

**BİLGİSAYAR OYUNLARININ YABANCI DİL EĞİTİMİNE
KATKISININ ARAŞTIRILMASI: ANADİLİ TÜRKÇE OLAN 100
YÜKSEKÖĞRETİM ÖĞRENCİSİ ÜZERİNDE YAPILAN
ARAŞTIRMA ÖRNEĞİ**

Muhammed Zahit CAN*
Burcu TÜRKMEN**

Öz

Dünya’da ekonomik bakımdan film ve müzik sektörünün önüne geçmiş bulunan bilgisayar oyunları sektörünün giderek ülkemizde de yaygınlaştığı görülmektedir. Müşterileri sadece ortaöğrenim değil, aynı zamanda yükseköğrenim öğrencilerinden ve iş hayatındaki yetişkin bireylere kadar geniş bir yelpazeyi kapsadığı bilinmektedir. Bu denli yaygın bir aracın eğlendirmesi, yabancı dil içermesi, çok-oyunculu yapısı ve uluslararası etkileşim imkânları sayesinde yabancı dil edincine katkı sağlayıp sağlayamaması sorusunu akla getirmektedir. Bilgisayar oyunları üzerinden istenilen düzeyde etkileşim yaşamak içinse belirli bir düzeyde yabancı dil bilgisine sahip olmak gerekir. Bu nedenle özellikle yükseköğrenimde eğitim alan ve düzenli olarak bilgisayar oyunları oynayan öğrenciler arasından seçilen kişiler üzerinde anket yöntemiyle toplanan veriler değerlendirilmiş, bu kapsamdaki oyunlar irdelenmiş ve gerek çok-oyunculu gerekse tek-oyunculu yabancı dil içerikli oyunların yabancı dil eğitimine katkısı saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Bilgisayar oyunları, yabancı dil eğitimi, bilgisayar destekli dil eğitimi.*

* Yrd. Doç. Dr., Sakarya Üniversitesi Çeviribilim Bölümü.

** Öğr. Gör., Bülent Ecevit Üniversitesi.

Study On The Contribution Of Computer Games To The Foreign Language Education: Research Sample On 100 Higher Education Students Whose Native Languages Is Turkish

Abstract

It is seen that the computer games sector, gradually getting ahead of the film and music sectors in terms of the worldwide economy, has become popular in our country. It is known that its customers involve a wide range of individuals not only from the ones in secondary education but also the students in higher education and the ones in business life. Owing to the entertaining, foreign language content, multi-player structure and international interaction opportunities of such a widespread tool, the question about whether they contribute to the foreign language competence or not come to the minds. In order to experience an interaction at the expected level on computer games, individuals are required to have certain level foreign language knowledge. Thus, the data, which has been collected from the higher education students via the survey method, has been evaluated and the games in this concern have been analysed, and the contributions of both the single-player and the multi-player games, which are in foreign language, to the foreign language have been determined.

Key Words: *Computer games, foreign language education, Computer-assisted language learning, CALL.*

1. GİRİŞ

10 yıllar öncesine dayanan bir geçmişi olan dijital oyun sektörünün¹ ekonomik büyüklüğü nedeniyle film ve müzik sektöründe olduğu gibi hem ekonomik hem de eğitimsel açıdan öneminin arttığı görülmektedir (bkz. Jantke ve Kreuzberger, 2008: 75). Gerek konsol oyunları gerek akıllı telefonlar üzerinden ve gerekse bilgisayarla oynanan oyunlar hem hedef kitesini hem de içeriklerini çeşitlendirerek daha büyük bir hedef kitleye erişmeyi başarıyor. Şüphesiz böyle geniş bir mecranın kendi içerisinde bir dizi olumluluk ve olumsuzluk barındırması beklenebilir. Bu konuda eğitim bilimciler, dil bilimciler, bilişimciler, mühendisler, iletişimciler, siyasetçiler, ekonomistler, psikologlar, sosyologlar ve bir dizi başka disipline mensup bilim insanlarının çalışmalar yürüttüğü tahmin edilebilir. Bilgisayar

¹ Günümüzde ise yıllık 80 milyar dolarlık giderek artan bir cirodan bahsediliyor: <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/160518/umfrage/prognostizierter-umsatz-in-der-weltweiten-videogames-branche/> (18.03.2017).

oyunlarıyla ilgili müstakil araştırmalar, ders kitapları, dersler hatta disiplin olma yolunda adımlar atılmaktadır. Bu denli hızlı gelişen ve hacimli bir alanın özellikle yabancı dili geliştirmesi konusundaki katkıları üzerinde araştırmalar bulunsa da farklı örneklemeler üzerinden ve farklı bakış açılarıyla tekrar tekrar üzerinde durmakta yarar olduğu söylenebilir.

Birçok kimse pek çaba sarf etmeden başka bir dil öğrenme hayalini kurmuştur. Böyle bir hayal araştırmacıların da dikkatini çekmiştir. Ana dilin öğrenilmesi gibi kolayca, zahmetsiz ve etkili bir biçimde dil öğrenmenin yolları araştırmacıların uzun zamandır ilgisini çekmektedir. Bu hayale yaklaştıran bir dil öğrenme vasıtası olarak bilgisayar oyunları bulunmaktadır. Gerçek dünyanın simülasyonu olan bazı bilgisayar oyunlarının bilgi vermenin yanı sıra eğlendirme² ve bununla da dil öğrenme konusunda motive etme işleviyle birlikte ciddi bir eğitim imkânı sağladığı konusunda araştırmacıların hem fikir olduğu görülmektedir. İnteraktif olmaları, ister gerçek isterse sanal kişilerle iletişim kuruluyor olması ve bunun aynı zamanda görsel-işitsel olarak da destekleniyor olmasının oyuncunun iletişim kurma becerilerine katkı sunduğu görülmüştür. Tıpkı ana dil öğrenme süreçlerinin tekrar yaşanıyor olması gibi, örneğin deneme-yanılma imkânlarının bulunması ve bu sayede deneyimle, yani probleme karşı çözüm bulma gibi girişimlerin geliştirilmesinin dil öğrenme etkisini artırdığı yönünde değerlendirmeler mevcuttur.

Kimi araştırmacılara göre hala dil öğrenmenin en etkili yollarından birisi ana dili öğrenme yoludur³. Dolayısıyla yabancı dil öğrenirken de ana dil

²Ritterfeld, Niebuhr ve diğer araştırmacıların 2006 yılında gerçekleştirmiş olduğu bir deney vasıtasıyla dil öğrenmenin eğlenmeyle doğru orantılı olduğunu ortaya koymuştur. Eğlenen kişi konsantre olma oranı eğlenmeyene göre daha yüksek olduğu anlaşılmış ve bu sayede dil öğrenme sürecinde de daha başarılı olduğu tespit edilmiştir: <http://econtent.hogrefe.com/doi/abs/10.1026/1617-6383.18.2.60> (18.03.17). Yine yaklaşık bin kişi üzerinde yapılmış bir başka araştırmada eğlenceli olmayan medyaların konsantrasyon sağlama bakımından eğlenceli olanlara göre daha zayıf kaldığı görüşüne yer verilmiştir: http://www.sk.tu-dortmund.de/poster/2012_Ritterfeld_Pahnke_Lueke.pdf (18.03.2017).

Buradan hareketle eğlence faktörünün dil eğitiminde önemli olduğu anlaşılmaktadır. Bilgisayar oyunlarına gelince eğlence faktörünün rol aldığı söyleyebilir ve buna bağlı olarak da konsantre olma durumundan kaynaklı olarak bu durumun dil öğrenimine katkı sağladığı söylenebilir.

³ Günümüzde kabul gören bazı (N. Chomsky, J. Fodor, ve S. Pinker) araştırmacılarının teorilerinden hareketle insanın doğuştan getirdiği dil öğrenme yetilerinin bulunduğu ve bu yetilerin yaratıcılık ve etkileşim yoluyla geliştirilebileceği ifade edilmektedir. Bilgisayar oyunlarının ise tam da bu yaratıcılık ve etkileşim işlevine imkân verdiği, tıpkı ana dili

öğreniyor gibi öğrenen kişi bilgisayar oyunları vasıtasıyla, -oyun terminolojisiyle ifade edilecek olursa- haritalar üzerinden farklı ortamlarda, belki de yabancı ülkede bulunuyormuş hissine ulaşarak yabancı dil eğitimini gerçekleştirebilirse daha hızlı ve etkili bir dil eğitimini gerçekleştirmiş olabilir. Gerçeklik hissi veren oyunlar (serious games), oyuna dalıp algıların daha açık olmasına imkân tanımaktadır (krş. <https://www.goethe.de/de/spr/mag/20426904.html>, 17.03.2017).⁴ Diğer yandan oyuncunun belirli bir durumsal/bağlam içerisinde olması bilmediği kelimelerin hemen hemen ne anlama gelebileceğini tahmin etmesine ya da başka hangi bağlamlar içerisinde kullanabileceğini öğrenebilmesine fırsat tanımaktadır⁵.

Bu mecrayı kullananların sadece orta ve yükseköğrenimdeki erkekler olduğu daha çok bir ön yargı gibi durmaktadır. Almanya örneğinde, 30-49 yaş aralığındaki kişilerin %55'inin sürekli bilgisayar oyunları oynadığını ortaya konmuştur. 55-64 yaş aralığında ise bu oranın %25'e düştüğü diğer bir veridir. Cinsiyete bağlı olarak hiç de azımsanmayacak derecede erkeklere oranla kadınların da bilgisayar oyunlarına belirli bir aşinalığının bulunduğu görülmektedir⁶ (<https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Gaming-hat-sich-in-allen-Altersgruppen-etabliert.html>, 09.04.2017). Dolayısıyla farklı cinsiyet, yaş grubuna, mesleğe sahip kimselerin eğlenip öğrenerek zaman geçirdiği ve artık gazete, dergi, televizyon gibi gündelik yaşantının bir mecrası haline gelmiş bulunan oyunların farklı bakış açıları tarafından ele alınması gerekmektedir.

öğrenme süreçlerinin benzerinin yaşandığı söylenebilir. a) deneme yanılma b) çekince-korku yok c) farklı mecraları keşfetme imkânı gibi üç farklı alanda en azından ana dil öğrenmeyle bilgisayar oyunları da yabancı dil öğrenme imkânının benzer bir biçimde elde edildiği söylenebilir.

⁵ Sonja Gabriel'in bilgisayar oyunları vasıtasıyla yabancı dil eğitimine yönelik geniş hacimli bir literatür taraması gerçekleştirmiş ve buradan elde ettiği bilgileri paylaşmıştır: <http://www.medienimpulse.at/articles/view/973> (18.03.2017)

⁶ Bu örneklem Almanya özelinde geçerliği olduğunu dikkate almak gerekir. Ancak küreselleşen dünyada tüketim alışkanlıklarının da hızla benzeştiği bir ortamda erkeklerin elini attığı bir mecra olarak gözükken bilgisayar oyunlarının yakın gelecekte ülkemiz için de benzer istatistiklerinin ortaya çıkabileceği gerçeği göz önünde bulundurulmalıdır. Diğer taraftan araştırma esnasında bilgisayar oyunu oynayan kadınların varlığı konusunda ön varsayımlarımızdan daha fazla kadının bu mecrada zaman harcadığı ortaya çıkmıştır.

Amaç

Bu araştırmanın amacı bilgisayar oyunlarının yabancı dil öğreniminde oynadığı rolü özellikle belirli bir dil seviyesine erişmiş, yükseköğretimdeki öğrenciler üzerinden yola çıkarak araştırmaktır. Bu bağlamda bilgisayar oyunlarının çeşitliliği dikkate alınarak, hangi oyun tiplerinde, hangi dilde, hangi süreçler yaşandığında ve hangi koşullar var olduğunda bir öğrenme edimi ne ölçüde gerçekleşebileceği sorularına cevaplar aranarak bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitimi için işlevselliğini ortaya koymak amaçlanmıştır.

Yöntem

Bilgisayar oyunları denildiği zaman bunları tek bir potaya atıp incelemek mümkün değildir. Counter-Strike: Global Offensive (CS Go), League of Legends (LoL), Grand Theft Auto V (GTA V), Knight Online, Bravolol, Mondly Languages, Duolingo, Lernabenteuer gibi kendi içerisinde en az üç kategoriye ayrılacak bilgisayar oyunlarının yabancı dil konusunda oyuncularına farklı yabancı dil öğrenme etkisi sağladığı söylenebilir. Bu etkilerin nedenleri bazı araştırmalar ve ilgili oyunlar incelenerek tartışılmıştır. Diğer yandan ise Türkiye'deki muhtelif üniversitelerin temel seviyenin üzerinde yabancı dil bilgisine sahip olan öğrencileri üzerinde anket araştırması gerçekleştirilmiştir. Bu çalışma kapsamında düzenlenen anket formu, öğrenci profili ve bilgisayar oyunlarının dil eğitimine katkısı hakkında araştırma yapıldıktan sonra, düzenli olarak bilgisayar oyunları oynayan 20 kişiden oluşan bir kontrol grubunda denenip, gerekli düzenlemeler yapılmış ve anket daha sonra 100 kişiye uygulanmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen veriler *Google Formlar* anket programı kullanılarak bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Bu araştırma sayesinde bugüne kadar literatürdeki tartışmaların pratikte, özellikle de bu araştırmadaki örneklem üzerinden elde edilen verilerle ne derece örtüştüğü somutlaştırılmıştır. Örnekleme seçilenlerin orta öğrenimdeki öğrencilerden değil de yükseköğretim kurumlarındaki öğrencilerden seçiliyor olmasının belirli bir amacı bulunmaktadır: Bu sayede temel seviyenin üzerinde yabancı dil bilen kimselerin olmaları öngörülmüştür. Bunun sebebi ise bilgisayar oyunlarının temel seviyenin üzerindeki bir yabancı dil arz ediyor olmasıdır. Herhangi bir yabancı dile sahip olmayan kimselerin bilgisayar oyunları vasıtasıyla yabancı dillerini geliştirip geliştiremeyeceği ise bu

araştırmanın kapsamı içerisinde değildir. Ancak bir ön varsayım olarak denilebilir ki, herhangi bir yabancı dil bilgisine sahip olmayanların, oyun içerisindeki yabancı dildeki bilgileri anlamadığı için gerek bireysel oyunlarda gerekse de çevrimiçi çok-oyunculu oyunlarda etkileşime girme olanakları sınırlı olacağından öğrenme edimleri de sınırlı kalacaktır. Daha fazla öğrenme performansının görece olarak gerçekleşeceğini belirli bir düzeyde yabancı dile sahip kimselerden beklemek gerekir, çünkü bunların öğrenme motivasyonu oyunlardaki yabancı dili –en azından- kısmen de olsa anlama sebebiyle varsayılabilir. Dolayısıyla yabancı dili belirli bir düzeyde bilen kimselerle böyle bir araştırmaya kalkışmanın daha elverişli ve somut sonuçlar ortaya çıkaracağı düşünülebilir.

Katılımcılara uygulanan anket üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde öğrencilerin eğitim altyapıları sorgulanmıştır. Buradan elde edilen veriler sayesinde üçüncü bölümde elde edilen verilerin daha sağlıklı anlaşılması amaçlanmıştır. Çünkü üçüncü bölümde bilgisayar oyunları ve bunların yabancı dilin öğrenilmesi üzerindeki etkilerine dair veriler temin edilmeye çalışılmıştır. Üçüncü bölümde bilgisayar oyunları vasıtasıyla yabancı dil öğrenme performansları ölçüleceğinden bunun öncelikle birinci bölümde hangi yabancı dil çıkışı/başlangıç noktasına sahip olan denekler üzerinden yürüdüğü netleştirilmek istenmiştir. İkinci bölümün de aynı noktayı nazardan hareketle oluşturulmuş ve aile bireylerinin kendi çıkış noktalarına ne derece etki ettiğine dair veriler temin edilmeye çalışılmıştır. Çıkış/başlangıç noktasıyla kastedilen ise deneklerin bilgisayar oyunu oynamaya başlamadan önceki yabancı dil seviyeleridir. Hangi seviyede yabancı dil edincine sahip oldukları bir miktar bu noktaya kadar saptamaya çalışılmıştır ki bu sayede bundan sonra bilgisayar oyunlarının yabancı dil öğrenimindeki etkisinin daha da berraklaşması amaçlanmıştır.

Literatür Taraması

Aşağıda literatür taraması kapsamında seçilen araştırmaların, özellikle bilgisayar destekli dil öğrenimi (eğitimi) ve bilgisayar oyunlarının öğrencilerin dil eğitimi üzerindeki olası etkileri hakkında bilgilendirici oldukları saptanmıştır. Yapılan araştırma kapsamında faydalanılan çalışmaların bir kısmının, çeşitli öğrenci gruplarına anket uygulamaları yapılan ampirik çalışmaların sonuçlarına dayandırılarak çıkarımlarda bulunduğu görülmektedir. Bu kapsamda incelenen araştırmaların yöntemlerinden

esinlenilerek mevcut çalışmaya katkı sağlanması hedeflenmiştir. Mevcut çalışmanın literatür taraması kapsamında karşılaşılan ve araştırmaya katkı sağlayacağı düşünülen aşağıda belirtilen araştırmaların içerik ve yöntemleri hakkında bilgi verilmektedir. Tahirhan AYDIN'a ait "*Dil Öğretimi ve Oyun-Çoklu Zekâ Teorisi Işığında*"⁷ adlı araştırmasında "*Yabancı Dil Öğretimi, Oyun ve Öğrenme, Dil Öğretiminde Oyun, Çoklu Zekâ Kuramı, Çoklu Zekâ Oyunları ve Dil Öğretimi*" alt başlıklara yer verildiği görülmektedir. Çalışma içerisinde Aydın, yabancı dil eğitiminde oyunların dil yapılarının doğru kullanımı ve dilin akıcı olması gibi iki farklı amaç için kullanıldığını belirtmektedir. Çalışma kapsamında, okul çağındaki çocukların yabancı dil eğitiminde kullanılan eğitsel oyunların çoklu zekâ kuramı açısından değerlendirilmesi ele alınıp dil öğretiminin önemine dikkat çektikten sonra, oyunun genelde eğitim sahasında, özelde ise dil öğretimi alanındaki yerinden bahsedilmiştir. Ayrıca çoklu zekâ kuramının eğitsel oyunlara dil öğretimi açısından bakışının incelendiği görülmektedir. Aydın'ın değerlendirmeleri ışığında düşünüldüğünde bilgisayar oyunlarının da birer oyun olduğu ve özellikle de Aydın'ın "pratik dil becerilerini geliştirdiği" yönündeki tespitlerinin bu araştırmanın sonuçlarıyla da paralellik içerisinde olduğu söylenebilir. Ancak çekince koyulabilecek bir husus ise "dil yapılarının doğru kullanımı" tespitidir ki bilgisayar oyunları sayesinde ilk başta oyuncuların kendine mahsus bir jargon üretebileceği ve bunun içerisinde dil kalıplarının da görülmesi gerektiği söylenmelidir. Böyle bir durumda her zaman Aydın'ın dediği gibi "dil yapılarının doğru kullanımı" mümkün olmayabilir; örneğin çok-oyunculu bilgisayar oyunlarında buna hizmet etmeyen etmenlerden birisi ise bu mecraların bir eğitmen ve denetimden yoksun olmasıdır.

Mark Peterson'un yaptığı "*Computerized Games and Simulations in Computer-Assisted Language Learning: A Meta-Analysis of Research*"⁸ (Bilgisayar Oyunları ve Bilgisayar Destekli Dil Öğretiminde Simülasyonlar: Bir Meta-Analiz Araştırması) başlıklı çalışmada bilgisayar oyunlarının ve simülasyonlarının dil eğitiminde kullanılması, bilgisayar destekli dil öğretiminde oyun ve simülasyonların kullanımını temel alan sosyokültürel ve

⁷ Din bilimleri Akademik Araştırma Dergisi, Cilt 14, Sayı 1, 2014, s.77-83.

⁸ Peterson, Mark, (2010), "*Computerized Games and Simulations in Computer-Assisted Language Learning: A Meta-Analysis of Research*", *Simulation & Gaming* 41 (I), p.72-93. (<http://www.sagepub.com/journalsPermissions.nav>, DOI:10.1177/1046878109355684).

davranışsal dilbilim (psikolinguistik) yapıların incelenmesine yer verildiği görülmektedir.

Mark Peterson'un kaleme aldığı "Digital Gaming and Second Language Development: Japanese Learners Interactions in an MMORPG"^{9,10} (Dijital Oyun ve İkinci Dil Gelişimi: Binlerce kişinin internet üzerinden aynı anda oynayabildikleri oyunlarda Japon Öğrenci Etkileşimi) başlıklı çalışma kapsamında ise iletişim çevrelerinin yapısı ve öğrenci eğitimi ihtiyaçlarına dikkat çekilmek istendiği belirtilmektedir. Çalışma kapsamında niteliksel bir araştırma yürütülmüş ve bu araştırmanın sonuçlarının sistem yönetim konuları, yeterlilik düzeyleri, etkili faktörlerin işleyişi ve daha önceki oyun oynama deneyimlerinin katılımcılar üzerindeki etkilerini göstermeyi amaçladığı belirtilmektedir. Katılımcıların gerçek zamanlı bilgisayar temelli etkileşim çevrelerinin yararlarından faydalandıkları gösterilmektedir. Bu faydalar, sosyal bağlama, eğlenceye erişim, yeni kelime kullanımlarına maruz kalma, kaygıyı azaltma ve yabancı bir dili kullanma pratiği fırsatı elde etme olarak özetlenebilmektedir. Buna benzer katkıların ise Türkiye'deki Yükseköğrenim öğrencilerine yönelik gerçekleştirilen anket çalışması çerçevesinde bu araştırmanın elde edilen verilerden de okunabilmektedir.

Diğer bir çalışma ise, Chee Siang Ang ve Panayiotis Zaphiris tarafından yazılan "Computer Games and Language Learning"¹¹ (Bilgisayar Oyunları ve Dil Öğretimi) başlıklı çalışmada, dil öğretiminde bilgisayar oyunlarının eğitim potansiyelleri araştırılıp tartışıldığı belirtilmektedir. Çalışma kapsamında, oyun tabanlı dil öğrenimindeki teorik ve pratik uygulamaların oyun teknolojilerindeki potansiyel hakkında fikir sahibi olmayı sağladıkları belirtilmektedir. Çalışma içerisinde oyun tabanlı dil öğretimi hakkında bazı durum çalışmaları sunulmadan önce bilgisayar oyunlarının ne olduğunun tartışıldığı görülmektedir. Bu araştırma da benzer bir düşünceden hareketle bilgisayar oyunlarının öncelikle dil eğitimi açısından sınıflandırılmasına gitmiştir. Bunların sağlayacağı faydaların ise ancak böyle bir farklılaştırıcı bakış açısıyla daha iyi anlaşılabilceği düşünülmüştür.

⁹ MMORPG: Massively multiplayer online role-playing games.

¹⁰ Digital Culture & Education, 3(1), 2010, ISSN 1836-8301.p. 56-73.
http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2011/04/dce1048_peterson_2011.pdf. (17.03.2017).

¹¹ Ang, C. S., & Zaphiris, P. (2008). Computer Games and Language Learning. In T. T. Kidd & H. Song (Eds.), Handbook of Research on Instructional Systems & Technology (pp. 449-462). Hershey, PA: IGI Global.

Muhammet Demirbilek ve Zeliha Yücel'in yazdıkları “*İngilizce Öğretmenlerinin Bilgisayarın Yabancı Dil Öğretim ve Öğreniminde Kullanımı Hakkındaki Görüşleri*”¹² adlı çalışmada İngilizce öğretmenlerinin bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitiminde bir öğretim aracı olarak kullanılması hakkındaki görüşleri ele alınmıştır. Çalışmanın örneklemini ilköğretim ve ortaöğretim kurumlarında çalışmakta olan İngilizce öğretmenleriyle sınırlandırılmıştır. Yapılan araştırma neticesinde, İngilizce öğretmenlerinin bilgisayar oyunlarının eğitsel araçlara bir alternatif olarak kullanılabilmesi yönünde sonuçlar elde edilmiştir. Bu çalışmanın sonuçları arasında, bilgisayar oyunlarının sınıf içerisindeki monotonluğu kaldırabileceği, öğrenci motivasyonunu sağladığı, öğrencilerin iletişim ve etkileşimini artırdığı gibi değerlendirmeler elde edilmiştir ve bunların yanı sıra bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitiminde kullanılabilmesi için öğretmenlere gerekli teknolojik desteğin sağlanması gerektiği belirtilmiştir. Bu ve diğer araştırmalardan hareketle bilgisayar oyunlarının mutlaka sistemli bir dil öğrenimi programı ile birlikte takip edilmesinin daha çok fayda sağlayacağı görüşünün ağırlık kazandığı belirtilmelidir.

Yakup Çetin, Ömer Faruk Sözcü ve Hüseyin Kınay'ın beraber yazdıkları “*Sosyal Ortamlardaki Oyunlardan Dolaylı Yoldan Yabancı Dile Ait Kelime Edinimi*”¹³ başlıklı çalışmada, oyun oynarken öğrenmenin de bir çeşit öğrenme olarak kabul edildiği ve bu bağlamda sosyal ortamlarda oyun oynarken kişilerin asıl amaçlarının yabancı dil ya da kelimeleri öğrenmek olmasa da (farkında olmadan) dolaylı olarak bu kelime ve yapıları öğrendikleri ve bu sayede de eğitsel fayda sağladıkları görülmektedir. Çalışma kapsamında veri toplama aracı olarak Farmville oyununda kullanılan İngilizce kelimeleri içeren bir anket uygulaması öğrencilere sunulmuş ve veri analizi kısmında t-testi ve ANOVA kullanıldığı, verilerin çözümlenmesi aşamasında ise SPSS 15.0 programının kullanıldığı belirtilmiştir.

M. S. F. Campos, K. S. de Oliveira ve A. Brawerman-Albini tarafından hazırlanan, “*The Use of Video Games in The Teaching-Learning Process of*

¹² Eğitim Fakültesi Dergisi 24 (1), 2011, 217-246.

¹³ Cetin, Y., Sozcu, O.F., & Kınay, H. (2012). Sosyal ortamlardaki oyunlardan dolaylı yoldan yabancı dile ait kelime edinimi. *International Journal of Human Sciences* [Online]. (9)2, 535-552.

(https://www.academia.edu/10679033/Sosyal_ortamlardaki_oyunlardan_dolayli%C4%B1_yoldan_yabanc%C4%B1_dile_ait_kelime_edinimi), (17.03.2017).

English as a Foreign Language”¹⁴ (Yabancı Dil Olarak İngilizce Öğrenme-Öğretme Sürecinde Video Oyunlarının Kullanımı) çalışmada bir medya türü olarak kabul edilen video oyunlarının yabancı dil olarak İngilizce öğrenme-öğretme süreci ile bağlantısının gösterilmesi amaçlanmıştır. Bunun yanı sıra belirtilen çalışma kapsamında, Gardner’in (1994) Çoklu Zekâ teorisine dayanarak, video oyunlarının iki dil yetisi kazanma sürecinde bir araç olabileceği, motivasyon faktörü oluşturabileceği savunulmaktadır. Çalışma kapsamında üç farklı türden video oyunu seçilmiş ve görsel ve teorik açılarından bir araya getirilen oyunların yabancı dil öğreniminde etkili bir araç ve motivasyon sağlayıcı oldukları görüşü ileri sürülmekte olduğu görülmektedir.

Son olarak, Müge Demir ve Berrin Kalsın’a ait “*Yabancı Dil Öğrenmede Bilgisayar Oyunları ile İletişimsel Akıcılığın Gelişmesi*”¹⁵ başlıklı ortak çalışmada özellikle genç kişilerin hayatında yer alan (çevrimiçi) bilgisayar oyunlarının iletişimsel akıcılığın gelişmesinde faydalı olduğu savunulmaktadır. Araştırmada yabancı dil olarak İngilizce öğrenen öğrenciler yer almaktadır. Bu çalışmada 100 öğrenciye anket ve mülakat uygulamaları yapılmış ve elde edilen veriler SPSS 17,0 programı ile analiz edilmiştir. Çalışma kapsamında, bilgisayar oyunları sayesinde bu tür oyunları oynayan kişilerin kelime hazinesi ve dil bilgisi gelişmelerinin, bunların yanı sıra konuşma, dinleme, okuma ve yazma gibi dil becerilerinin de geliştiği ve bu sayede de iletişimsel akıcılığın gelişimini teşvik ettiği belirtilmektedir.

Tüm bu araştırmalar göz önünde tutulup denilebilir ki, hâlihazırdaki araştırma bu gibi öncül çalışmaların amacını paylaşmakta olup, bunun ötesinde farklı bir örneklem grubuyla çalışmış, birden fazla çalışmanın araştırma sorusunu bir araya getirmiş, kendini tek bir oyunla sınırlamadan ancak oyunların kendi içerisindeki farklılaşmalarını da dikkate alarak araştırmaya girişmiştir. Bu farklılaşmayı ele alarak yapılan araştırma ise oyun türlerinin ne gibi katkılar sunabileceği konusunda daha somut sonuçların ortaya çıkarılmasına katkı sunmuştur. Ayrıca oyun dışında ancak oyunla

¹⁴ ICBL2013 –“*The Use of Video Games in The Teaching-Learning Process of English as a Foreign Language*” International Conference on Interactive Computer aided Blended Learning, s. 218-223. http://www.icbl-conference.org/proceedings/2013/papers/Contribution_72_a.pdf, (21.03.2017).

¹⁵2. International Symposium on Language and Communication, İzmir, 2013. https://www.academia.edu/7759900/Yabancı_Dil_Öğrenmede_Bilgisayar_Oyunları_ile_İletişimsel_Akıcılığın_Gelişmesi, (17.03.2017).

ilintili diğer mecraların da bu çalışmada ele alınmış olması daha kapsamlı bir görünümün elde edilmesine imkân tanımıştır.

2. ÜÇ KATEGORİDE YABANCI DİL ÖĞRENİMİNE KATKISI BULUNABİLECEK OYUNLAR

Öncelikle dil eğitimine katkısı bulunabilecek bilgisayar oyunlarını üç kategoride ele almak mümkündür. Bu sınıflamayı yapmanın konuyu daha iyi anlama bakımından önemi vardır. Çünkü dil edincini geliştirebilecek bilgisayar oyunları kendi içerisinde farklı teknikler, yöntemler, araçlar ve koşullar ortaya koymaktadır. Hatta bunları kullanan oyuncuların dil seviyelerinden hareketle farklı amaçlara sahip oldukları, farklı dilsel düzeylerinin bulunabilecekleri da söylenebilir. Bu bakımdan hepsinin dil öğrenimi konusunda farklı hareket noktaları bulunmaktadır. Kısaca dil öğrenimi sağlayan bilgisayar oyunlarını aşağıdaki gibi ele alıp açıklamak mümkündür:

- a) tek-oyunculu (*singleplayer*) senaryolu macera oyunları
- b) çok-oyunculu (*multiplayer*) çevrimiçi oyunları
- c) tek-kişilik dil öğrenme amacıyla hazırlanan oyun içeriği de bulunabilen bilgisayar ve uygulama yazılımları

Tüm bu oyunların kendi içerisinde farklı biçimlerde dil öğrenimine katkı sunabileceği söylenebilir. Örneğin a) *tek kişilik senaryosu olan ve macera içerikli oyunlarda* genellikle bir kahramanı yönlendiren oyuncuya oyun tarafından belirli bir görev (*mission*) verilir. Bu görevin içeriği hakkında ekseriyetle yabancı dilde bilgi verilmektedir. Çünkü birçok uluslararası üne kavuşmuş oyunların Türkçe yerelleştirmesi bulunmamaktadır. Ancak oyunlar çıktıktan belirli bir süre sonra bazı oyunların yerelleştirmeleri yapılmaktadır¹⁶. Bazılarının ise görsel ve işitselleri yabancı dilde olup –Türkiye açısından değerlendirildiğinde- yine başka bir yabancı dilde altyazı seçeneği sunmaktadır¹⁷. Bu ise L2 durumundaki bir dile hâkim kimsenin L3’den altyazıyla faydalanması imkânını doğurmaktadır.

¹⁶ Oyun yerelleştirmelerin Türkiye’deki konumuyla ilgili bkz. Mehmet Cem Odacıoğlu (2017), “Çeviribilimde Yerelleştirme Paradigmasına Doğru”, Gece Kitaplığı, Ordu. Ayrıca, yerelleştirme konusunda Şaban Köktürk’ün kaleme aldığı “Uygulamalı Çeviribilim” kitabında yer alan “Yerelleştirme” konusu (2015: 75-77) incelenebilir.

¹⁷ Bkz. Grand Theft Auto (GTA V)

Yabancı dildeki oyunlar dikkate alınırsa (L1), örneğin İngilizce oyun içeriğine sahip olanlarda, bilgileri takip eden karakterlerin önünde yeni haritalar açılmakta ve oyuncunun oyunda ilerlemesi ancak oyunun verdiği sözlü, görsel ve yazılı bilgileri anlamakla sağlanmaktadır. Kimi zaman bilgiler yazılı olduğu gibi kimi zaman da sözlü ve görsel olarak verilebilmekte; kimi zamansa birden fazlası aynı anda oyuncularla paylaşılmaktadır. Her durumda oyuncunun verilen bilgileri anlaması icap etmektedir. Bunun için ise temel seviyenin üzerinde belirli bir düzeyde yabancı dile hâkimiyetin olması gerekmektedir. Bilgilerin anlaşılması halindeyse farklı platformlardan yararlanılabilmektedir. Bu platformlar (youtube, facebook, chat-odaları, forumlar vb.)¹⁸ oyunda ilerleme konusunda ya da oyunla ilgili diğer konularda ortak soruları olanların bilgi paylaştığı mecralardır. Oyuncu kendi dilinde ya da farklı dillerde bu konuda bilgi temin edebilmektedir; eğer yabancı dilde bilgi temin ediyorsa -oyun esnasında olduğu gibi- ve bunu anlayamıyorsa yardımcı araçlara müracaat edebilmektedir. Yardımcı araçlar ise genellikle – anketin de ortaya koyduğu üzere- dijital sözlükler olmaktadır. Fakat bu tür oyunlarda belirli bir düzeyde yabancı dil bilgisi ön koşuldur, aksi halde oyundaki görev anlaşılacak ya da çok zor/eksik anlaşılacak ve netice itibarıyla bir süre sonra motivasyon düşüklüğü yaşanması riski artacaktır. Bu tür oyunların kurgusunda doğrudan yabancı dil öğretim amacı bulunmamaktadır; ancak bu oyunlar içerik açısından bakıldığında belki olumlu yan etki olarak yabancı dil/kültür/iletişim becerileri ve kimi oyunlarda uzmanlık alanı ve ülke bilgisi gibi konuların kazanılması mümkün görülebilir.

Çok-oyunculu çevrimiçi oyunların (b), a) tipi oyunlardan farkı en başta birden fazla kişiyle takım halinde ya da karşılıklı bir etkileşimin olduğu, bu esnada ise oyuncuların isterlerse sesli isterlerse de yazılı ya da görüntülü bir iletişim sağlayabildikleri bir ortamın bulunmasıdır. Önemli bir nokta ise b) tipi oyunların a) tipi oyun türüne göre dili daha aktif kullanma, doğrudan karşıdaki oyuncuyla etkileşime geçerek gerçek iletişim imkânı sunmasıdır. Belirli bir bağlam içerisinde kullanılan bu dilin gerçek zaman ve mekân içerisinde ana dili öğrenmeye en yakın yöntemlerden biri olduğu bu açıdan da oldukça etkili olabileceği düşünülebilir. Araştırma kapsamında temin edilen verilerin de bu yöne işaret ettiği görülecektir. a) tipi oyunlarda olduğu gibi, b) tipi oyunlarda da doğrudan yabancı dil öğretim amacı bulunmamaktadır,

¹⁸ (bkz. <https://boards.tr.leagueoflegends.com/tr/c/genel-tartisma/m4oHdLGN-lol-severler-yardam-pls>; <http://lolprofile.net/>; <http://forum.counterstrikegotr.com/> 09.04.2017).

ancak olumlu “yan etkilerden” bahsedilecek olursa yabancı dil, kültür, iletişim edinçleri ve kimi oyunlarda belirli bir uzmanlık alanı ve haritalara göre ülke bilgisi gibi bilgilerin kazanılması mümkün görülebilir.

Ayrıca çevrimiçi ve çok-oyunculu oyunlardaki bir avantaj olarak diğer sanal kişiliklerle tekrar bir araya gelme ihtimali, gerek oyun dışı başka iletişim (sosyal ağ) platformlarında gerekse gerçek hayatta ilişkili olabilme potansiyeli ifade edilebilir. Bunun bir zorunluluk olmama hali ise oyuncunun iletişim girişiminde bulunma ve iletişimi sürdürme motivasyonunu artırabilir.

Bazı çevrimiçi oyunların bağlamının zayıf olması ve gerçek hayatla ilişki kurulamaması, oyun düzleminde elde edilen bilgilerin gerçek hayatla ilişkilendirilememesine, burada kullanılmamasına yol açmaktadır. Başka bir engel ise dilsel hatalar yapan oyuncunun bu hatalarına dikkat çeken herhangi bir kontrol mekanizmasının olmayışıdır. Sadece oyun içerisinde ilerleyememe ya da çok-oyunculu oyunlarda ise takım arkadaşların ya da rakiplerin birbirini anlayamaması oyuncuyu başka bir iletişim çabasına iterek öğrenme konusunda yardımcı olabilir. Fakat bu aynı zamanda oyuncunun anlama sorunu yaşamasına ve oyundan sıkılıp motivasyonunun düşmesine de neden olabilir. Dolayısıyla belirli bir düzeyde yabancı dil bilgisi ve dijital çeviri araçlarının kullanılabilmesi oyuncunun oyunda ilerleyebilmesine ve öğrenme ediminin gerçekleşmesi için ön koşul olarak görülebilir.

Tek-kişilik dil öğrenme amacıyla hazırlanan ve oyun içeriği de bulunabilen bilgisayar/uygulama yazılımları (c) ise bir kısmının c1) belirli bir rol-senaryo göreviyle oluşturulduğu, c2) bazılarının ise bağlamdan kopuk ve eğlendirme niteliğinin düşük bir görünümde olduğu söylenebilir. Burada a) ve b) oyun tiplerinden farklı olarak c) de amaç özellikle kullanıcıya doğrudan dil öğretmektir. c) tipi dil öğrenme amacıyla hazırlanan yazılımlarda mühendislerin, yazılımcıların, grafikerlerin vb. çalıştığı bir ekibin yanı sıra dil bilimcilerin, yabancı dil öğreticilerinin, pedagogların da rol alabileceği ve pedagojik amaçların bazı oyun fonksiyonlarıyla buluşabileceği bir programdan bahsedilebilir. Denilebilir ki a) ve b) tipi oyunlardan farklı olarak üreticileri tarafından tasarlanan c) tipinde bilinçli bir öğretme amacı bulunmaktadır. Fakat genellikle bu tarz bilgisayar/uygulama yazılımlarının eğlendirme kapasitesi a) ve b) tip oyunlara göre daha zayıftır, çünkü odağı öğretme gayesi oluşturmakta ve eğlence faktörüne yeterince emek harcanmayıp masraf yapılmadığı söylenebilir. Ancak bir avantaj olarak

sunulabilecek özellik ise **c)** tipi oyunların temel seviyeden başlayabilmesidir. Oysa **a)** ve **b)** tipi oyunlar içinse belirli bir yabancı dil düzeyine sahip olma ön koşulunu belirlemektedir.

Bu oyunların özellikle davranışsal eğitim metotlarına odaklanarak doğru eylemin ödüllendirilmesi (doğru kelime tercihinde bulunma ya da resimle doğru kelimeyi eşleştirme vb.) yönünde kurgulandığı görülmektedir. Buna göre doğru tercihte bulunmak ya da doğru cevabı vermek bir sonraki oyuna geçme ya da puan biriktirme ya da aksi durumda puan kaybetme gibi sonuçlar doğurmaktadır. Hem eğitim içerikli yazılımlar sunan hem de oyun içerikleri olan önemli servis sağlayıcılar (örneğin: steam.com) incelendiğinde, oyunların popülerliği bakımından veriler temel alınacak olursa, **c)** tip oyun/yazılımlara rağbet **a)** ve **b)** tip oyunlarla kıyas edilemeyecek derecede azdır. Çünkü burada eğlence eşiğinin **a)** ve **b)**'ye kıyasla oldukça az olmasının belirleyici olduğu söylenebilir. Oyun içeriğinin hemen hemen olmaması ya da pek de yaratıcı olmayan, ilgi çekmeyen oyun yöntemleriyle hazırlanan, senaryolaştırılmamış, ezbere dayalı (c2) bir dil öğrenme programıyla, oyun içeriği bulunan ve senaryolaştırılmış, belirli bir rol de yükleyen (c1) dil öğretme gayesi bulunan yazılımlar arasındaki farkı da belirtmek gerekir. Wagner'in (2009) araştırmalarına göre “oyun hedefiyle öğrenme hedefinin bir olması lazım” ki başarılı bir öğrenme süreci yaşansın. Öğrenme hedefleri bir anlamda oyunun içerisindeki oyun hedefleriyle bütünleşmiş olmalıdır. Bu sayede hem eğlenmek hem de öğrenmek mümkün olmaktadır.

Bilgisayar oyunları ile öğrenmenin diğer önemli bir avantajı ise oyuncunun herhangi bir yanlış yapma korkusuna kapılmadan, çekinmeden, rahat bir biçimde deneme yanılma yoluna girebilmesi olduğu söylenebilir. Dil öğrenimi esnasında baskı hissedilmeyen böyle bir ortamla gerçek hayatta karşılaşılması daha enderdir. Genellikle öğrencilerin ders esnasında yanlış yapma korkuları ya da bir yabancıyla konuşma imkânı varken kendini ifade edememe endişesinden dolayı bildikleri doğruları ya da yarı emin oldukları cevapları vermedikleri, bu şekilde bir deneme-yanılma yoluyla pekiştirme girişiminin önünün başından itibaren kesildiği söylenebilir. Oysa bilgisayar oyunları ortamında kişi kendi kimliği yerine başka bir avatar kullanabilmekte, bu sayede yanlış yapma korkusundan kurtulup bildiklerini pekiştirme amacıyla iletişim girişiminde bulunma, yani pasif durumdan aktif hale gelme kabiliyetini arttırmaktadır.

Tesch'e göre (2009: 157), yabancı dil eğitiminin en önemli noktasını sözel etkileşimler oluşturmaktadır. Bu tespit bilgisayar oyunları açısından ele alınacak olursa, özellikle çok-oyunculu çevrimiçi oyunların böyle bir amaca hizmet ettiği söylenebilir. Ancak böyle bir etkileşimin bireysel oyunlarda olmadığı da göz ardı edilmemelidir. Buna karşın çok-oyunculu çevrimiçi ve rol odaklı oyunlarda, oyun içerisindeki görevleri yerine getirmek için iletişim zorunlu olmaktadır. Bu ise genellikle dünya çapından başka oyuncu katılımlarıyla ana dil dışında (ekseriyetle İngilizce) icra edilmektedir. Böyle bir etkinlik ise belirli bir etkileşimi zorunlu kılmakla yabancı dil öğrenimine olumlu etki ettiği söylenebilir. Diğer yandan gözden kaçırılmaması gereken bir konu ise böyle bir etkileşim içerisinde uzman denetiminden yoksun standart dilden uzak bir öğrenme ediminin gerçekleşebileceğidir. Çünkü öğrenilen sözcüklerin oyun odaklı ve oyunun içeriğinden oluşan bir terminolojiyle ağırlıklı-ılintili olacağı düşünülmelidir. Bu bağlamda oyun odaklı bir terminolojinin öğrenilmesine yönelik bir sonucunun ortaya çıktığına dikkat çekilmelidir. Ne var ki, terminoloji kullanımlarının tek başına mümkün olmadığı gerçeğinden hareketle, standart dilden öğelerin mutlaka oyun içerisinde kullanımının zorunlu bulunduğu ve bunun dahi dil edincine katkı sunacağı da unutulmamalıdır. Böylece bilgisayar oyunları vasıtasıyla sözcük dağarcığının, dil-bilgisel yapıların, sosyal ve kültürel etmenlerin geliştirilebileceği söylenebilir.

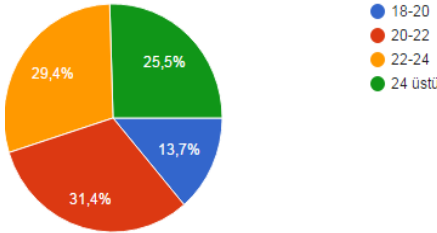
3. BULGU ve YORUMLAR

Bu başlık altında, anket uygulamasına katılan bilgisayar oyunları oynayan ve aynı zamanda yabancı dil öğrenen öğrenciler tarafından verilen cevaplar dairesel grafiklerle aktarılmıştır. Anketin *ilk kısmında* katılımcı öğrencilere yaş, cinsiyet, yaşadıkları şehir, mezun oldukları lise türü, lise bölümü (alanı) bilgileri, lise eğitimi boyunca hangi yabancı dilde eğitim aldıkları, kaç yıldır yabancı dil öğrendikleri, daha önce hiç dil kursuna gidip gitmedikleri, yurt dışında bulunup bulunmadıkları ve şu an ne tür bir eğitim kurumunda öğrenci oldukları sorulmuştur. Bu kısımda öğrencilere yöneltilen sorulardan elde edilecek cevaplarla öğrencilerin eğitim durumları (alt yapıları) ile şu an sahip oldukları yabancı dil seviyelerinin ilişkilendirilmesi amaçlanmıştır. *İkinci kısımda* ise uygulamaya katılan öğrencilerin ailelerinde herhangi bir işte çalışan, üniversite okuyan, kendileri dışında yabancı dil bilen

kişiler olup olmadığı ve bu aile fertlerinin, kendilerine yabancı dil öğrenmelerinde katkı sağlayıp sağlamadıkları konusunda ilişkilendirme kurulması amaçlanmıştır. Anket uygulamasının **üçüncü ve son kısmında** ise uygulamaya katılan bilgisayar oyunları oynayan öğrencilerin yabancı dil öğrenmeleri konusunda oynadıkları oyunların herhangi bir etkisi olup olmadığının ölçülmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda öğrencilere, ne tür oyunlar oynadıkları, günde ve haftada ortalama ne kadar süre oynadıkları, oyun isimleri, oyunları oynarken yabancı dillerinin en çok hangi yönünün ya da yönlerinin geliştiği, yabancı dil aracılığı ile iletişim kurarken motivasyon sağlayıp sağlamadığı, oyunları oynarken karşılaştıkları dil problemlerini ne şekilde çözdükleri gibi sorular yöneltmiştir.

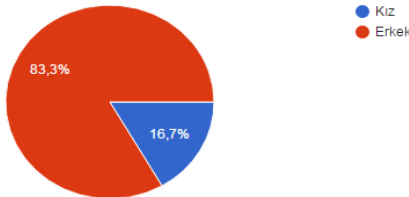
Aşağıda ilgili anket soruları başlık halinde verilmiş olup, elde edilen veriler görülmektedir:

Grafik 1: Katılımcı Öğrencilerin Yaş Dağılımı



Anket uygulamasına toplam 100 öğrenci katılmıştır. Öğrencilerin yaş dağılımlarının yukarıda belirtildiği gibi %31,4'ü 20-22, %29,4'ü 22-24, %25,5'i 24 yaş ve üstü, son olarak %13,7'sinin 18-20 yaş aralığında olduğu görülmektedir.

Grafik 2: Katılımcıların Cinsiyet Dağılımı



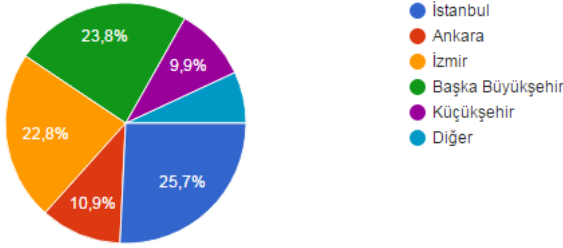
Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitimine Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği

Anket uygulamasına katılan öğrencilerin cinsiyetlerini belirtmeleri istenmiştir. Katılımcıların %83,3'ü erkek öğrencilerden oluşurken, %16,7'sini kız öğrencilerin oluşturduğu görülmektedir.

Çalışma kapsamında, katılımcı öğrencilerin %80 civarında erkek öğrencilerden ve %20'ye yakın bir kısmının da kız öğrencilerden oluşuyor olması, toplum içerisinde bilgisayar oyunlarını yalnızca erkeklerin oynadığı gibi bir algının değişmesine yardımcı olurken, kız öğrencilerin de bu tür oyunları oynama oranının hiç de azımsanmayacak derecede olduğu görülmüştür. Kültürel normlar dolayısıyla kız öğrencilerin oynadığı oyun türlerinin erkek öğrencilere göre farklılaştığı göz önünde bulundurulmalıdır. Ancak bu farklılık dil öğrenimi için bir engel teşkil etmemektedir, çünkü erkek öğrencilerin ağırlıklı olarak oynadığı ve bundan yabancı dil edincine yönelik elde ettiği katkıyı kız öğrencilerin de ağırlıklı tercihleri olan oyunların (aynı koşulları sunduğu için) sağlayabileceği söylenebilir. Genel olarak kız öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynama oranının düşük olduğu düşünülse de belirli bir oranda kız öğrencilerin bilgisayar oyunları oynamasının gelecekte bilgisayar oyunları oynama vasıtasıyla dil öğrenme ve dil pratiği yapabilecekleri düşünülebilir.

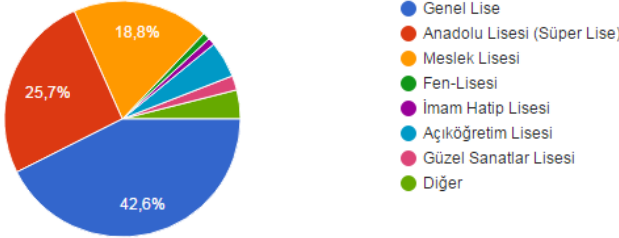
Yaş dağılımına gelindiğinde ise, 24 yaş üstü oranda %25'lik bir dilimin varlığı gözlemlenmektedir. Bu ise üniversite lisans mezuniyet yaşının üstündedir denilebilir. Çünkü normalde bir öğrencinin mezun olma yaşı 22-23 dolayındadır. Grafikteki diğer alt yaş aralıklarında da %25 oranındaki dağılım, lisans dönemlerinde öğrencilerin bilgisayar oyunu oynadığını göstermektedir. Dolayısıyla öğrencilerin lisans dönemlerindeki bilgisayar oynama alışkanlıklarını (en azından bu anketteki verilere göre 24 yaş dolaylarında) lisans sonrası dönemde de sürdürdükleri söylenebilir. Elbette öğrencilerin mezun olma durumları sorulmadığı için bu oranın ne kadar olduğu kestirilememektedir ancak lisans dışında lisansüstü bir hedef kitlesinin de bu araştırmanın örneklemini temsil etmesi dolayısıyla böyle bir kanıya ulaşmak mümkündür.

Grafik 3: Katılımcıların Yaşadıkları Şehir Dağılımı



Anket uygulamasına katılan öğrencilere yaşadıkları şehirler sorulmuştur. Verilen cevaplar ise şu şekildedir: %25,7 İstanbul, %23,8 herhangi bir büyükşehir, %22,8 İzmir, %10,9 Ankara, %9,9 herhangi bir küçük şehir ve %6,9'unun diğer seçeneğini işaretledikleri görülmektedir. Buradan hareketle %80 dolaylarında büyükşehirlerde yaşayan öğrencilerin internet erişim kolaylıkları, fiziki imkanlar ve şehirleşme kültürünün küreselleşen dünyaya daha kolay entegre olabilme potansiyeli sayesinde bilgisayar oyunları oynayanlarla büyükşehirde yaşam arasında bir korelasyon bulunduğu düşünülebilir.

Grafik 4: Mezun Olunan Okul Türü Dağılımı



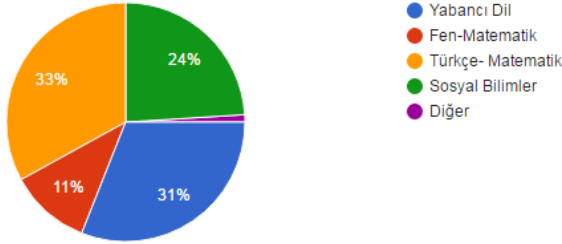
Anket uygulamasına katılan öğrencilere lise eğitimlerini ne tür bir okulda tamamladıkları sorulmuştur. Katılımcıların %42,6'sının Genel lise, %25,7'sinin yabancı dil ağırlıklı eğitim veren Anadolu lisesi ya da Süper lise, %18,8'inin Mesleki ve teknik liselerden, geriye kalan %12,9'un ise Fen lisesi, İmam Hatip lisesi, Açık öğretim Lisesi, Güzel Sanatlar Lisesi ve diğer lise türlerinden mezun oldukları görülmektedir.

Grafikte de görüldüğü üzere büyük çoğunlukta öğrenci grubu her ne kadar yabancı dil ağırlıklı bir bölümden ya da liseden mezun olmasa da bu durum yabancı dil öğrenme ve öğrendikleri dili geliştirme konusunda kendilerine dolaylı yoldan da olsa yardımcı olan yabancı dilde oyun

Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitimine Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği

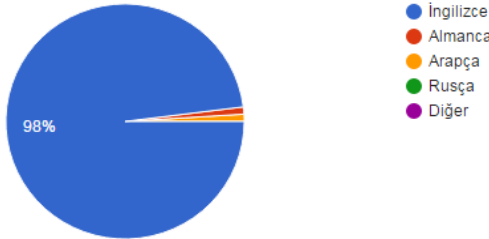
oynamalarına engel teşkil etmediği gözlemlenmektedir. Yani yabancı dil ağırlıklı eğitim veren okullardan daha az mezun olmuş olmak ve bu bağlamda daha az yabancı dil bilgisine sahip olma ihtimaliyle ilintili düşünülürse, bunun yabancı dildeki oyunları oynamada engel teşkil etmediği görülecektir.

Grafik 5: Lisede Mezun Olunan Alan/Bölüm Dağılımı



Anket uygulamasına katılan öğrencilere lise eğitimlerini hangi alandan tamamladıkları sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların %33'ü Türkçe-Matematik, %31'i Yabancı Dil, %24'ü Sosyal Bilimler, %11'i Fen-Matematik ve %1'i ise diğer bölümlerden mezun olduklarını belirtmişlerdir.

Grafik 6: Lise Eğitimi Boyunca Alınan Yabancı Dil Eğitimi Türü Dağılımı

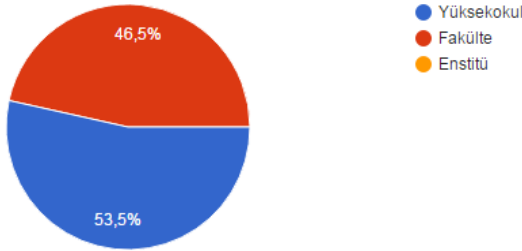


Anket uygulamasına katılan öğrencilere lise eğitimleri boyunca hangi yabancı dilde eğitim aldıkları sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların neredeyse tamamını ifade eden %98'lik bir grup, yabancı dil eğitimlerini İngilizce ağırlıklı aldıklarını belirtmiştir. %1 ve %2 gibi oranlarla lise eğitimlerini Almanca ve Arapça dili ağırlıklı olarak aldıklarını belirtmiştir.

Bu veriye göre, öğrencilerin yabancı dil ağırlıklı lise ya da bölümlerde okumasalar bile ortak bir yabancı dil (İngilizce) geçmişleri¹⁹ olduğunu ve yabancı dildeki bilgisayar oyunlarını oynarken en azından karşılaştıkları günlük kullanımlar konusunda dezavantajlı duruma düşmeyecekleri belirtilebilir. Bunun ise öğrencinin oyun dilini tamamen anlamamaktan ziyade kısmen ya da tam anlamasına, bu yüzden de oyundan sıkılmadan, motivasyon düşüklüğü yaşamadan öğrenme edimini devam ettirmesine sebebiyet verdiği söylenebilir. Aksi halde öğrencinin bir şey anlamaması demek oyunda ilerleyememesi ve bir süre sonra oyunu oynamaktan vazgeçmesi anlamına gelebileceği göz önünde bulundurulmalıdır. O halde örneklem grubunun bilgisayar oyunları oynama konusunda belirli bir ideali temsil ettiği de düşünülebilir.

Örneklem grubunun Almanca ya da İngilizce gibi yabancı dile temel seviyede hâkimiyetleri sayesinde ve oyunların genelde ara-yüz dili olarak ya İngilizce ya da Almanca gibi bir dilinin bulunması ya da bu dillerde altyazı imkânı sunması, oyunun oynanmasına teşvik edici olduğu söylenmelidir. Oyunların dillerinin ise genelde İngilizce olması temel seviyede dahi bu gibi yabancı dillere hâkim olmayan kimselerin oyunu anlamadıkları için ilerleyememesine ve bu sayede oyundan sıkılıp vazgeçmesine sebebiyet verebileceği düşünülmelidir.

Grafik 7: Üniversite Eğitimine Devam Edilen Okul Türü Dağılımı



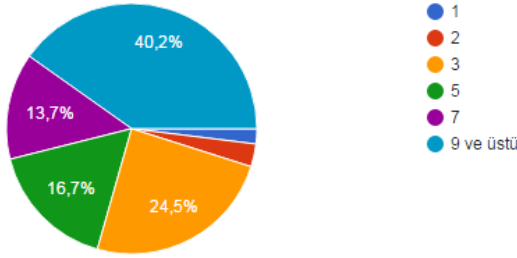
Ankete katılan öğrencilere üniversite eğitimleri süresince (halen) devam ettikleri yükseköğretim kurumu (okul) türü sorulmuştur. Öğrencilerin %53,5'inin yüksekokul/meslek yüksekokulu bünyesindeki programlara,

¹⁹ Bu bağlantıdan tüm ortaokul ve liselerin haftalık ders çizelgelerine erişilmektedir: <http://ttkb.meb.gov.tr/www/haftalik-ders-cizelgeleri/kategori/7>, (21.03.2017).

Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitimine Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği

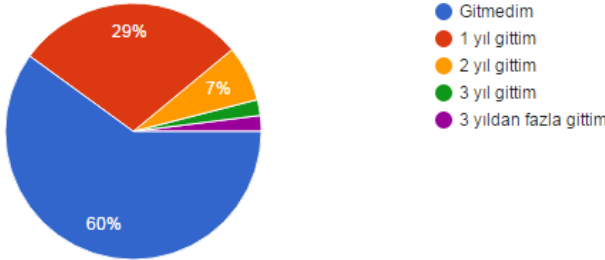
%46,5'inin ise fakültelere bağlı bölümlere devam ettiklerini belirttikleri görülmektedir.

Grafik 8: Kaç Yıldır Yabancı Dil Öğrenildiğinin Dağılımı



Anket uygulamasına katılan öğrencilere kaç yıldır herhangi bir yabancı dili öğrendikleri sorusu yöneltilmiştir. Bu soruyu öğrenciler, %40,2'si 9 yıl ve üzeri, %24,5'i 3 yıl, %16,7'si 5 yıl, %13,7'si 7 yıl, %2,9'u 2 yıl ve %2'si 1 yıl olarak cevaplamıştır.

Grafik 9: Yabancı Dil Kursuna Ne Kadar Süre Gidildiğinin Dağılımı²⁰

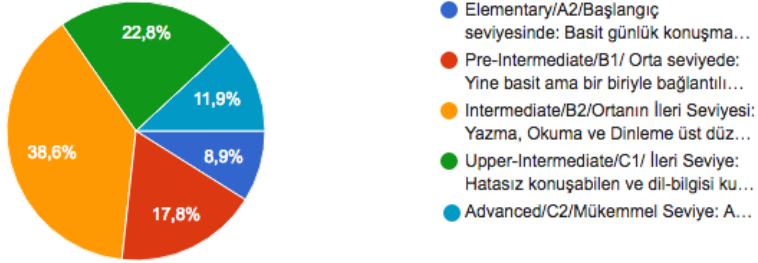


Anket uygulamasına katılan öğrencilere herhangi bir dil kursuna gidip gitmedikleri ve eğer gittilerse ne kadar süre bu tür kurslara devam ettikleri

²⁰ Türkiye'de yabancı dil kursu veren kurum ve kuruluşların verdiği ortalama eğitim saati 1 kur için 100- 120 saat olarak görülmektedir. 120 saatlik eğitimin ise ortalama 4 aylık bir süre içinde tamamlanması hedeflenmektedir. Yabancı dil kurslarının Elementary/A2/Başlangıç Seviyesi, Pre-Intermediate/B1/ Orta seviye, Intermediate/B2/Ortanın İleri Seviyesi, Upper-Intermediate/C1/ İleri Seviye, Advanced/C2/Mükemmel Seviye olmak üzere toplam 5 seviyeden oluştuğu göz önünde bulundurulduğunda yabancı dil eğitiminin tamamlanması ortalama 2 yıl kadar bir süreye tekabül ettiği gözlemlenebilmektedir. (http://www.dbc.metu.edu.tr/cert/hs_genel.htm, erişim tarihi:11.07.2017)

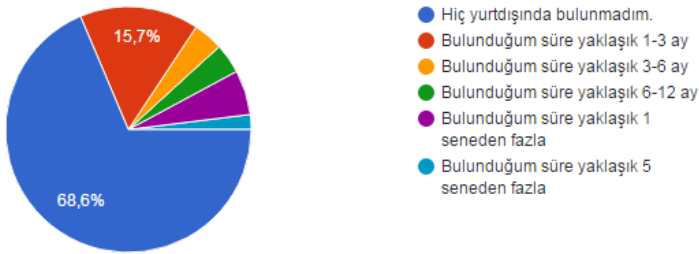
hakkında bir soru yöneltilmiştir. Verilen cevaplar doğrultusunda katılımcıların %60'ının hiç yabancı dil kursuna gitmediği, %29'unun 1 yıl, %7'sinin 2 yıl gittiği, %2'sinin 3 yıl ve yine %2'sinin 3 yıldan fazla gittiği görülmektedir.

Grafik 10: Hangi Seviyede Dil Sertifikası Olduğunun Dağılımı



Anket uygulamasına katılan öğrencilere yabancı dillerinin şu an hangi seviyede olduğu ya da eğer bir dil sertifikaları varsa bu sertifikanın hangi seviyede olduğu sorulmuştur. Katılımcıların, %38,6 Intermediate/B2/Ortanın İleri Seviyesi: Yazma, Okuma ve Dinleme üst düzeydedir, %22,8 Upper-Intermediate/C1/ İleri Seviye: Hatasız konuşabilen ve dil-bilgisi kurallarına sahip düzeydir, %17,8 Pre-Intermediate/B1/ Orta seviyede: Yine basit ama bir biriyle bağlantılı seviyede kelimeler kurabilir, %11,9 Advanced/C2/Mükemmel Seviye: Akademik seviyede dile hâkim olma demektir ve son olarak %8,9 ise Elementary/A2/Başlangıç seviyesinde: Basit günlük konuşma dili biliyorum cevaplarını verdikleri görülmektedir.

Grafik 11: Yurt dışında Bulunma Süresi Dağılımı



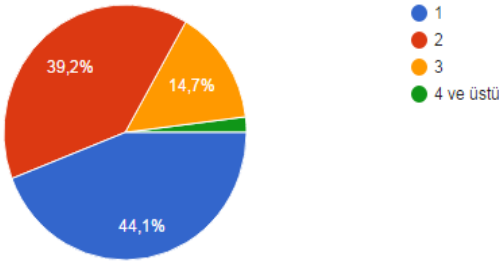
Anket uygulamasına katılan öğrencilere, daha önce yurt dışında bulunup bulunmadıkları ve eğer bulundularsa ne kadar süre kaldıkları sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya katılımcıların, %68,6'sı hiç yurt dışında bulunmadığı, %15,7'si 1-3 ay, %3,9'u 3-6 ay, %3,9'u 6-12 ay, %5,9'u 1

Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitimine Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği

seneden fazla ve %2'si 5 seneden fazla şeklinde cevap verdikleri görülmektedir.

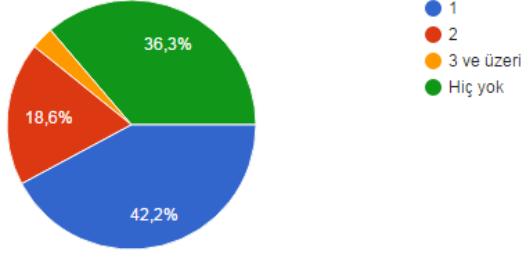
Daha önce hiç yurt dışında bulundunuz mu sorusuna katılımcıların %68,6'sının hiç bulunmadım cevabı vermesi ve daha önce hiç dil kursuna gittiniz mi sorusuna %60'ının hayır gitmedim cevabı vermesi birbiriyle doğru orantılı cevaplar verildiğini göstermektedir. Her ikisinde de yabancı dillerine yönelik katkı sağlamadıkları düşünülebilir. Bu bağlamda hangi dil seviyesine ya da sertifikasına sahipsiniz sorusuna verilen cevapların %38,6 B2/Ortanın İleri Seviyesi: Yazma, Okuma ve Dinleme üst düzey, %22,8 C1/ İleri Seviye: Hatasız konuşabilen ve dil-bilgisi kurallarına sahip düzey ve %11,9 C2/Mükemmel Seviye: Akademik seviyede dile hâkim şeklinde, toplamda ise %73,3 oranında katılımcının orta ve ileri düzeyde yabancı dil bildiğini ve bu büyük çoğunluğun hiç dil kursuna gitmemesi ya da yurt dışına çıkmamasının yabancı dillerini geliştirme konusunda kendilerine olumsuz bir şekilde etki etmediğini göstermektedir.

Grafik 12: Ailede Herhangi bir İşte Çalışan Kişi Sayısı



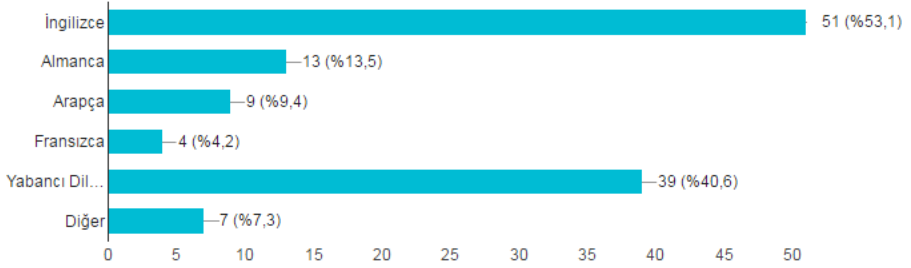
Anket uygulamasına katılan öğrencilere anket çalışmasının ikinci kısım sorularını ilgilendiren aile ve dil eğitimi ile ilgili sorular yöneltilmiştir. Bu bağlamda, öğrencilere öncelikle ailelerinde kendileri dışında kaç kişinin çalıştığı sorusu sorulmuştur. Katılımcıların %44,1'i 1 kişi, %39,2'si 2 kişi, %14,7'si 3 kişi ve geriye kalan %2 ise 4 ve üzeri kişinin çalıştığını belirtmiştir.

Grafik 13: Ailede Üniversite Eğitimi Alan/Almakta Olan Kişi Sayısı Dağılımı



Anket uygulamasına katılan öğrencilere ailelerinde kendileri dışında üniversite eğitimi alan ya da halen almakta olan kişi sayılarını belirtmeleri istenmiştir. Katılımcıların, %36,3'ü ailesinde kendisi dışında üniversite okuyan hiç kimsenin olmadığını belirtirken, %42,2'si 1 kişi, %18,6'sı 2 kişi ve son olarak %2,9'u ise 3 ve üzeri kişinin üniversite okuduğunu belirtmiştir.

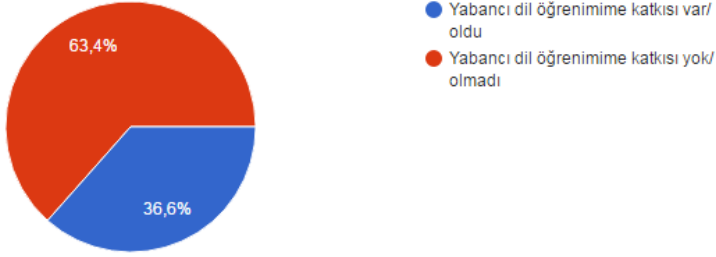
Grafik 14: Ailede Yabancı Dil Bilen Kişilerin Bildikleri Dillerin Dağılımı



Anket uygulamasına katılan öğrencilere ailelerinde yabancı dil bilen kişi ya da kişiler olup olmadığı sorusu yöneltilmiş ve yine bu soruya bağlantılı olarak, yabancı dil bilen kişi ya da kişilerin hangi dil ya da dilleri bildikleri ve kullandıkları sorulmuştur. Öğrencilerin %40,6'lık kısmı oluşturan 39 kişi yabancı dil bilen kişi yok cevabını verirken, %53,1'i oluşturan 53 kişi İngilizce, %13,5'i oluşturan 13 kişi Almanca, %9,4'ü oluşturan 9 kişi Arapça, %4,2'yi oluşturan 4 kişi Fransızca ve %7,3'lük kısmı oluşturan 7 kişi diğer diller cevabı vermiştir.

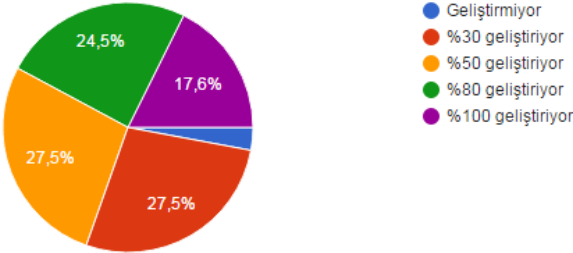
Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitimine Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği

Grafik 15: Ailede Yabancı Dil Bilen Kişilerin Yabancı Dil Öğrenimine Etkisinin Dağılımı



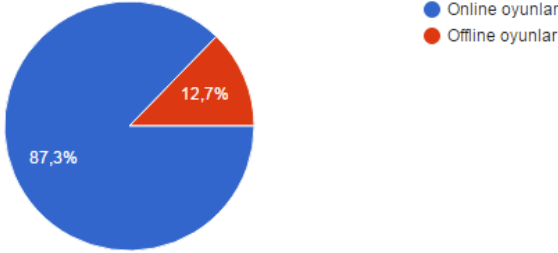
Anket uygulamasına katılan öğrencilere ailelerinde yabancı dil bilen kişilerin yabancı dil öğrenmeleri sürecinde herhangi bir olumlu etkileri olup olmadığı sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya öğrencilerin %63,4'ü katkısı olmadı cevabı verirken, %36,6'sı katkısı oldu cevabını vermiştir.

Grafik 16: Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Öğrenimi Konusundaki Görüşlerin Dağılımı



Anket uygulamasına katılan öğrencilere bilgisayar oyunlarının yabancı dil öğrenmelerinde ya da bildikleri ve kullandıkları yabancı dili geliştirmesi konusunda herhangi bir etkisi olup olmadığı sorulmuştur. Katılımcıların sadece %2,9'u geliştirmiyor cevabını verirken, %27,5'i %30 geliştiriyor, %27,5'i %50 geliştiriyor, %24,5'i %80 geliştiriyor ve %17,6'sı %100 geliştiriyor cevaplarını verdikleri görülmektedir.

Grafik 17: Yabancı Dili Geliştirmede Hangi Tür Oyunların Rolünün Daha Büyük Olduğunu Düşünüyorsunuz



Anket uygulamasına katılan öğrencilere hangi tür oyunların yabancı dillerini geliştirme konusunda rolünün daha büyük olduğu sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların %12,7'si offline (çevrimdışı) oyunlar cevabını verirken, %87,3'ü gibi büyük bir kısmının online (çevrimiçi) oyunlar cevabını verdiği görülmektedir.

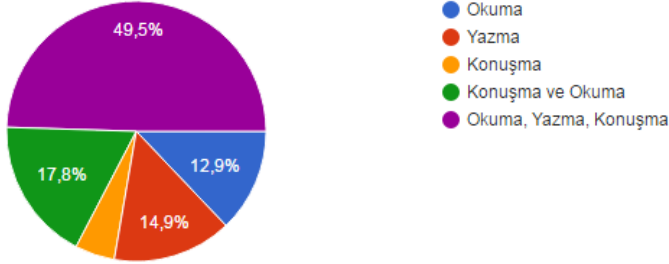
Oynanan Bilgisayar Oyunları: Anket uygulamasına katılan öğrencilere, bir diğer soruda yabancı dil bilgisini geliştiren oyun ya da oyunların adını önem sırasına göre yazmaları istenmiştir. Alınan cevaplar doğrultusunda en çok tercih edilme sırasına göre Counter Strike Global Offensive (CS Go), Knight Online ve League of Legends (LOL) oyunlarının oynandığı görülmektedir.

Çevrimiçi oyunların özellikle yabancı dil gelişimine katkı sağladığı rahatlıkla söylenebilir. Bu konuda ankete katılanların neredeyse %90 olumlu bir cevap vermiştir. Bunun altında yatan sebebin ise çok-oyunculu bir ortamda dünyanın farklı yerlerinden kimselerle etkileşme fırsatının olduğu ve bunun sadece oyun mecrasında kalmayıp, ayrıca sosyal platformlara kadar gelişebildiği bir gerekçe olarak gösterilebilir. Ayrıca doğal dil öğrenme denilen deneme yanılma imkânıyla kendini gerçekleştirmenin kimi araştırmalara göre en iyi dil öğrenme yollarından biri olduğu söyleniyor. Bu bakımdan aktif duruma geçme, anında öğrendiğini uygulama ve sonuç alma fırsatları da pekiştirme işlevi görüyor denilebilir.

Diğer yandan ailelerde çalışan, üniversite okuyan ve yabancı dil bilen sayılarının önemli ölçüde ankete katılanların yabancı dil bilgilerine katkı sunmadığı görülmüştür. Çünkü ailede yabancı dil bilenlerin ankete katılanların yabancı dillerini geliştirmesine katkısı % 35 dolayında kalmıştır. Yaklaşık %

65'lik bir oranın ailede yabancı dil bilmesine rağmen herhangi bir yabancı dil öğrenmesine katkısı olmadığını düşünmüştür.

Grafik 18: Bilgisayar Oyunları Oynarken Yabancı Dilin Hangi Yönlerinin Daha Çok Geliştiği Durumunun Dağılımı

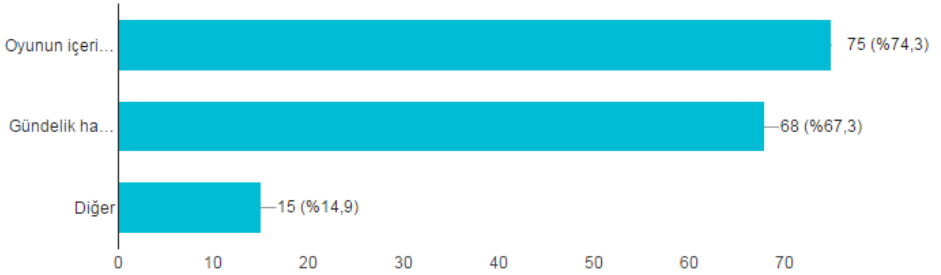


Anket uygulamasına katılan öğrencilere bilgisayar oyunları oynarken yabancı dilin hangi yönlerinin daha çok geliştiği sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların %49,5'inin okuma- yazma-konuşma, %17,8'inin konuşma-okuma, %14,9'unun yazma, %12,9'unun okuma ve %5'inin konuşma şeklinde cevap verdikleri görülmektedir. Katılımcıların yarısını oluşturan büyük bir çoğunluğun bilgisayar oyunlarının dilin okuma, konuşma ve yazma yetilerini aynı anda geliştirdiğini belirten bu veriler göz ardı edilmeyecek derecede yüksek bir oranla tercih edilmiştir. Diğer taraftan konuşma ve okuma cevabının hemen ikinci sırada yer alması ise bilgisayar oyunlarının pratik dil becerilerine öncelikli hitap ediyor olmasından kaynaklandığı söylenebilir. Çünkü birinci derece doğru cümle kalıpları, bunların dilbilgisel dizilişleri gibi konulardan ziyade serbest bir içerikle karşı karşıya kalınmaktadır. Bu ise pratik konuşma becerilerinin daha ileri düzeyde uyarıldığını göstermekte olup, anket verilerinin de bu yönde çıktığı görülmektedir.

Öğrencilere, uygulamanın üçüncü kısmında, bilgisayar oyunlarını yabancı dilde mi yoksa ana dilinizde (Türkçe) mi oynamayı tercih edersiniz sorusu yöneltilmiş ve birden fazla neden belirtecekleri bir şekilde seçenekler sunulmuştur. Bilgisayar oyunlarını yabancı dilde oynamayı tercih edenlerin en çoktan en aza doğru verdiği cevaplar "yabancı dil gelişimine katkısı (okuma-yazma-konuşma), zorunlu olduğu için (Türkçe versiyonunun bulunmaması), yabancı dilde oyunların kalitesinin daha yüksek olması, yabancı kültürden kişilerle iletişime geçerek kültürel bazı kullanımları öğrenmek, oyunun gerçeklik algısının yüksek olması ve diğer oyuncularla rahat iletişime

geçmek” şeklindedir. Diğer taraftan oyunları Türkçe oynayanlar yine en çoktan en aza doğru şu şekilde cevap vermişlerdir: “Kendi dilimdeki argo, deyim, esprî vb. kullanımlar hoşuma gittiği için, Oyuna hâkimiyetim arttığı için, yabancı dilde oyunu takip etmek zor olduğu için ve diğer oyuncularla rahat iletişime geçtim için”.

Grafik 19: Bilgisayar Oyunları Sayesinde Edinilen Kelime Bilgisi Dağılımı

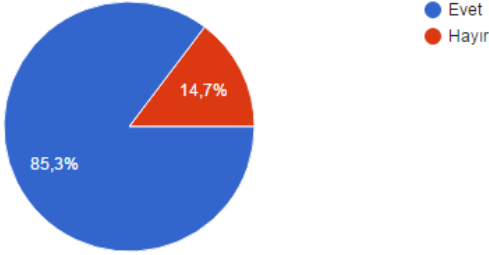


Anket uygulamasına katılan öğrencilere bilgisayar oyunları oynarken (oyunlar sayesinde) edindikleri yabancı dildeki kelime bilgisi türleri hakkında bir soru yöneltilmiştir. Bu soruya verilen cevaplar doğrultusunda, katılımcıların %74,3’ü oyunların içeriklerine dair çeşitli kelime bilgisi kazandıkları, %67,3’ü gündelik hayatta yabancı kişilerle iletişim kurarken ya da farklı alanlarda kullanabilecekleri kelime bilgisini kazandıkları, %14,9’u ise özellikle yine oynanan oyunların içerikleri temel alınarak, savaş ve silah sanatları, ticari terimler ve kullanımlar, mitolojik olaylar ve olgular vb. hakkında kelime bilgisi kazandıklarını belirten diğer seçeneğini seçtikleri görülmektedir. Literatür taramasındaki kimi araştırmaların da bu yönde tespiti görülmüştür; özellikle oyun içerisinden seçilen bazı sözcüklerin oyuncular tarafından öğrenildiği anlaşılmıştır. Araştırmanın 2. bölümünde de ifade edilmiştir ancak burada hatırlatmada fayda görülebilir: Oyunların içerisinde geçen belirli bir içeriğe ait teknik kelimelerin öğrenilmesinin yanı sıra bu kelimelerin kendi başına var olamayacağından, gündelik dille ancak bu sözcüklerin aktarımının mümkün olacağından bahsedilmiştir. Dolayısıyla ne kadar oyun içeriğine dair teknik sözcükler öğreniliyor olsa da bu aynı zamanda gündelik dili öğrenmeyi de beraberinde getireceği, bir anlamda böyle bir olumlu yan etkisinin bu kapsamda gerçekleşeceği düşünülmelidir. Ayrıca

Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitimine Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği

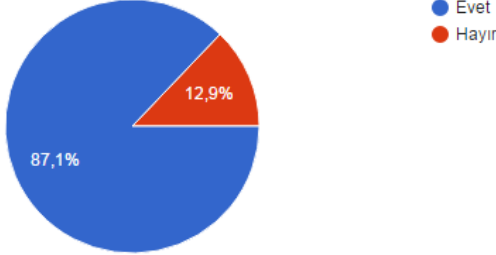
ikinci en çok tercih edilen cevap olarak %67,3'lük bir oranla gündelik dile dair bilgilerin öğrenildiği de görülmektedir. Bu ise bir önceki satırdaki değerlendirmeyi doğrulamaktadır.

Grafik 20: Online Bilgisayar Oyunlarının Sanal Âlemde Yabancı Dilde İletişim Kurmada Özgüven Altyapısı Oluşturma Durumu



Anket uygulamasına katılan öğrencilere, online (çevrimiçi) bilgisayar oyunları oynamanın sanal alemde yabancı dil konuşan kişilerle iletişim kurmada özgüven alt yapısı oluşturup oluşturmadığı sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların %14,7'si bu soruya hayır cevabı verirken, %85,3'ü ise evet cevabını verdiği görülmektedir. Yabancı dili öğrenmenin en önemli yollarından bir tanesi öğrendiklerini deneme yanılma yoluyla uygulamaya koyma (pratik yapma) olduğu yabancı dil öğrenme teorilerden anlaşılmaktadır. Bunun ise önemli bir ön koşulu kişinin (yabancı dil derslerine katılımında ve iş hayatına atıldığında) yabancı dil konuşma konusunda hata yaparım korkusundan, yanlış konuşurum fikrinden kurtulması ve belirli bir özgüvene sahip olmasıyla mümkün olduğu söylenebilir. Yukarıdaki anketin verilerine göre bilgisayar oyunlarının bu özgüveni elde etme konusunda antrenman yaptırdığı ve gerçek hayatta yabancı dilde iletişime geçme konusunda yardımcı olduğu anlaşılmaktadır. Buna göre bilgisayar oyunlarının yabancı dil öğrenme konusunda özgüven yapıcı bir özelliğinin bulunduğu söylenebilir.

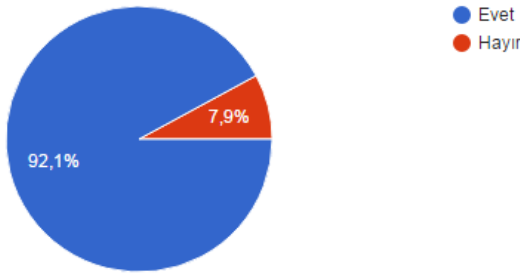
Grafik 21: Bilgisayar Oyunları Üzerinden Yabancı Arkadaş Edinme Durumu



Anket uygulamasına katılan öğrencilere bilgisayar oyunları oynarken, oynanan oyunlar üzerinden yabancı dil konuşan arkadaşlar edinip edinmedikleri ve bu arkadaşlıkları sürdürüp sürdürmedikleri sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya katılımcıların %12,9'unun hayır, %87,1'inin evet cevabı verdiği görülmektedir.

Yabancılarla arkadaşlık düzeyinde bir iletişim boyutuna geçmenin bilgisayar oyunları sayesinde mümkün olduğu görülmektedir. Öncelikle oyunların bu tarz fonksiyonlarının bulunduğu hatırlatılmalıdır. Yani oyuncu karşı taraftaki oyuncuyla oyun platformu üzerinden birbirini ekleme imkânı elde eder; bu sayede ileride oyuncular tekrar tekrar iletişime geçme, birlikte oyun oynama imkânı sağlarlar. Bunun ise bir üst sorudaki yabancıyla iletişim kurma özgüvenini daha da perçinlediği söylenebilir. Oyunların bu gibi özellikleri yabancı dil edincini geliştirmede oyunun dışında da arkadaşlık kurma ve iletişim partneri oluşturma imkânı sağlamaktadır.

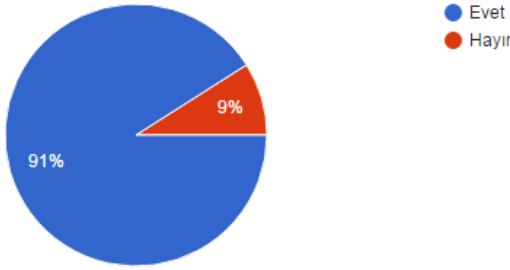
Grafik 22: Bilgisayar Oyunları Üzerinden Bilgi Paylaşımı, Haberleşme Durumu



Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitimine Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği

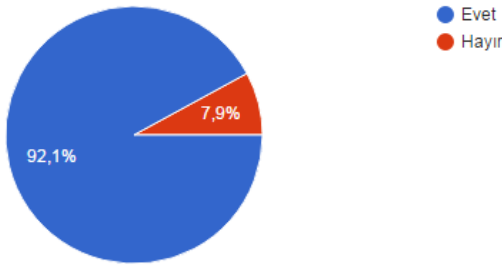
Anket uygulamasına katılan öğrencilere bilgisayar oyunları oynarken diğer oyuncularla (özellikle yabancı dil konuşan kişilerle) oynanan oyunlar üzerinde bilgi paylaşımı ve iletişim kurma, haberleşme imkânlarının olup olmadığı sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya katılımcıların %7,9'u hayır, %92,1'i ise evet cevabını verdiği görülmektedir.

Grafik 23: Bilgisayar Oyunları Üzerinden Sanal Veya Gerçek Alışveriş Yapılma Durumu



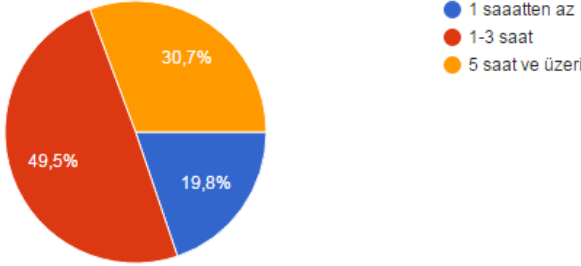
Anket uygulamasına katılan öğrencilere bilgisayar oyunları oynarken, oynanan oyunlar üzerinden sanal ya da gerçek alışveriş yapabilme durumları hakkında bir soru yöneltilmiştir. Bu soruya katılımcıların %9'u hayır cevabı verirken, %91'inin evet cevabı verdiği görülmektedir.

Grafik 24: Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Öğrenmede Motivasyon Sağlaması Durumu



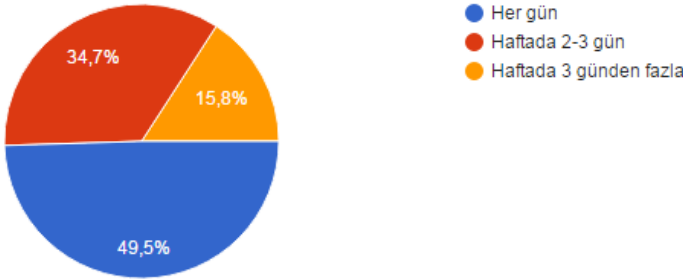
Anket uygulamasına katılan öğrencilere bilgisayar oyunları oynamanın yabancı dil öğrenmede motivasyon sağlayıp sağlamadığı sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya katılımcıların %7,9'u hayır cevabı verirken, %92,1'i evet cevabını verdiği görülmektedir.

Grafik 25: Bilgisayar Oyunlarına Günde Ortalama Ne kadar Süre Ayırılıyor



Anket uygulamasına katılan öğrencilere bilgisayar oyunları oynamak için günde ortalama ne kadar süre ayırdıkları hakkında bir soru yöneltilmiştir. Bu soruya verilen cevaplara göre katılımcıların %49,5'inin 1-3 saat, %30,7'sinin 5 saat ve üzeri ve %19,8'inin 1 saatten az zaman ayırdıkları görülmektedir.

Grafik 26: Ne Sıklıkla Bilgisayar Oyunları Oynanıyor

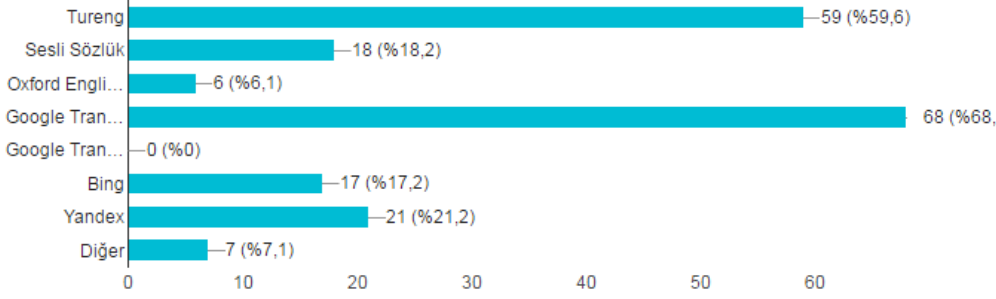


Anket uygulamasına katılan öğrencilere, bir hafta içinde ne sıklıkla bilgisayar oyunları oynadıkları sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya verilen cevaplara göre katılımcıların %49,5'inin her gün, %34,7'sinin haftada 2-3 gün, %15,8'inin ise haftada 3 günden fazla cevaplarını verdikleri görülmektedir.

Ankete katılan öğrencilere ne sıklıkla bilgisayar oyunu oynadıkları sorulmuş ve %80'inin günde ortalama 3-5 saat ve üzeri ve %50'sinin ise her gün cevabı verdikleri görülmüştür. Bu oranlar öğrencilerin kendi istekleri ile bilgisayar oyunlarına zaman ayırdıklarını ve dolaylı yoldan da olsa yabancı dil edinimlerine katkı sağladıklarını göstermek için destek olmaktadır.

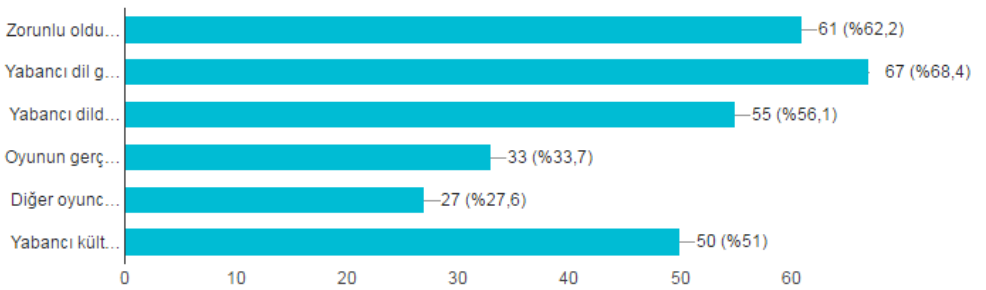
Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitimine Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği

Grafik 27: Bilgisayar Oyunu Oynarken Yabancı Dil Sorunlarını Aşmak için Hangi Yollara Başvuruluyor



Anket uygulamasına katılan öğrencilere, bilgisayar oyunlarını oynarken, sunulan seçeneklerden birden fazlasını seçebilecekleri belirtilerek, karşılaştıkları yabancı dil sorunlarını aşmak için hangi yollara başvurdukları, hangi çeviri araçları ya da sözlükleri kullandıkları hakkında bilgi edinmek üzere bir soru yöneltilmiştir. Katılımcıların, %68,7'si Google Translate, %59,6'sı Tureng, %21,2'si Yandex, %18,2'si Sesli Sözlük, %17,2'si Bing, %6,1', Oxford English Dictionary kullandığını ve %7,1'i ise diğer sözlük/çeviri araç ya da uygulamaları kullandıklarını belirttikleri görülmektedir.

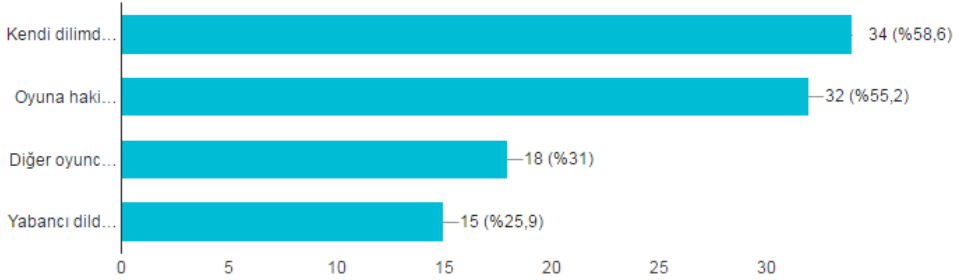
Grafik 28: Bilgisayar Oyunlarını Yabancı Dilde Oynamayı Tercih Etme Nedenleri



Anket uygulamasına katılan öğrencilere, bilgisayar oyunlarını oynarken yabancı dilde oynamayı tercih etme nedenlerini belirtmeleri istenmiştir. Öğrencilere birden fazla seçenek işaretleme imkânı vererek, sunulan nedenlerden seçim yapmaları istenmiştir. Katılımcıların, %68,4'ü Yabancı dil

gelişimine katkı sağladığı için (yazma-okuma-konuşma), %62,2'si Zorunlu olduğu için (oyunun Türkçe versiyonunun olmaması), %56,1'i Yabancı dilde oyunların kalitesinin yüksek olduğu için, %51'i Yabancı kültürden kişilerle iletişime geçerek, kültürel bir takım kullanımları öğrenebildiğim için, %33,7'si Oyunun gerçeklik algısının yüksek olduğu için ve %27,6'sı Diğer oyuncularla daha rahat iletişime geçebildiğim için seçenekleri ile cevap verdikleri görülmektedir.

Grafik 29: Bilgisayar Oyunlarını Oynarken Türkçe Dilini Tercih Etme Nedenleri



Anket uygulamasına katılan öğrencilere, bilgisayar oyunlarını oynarken Türkçe oynamayı tercih etme nedenlerini belirtmeleri istenmiştir. Öğrencilere birden fazla seçenek işaretleme imkânı vererek, sunulan nedenlerden seçim yapmaları istenmiştir. Katılımcıların, %58,6'sının Kendi dilimdeki argo, deyim, esprî gibi dilsel kullanımlar daha çok hoşuma gittiği için, %55,2'sinin Oyuna hâkimiyetimi arttırdığı için, %31'inin diğer oyuncularla daha rahat iletişime geçebildiğim için ve %25,9'unun Yabancı dilde oyun takibi zor olduğu için seçenekleri ile cevap verdikleri görülmektedir.

SONUÇ

Genel olarak kız öğrencilerin bilgisayar oyunlarını oynama oranının düşük olduğu düşünülse de belirli bir oranda kız öğrencilerin bilgisayar oyunları oynamasının gelecekte bilgisayar oyunları oynama vasıtasıyla dil öğrenme ve dil pratiği yapabilecekleri düşünülebilir. Bu alandaki çalışmaların profesyonel dil öğretmenleriyle birlikte yürütülmesinin hali hazırdaki faydayı artıracığı düşünülebilir.

Ankete katılanların ortaöğrenimindeki eğitimlerinden bağımsız olarak oyun oynadığı gözlemlenmiştir. Burada öğrencilerin yabancı dil alanından

mezun olmamalarının oyun oynama konusunda olumsuz bir sonuç doğurduğu söylenemez. Diğer taraftan yapılan çalışmada öğrencilerin belirli bir düzeyde İngilizce yabancı dil bilgisine sahip oldukları tespit edilmiş, bunun ise bilgisayar oyunlarını oynamada motive edici bir rol üstlendiği düşünülmektedir.

Yapılan çalışmanın sonucunda örneklem grubunda ailelerin yabancı dil eğitiminde birincil derece rol oynamadığını göstermektedir. Öğrenciler daha çok okuldan ve kurslardan elde ettiği kazanımlarla yabancı dil bilgisine sahip olmuştur. Dolayısıyla ailenin bu durumu öğrencilerin yabancı dilde oyun oynamalarına teşkil etmemiştir denilebilir.

Sadece üçüncü bölümdeki sorulardan hareketle dahi bilgisayar oyunlarının yabancı dil edincine katkısının olduğu anlaşılmaktadır. Buna ilave olarak bu oyunların (bilgisayar oyunu oynayanlar arasında) gündelik yaşamının önemsenecek kadar büyük bir parçasını tutması ciddiye alınması ve bu olgunun dil eğitimi programlarının gündemine daha yoğun bir biçimde alınması gerekliliğini akla getirmektedir. Çünkü öğrenciler tamamen gönüllü olarak, hem de eğlenerek zamanlarını bir defa değil, hemen her gün ve azımsanmayacak sürelerde bu işe ayırmaktadırlar.

Yabancı dildeki bilgisayar oyunlarının gerek özgüven yapıcılığı, gerek yabancılarla temas kurma fırsatı sunması ile öğrencilerin yabancı dillerini geliştirmesinde rol oynadığı anlaşılmıştır. Bu platformun yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda öğrenme işlevinin olduğu açıktır.

Bu çalışmanın çalışmadığı ancak önerilebilecek bir çalışma ise acaba ilköğretim mezunlarının yabancı dil eğitimleri, yabancı dildeki bilgisayar oyunlarını oynamaya engel mi? Buradaki ilgi düzeyi nedir ve yabancı dillerini bu yolla ilköğretim mezunlarını geliştirmekte midir? İlköğretim düzeyindeki öğrencilerin ne denli yabancı dildeki bilgisayar oyunlarının yabancı dili öğrenme işlevinden istifade etmektedir? Eğer istifade etmiyorsa bu yolla edebilir mi? Bu gibi soruların aydınlatılması başka bir çalışma vasıtasıyla yapılabilir ve bu sayede ilköğretimdeki öğrencilerin de bu çalışmanın örneklemindeki öğrencilerle benzer yollardan yabancı dillerini geliştirme çalışmaları sağlanabilir.

KAYNAKÇA

Ang, C. S., & Zaphiris, P. (2008). “*Computer Games and Language Learning*”, In T. T. Kidd & H. Song (Eds.), *Handbook of Research on Instructional Systems & Technology* (pp. 449-462). Hershey, PA: IGI Global.

Aydın, Tahirhan, (2014), “*Dil Öğretimi ve Oyun-Çoklu Zekâ Teorisi Işığında*”, *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, Cilt 14, Sayı 1, s.77-83.

Başat, E. M., “*Modern Dünyanın Sanal Mitleri: Bilgisayar Oyunları*”, *Milli Folklor Dergisi*, Cilt 23, Sayı 92, s: 143-151.

Demirbilek, M. ve Yücel Z., (2011), “*İngilizce Öğretmenlerinin Bilgisayarın Yabancı Dil Öğretim ve Öğreniminde Kullanımı Hakkındaki Görüşleri*”, *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 24 (1), s.217-246.

Doğu, Burak, (2007), “*Bilgisayar Oyunlarına Kültürel Bir Yaklaşım: The Sims 2 Modeli*”, *Folklor/Edebiyat*, sayı:50, cilt:13, 2007/2, s. 71-89.

Jantke K.P., Kreuzberger G. (2008), “*Aufbau einer akademischen Ausbildung für Spieltechnologie und -wissenschaft. In: Picot A., Zahedani S., Ziemer A. (eds) Spielend die Zukunft gewinnen*”, Springer, Berlin, Heidelberg.

Köktürk, Şaban, (2015), “*Uygulamalı Çeviribilim*”, Detay Yayıncılık, Ankara.

Odacıoğlu, M.C., (2017), “*Çeviribilimde Yerelleştirme Paradigmasına Doğru*”, Gece Kitaplığı, Ordu.

Tesch, Bernd (2009), “*Kompetenzorientierte Lernaufgaben im Fremdsprachenunterricht*”, Frankfurt/M.: Peter Lang.

Wagner, Michael (2009), “*Serious Games: Spielerische Lernumgebungen und deren Design*”, *Handbuch für Wissenschaft und Praxis*, München: Oldenbourg, s. 297-306.

İNTERNET KAYNAKLARI

Campos, M. S. F., Oliveira, K. S. ve Brawerman-Albini A., (2013), “*The Use of Video Games in The Teaching-Learning Process of English as a Foreign Language*”, ICBL2013 – International Conference on Interactive Computer aided Blended Learning, s. 218-223, (http://www.icbl-conference.org/proceedings/2013/papers/Contribution72_a.pdf), (21.03.2017).

Cetin, Y., Sozcu, O.F., & Kınay, H. (2012), “*Sosyal ortamlardaki oyunlardan dolayı yoldan yabancı dile ait kelime edinimi*”, *International Journal of Human Sciences* [Online]. (9)2, 535-552.

Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitimine Katkısının Araştırılması: Anadili Türkçe Olan 100 Yükseköğretim Öğrencisi Üzerinde Yapılan Araştırma Örneği

(https://www.academia.edu/10679033/Sosyal_ortamlardaki_oyunlardan_dolay_l%C4%B1_yoldan_yabanc%C4%B1_dile_ait_kelime_edinimi), (21.03.2017).

Demir, M. ve Kalsın, B., (2013), “*Yabancı Dil Öğrenmede Bilgisayar Oyunları ile İletişimsel Akıcılığın Gelişmesi*”, 2. International Symposium on Language and Communication, İzmir. (https://www.academia.edu/7759900/Yabancı_Dil_Öğrenmede_Bilgisayar_Oyunları_ile_İletişimsel_Akıcılığın_Gelişmesi), (21.03.2017).

Ortaöğretim haftalık ders çizelgeleri, <http://ttkb.meb.gov.tr/www/haftalik-ders-cizelgeleri/kategori/7>, (21.03.2017).

Peterson, Mark, (2010), “*Digital Gaming and Second Language Development: Japanese Learners Interactions in an MMORPG*”, Digital Culture & Education, 3(1), 2010, ISSN 1836-8301, p. 56-73. (http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2011/04/dce1048_peterson_2011.pdf), (21.03.2017).

Peterson, Mark, (2010), “*Computerized Games and Simulations in Computer-Assisted Language Learning: A Meta-Analysis of Research*”, Simulation & Gaming 41 (I), p.72-93. (<http://www.sagepub.com/journalsPermissions.nav>, DOI:10.1177/1046878109355684), (21.03.2017).

Yabancı dil kursları, http://www.dbe.metu.edu.tr/cert/hs_genel.htm, (11.07.2017).