



Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri*

Mahir Necmi Yunusoğlu | ORCID: [0000-0002-4652-688X](https://orcid.org/0000-0002-4652-688X) | mahir_necmi_63@hotmail.com

Bağımsız Araştırmacı

Öz

Bilgisayarlar ve beraberinde gelen teknolojik gelişmeler birçok alanda hayatı kolaylaştırırken, oyun ve eğlence araçlarının da giderek odak noktası haline gelmiştir. Zamanla gelişen ve değişen teknolojik gelişmeler sayesinde, kısmen de olsa kentleşme ve küçülen oyun alanları nedeniyle geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar almıştır. Bu durumda dijital oyunlarda yer alan görseller, bireyin görsel algısına etki etmeye ve görsel farklılıkların ortaya çıkarmaya başlamıştır. Bu durum, Görsel Sanatlar Eğitimi'nin çocukların gelişim özelliklerini, ilgi ve yeteneklerini merkeze alan bir yaklaşımla ele alınmasını sağlamıştır. İlerlemeci eğitim anlayışına uygun olarak, çocuğun yaratıcılığı desteklenmiş ve bu sayede eğitim programlarının niteliğinin önemi daha belirgin hale gelmiştir. Bu çalışmanın temel amacı, dijital oyun tasarımlarında bulunan görsellerin sanat eğitimi kapsamında ortaokul öğrencilerinin yaratıcılıklarına olan etkilerini öğrenci görüşleriyle belirlemektir. Araştırmada nicel ve nitel verilerin bir arada kullanıldığı karma araştırma yöntem modeli seçilmiştir. Buna uygun olarak çalışma grubunu Samsun ilinde Görsel Sanatlar Dersi alan 6. ve 7. sınıf öğrencilerinden 100 kişi oluşturmuştur. Araştırmada nitel veri toplama açısından amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme kullanılmış olup örnekleme, çalışma grubundan seçilen 10 gönüllü öğrenci oluşturmuştur. Araştırma sonucunda, dijital oyunların öğrencilerin yaratıcı düşünme, görsel tasarım ve sanatsal gelişim süreçlerine olumlu katkı sağladığı, ancak fiziksel rahatsızlıklara da neden olabildiği ortaya konulmuştur. Öğrenciler, özellikle üç boyutlu gerçekçi görsellerden ilham aldıklarını belirtirken, hayatta kalma oyunlarının gerilim ve hikâye unsurlarıyla en çok tercih edilen tür olduğunu ifade etmişlerdir.

Anahtar Kelimeler

Görsel Sanatlar Dersi, Grafik Tasarım, Dijital Oyunlar, Yaratıcılık, Tasarım

Atıf Bilgisi

Yunusođlu, Mahir Necmi. (2025). Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri. Türkiye Medya Akademisi Dergisi Sayı No: 9 (Şubat 2025), 1-18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14933882>

Geliş Tarihi	14.01.2025
Kabul Tarihi	27.02.2025
Yayın Tarihi	28.02.2025
Değerlendirme	İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme *Bu makale, TÜBİTAK-2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Desteđi Programı tarafından desteklenen Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri başlıklı projeden üretilmiştir.
Etik Beyan	Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduđu ve yararlanan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiđi beyan olunur.
Yazar Katkıları	Mahir Necmi Yunusođlu (%100)
Etik Komite Onayı	Samsun Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu'nun 22.02.2023 tarihli 2023-19 sayılı kararıyla gerekli etik izinler alınmıştır. Ayrıca, çalışmada Helsinki Bildirgesi'ndeki araştırma ilkelerine bađlı kalınmıştır.
Benzerlik Taraması	Yapıldı - Turnitin
Etik Bildirim	admin@turkiyemedyaakademisi.com
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.
Telif Hakkı & Lisans	Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.



The Effects of Digital Game Visuals on Creativity*

Mahir Necmi Yunusoğlu | ORCID: [0000-0002-4652-688X](https://orcid.org/0000-0002-4652-688X) | mahir_necmi_63@hotmail.com

Independent Researcher

Abstract

While computers and the technological developments that come with them make life easier in many areas, they have also become the focal point of games and entertainment tools. Thanks to the technological developments that have developed and changed over time, traditional games have been replaced by digital games, albeit partially due to urbanization and shrinking playgrounds. In this case, the visuals in digital games have begun to affect the visual perception of the individual and reveal visual differences. This has enabled Visual Arts Education to be addressed with an approach that focuses on children's developmental characteristics, interests and talents. In accordance with the progressive education approach, the child's creativity has been supported and thus the importance of the quality of educational programs has become more apparent. The main purpose of this study is to determine the effects of visuals in digital game designs on the creativity of middle school students within the scope of art education through student opinions. A mixed research method model was chosen in the study, where quantitative and qualitative data were used together. Accordingly, the study group consisted of 100 6th and 7th grade students taking Visual Arts Course in Samsun. In the study, maximum diversity sampling, one of the purposeful sampling methods, was used in terms of collecting qualitative data, and the sample consisted of 10 volunteer students selected from the study group. As a result of the study, it was revealed that digital games positively contribute to students' creative thinking, visual design and artistic development processes, but they can also cause physical discomfort. While students stated that they were especially inspired by three-dimensional realistic visuals, they stated that survival games were the most preferred genre with their tension and story elements.

Keywords

Visual Arts Class, Graphic Design, Digital Games, Creativity, Design

Citation

Yunusoğlu, Mahir Necmi. (2025). Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri. Türkiye Medya Akademisi Dergisi Sayı No: 9 (Şubat 2025), 1-18. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14933882>

Date of Submission	14.01.2025
Date of Acceptance	27.02.2025
Date of Publication	28.02.2025
Peer-Review	Double anonymized - Two External *Bu makale, TÜBİTAK-2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Desteği Programı tarafından desteklenen Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri başlıklı projeden üretilmiştir.
Ethical Statement	This article is produced from the project titled "Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkileri" supported by TUBITAK-2209-A University Students Research Projects Support Program. It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.
Author Contribution	Mahir Necmi Yunusoğlu (%100) The necessary ethical permissions were obtained with the decision of Samsun University Rectorate Ethics Committee dated 22.02.2023 and numbered 2023-19. In addition, the study adhered to the research principles of the Declaration of Helsinki.
Ethical Approval	Yes - Turnitin
Plagiarism Checks	The author(s) has no conflict of interest to declare.
Conflicts of Interest	admin@turkiyemedyaakademisi.com
Complaints	The author(s) acknowledge that they received no external funding in support of this research.
Grant Support	Authors publishing with the journal retain the copyright to their work licensed under the CC BY-NC 4.0 .
Copyright & License	

Giriş

İnternet dünyasındaki gelişmelerle birlikte bilgisayarların ve tabletlerin yaygınlaşması, bireylerin oyun oynama alışkanlıklarını değiştirmiştir. Geleneksel oyunlar yavaş yavaş yerini dijital ortamlarda oynanan oyunlara bırakmıştır. Bu süreç, yeni fikirlerin ve araştırmaların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Oyun oynama alışkanlıklarının farklılaşması, dijital oyunları her yaştan birey için popüler bir etkinlik haline getirmiştir. Ayrıca, dijital oyunlardaki görseller zamanla daha fazla değer kazanmıştır.

21. yüzyıl toplumunda, teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, günlük yaşamın her alanında kişisel ve toplumsal algılarla desteklenen sanat eğitimi de zaman içerisinde değişmiştir. Sanat eğitiminin değişmesi ile yeni bir dil gelişmiş, sanat ve teknoloji artık iç içe girmeye başlamıştır. Bu yeni dili öğrenebilmek için bireylerin çok katmanlı, iç içe geçmiş yapıları ve teknoloji ile sanat arasındaki belirsiz durumları çözmelerini gerekli kılmıştır. Dijital kültür ve dijital sanat; sadece malzeme, araç veya teknikleri değil, algıdaki değişimleri de vurgulamıştır (Çalikoğlu, 2005, s. 11). Bu değişimlerden yola çıkarak, sanat eğitiminin bireysel algı ve farkındalığı artırmak amacıyla teknolojiyle birlikte gelişmesi ve ona uyum sağlaması gerekmektedir. Bu bağlamda, dijital sanatın, çocukların gelişiminde ön planda olan bilgi teknolojisi kavramını, dijital kültür ve sanatın dinamiklerine dayalı sanat eğitimi ile birleştirebileceği düşünülmektedir (Liu, 2007, s. 97).

Teknolojik gelişmeler, sanat üretiminde farklı materyallerin kullanımını mümkün kılmıştır. Bilgisayar ve tablet teknolojisinin ilerlemesiyle birlikte, dijital araçlar sanatsal üretimde önemli bir yer edinmiş ve sanatın daha geniş kitlelere ulaşmasına katkı sağlamıştır. Grafik tasarımın teknolojiyle birleşmesi, onun daha da gelişmesini sağlamış ve dijital sanat alanının ortaya çıkmasına yol açmıştır (Sürek, 2021, s. 2). Bu doğrultuda gelişen ve gelişmeye devam eden uygulamalar, oyunların görsel tasarımlarında kullanılan grafikleri daha önemli hale getirmiştir (Kelekçi, 2021, s. 54). Böylece, oyun uygulamasının tercih edilmesinde etkileyici grafikler ve oynanabilirlik önemli rol oynamıştır. Bu unsurlar, oyunun kullanıcılar tarafından ilgi görmesini ve öne çıkmasını sağlamıştır.

Bu çalışmada, sanat eğitimi bağlamında teknolojik yeniliklerin ve gelişmelerin görsel sanatlar eğitimine yansımalarını incelemiştir. Bu bağlamda, ortaokul öğrencilerine yönelik görsel sanatlar öğretim programında oluşturulan iki boyutlu, üç boyutlu ve dijital oyunlarda yer alan oyun görsellerinin, görsel sanatlar dersi kapsamında yaratıcılıklarını geliştirip geliştirmediği üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda, Görsel Sanatlar Dersi kapsamında öğrencilerin, gerçek ve dijital ortamlardaki oyun görselleri ile tasarımlarını yaratıcılık açısından değerlendirmeleri ve dijital oyunlara dair görüşleri incelenmiştir.

1. Dijital Oyunlar ve Teknoloji

Eğitim ile teknoloji arasındaki etkileşim, modern öğrenme alanlarının oluşumunda önemli bir rol oynamaktadır (Orhan, vd., 2014). Geleneksel eğitim yaklaşımlarından farklı olarak, teknoloji entegrasyonu sayesinde öğrencilere daha verimli ve çeşitlendirilmiş öğrenme imkanları sunulması amaçlanmaktadır (Altan, 1998). Teknoloji, öğrencilerin sadece bilgiyi tüketen değil, aynı zamanda üreten bireyler olarak yetişmelerine imkân tanınması açısından büyük bir öneme sahiptir (Akdemir ve Yavuz, 2018). Dijital oyunlar ve simülasyonlar gibi etkileşimli araçlar kullanarak öğrencilere öğrenme deneyimi sunmak, onların problem çözme, eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerinin yanı sıra yaratıcılıklarını da artırmalarına olanak sağlamaktadır (Akman ve Bircan, 2021).

Teknoloji, çocukların algı dünyasını zenginleştirerek yeni bilgiler edinmelerine ve buldukları ortama katkıda bulunmalarına yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda çocuklar, oyun oynayarak ve tekrar yoluyla öğrenme süreçlerini pekiştirmektedirler (Demirkale Kukuoğlu, 2024, s. 173).

Dijital oyun uygulamasında kullanılan görseller, metinler, sesler, renkler vb. tasarım ilke ve elamanları oyun tasarımında öne çıkan önemli bileşenlerdir. Bu bileşenler kullanıcının oyunda sürekliliğini sağlamasına yardımcı olmaktadır. Uygulamaların kullanılabilirliği, grafiksel kullanıcı arayüzü ve genel kullanılabilirlik özelliklerine bağlı olmaktadır. Kullanıcı deneyimi, arayüzle bilişsel ve duyuşsal etkileşim sonucunda oluşmaktadır. Ancak, tasarımda bütünlük sağlanamaz ve oyuncuya hitap etmeyen görseller kullanılırsa, uygulamaya olan ilgi azalmakta ve çeşitli sorunlar ortaya çıkabilmektedir. Bu durum, düşük kullanıcı deneyimi, oyun akışının bozulması ve rekabet gücünün zayıflaması gibi problemleri beraberinde getirebilmektedir.

Görsel sanatlar eğitiminin önemi bu noktada ortaya çıkmaktadır. Görsel sanatlar eğitimi almış olan kişi, dijital oyunların sanatsal gücünü yükselterek oyunun görsel dilini ortaya koymaktadır. Dijital oyunlarda bulunan görsellerin doğru kullanılması, oyunu oynayan kullanıcının aynı zamanda görsel algısının da değişmesine ve şekillenmesine neden olmaktadır (Demirkale Kukuoğlu, 2022, s. 351).

Zin, Jaafar ve Yue (2009), Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme (DOTÖ) yaklaşımını temel alan bir model geliştirmiştir. Bu model, DOTÖ kimlik modeli olarak adlandırılmakta olup analiz, tasarım, geliştirme, kalite güvencesi, uygulama ve değerlendirme aşamalarını içeren bir oyun geliştirme sürecini kapsamaktadır. Araştırmacılar, bu modeli Tarih dersine uyarlayarak öğrencilerde vatanseverlik bilincini geliştirmeyi, ülkeye bağlılık ve sadakat duygularını pekiştirmeyi ve bilinçli bir vatandaşlık anlayışı kazandırmayı amaçlamışlardır.

Yıldırım (2016) araştırmasında, bilgisayar öğretmen adaylarının dijital oyun temelli öğretim yaklaşımlarına bakış açılarını incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmada nicel yöntem kullanılmış ve anket uygulaması ile veriler toplanmıştır. Çalışma grubunu 177 bilgisayar öğretmen adayı oluştururken, anket sonrasında %25'lik bir grup ile birebir görüşmeler

yapılmıştır. Sonuçlar, öğretmen adaylarının dijital oyun temelli öğretime genel olarak olumlu yaklaştıklarını ve bu yaklaşımın kalıcı öğrenme sağladığına inandıklarını ortaya koymuştur.

Dönmez Usta ve Turan Güntepe (2019) ise dijital oyun tasarımının öğrenme üzerindeki etkisini incelemek amacıyla üniversite öğrencileriyle nitel bir araştırma yürütmüştür. Çalışmanın sonucunda, oyun tasarlama sürecinin ve oyunu geliştirmek için harcanan çabanın öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirdiği belirlenmiştir.

Sonuç olarak, dijital oyun temelli eğitim yaklaşımları, hem görsel sanatlar hem de öğretim süreçlerinde önemli bir yer tutmaktadır. Görsel sanatlar eğitimi, dijital oyunların sanatsal yönlerini güçlendirirken, bireylerin görsel algısını da şekillendirmektedir.

2. Yöntem

Çalışmada, hem nicel hem de nitel verilerin kullanıldığı karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Creswell'e (2021, s. 2) göre araştırma problemlerini anlayabilmek için hem nitel hem de nicel verilerin bir arada toplandığı ve birleştirildiği yöntemler karma araştırma yöntemi olarak adlandırılmaktadır. Çalışma kapsamında nitel ve nicel verilerin bir arada kullanılmasıyla daha kapsamlı ve geniş bilgilerin edinilmesi amaçlanmıştır.

Bu model çerçevesinde araştırmada dijital oyun uygulama tasarımlarında bulunan görsellerin öğrencilerin yaratıcılığına katkısına yönelik öğrenci görüşleri incelenmiştir. Nicel araştırma yönteminde ölçme aracı olarak anket uygulaması, nitel araştırma yönteminde ise yarı yapılandırılmış görüşme formundan yararlanılmıştır.

Nitel araştırma yöntemleri, üründen veya çıktıdan ziyade sürece odaklanmaktadır. Bu nedenle, nitel araştırmalarda yürütülecek çalışmalar süreç açısından büyük önem taşımaktadır (Merriam, 1988, aktaran Yılmaz ve Altınkurt, 2011). Öte yandan, yarı yapılandırılmış görüşmeler, bir dereceye kadar standart ve esnekliğe sahip olduklarından dolayı, anketlerin yanı sıra belirli konular hakkında derinlemesine bilgi edinmeye yardımcı oldukları için araştırmacılar tarafından sıklıkla tercih edilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2003).

Araştırmanın birinci aşamasında, katılımcılara ilk olarak araştırmacı ve danışman tarafından geliştirilen anket formu uygulanmıştır. Anket sorularının geçerliliği için alanında uzman iki görsel sanatlar dersi öğretmeni ve bir sosyoloji uzmanının görüşlerine başvurulmuştur. Alınan uzman görüşlerinden sonra gelen dönütlerle forma son hali verilerek 2022-2023 eğitim öğretim yılında Görsel Sanatlar Dersi alan 6. ve 7. sınıf öğrencilerinden oluşan 100 gönüllü öğrenciye bu anket formu uygulanmıştır.

Çalışmanın ikinci aşamasında, öğrenciler ile yapılacak olan yarı yapılandırılmış görüşme formu ana problemi karşılayacak şekilde açık uçlu sorulardan oluşturulmuş ve uzman görüşüne başvurulmuştur. Görüşmelere katılmış olan 6. ve 7. sınıfta öğrenim gören 10 öğrenci için gerekli izinler alınmıştır.

2.1. Amaç ve Hedefler

Bu çalışmanın temel amacı, Görsel Sanatlar dersi kapsamında dijital oyun uygulamalarında yer alan görsellerin öğrencilerin yaratıcılığı üzerindeki etkilerini ve dijital oyun tasarımları hakkındaki görüşlerini tespit etmektir. Bu nedenle, çalışmada dijital oyun uygulamalarındaki görsellerin ortaokul öğrencilerinin yaratıcılığı üzerindeki etkileri incelenmiştir.

Yapılan birçok bilimsel araştırmada çocukların hayatında önemli bir yer edinmeye başlayan dijital oyunların kullanıcılar üzerindeki etkileri araştırılmaktadır. Bu bağlamda, yapılan araştırmalar incelendiğinde, dijital oyun görsellerinin Görsel Sanatlar Dersi kapsamında öğrencilerin yaratıcılıklarına katkı sağlayıp sağlamadığını araştıran bir çalışma bulunmadığı görülmektedir. Dijital oyun oynayan kullanıcıların yaş ortalamalarına bakıldığında ağırlıklı olarak çocuklar ile gençler olduğu görülmüş ve oyun uygulamalarındaki görsel tasarımların bireyleri doğrudan veya dolaylı yollardan etkileyebileceği düşünülerek bu durumun araştırılmasına karar verilmiştir. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun uygulamalarını oynarken, tasarımların görsel öğelerinin yaratıcılıklarına katkı sağlayıp sağlamadığı ve bu görsellerin ortaokul öğrencileri için ne kadar önemli olduğu ortaya konulmuştur. Bu nedenle araştırma bulguları Görsel Sanatlar Derslerine girdi oluşturması açısından önemlidir.

Bu amaçlar doğrultusunda çalışmanın hedefleri şu şekilde belirlenmiştir.

- Dijital oyun görsellerinin ortaokul öğrencilerinin yaratıcılığına katkısını ortaya koymak
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyunların görsel iletişim tasarımı becerilerine katkısı hakkındaki düşüncelerini ortaya koymak
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyunların tasarımları hakkındaki düşüncelerini ortaya koymak

2.2. Çalışma Grubu

Dijital oyun gruplarının sınıflandırılmasında öğrencilerin yaş gruplarının seçilmesi etkili olmuştur. Bu durumda yaş gruplarının mantık dönemine (12-14 yaş) denk gelen öğrencilerin dijital oyunlarla daha fazla ilişki içerisinde olacağı düşünülmüştür. Bu nedenle çalışma grubunu 12 ve 13 yaşında bulunan 6. ve 7. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.

Buna uygun olarak çalışma grubunu Samsun ilinde Görsel Sanatlar Dersi alan 6. ve 7. sınıf öğrencilerinden 100 kişi oluşturmuştur. Araştırmanın nicel boyutunda kullanılacak olan anket formu bu 100 öğrenciye uygulanmıştır. Araştırmanın nitel boyutu yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla yürütülmüştür. Yarı yapılandırılmış görüşme formu için katılımcıların belirlenmesinde, amaçlı örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme kullanılmış olup, çalışma grubundan seçilen 10 gönüllü öğrenci katılımcı olarak yer almıştır. Ayrıca öğrencilerle yapılacak olan görüşmelerde veli onay formu ve gönüllü onay formu uygulanmıştır.

3. Bulgular

3.1. Anket Formu Verilerinin Analizi

Tablo 1. Anket sorusuna verilen yanıtlar aşağıdaki tabloda yer almaktadır.

	Kesinlikle Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
Soru 1	22	46	21	5	6
Soru 2	26	50	14	8	2
Soru 3	22	32	15	26	5
Soru 4	13	30	28	18	11
Soru 5	17	34	18	20	11
Soru 6	21	26	25	20	8
Soru 7	20	45	26	6	3
Soru 8	37	25	21	14	3
Soru 9	26	33	23	10	8
Soru 10	13	27	14	18	28
Soru 11	24	37	12	19	8
Soru 12	20	34	24	15	7
Soru 13	31	30	18	14	7
Soru 14	28	32	18	13	9
Soru 15	22	42	22	8	6
Soru 16	31	37	17	9	6
Soru 17	18	50	13	15	4
Soru 18	20	32	13	19	16

Tablo 1’de belirtildiği gibi araştırmaya katılan öğrencilere Dijital Oyun Görsellerinin Yaratıcılığa Etkilerini incelemeye yönelik anket formu uygulanmıştır. Uygulanan ankette araştırmaya katılan öğrencilere 1. soru olarak “dijital oyunlar oyun görselleri çizdiğim resimleri kurgulamada bana yardımcı olmaktadır” sorusu yöneltilmiştir ve en çok “katılıyorum” cevabı verilmiştir. Bu durum, oyunlardaki görsellerin, öğrencilerin çizim yaparken kompozisyon oluşturma ve kurgusal düşünme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olduğunu düşündüklerini ortaya koymaktadır. 2. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyun görsellerin yaratıcılığımı geliştirdiğini düşünüyorum” sorusuna en çok “katılıyorum” yanıtı verilmiştir. Bu durum, dijital oyunlarda yer alan görsel unsurlarının öğrenciler üzerinde yaratıcı düşünmeyi teşvik edici bir etkisi olduğunu göstermektedir. 3. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyun görsellerini sanat çalışmalarında kullanıyorum” sorusuna yönelik “katılıyorum” yanıtı en fazla tercih edilmiştir. Araştırmaya katılan öğrenciler dijital oyunların sanatsal üretim süreçlerine doğrudan ilham kaynağı olduğunu düşünmektedir. 4. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyunlarda bulunan görselleri resimlerime yansıtıyorum” sorusuna yönelik “katılıyorum” yanıtı verilmiştir. Öğrenciler, oyunların görsel dünyalarının sanatsal üretimlerine yansıdığını düşünmektedir. 5. soru olarak öğrencilere yöneltilen “oynađığım dijital oyunlarda bulunan görsellerin sanatsal gelişimime katkıda bulunduğunu düşünüyorum” sorusuna yönelik “katılıyorum” ifadesi en yüksek oranda seçilmiştir. Bu bulgu, dijital oyunların sadece eğlence amacıyla deđil, aynı zamanda öğrencilerin sanatsal bakış açılarını ve yaratıcı yeteneklerini geliştiren bir araç olarak işlev görebileceğini ortaya koymaktadır. 6. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyunlarda bulunana görsellerin farkındalık kazandırdığını düşünüyorum” sorusuna yönelik “katılıyorum” yanıtı öne çıkmıştır. Dijital oyunların sadece eğlenceli bir deneyim sunmakla kalmayıp, aynı zamanda görsel algı ve estetik anlayış geliştirmede de önemli bir rol oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. 7. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyunlarda bulunana görsellerin farkındalık kazandırdığını düşünüyorum” sorusu yönelik “kesinlikle katılıyorum” cevabı verilmiştir. Bu durum, dijital oyunların görsel unsurlarının farkındalık oluşturma açısından etkili olduğunu göstermektedir. 8. soru olarak “dijital oyunlarda bulunan görsellerin estetik bakış açımı geliştirdiğini düşünüyorum” sorusuna öğrenciler “kesinlikle katılıyorum” yanıtını tercih etmişlerdir. Bu, dijital oyunlardaki görsellerin öğrencilerin estetik anlayışları üzerinde güçlü bir şekilde etkili olduğunu ve bu etkileşimin onların estetik bakış açısını geliştirdiğini göstermektedir. 9. soru olarak öğrenciler “dijital oyunlarda bulunan görsellerin renk ve biçimsel özelliklerini çizimlerimde kullanıyorum” sorusu yöneltilmiştir ve “katılıyorum” ifadesi en yüksek oranda seçilmiştir. Bu durum, dijital oyunların görsel unsurlarının, özellikle renk paletleri ve biçimsel özelliklerinin, öğrencilerin çizim süreçlerinde önemli bir kaynak oluşturduğunu ifade etmektedir. 10. soru olarak öğrencilere yöneltilen “oynađığım dijital oyunların sosyal medya hesaplarını takip ediyorum” sorusuna “kesinlikle katılmıyorum” yanıtı verilmiştir.

Öğrenciler, dijital oyunların sosyal medya üzerindeki varlığına karşı sosyal medya hesaplarını takip etmediklerini belirtmişlerdir. Bu, öğrencilerin dijital oyunlarla olan ilişkilerinin, oyun oynamanın ötesine geçmediğini ve oyunların tanıtım ya da sosyal medya etkisiyle fazla ilgilenmediklerini göstermektedir. 11. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyun görsellerinde yer alan görseller farklı bakış açıları kazanmama yardımcı oluyor” sorusu yöneltilmiştir ve “katılıyorum” cevabı verilmiştir. Bu durum, dijital oyunların görsel içeriklerinin, öğrencilerin düşünce ve estetik anlayışlarını genişletmede önemli bir rol oynadığını ortaya koymaktadır. 12. soru olarak öğrencilere yöneltilen “oynadığım dijital oyunlar duygu ve düşüncelerimin şekillenmesini sağlıyor” sorusu yöneltilmiştir ve “katılıyorum” cevabı tercih edilmiştir. Bu öğrencilerin, dijital oyunların bireylerin psikolojik ve duygusal durumları üzerinde belirgin bir etki yarattığını vurgulamaktadır. 13. soru olarak öğrencilere yöneltilen “oynadığım dijital oyunlar kendi hayal dünyamı yaratmama neden oluyor” sorusuna yönelik “kesinlikle katılıyorum” cevabı öne çıkmıştır. Bu sonuç, dijital oyunların bireylerin yaratıcılıklarını ve hayal gücünü geliştirmelerine neden olmaktadır. 14. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyunlar yaratıcı güçlerimi geliştirerek çevreyi gözlemimin gelişmesine yardımcı oluyor” sorusu yöneltilmiştir ve “katılıyorum” yanıtı verilmiştir. Bu, öğrencilerin dijital oyunların hem yaratıcılık hem de çevresel farkındalık üzerinde olumlu bir etki yarattığını ortaya koymaktadır. 15. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyunlar bireyin yaratıcılıkla ilgili becerilerinin gelişmesine fırsat verir” sorusuna yönelik “katılıyorum” cevabı verilmiştir. Bu durum, dijital oyunların öğrenciler tarafından yaratıcı yetenekleri geliştirmede etkili bir araç olarak görüldüğünü göstermektedir. 16. soru olarak öğrencilere yöneltilen “oynadığım dijital oyunların görselleri yeni ve farklı fikirler üretebilmeme yardımcı olur” sorusuna yönelik “katılıyorum” cevabı öne çıkmıştır. Öğrenciler, dijital oyunların görsel unsurlarının, yaratıcılık süreçlerinde önemli bir kaynak olarak işlev gördüğünü ortaya çıkarmaktadır. 17. soru olarak öğrencilere yöneltilen “oynadığım dijital oyunlarda bulunan görseller yeni ve özgün fikirler üretmeme yardımcı olur” sorusuna “katılıyorum” cevabı verilmiştir. Dijital oyunların görsel içerikleri, öğrencilerin yaratıcı süreçlerini destekleyerek yeni ve özgün fikirler geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır. 18. soru olarak öğrencilere yöneltilen “dijital oyun uygulamalarındaki görselleri çizimlerime yansıtmaktan mutluluk duyuyorum” sorusuna yönelik “katılıyorum” yanıtı verilmiştir. Bu sonuç, öğrencilerin dijital oyunların görsel unsurlarının, sanatsal ifadelerinde önemli bir rol oynadığını ve bu süreçten keyif aldıklarını göstermektedir.

Anket sonuçlarına bakıldığında, araştırmaya katılan öğrencilerin çoğunluğu, dijital oyunların görsel içeriklerinin, onların yaratıcı düşünme becerilerini ve sanat üretim süreçlerini desteklediğini belirtmiştir. Özellikle, dijital oyun görsellerinin sanatsal çalışmalarına ilham kaynağı olduğunu ve kendi çizimlerinde bu görselleri yansıttıklarını ifade etmişlerdir. Bu da dijital oyunların, yalnızca eğlence değil, aynı zamanda sanatsal gelişim ve yaratıcı ifadeler için de önemli bir araç olduğunu göstermektedir. Öğrenciler, dijital oyunların renk ve biçimsel özelliklerini çizimlerinde kullanarak, estetik bakış

açılarını geliştirdiklerini belirtmişlerdir. Ayrıca, oyunların görsel unsurlarının, onların görsel farkındalıklarını artırarak sanat anlayışlarını derinleştirdiği vurgulanmıştır. Bunun yanında, dijital oyunların duygusal ve psikolojik etkilerinin de önemli olduğu, oyunların düşünceleri şekillendirdiği ve hayal gücünü geliştirdiği bulunmuştur. Dijital oyunların sosyal medya üzerinden takip edilmesi konusu ise katılımcılar arasında çok yaygın bir eğilim olarak görülmemektedir. Bu durum, öğrencilerin dijital oyunlarla olan ilişkilerinin daha çok oyun içeriği ve deneyimi üzerine odaklandığını, sosyal medya etkisinin sınırlı olduğunu göstermektedir.

3.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu Verilerinin Analizi

Yarı yapılandırılmış görüşme formu bulguları alt başlıklar şeklinde kapsamlı olarak aşağıdaki tabloda incelenmiştir. Her bir alt başlıkta yer alan sorulara ilişkin bulgular ve görüşme yapılan kişilerin görüşlerinden örnekler ayrıntılı olarak verilmiştir.

Tablo 2. “Dijital oyun uygulamalarında bulunan görsellerin yaratıcılığı geliştirmesi, yeni ve farklı fikirlerin üretilmesindeki etkisi nasıldır? Olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?” sorusuna ilişkin bulgular:

Kategori	Öğrenciler
Fiziksel Ağrılar (Olumsuz Yönleri)	K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10
Hayal Dünyasını Geliştirir (Olumlu Yönleri)	K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K3: Olumlu etkisi hayal gücünü geliştirir, olumsuz etkisi göz bozukluğu, boyun ağrıları vb. durumlar.

K7: Hayal dünyamı geliştirmeme yardımcı oluyor, olumsuz etkileri şiddete yönlendiriyor.

Öğrencilerin tamamı "dijital oyun uygulamalarında bulunan görsellerin yaratıcılığı geliştirmesi ve yeni, farklı fikirler üretmesindeki etkisi nasıldır? Olumlu ve olumsuz yönleri nelerdir?" sorusuna verdikleri yanıtlarda, genellikle fiziksel ağrıları olumsuz bir yanıt olarak belirtmişlerdir. Ancak olumlu yönde, dijital oyunların hayal dünyalarını geliştirdiğinden bahsedilmiştir.

Tablo 3. “Oynadığınız dijital oyun uygulamalarındaki görseller hakkında ne düşünüyorsunuz? Açıklayınız” sorusuna ilişkin bulgular:

Kod	Öğrenciler
Yaratıcı	K1, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K10
Bilgilendirici	K2, K9

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K5: Oynadığım oyunlardaki görseller bir konuya daha yaratıcı bakmamı sağlıyor.

K2: Dijital oyunlardaki görsellerin İngilizce olması İngilizce bilgimi arttırıyor.

Öğrencilerin neredeyse tamamı dijital oyunların öğrenme süreçlerine ve yaratıcılığa katkıda bulunduğunu vurgulamaktadır.

Tablo 4. “Dijital oyun görsellerini Görsel sanatlar dersinde resimlerinize yansıtır mısınız? Neden?” sorusuna ilişkin bulgular:

Kategori	Öğrenciler
Öğretmenimizin verdiği çizimleri yapıyoruz	K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K5: Okuldaki görsel sanatlar dersi öğretmenimiz kendisi ne istiyorsa onu çiziyoruz.

K8: Öğretmenimiz bu tarz şeyler çizmemize müsaade etmiyor.

Verilen cevaplardan da anlaşılacağı üzere öğrenciler, okulda öğretmenlerinin kendilerine verdikleri çizimler üzerinden derse devam ettiklerini ve öğretmenlerinin buna izin vermediğini ifade etmiştir.

Tablo 5. “Dijital oyun uygulamalarında en çok etkilendiğiniz görseller hangileridir? Neden?” sorusuna ilişkin bulgular:

Kategori	Öğrenciler
3 Boyutlu Gerçekçi Karakterler	K1, K2, K5, K6, K8
Arka Plan Ve Oyuna Yeni Gelen Efektler	K3, K4, K7, K9, K10

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K1: Oyun sahnelerinin aşırı gerçekçi olması sanki gerçek dünyadaymışım gibi hissettiriyor.

K10: Oyundaki farklı efekt ve arka planları eğlenceli buluyorum.

Cevaplar, öğrencilerin dijital oyunlardan nasıl etkilendiklerine dair iki farklı bakış açısı ortaya koymaktadır. Bir grup öğrenci, oyunları oynarken gerçek dünyadaymış gibi hissetmenin etkileyici olduğunu vurgularken, diğer grup ise oyunlardaki görsel arka planlar ve efektlerin büyüleyici olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 6. “Dijital oyun görselleri Görsel Sanatlar Dersi’nde faydalı olabilir mi?” sorusuna ilişkin bulgular:

Kategori	Öğrenciler
Evet. Olabilir	K1, K2, K5, K6, K8, K9, K10
Hayır. Faydalı bulmuyorum	K3, K4, K7

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K2: Faydalı olabilir çünkü çizimlerimiz daha güzel ve yaratıcı olabilir.

K7: Oyun görsellerinin görsel sanatlar dersime faydalı olabileceğini düşünmüyorum.

Öğrencilerin birçoğu dijital oyun görsellerinin yaptıkları çizimleri daha yaratıcı yapabileceğini düşünürken, diğerleri oyun görsellerinin görsel sanatlar dersine katkı sağlamayacağını belirtmiştir.

Tablo 7. “Dijital oyunlar ile ilgili yapılan tasarımlar gelecekteki meslek seçiminizde etkili olur mu?” sorusuna ilişkin bulgular:

Kategori	Öğrenciler
Meslek Seçimimde Etkili Olur	K1, K2, K5, K6, K8, K9,
Meslek Seçimimde Etkisi Olmaz	K3, K4, K7, K10

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K5: Yapmak istediğim meslek tasarım alanında olacağından dolayı etkili olacaktır.

K3: Tasarımla ilgili bir meslek düşünmediğim için etkisi olmayacaktır.

Öğrencilerin bir kısmı gelecekte tasarımla ilgileneceği için oyunlardaki tasarımların meslek seçiminde etkisi olacağını savunurken diğer öğrenciler tasarımla ilgilenmediklerinden etkisi olmadığını söylemektedir.

Tablo 8. “En çok oynadığınız dijital oyunlar hangileridir? (Korku, Gerilim, Hayatta Kalma, Tower Defans, Arcade, Hikaye Tabanlı Oyunlar, Denenmemiş Oyunlar) Neden bu oyunları tercih ediyorsunuz?” sorusuna ilişkin bulgular:

Kategori	Öğrenciler
Hayatta Kalma	K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10

Öğrencilerin bu soruya verdiği yanıtlara örnekler şu şekildedir:

K8: Hayatta kalma oyunları zaten hikâye tabanlı olduğu için gerilim, korku hepsi var.

K1: Hayatta kalma oyunları uzun soluklu ve bir emek istediği için en çok onu oynuyorum.

Öğrencilerin tamamı hayatta kalma ile ilgili oyunları oynadıkları cevabını vermiştir. Bu oyunlar bütün duygu ve heyecanı barındırdığı için en çok tercih edilen oyun türü olmuştur.

Sonuç

Bu araştırma, dijital oyun görsellerinin ortaokul öğrencilerinin yaratıcılığına katkısını ortaya koymak, ortaokul öğrencilerinin dijital oyunların görsel iletişim tasarımı becerilerine katkısı hakkındaki düşüncelerini belirlemek ve dijital oyunların tasarımlarıyla ilgili öğrenci görüşlerini tespit etmek amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Elde edilen bulgular, dijital oyunların sanatsal gelişim, görsel algı ve estetik anlayış üzerinde olumlu etkiler yarattığını göstermektedir. Öğrenciler, oyunlardaki görsellerin yaratıcılıklarını desteklediğini, sanat çalışmalarında ilham kaynağı olduğunu ve görsel tasarım becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir. Özellikle üç boyutlu gerçekçi görsellerin dikkat çekici bulunduğu ve sanatsal üretim süreçlerine doğrudan yansıtıldığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte, dijital oyunların uzun süreli kullanımı sonucunda fiziksel rahatsızlıklara yol açabildiği tespit edilmiştir. Ayrıca, dijital oyunların eğitimle ilişkisine dair öğrenci görüşleri farklılık göstermektedir. Araştırma sonucunda, dijital oyunların yalnızca eğlence aracı olmadığı, aynı zamanda sanatsal ve yaratıcı süreçleri destekleyen bir kaynak olduğu anlaşılmaktadır. Öğrencilerin büyük çoğunluğu, oyunların görsel tasarım unsurlarının kendilerine estetik bakış açısı kazandırdığını ve sanatsal ifade biçimlerini zenginleştirdiğini vurgulamıştır.

Bu bulgular doğrultusunda, dijital oyunların sanat eğitimi bağlamında daha bilinçli ve verimli bir şekilde kullanılabilmesi için eğitimcilerin bu görselleri ders içeriklerine entegre etmeleri önerilmektedir. Ayrıca, dijital oyunların olası fiziksel ve psikolojik etkilerine karşı bilinçli kullanımın teşvik edilmesi gerekmektedir. Gelecekte yapılacak araştırmalarda, farklı yaş grupları ve oyun türleri arasındaki etkileşimlerin incelenmesi, dijital oyunların eğitimdeki potansiyelini daha kapsamlı bir şekilde değerlendirmeye yardımcı olabilir.

Extended Abstract

While computers and technological developments provide convenience in many areas of life, they have also become the focal point of entertainment and game tools. Urbanization and shrinking physical playgrounds have caused digital games to replace traditional games. This transformation has resulted in the visuals in digital games affecting the visual perception of individuals and revealing visual differences. In the context of Visual Arts Education, the progressive education movement, which focuses on children's developmental characteristics, interests and abilities, has emphasized the importance of creative thinking and the quality of art education programs with this change.

The main purpose of this study is to determine the effects of visuals in digital game designs on the creativity of middle school students within the scope of art education. The research was conducted with a mixed research method where quantitative and qualitative data were used together. The study group consisted of a group of 100 6th and 7th grade students taking Visual Arts courses in Samsun province, and semi-structured interviews were conducted with 10 volunteer students selected with the maximum diversity sampling method for the purpose of collecting qualitative data.

The research results reveal that digital games positively contribute to students' creative thinking, visual design and artistic development processes. Three-dimensional realistic visuals in particular have been a source of inspiration for students. However, it has been determined that digital games can also cause physical discomfort. Students stated that they experienced problems such as visual impairment and neck pain, but stated that these games improved their imagination. According to the survey results, digital games help students develop their editing, creative thinking and visual design skills. It was also stated that games were a source of inspiration in art works and were reflected in their artistic productions.

In addition to the positive effects of digital games on artistic development, visual perception and aesthetic understanding, it was observed that they increased students' environmental awareness. While the creative and informative aspects of games were prominent, students stated that teachers avoided reflecting digital game visuals in artistic works. It was observed that survival games were the most preferred game category among students due to their tension and story elements.

While some students thought that digital games contributed to the visual arts course, others found this contribution insufficient. While there were students who thought that the designs of the games could affect their future career choices, students who were not interested in this field stated that they did not have any effect. Overall, research shows that digital games play a role as an important resource in creative processes and artistic expressions.

Kaynakça | References

- Akdemir, E., ve Yavuz, Ö. (2018). Öğrencilerin eleştirel düşünme becerileri, teknolojiye yönelik eğilimleri ve bireysel girişimcilik algıları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 13(27).
- Akman, E., ve Bircan, M. A. (2021). Öğrencilerin teknolojiyle kendi kendine öğrenme ve bilgisayarca düşünme becerilerinin incelenmesi. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty*, 40(1), 12-22.
- All, A., Nunez Castellar, E. P., ve Van Looy, J. (2014). Measuring Effectiveness in Digital Game-Based Learning: A Methodological Review. *International Journal of Serious Games*, 1(2).doi:10.17083/ijsg.v1i2.18.
- Altan, M. Z. (1998). Eğitim fakülteleri, teknoloji ve değişim. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 15(15), 295-304.
- Creswell, J. W. (2021). A concise introduction to mixed methods research. SAGE publications.
- Çalikoğlu, L. (2005). Çağdaş Sanat Konuşmaları. Yapı Kredi yayınları.
- Demirkale Kukuoğlu, O. C., ve Koyuncu, S. S. (2024). Çocukların Teknolojiyle Etkileşimini Şekillendiren Grafik Arayüz Tasarımları. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(156), 171-189, <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.77940>
- Demirkale Kukuoğlu, O. C. ve Koyuncu, S. (2022). Çocuklara Yönelik Oluşturulan Grafik Arayüzü Tasarımlarında Bulunan Görsel Metaforların Dönüşümü. *Akdeniz Sanat*, 16(30), 345-363.
- Dönmez Usta, N., ve Turan Güntepe, E. (2019). Dijital Oyun Tasarılmanın Öğrenmeye Etkisi. *Journal of Social Sciences Institute/Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(18).
- Kelekçi, M. (2021). Dijital Oyunlarda Tipografinin Tasarıma Etkisi. *Yıldız Journal of Art and Design*, 8(2), 53-61.
- Liu, K. H. (2007). Teaching digital art in art teacher education: recommendations for Taiwanese pre-service elementary art teachers in the digital age (pp. 1-231). Teachers College, Columbia University.
- Orhan, D., Kurt, A. A., Ozan, Ş., Vural, S. S., ve Türkan, F. (2014). Ulusal eğitim teknolojisi standartlarına genel bir bakış. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2(1), 65-78.
- Sürek, A. (2021). Dijital oyunların ortaöğretim görsel sanatlar dersine katkısına yönelik öğrenci görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yıldırım, E. (2016). Dijital oyun tasarım programlarının eğitimde önemi. *Mesleki Bilimler Dergisi (MBD)*, 5(2).
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2003). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, K., ve Altınkurt, Y. (2011). Öğretmen adaylarının Türk eğitim sisteminin

sorunlarına ilişkin görüşleri. *Uluslararası insan bilimleri dergisi*, 8(1), 942-973.

Zin, N. A. M., Jaafar, A., ve Yue, W. S. (2009). Digital game-based learning (DGBL) model and development methodology for teaching history. *WSEAS transactions on computers*, 8(2), 322-333.