.
- Kerr, B. A., & Huffman, J. M. (2018). Gender and talent development of gifted students. In *Handbook of giftedness in children* (pp. 115-128). Springer, Cham.
- Koç, İ. (2015). Bilim Ve Sanat Merkezi'ne Devam Eden Özel Yetenekli Öğrencilerin İletişim Becerileriyle İlgili Görüşleri. *Journal of Gifted Education Research*, 3(1).
- Koçak, S. S. (2019). Üstün yetenekli çocukların dijital oyunlara yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 6(2), 87-102.
- Kutner, L., & Olson, C. (2008). *Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*. Simon and Schuster.
- Lee-Leugner, J. H. L. (2013). Youth, gaming, and the network society: exploring the agentic potential of gameplay in Minecraft (Doctoral dissertation, Communication, Art & Technology: School of Communication).
- Lin, C. S. (2013). Revealing the “essence” of things: Using phenomenology in LIS research. *Qualitative and Quantitative Methods in Libraries*, 4, 469-478.
- Linderoth, J. (2012). Why gamers don't learn more: An ecological approach to games as learning environments. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 4(1), 45-62.
- Lynch, T., Tompkins, J. E., Van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66(4), 564-584.
- MEB. (2022, Şubat 23). *BİLSEM SAYISI, 279'A YÜKSELDİ*.
<https://www.meb.gov.tr/bilsem-sayisi-279a-yukseldi/haber/25315/tr>
- Minecraft: Education Edition: Teacher Academy. (2021). *Microsoft educator center*. Retrieved October 24, 2021, from <https://education.microsoft.com/en-us/learningPath/3eede2ae>
- Miura, I. T. (1987). The relationship of computer self-efficacy expectations to computer interest and course enrollment in college. *Sex Roles*, 16(5), 303-311.

- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Narayan-Chen, A., Jayannavar, P., & Hockenmaier, J. (2019, July). Collaborative dialogue in Minecraft. In *Proceedings of the 57th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics*, 5405-5415.
- Overby, A., & Jones, B. L. (2015). Virtual LEGOs: Incorporating Minecraft into the art education curriculum. *Art Education*, 68(1), 21-27.
- Oxley, L. (2016). An examination of Interpretative Phenomenological Analysis (IPA). *Educational & Child Psychology Vol. 33 No. 3*
- Rehbein, F., Staudt, A., Hanslmaier, M., & Kliem, S. (2016). Video game playing in the general adult population of Germany: Can higher gaming time of males be explained by gender specific genre preferences?. *Computers in Human Behavior*, 55, 729-735.
- Rehbein, F., Staudt, A., Oxley, Laura. (2016). An examination of Interpretative Phenomenological Analysis (IPA). *Educational & Child Psychology*, 33(3), 55-62.
- Schifter, C., & Cipollone, M. (2013, March). Minecraft as a teaching tool: One case study. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 2951-2955). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE)
- Sönmez, V. G., & Alacapınar, F. (2011). *Örneklendirilmiş bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Anı.
- Statista. (2021, 3 May). Minecraft active player count worldwide 2016–2021. <https://www.statista.com/statistics/680139/minecraft-active-players-worldwide/#statisticContainer>
- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE Review*, 41(2), 16.
- Warren, T. (2020, 18 May). Minecraft still incredibly popular as sales top 200 million and 126 million play monthly. The Verge. <https://www.theverge.com/2020/5/18/21262045/minecraft-sales-monthly-players-statistics-youtube>
- Whitton, N. (2014). *Digital games and learning: Research and theory*. New York: Routledge.

- Wood, K. R. (2011). *Simulation video games as learning tools: An examination of instructor guided reflection on cognitive outcomes*. Instructional Technology Dissertations. Georgia State University, Georgia.
- Yavuz, O. (2018). Özel yetenekli öğrencilerde internet ve oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek düzeylerinin incelenmesi. *Yaşam Becerileri Psikoloji Dergisi*, 2(4), 281-296.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- Yıldız Durak, H. , Kıdıman Demirhan, E., & Cital, M. (2022). Examining various risk factors as the predictors of gifted and non-gifted high school students' online game addiction. *Computers & Education*, 177, 104378.
- Yiğitoğlu, V. (2018). *Oyun değer-dijital oyunlar ve kullanıcılar üzerine bir inceleme: To the moon örneği*. Doktora tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Xie, J., Wang, M., & Hooshyar, D. (2021). Student, parent, and teacher perceptions towards digital educational games: How they differ and influence each other. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, 13(2), 142-160.
- Zhang, F. (2018, July). Intergenerational play between young people and old family members: Patterns, benefits, and challenges. *International Conference on Human Aspects of IT for the Aged Population*. Springer, Cham, 581-593.

EKLER

Ek-1. Oyun Deneyimleri Anketi

Sizler günümüz bilgisayar oyunları konusunda biz yetişkinlerden çok daha deneyimli ve bilgi sahibi olabiliyorsunuz. Bu anketin amacı sizlerin bilgisayar oyunları ile ilgili deneyimlerini öğrenmektir. Bu ankete vereceğiniz cevaplar sayesinde bilgisayar oyunları hakkında düşüncelerinizi ve bilgisayar oynama tercihlerinizi öğreneceğiz. Anketi önemseyerek cevap vermenizi diliyor anket sonuçlarını merakla bekliyorum. Bu anket sayesinde sizden çok şey öğreneceğim.

Ankete katıldığınız için teşekkür ederim.

Esra KIDIMAN
Bilişim Teknolojileri Öğretmeni

Ad: Soyad: Cinsiyet: Yaş: Sınıf seviyesi:

Bilgisayar oyunu oynuyorsan;

1. En uzun süre oynadığın oyun hangisi?

2. Bu aralar oynadığın bilgisayar oyunlarının adlarını yazar mısın?

.....

.....

.....

.....

3. Ne zamandan beri bilgisayar oyunu oynuyorsun.

..... Yıldır

Ya da

.....'dan beri(sınıf ya da yaş olabilir. 1. Sınıftan beri ya da 6 yaşından beri gibi).

4. Ne sıklıkla bilgisayar oyunu oynuyorsun?

- ☐ Her gün
- ☐ Haftada birkaç gün
- ☐ Haftada 1
- ☐ Ayda bir
- ☐ Altı ayda bir
- ☐ Yılda 1
- ☐ Yılda 1 den az

Seçenekler senin için yeterli değilse kendin ifade eder misin?

.....

5. Kaç saat aralıksız oynuyorsun?

.....
.....
.....

6. Bilgisayar oyunu oynarken kendini nasıl bir oyuncu olarak görmektesin?

- ☐ Çok başarılı
- ☐
- ☐ Normal düzeyde
- ☐ Başarılı
- ☐ Az başarılı
- ☐ Başarısız

7. Oyun için en çok tercih ettiğin teknolojik ürünü belirtir misin?

- ☐ Bilgisayar
- ☐ Cep telefonu
- ☐ Tablet
- ☐ Oyun Konsolu(Xbox, PS)

8. En çok sevdiğin 5 bilgisayar oyununu belirtir misin? (en sevdiğinden başlayarak en az sevdiğine doğru)

1.
2.
3.
4.
5.

9. Bu oyunları sevme nedenlerin neler?

10. Daha önce eğitim/öğrenme amaçlı oyun oynadın mı?

- ☐ Evet
- ☐ Hayır

11. Bilgisayar oyunu için hiç para ödedin mi?

- ☐ Hayır
- ☐ Evet

12. Hangi oyunlar için ödedin belirtirmisin?

Ek-2. Öğrenci Görüşme Soruları

Size oyunlarla ilgili soracağım soruları oldukça samimi biçimde cevaplamanızı istemekteyim. Sorularımı yöneltirken ses kaydı yapmam veri analiz sürecimde bana çok fayda sağlayacaktır. Aynı zamanda görüşme süresinin de kısalmasına neden olacaktır. İzniniz doğrultusunda ses kaydı ile görüşmeyi kayıt altına alacağım. Bu konudaki her türlü isteğinizi ve önerinizi de dikkate alacağım.

Araştırmaya verdiğiniz destek için teşekkürler.

A. Tercihler

A1.Minecraft oyunuyla nasıl tanıştın?

A2.Minecraft'ı en fazla tablette mi yoksa bilgisayarda oynamayı mı tercih ediyorsun, neden?

A3.Minecraft'ı hangi oyun modunda oynamayı daha çok seviyorsun? Survival (Hayatta Kalma) mı Creative (Yaratıcı) mı?

A4.Minecraft'ı tek başına mı yoksa İnternet üzerinden başkalarıyla mı oynamayı tercih ediyorsun? Bu iki oyun tercihi arasında ne tür farklar var?

A5.İnternet üzerinden başkalarıyla oynuyorken neler yapmayı tercih ediyorsun (dostluk kurup ortak çalışmalar mı yapıyorsun yoksa savaşmayı.....)?

A6.Minecraft modlarını kullanıyor musun? Neden kullanıyorsun?

A7.Minecraft oynarken kendini nasıl hissediyorsun?

A8.Oyunu ne zaman bitiriyorsun?

A9.Bu oyunu oynama sebeplerin nelerdir?

B. Oyun Süreci

B1.Minecraft'ı diğer oyunlardan üstün/farklı yapan özellikleri var mı? Bunlar nelerdir?

B2.Minecraft oynarken seni en çok ne mutlu ediyor?

B3.Minecraft'ta en çok şunlardan hangisini yapmayı seviyorsun? Birden fazla söyleyebilirsin; ama en sevdiğinden başla:

- a. Ev, Kale gibi yapılar yapmak
- b. Maden kazmak
- c. Yaratıklarla savaşmak
- d. Hayvan beslemek
- e. İnternet üzerinden başkalarıyla dostluk kurmak
- f. İnternet üzerinden başkalarıyla savaşmak

- g. Madenlerden, ağaçlardan ve diğer şeylerden başka eşyalar yapmak
- h. Uçarak dolaşmak, yeni yerler keşfetmek
- i. Başka?

Öğrenme İlişkisi

- B4. Minecraft'ı gerçek hayata benzetiyor musun? Oyunda neleri gerçek hayattakilere benzetiyorsun?
- B5. Minecraft oyunundan öğrendiğin faydalı bilgiler oldu mu? Olduysa bunlar nelerdir?
- B6. Minecraft oyunu derslerinde işine yaradı mı? Hangi derslerde ve nasıl işine yaradı?
- B7. Minecraft oynamayla ilgili yeni bilgileri genellikle kimlerden ya da nerelerden öğreniyorsun?

C. İnternet Kaynakları

Minecraft oyunu ile ilgili internetten nasıl faydalanıyorsun?

- C1. Takip ettiğin Minecraft siteleri var mı? Nelerdir?
- C2. Minecraft hakkında İnternetten video izliyor musun?
- C3. Okuyarak mı video izleyerek mi öğrenmeyi tercih ediyorsun?
- C4. Videoları hazırlayan kişileri önemsiyor musun? Bütün videoları güvenilir buluyor musun?
- C5. En çok izlediğin video paylaşım kanalı kime ait?
- C6. Videolarda olumsuz içerik ya da konuşmalar olabiliyor mu?

D. Tasarım

- D1. Minecraft oyununu yapanlar sana gelseler ve “Bu oyuna yeni özellikler eklemek istiyoruz. Ama bir türlü ne ekleyeceğimize karar veremedik. Sence neler eklemeliyiz?” diye sorsalardı, onlara neler söyledin?

E. Olumlu ve Olumsuz Yanları

- E1. Büyüklerin Minecraft oynamana nasıl tepkiler gösteriyor? Seninle Minecraft oynayan herhangi bir büyüğün var mı?
- E2. Oyunun olumlu olumsuz yanlarından bahseder misin?

TEŞEKKÜRLER

Bu araştırma sürecinin ileriki aşamalarında da bana destek vermeye onay verirsiniz lütfen iletişim bilginizi aşağıya yazınız.

Ad Soyad : _____

Elektronik Posta : _____

Esra KIDIMAN

Ek-3. Örnek Görüşme Transkripti

Özel İşaretler

() : Mimikler ve sözel olmayan ifadeler için
: Kesilen ya da katılımcı tarafından çıkartılması istenen kısımlar için
... : Tamamlanmayan ifadeler için

Araştırmacı	Minecraftla nasıl tanıştın?
Katılımcı	Ortaokulda arkadaşlarım oynuyordu, ilgili çekti. AA bu güzel bir oyuna benziyor. Farklı farklı şeyler yapıyor diye, öyle tanıştım.
Araştırmacı	Minecraftı tek başına mı yoksa İnternet üzerinden başkalarıyla mı oynamayı tercih ediyorsun? Bu iki oyun tercihi arasında ne tür farklar var?
Katılımcı	Minecraftla ilk tanıştığımda tabletimde denedim, kendi başıma oynuyordum. Sonra arkadaş bilgisayarda nasıl oynayacağımı gösterdi. Minecraftla ilk indirdiğimde kendi kendime yapılar yapıyordum. Buildler yapıyordum. İlk zamanlar, bu yapıla üzerinden rol playler yapıyordum. Zaman ilerledikçe arkadaşlarla çevre oluşturunca, birlikte oynamaya geçti. Son zamanlarda daha çok online oynuyorum. Ama ara sıra single player a baktığım oluyor.
Araştırmacı	İnternet üzerinden başkalarıyla oynuyorken neler yapmayı tercih ediyorsun (dostluk kurup ortak çalışmalar mı yapıyorsun yoksa savaşmayı.....)?
Katılımcı	Daha çok strateji oyunu severim, minecraftı sevmemdeki en önemli özellikler Minecraf strateji olmasa da yapıp yıkma oyunu, yapı tasarlama oyunu o yüzden hoşuma gidiyor. Online oyun oynarken oyunun bende estetik haz uyandırması, tercihlerime uygun olması.
Araştırmacı	Oyunun farklı modları var mı? Varsa hangi modarını tercih ediyorsun? Neden kullanıyorsun?
Katılımcı	Ben kardeşimi de alıştırdım. Ben modsuz oynamayı seviyorum, çünkü mod yüklemek bana biraz zor geliyor, kardeşim modlu seviyor.
Araştırmacı	Oyunu oynarken kendini nasıl hissediyorsun?
Katılımcı	Çok farklı anlarım oldu, online oynarken ah keşke yapmasaydım dediğim anlar da oldu, mutlu olduğum anlar da oldu. Ama oynarken genelde benim aklıma bir şeyler tasarlamak geliyor, zaten oyunu sevme sebebim de o. Minecraftın bana hitap ettiği şey bina yapmak, tasarım yapmak. Bana minecrafın online olmasından ziyade tasarım build-yapı özelliği hoş geliyor.

Ek-4. Örnek Parantez İçine Alma ve Fenomenolojik Azaltma

1. Ortaokulda arkadaşlarım oynuyordu
2. ilgimi çekti.
3. AA bu güzel bir oyuna benziyor.
4. Farklı farklı şeyler yapılıyor diye,
5. ~~Öyle tanıştım.~~
6. Minecraftla ilk tanıştığımda tabletimde denedim,
7. kendi başıma oynuyordum.
8. Sonra arkadaş bilgisayarda nasıl oynayacağını gösterdi.
9. Minecraftla ilk indirdiğimde kendi kendime yapılar yapıyordum.
10. Buildler yapıyordum bu yapılar üzerinden rol playler yapıyordum.
11. Zaman ilerledikçe arkadaşlarla çevre oluşturunca, birlikte oynamaya geçti.
12. Son zamanlarda daha çok online oynuyorum.
13. Ara sıra single player a baktığım oluyor.
14. Daha çok strateji oyunu severim,
15. minecraftı sevmemdeki en önemli özellikler minecraf strateji olmasa da yapıp yıkma oyunu,
16. Yapı tasarlama oyunu o yüzden hoşuma gidiyor.
17. Online oyun oynarken oyunun bende estetik haz uyandırması,
18. Tercihlerime uygun olması.
19. Ben kardeşimi de alıştırdım.
20. Ben modsuz oynamayı seviyorum,
21. Mod yüklemek bana biraz zor geliyor,
22. ~~kardeşim modlu seviyor.~~
23. ~~çok farklı anlarım oldu,~~
24. ~~online oynarken ah keşke yapmasaydım dediğim anlar da oldu,~~
25. ~~mutlu olduğum anlar da oldu.~~
26. Ama oynarken genelde benim aklıma bir şeyler tasarlamak geliyor, zaten oyunu sevme sebebim de o.
27. Minecraftın bana hitap ettiği şey bina yapmak, tasarım yapmak.
28. Bana minecrafın online olmasından ziyade tasarım build-yapı özelliği hoş geliyor.

Ek 5. Örnek Anlamalı Birimlere Ayırma

Oyuna başlama

- 1-Ortaokulda arkadaşlarım oynuyordu
- 2- İlgimi çekti.
- 3- AA bu güzel bir oyuna benziyor.
- 4- Farklı farklı şeyler yapıyor diye,
- 6- Minecraftla ilk tanıştığımda tabletimde denedim,
- 9- Minecraftla ilk indirdiğimde kendi kendime yapılar yapıyordum.

Oynama Tercihler

- 14- Daha çok strateji oyunu severim,
- 20- Ben modsuz oynamayı seviyorum,
- 21- Mod yüklemek bana biraz zor geliyor,
- 13- Ara sıra single player a baktığım oluyor.
- 10- Buildler yapıyordum bu yapılar üzerinden rol playler yapıyordum.
- 11- Zaman ilerledikçe arkadaşlarla çevre oluşturunca, birlikte oynamaya geçti.
- 9- Son zamanlarda daha çok online oynuyorum.

Neden seviyor

- 26- Ama oynarken genelde benim aklıma bir şeyler tasarlamak geliyor, zaten oyunu sevme
sebebim de o...

Minecraftın bana hitap ettiği şey bina yapmak, tasarım yapmak.

Bana minecrafın online olmasından ziyade tasarım build-yapı özelliği hoş geliyor.

Aile

Ben kardeşimi de alıştırdım.

Etkileşimler

Sonra arkadaş bilgisayarda nasıl oynayacağımı gösterdi.

Zaman ilerledikçe arkadaşlarla çevre oluşturunca, birlikte oynamaya geçti.

Buildler yapıyordum bu yapılar üzerinden rol playler yapıyordum.

Ek-6. Araştırma İzni

	T.C. ANKARA VALİLİĞİ Milli Eğitim Müdürlüğü
Sayı : 14588481-605.99-E.7942225 Konu : Araştırma İzni	31.05.2017
ÇANKAYA KAYMAKAMLIĞINA (İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü)	
İlgi: a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 2012/13 nolu Genelgesi. b) Gazi Üniversitesi'nin 03/04/2017 tarihli ve 13712 sayılı yazısı.	
Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bilim Dalı Doktora öğrencisi Esra KIDIMAN'nın "Ticari Oyunların Başarı Eğitsel Oyunlara Aktarılabilir mi Minecrayt Örneği" konulu tez kapsamında uygulama talebi Araştırma Komisyonumuzca incelenmiş olup, ilçenize bağlı Yasemin Karakaya Bilim ve Sanat merkezinde uygulamanın yapılması Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür. Uygulama formunun (9 sayfa) uygulama yapılacak sayıda araştırmacı tarafından çoğaltılarak, araştırmanın ilgi (a) genelge çerçevesinde, ilçe milli eğitim müdürlüklerinin sorumluluğunda okul ve kurum yöneticileri de uygun gördüğü takdirde gönüllülük esasına göre yazımız ekinde gönderilen mühürlü uygulama araçlarının uygulanmasına izin verilmesini rica ederim.	
 Vali a. Milli Eğitim Müdürü	
EK: Uygulama formu (9 sayfa)	



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..