Turkish Studies
International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 10/11 Summer 2015, p. 1165-1182
DOI Number: http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8579
ISSN: 1308-2140, ANKARA-TURKEY

SOKAKTAN BİLGİSAYARA METAFORLARLA OYUN YOLCULUĞU: LİSE ÖĞRENCİLERİN OYUN KAVRAMI İLE İLİŞKİN METAFORLARI*

*Özge METİN ASLAN***
*Mustafa Erdi SÜMER****
*Muhammed Halil TAŞKIN*****
*Bilge EMİL******

ÖZET

Bu araştırma lise öğrencilerin oyun kavramına yönelik metaforik düşüncelerini ortaya koymak için yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Ankara ili Etimesgut ilçesinde bir liseye devam eden 9. Sınıf, 10. sınıf, 11.sınıf ve 12.sınıf öğrencilerden toplam 350 öğrenci oluşturmuştur. Oyuna yönelik metaforik düşünceleri belirlemek için "oyun ……. gibidir, çünkü……." cümlesini tamamlamaları istenmiştir. Veriler nitel (içerik ve betimsel analiz) veri çözümleme teknikleri kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda ortaya çıkan 330 farklı metafor; 10 farklı kategori içinde yer aldığı tespit edilmiştir. Araştırma sonucunda; oyun hayattır, oyun temel ihtiyaçtır, oyun eğlendirir, oyun bağımlılık yapar, oyun ütopyadır, oyun dinlendirir ve rahatlatır, oyun yaratıcılıktır, oyun eğitimdir, oyun rekabettir, oyun gereksiz etkinliktir olmak üzere toplam 10 farklı kategori ortaya çıkmıştır. Ayrıca araştırmadan elde edilen veriler kategorilere ayrıldıktan sonra cinsiyet, sınıf düzeyi, boş zamanı değerlendirme yöntemi değişkenleri açısından da değerlendirilmiştir. Araştırma sonucunda; lise öğrencilerinin oyun kavramına yönelik ürettikleri 10 metaforik kategorinin cinsiyet, sınıf düzeyi ve boş zamanı değerlendirme yöntemlerine göre farklılaştığı bulunmuştur. Özellikle erkek çocukların ürettikleri oyunla ilgili metaforların oyun bağımlılıktır kategorisinde yer aldığı, aynı zamanda bu metaforlarında boş zamanlarında bilgisayar oynayan erkek çocuklar tarafından ürettikleri tespit edilmiştir. Diğer bir yandan; boş zamanlarını spor aktivitelerine katılarak geçirdiği ifade

---

* Bu araştırma 2014 yılında TUBİTAK 45. Ortaöğretim Öğrencileri Araştırma Projelerinde Psikoloji Dalında Ankara 1. ve Türkiye 3. 'lük ödüllerine layık görülmüştür. Burada araştırmanın bir bölümü sunulmuştur.
Bu makale Crosscheck sistemi tarafından taranmış ve bu sistem sonuçlarına göre orijinal bir makale olduğu tespit edilmiştir.
** Arş. Gör. Dr. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı, El-mek: ometin@hacettepe.edu.tr
*** Başkent Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Psikoloji Bölümü
**** İpek Üniversitesi Sinema Sanatları Fakültesi Film Tasarımı Bölümü
***** Ankara Etimesgut Toplu Konut İdaresi Anadolu Lisesi Sosyoloji Öğretmeni

eden öğrencilerin ürettikleri metaforların ise oyun eğlendirir kategorisinde yer aldığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: oyun, metafor, lise öğrencileri, zihinsel imge

STREETS THOUGH COMPUTERS: PLAY JOURNEY WITH METAPHORS: HIGH SCHOOL STUDENTS' METAPHORS OF "PLAY"

ABSTRACT

The aim of the present study is to determine the mental images (metaphors) of the high school students about play. The study group consists of 330 high school students; which are 9th, 10th, 11th and 12 th grade, in Ankara, Etimesgut. Participants were asked to complete the sentences in writing such as 'Play is like…. because….'. Data were analyzed using qualitative (content and descriptive analysis) techniques. 330 different metaphors in 10 different categories were used about the metaphors. When the metaphors are separated into categories, it was found out that play is basic need, play is entertainment, play is addictive, play is utopia, play is rested and relaxed, play is creativity, play is education, play is competitive and play is unnecessary activity. Moreover this metaphors categories were examined in terms of gender, level of grade and methods of leisure time. As a result of this study, it was found that ten play categories were differented according to gender, level of grade and methods of leisure time. It is found that boys' metaphors are in play is addictive category, and also these metaphors are developed by boys who spare their leisure time by playing games in computer. On the other hand; it is found that high school students who spare their leisure times by joining sport activites develop metaphors in play is entertainment category

STRUCTURED ABSTRACT

The Purpose of Study: The concept of play is not only traditional but also technological structure has taken shaped in the past and present, but it has take placed as an important and essential activity for humankind in their life. The most influential measure which reflect the individual's cognitive images the process of the concept of play changing from the past and present is metaphors created by the play concept. Even if it has been done many scientific researches about play and made different concepts of metaphors studies in our country, it hasn't found any metaphor research regarding the concept of play. In fact; it is important to determine what the play metaphor in mind is and whether metaphor (the concept of play) differs according to developmental level. Moreover, it is thought that the perception of play can change by play barriers (such as; mass media, unsafe playgrounds, academic concerns). The aim of this study to figure out students, who prepare university exam and play computer games, have different image of play (metaphor) in their mind. Thus, it can be examined that high school students develop play metaphors.

For this purpose, it has tried to answer the following questions.

1. What is the high school students have about play metaphors?

2. What conceptual categories can these metaphors are put in terms of common features?

3. What is distribution of conceptual categories in terms of high school students's gender, grade level and methods of leisure time?

Participants: The study group consists of 350 high school students; which are 9th, 10th, 11th and 12 th grade, in Ankara, Etimesgut. 20 students form was ignored because of empty. Participants are 175 (%53, 7) girl 155 (%46, 3) boy high school students. They were also 102 students 9th grade (% 30.9), 72 students 10th grade (% 21.8), 77 students 11 th grade (% 23.3) and 79 students (23.9) 12th grade.

Measure: Participants were asked to complete the sentences in writing such as 'Play is like.... because....'. Data were analyzed using qualitative (content and descriptive analysis) techniques. 330 different metaphors in 10 different categories were used about the metaphors. First of all, the valid 330 metaphors were coded and then they were ordered and numbered alphabetically. In the second step, the subject of valid metaphors, their referring ideas and their sources were analyzed by classifying in terms of their common features. In the last step, researchers compared the metaphors with research expert and put under the ten categories according to their common features. After the consensus among the researchers, the last versions of the categories were developed. It was also examined the distribution of categories in terms of gender, level of grade and methods of leisure time and results were interpreted.

Results and Discussion: Play metaphors were gathered ten different categories. It was found that these categories have similar ideas like as researchers, educators and philosopher's definition of play. When the metaphors are separated into categories, it was found out that play is basic need, play is entertainment, play is addictive, play is utopia, play is rested and relaxed, play is creativity, play is education, play is competitive and play is unnecessary activity. Moreover these metaphors categories were examined in terms of gender, level of grade and methods of leisure time. As a result of this study, it was found that ten play categories became different according to gender, level of grade and methods of leisure time. It is found that percent of 17, 6 boys' metaphors are in play is addictive category, and also these metaphors are developed by percentage of 74, 5 boys who spare their leisure time by playing computer games. Moreover, % 27, 2, 11th grade boys' metaphors are in the play is addictive category. Thus, it is possible to explain why these metaphors are located in the addictive category. It was thought that this addictive play category is not a "simple" play; it was thought that this category included computer games which threat a "simple" play. This assumption is supported by research findings. It is found % 17,2 students who spare their leisure time by playing computer games have their metaphors in play is addictive category. On the other hand; it is found that % 27,5 high school students who spare their leisure times by joining sport activities develop metaphors in play is entertainment category. In this case, students who spare their

leisure times by joining sport activities assign positive sense regarding the concept of play.

This current study results draw attention to several important points. Firstly, it needs more metaphors in order to fully reflect the concept of play and explained the concept of play as a whole. Especially; play is important activity from early childhood to adulthood and take place in different ways of life. In a view of the concept of play can be included different cognitive images in different development stages, it needs a plurality of metaphors of different developmental stages to explain the phenomenon of play as a whole.

Key Words: Play, metaphor, high school students, mental image

Giriş

Oyun hayatın her döneminde var olan insanların yaşamında önemli bir yere sahip olan bir etkinliktir. Oyunların şekli, özellikleri, oyun malzemeleri kültürden kültüre değişse de insanın bulunduğu her yerde oyun bulunmaktadır. Oyun özellikle çocuklar için hayatın ilk yıllarında çevrelerini tanıma dünyayı anlamlandırma duygularını ifade etmede en etkili yoldur. Bu anlamda oyun neredeyse temel ihtiyaçlardan bir tanesidir. Çocuğun bedensel sosyal ve bilişsel yeteneklerini geliştirmede ruhsal durumunu anlamada kişiliğinin olumlu yönde gelişmesinde etkin bir işleve sahiptir (Erbay, Durmuşoğlu ve Saltalı 2012 s.250).

Çocuğun, insanın ve hatta tüm canlıların hayatında büyük bir yer tutan "oyun"un ne olduğu konusunda henüz kesin bir sonuca, herkesin kabul ettiği ortak bir tanıma varılamamıştır. Oyun kavramının tanımlanması zor bir kavram olması sebebi içinde çok çeşitli davranışları barındırması bu davranış ve olayların her an değişebilmesi önceden belirlenmemesi, oyunun bir iş mi yoksa eğlence mi olduğu konusunda ikilem bulunmaktadır (Tüfekçioğlu, 2013 s.4). John Dewey oyunu, sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlar olarak nitelerken; Huizinga bunu, isteyerek ve kurallı olarak belli bir zaman ve mekânda yapılan faaliyetler alarak tanımlamıştır. Piaget'e göre oyun bir uyumdur. Gross 'a oyun bir pratiktir. İleride karşılaşılabilecek davranış biçimleri oyun ile elde edilir. Montessori oyunu çocuğun işi olarak değerlendirmiştir. Lazarus ise oyunu kendiliğinden ortaya çıkan hedefi olmayan mutluluk getiren bir uygulama olarak değerlendirmiştir (MEGEP 2009 s.3). Spencer'in gözünde gerekli olmayan artık enerjilerin atılması görünümünü alan oyun; Eibesfeldt'te çıraklığın aktif bir sekli, Groos'da hayatın daha sonraki safhalarına hazırlık, Mitchell ve Mason'da insanın kendini ifade etmesi, Gulick'de de yapılması istenilenin yapılması şeklinde tanımlanmıştır. Patrick'in oyunun tanımında en önemli olan ana unsurları özgürce ve kendiliğinden yapılan faaliyetler olarak yer almıştır. James ve McDaugall ise oyunun içgüdüsel tepi ve dürtülere dayandığını ileri sürmüşler fakat oyunun çocuklukta bir içgüdü mü veya bir eğilim mi olduğu henüz bilinmemektedir (akt. Ergün, 1980. s.102-119). Genel tanımıyla oyun belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen fakat her durumda bireyin hoşlanarak ve isteyerek rol aldığı fiziksel bilişsel dil duygusal ve sosyal gelişimin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir.

Ergenlik çağından itibaren çoğumuz oyun oynama alışkanlıklarımızın kaybedildiği bilinmektedir. Ergenlik çağındaki bir çocuğun oyunun bırakmasını etkileyen birçok etmen vardır. Bunlardan biri de zamanın kullanımıdır (Terr 2002, s. 163-178). Bu yaştaki gençlerin zamanını alan birçok etkinlik vardır. Özellikle ülkemizde sınava dayalı eğitim sistem ile gençleri acımasız yarış içerisine sokarak onların oyundan kopmasına zemin hazırlanmıştır. Ergenlik ve yetişkinlik döneminde gelişen teknoloji ve kitle iletişim araçlarının yaygınlaşması ile dış mekanlarda oynana oyunlar yerine iç mekanlarda oynanan teknolojik oyunlara dönüştüğü bilinmektedir. Kentlerde dış mekanlarda oyun olgusu özellikle günümüzdeki hızlı kentleşme gerçeği çerçevesinde

değerlendirilmelidir (Çok, Artar, Şener ve Bağlı. 2004.s.26). Ayrıca kentleşme, okullaşma, ekonomik gelişme, radyo ve televizyon, internet, ulaşım gibi etmenlerin geleneksel çocukluğu tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de gitgide ortadan kaldırıldığı söylenebilir. Bu koşullar geleneksel oyunları genç kuşaklara aktarılmasını engellemekte buna karşılık yeni ve farklı oyunların yaygınlaşmasına neden olmaktadır. (Artar, Onur ve Çelen 2004 s.128).

Artar, Şener ve Bağlı (2004) yaptığı çalışmada sokaklarda, parklarda ve okul bahçelerinde daha az oyun oynandığı tespit edilmiştir. Gözlenen oyun türlerine bakıldığında kitle iletişim araçlarının yoğun etkisi göze çarptığı ve geçmişte oyun parklarında sokaklarda arkadaşlarla birlikte gerçekleştirilen gerçek etkinlik olan oyunlar günümüzde evlerde ya da internet kafelerde bilgisayar başında gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline geldiğini ileri sürmüşlerdir.

Bilgisayar oyunları her ne kadar çocukların bilgisayar okuryazarlığını el-göz koordinasyonu sağlamaları, hayal etme şekillerin nedenlerini açıklayabilme gibi faydaları olsa da birçok zararı bulunduğu bilimsel çalışmalar ile ortaya çıkarılmıştır. Bu etkiler psikolojik ve biyolojik açıdan değerlendirilmiştir. Biyolojik açıdan çocuklarda psikomotor beceri bozuklukları, hiperaktivite, kilo ve görme kaybı gibi etkileri vardır. Psikolojik açıdan ise obsesif ve agresif davranışlar gösterme şiddet eğilimi duygu ve hislerin azalması anti-sosyal davranışlar geliştirme kaygı düzeyinin artması gerçeklerden ve hayattan kaçma gerçek ve hayal ile arasında karmaşa yaşama vb bunun gibi etkilerinin yanında öğrenme bozuklukları, akademik başarının düşük olması, ödevlerin yapılmaması, oyun oynama ile ilgili yalan söyleme, kişilerarası ilişkilerde kötüye gidiş de olumsuz yönlere ek olarak sunulabilir (Horzum 2011 s.58). Tüm bu olumsuz etkilerin temelinde bilgisayar oyunlarının en olumsuz yanı da bağımlılık yapmasıdır. Bilgisayar yolu ile sunulan eğlenceler de tıpkı kumar gibi insanları aşırı oyun oynamaya sürükleyebilmektedir (Terr 2002, s. 243).

Oyun kavramı gerek geleneksel gerek teknolojik yapıda olsun; geçmişten günümüze kadar şekil almış, içeriği değişmiş fakat her zaman insanoğlu için önemli ve vazgeçilmez bir etkinlik olarak yaşamda yer almıştır. Oyun kavramının geçmişten günümüze kadar gelen değişim sürecini bireylerin zihinsel imgelerinden yansıtabilmek için kullanılabilecek en güçlü araç, oyun kavramıyla oluşturulan metaforlardır. Lakoff ve Johnson'un (2005) çalışmalarına dayalı olarak gelişen ve ulusal alan yazınında son 10 yıldır yer bulan araştırmalarda metafor konusunun yer alması dikkat çekicidir. Bir kavramı güçlü bir zihinsel haritalama ve modelleme mekanizması ile bireylerin kendi dünyalarına yönelik olarak açıklamaları metafor kavramını ortaya çıkartmıştır. Aynı zamanda metaforlar insanın doğayı ve çevresini anlamasını anlamsız gibi görünen nesnel gerçeklikten belli yorumlar yoluyla anlamlar çıkarmasını yaşantı ve deneyimini anlam kazandırmanın araçları olarak bilmeye de olanak sağlar (Yıldırım ve Şimşek, 2006).

Levene (2005) metafor kelimesinin; Metapherin kelimesinden üretildiğini ve meta (değiştirmek) ve pherein (taşımak) sözcüklerinin birleştirilmesiyle oluşturulduğunu belirtmiştir. Saban (2008)'a göre metafor kavramı daha çok zihinsel ve düşünsel kavrayış sistemimizi simgelemek için kullanılmaktadır. Aynı zamanda metafor bir bireyin yüksek düzeyde soyut karmaşık veya kuramsal bir olguyu anlamada ve açıklamada işe koşabileceği güçlü bir zihinsel araçtır.

Saban'a göre (2008) metaforlar bir bireyin zihninin belli bir anlayış (kavrayış) biçiminden başka bir anlayış (kavrayış) biçimine hareket etmesini sağlayarak bireyin belli bir olguyu başka bir olgu olarak görmesine olanak tanırlar. Saban (2008) metaforun kaynağının metaforun konusu hakkında farklı bir bakış açısıyla anlamada ve açıklamada zihinsel bir filtre veya süzgeç işlevi gördüğünü ileri sürmüştür. Buna göre (1) metaforun konusu (örneğin: oyun bir öğretmen gibidir) cümlesindeki oyun sözcüğü; (2) metaforun kaynağı (örneğin: oyun bir öğretmen gibidir) cümlesindeki öğretmen kavramı) ve (3) metaforun kaynağından metaforun konusuna atfedilmesi

düşünülen özellikler (örneğin: oyun öğretmen gibidir, çünkü insanı eğitir, hayatı öğretir) şeklinde açıklanmaktadır.

Ülkemizde yapılan birçok çalışmada sosyal bilimlerin değişik disiplinlerinde metaforla ilgili birçok araştırmaya rastlanılmıştır. "çocuk ve demokrasi" (Sadık ve Sarı, 2012), " çocuk" (Kuyucu, 2013), "internet" (Şahin ve Baturay,2013), "kültür ve öğretmen" (Çelikten, 2006), "matematik" (Güler ve Diğ.,2012; Güveli ve diğ., 2011), "sosyal bilgiler öğretmeni" (Çulha Özbaş, 2012),"öğretmenlik mesleği" (Ocak ve Gündüz, 2006), "öğrenci" (Saban, 2009), "sınıf ve sınıf yönetimi" (Örücü, 2012), "sosyal bilgiler dersi" (Güven ve Akhan, 2010; Yaşar ve Bayır, 2010), "Türkçe" (Sevim, Veyis ve Kınay, 2012), "öğretmen" (Saban, Koçbeker ve Saban, 2006), "okul" (Özdemir, 2012) "okul ve idare" (Akkaya 2013) "turizm" (Özer, Kaya ve Ünlü, 2012), "Coğrafya" (Aydın, 2010; Geçit ve Gençler, 2012; Öztürk, 2007), "çevre" (Aydın, 2011), "iklim" (Çoşkun, 2010), "zihin haritası" (Şeyihoğlu ve Geçit, 2012) kavramlarına ait algılamalar ve düşünceler metaforlar yoluyla tespit edilmeye çalışmıştır (akt. Akbaş ve Gençtürk, 2013, s.182). Ayrıca bu metaforların dışında; "öğretmen ve öğrenci" (Aydın ve Pehlivan, 2010), "mesleki kimlik" (Özbaş, 2012), "birleştirilmiş sınıflar öğretmen kavramı" (Aslan, 2013); "kültür dil ilişkisi (Göçer, 2013); "dil" (Gömleksiz, 2013); "eleştirel yazma" (Ünal ve Tekin, 2013); "kimya" (Derman, 2014), "yetenek yönetimi yaklaşımı" (Aytaç, 2015); "Türkçe sözcük" (Gün, 2015), "iklim" (Çoşkun; 2010) gibi metaforlarda farklı disiplinler altında incelenmiş, bunlarla ilgili zihinsel imgeler ortaya çıkartılmıştır.

Ülkemizde oyun konusu üzerine bilimsel araştırmalar yapılmış ve farklı kavramlara ait metaforik çalışmalar yapılmış olsa da oyun kavramına ilişkin metafor çalışmasına rastlanmamıştır. Oysa bireylerin zihnindeki oyun imgesinin (metafor) ne olduğu bu imgenin gelişim düzeylerine göre farklılaşıp farklılaşmadığını tespit etmek önemlidir. Ayrıca oyuna erişimde ortaya çıkan engellerden dolayı (kitle iletişim araçları, güvensiz oyun alanları, akademik kaygılar gibi) oyuna ilişkin algıların değişebileceği düşünülmüştür. Bu çalışma özellikle üniversite sınavına hazırlanan lise öğrencilerin oyun imgesinin (metafor) farklı olduğu varsayımından hareketle hazırlanmıştır.

Bu araştırmanın amacı lise öğrencilerin oyun kavramına ilişkin geliştirdikleri metaforları incelemektir.

Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmaya çalışılmıştır.

1. Lise öğrencilerinin "oyun" kavramı ile ilgili sahip oldukları metaforlar nelerdir?

2. Bu metaforlar ortak özellikleri bakımından hangi kavramsal kategoriler altında toplanmaktadır?

3. Ortaya çıkan kategorilerin lise öğrencilerin cinsiyet, sınıf düzeyi ve ders çalışılmadığı zamanı değerlendirme yöntemleri bakımından dağılımı nasıldır?

Yöntem

Bu araştırma; nitel araştırma desenlerinden olgu bilim deseni kapsamında yapılmıştır. Olgu bilim, farkında olduğumuz ama derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olmadığımız olguları araştırmak için uygun bir yöntemdir. Bu araştırma yönteminde; algı ve olaylar doğal ortamında gerçekçi ve bütüncül bir şekilde ortaya konması hedeflenmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Bu araştırmada da lise öğrencilerin oyun kavramı ile ilgili belirtmiş oldukları olguları incelemiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmaya Ankara İli Etimesgut İlçesi'nde bulunan bir lisede rastgele örneklem metodu ile seçilen 350 öğrenci katılmıştır. Bunlardan 20 öğrencinin formu boş bırakıldığı için geçersiz sayılmıştır.

Tablo 1. Çalışma Grubunun Demografik Özellikleri

Katılımcı	n	%
Cinsiyet		
Kız	177	53,6
Erkek	153	46,4
Toplam	330	100
Sınıf		
9.sınıf	102	30.9
10.sınıf	72	21.8
11.sınıf	77	23.3
12.sınıf	79	23.9
Toplam	330	100

Tablo 1'e bakıldığında katılımcı öğrencilerin 177 (%53,6) kız, 153 (%46,4) ü erkek öğrenci olduğu görülmektedir. Aynı zamanda 9. Sınıfa devam eden 102 (% 30.9) öğrenci, 10.sınıfa giden 72 (% 21.8), 11.sınıfa giden 77 (% 23.3) öğrenci ve 12.sınıfa giden 79 (23.9) öğrenci olduğu tespit edilmiştir.

Anket formunda katılımcıların ayrıca boş zamanlarında bilgisayar oynuyor musun sorusu da sorulmuştur. Verilen cevaplara göre erkek öğrencilerin % 74.5'i boş zamanlarında kız öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadıklarını ifade etmişlerdir. Sınıf düzeyine göre dağılımında ise 11. Sınıfa devam eden lise öğrencilerinin % 21,7'si boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynadıkları tespit edilmiştir.

Verilerin Toplanma Araçları

Araştırmaya katılan lise öğrencilerin "oyun" kavramına ilişkin metaforları ortaya çıkartmak amacıyla "Oyun…….gibidir, çünkü……." ifadesini tanımlamalarını istenmiştir. Bu cümle bu çalışmanın temel veri kaynağıdır. Ayrıca anket formunda cinsiyet sınıf düzeyi, ders çalışmadığı zamanı nasıl değerlendirdiğini tespit etmek için sorular da yer almaktadır.

Yıldırım ve Şimşek (2006)'a göre her birey aynı mecaza farklı anlamlar yükleyebildiğinden, mecazın hangi amaçla kullanıldığı ancak "niçin" sorusunun yanıtıyla elde edilebilir. Metaforlar, araştırma verilerinin çeşitliliği ile başa çıkmada (kategori oluşturma kolaylığı), veriler arasında bağlantı kurulmasında ve verilerin okuyucuya sunulmasında kolaylık sağlaması gibi özellikleri sebebiyle nitel araştırmalarda sıklıkla kullanılmaktadır (Sadık ve Sarı 2012 s.3).

Görüşme formlarına verilen yanıtlar SPSS 21 istatistik programı aracılığıyla analiz edilerek frekans ve yüzdeler hesaplanmış, açık uçlu sorulardan elde edilen nitel veriler üzerinde içerik analizi yapılmıştır. Yapılan içerik analizi yardımıyla metaforların kategorileri belirlenmiş ve araştırma sorularında belirlenen değişkenler bakımından ayrıca incelenmiştir.

Verilerin Analizi

Başlangıçta 350 öğrenci üzerinden toplanan veriler okunarak metaforlar kodlanmıştır. Kodlanan metaforlar alfabetik olarak sıraya konmuştur. Kodlama sırasında çalışma için boş bırakılan ve herhangi bir metafor içermeyen 20 anket analiz dışında bırakılmıştır. Toplanan metaforlar için içerik analizi yapılarak uygun kategoriler oluşturulmuştur. Oyun kavramına yönelik kullanılan metaforlar toplam 10 kategori altında toplanmıştır. Daha sonra oyun kavramını ifade eden kategori türlerinin cinsiyete, lise düzeyine ve ders çalışmadığı zamanı değerlendirme yöntemine göre dağılımı incelenmiş ve bulgular yorumlanmıştır.

Çalışmaya katılan öğrencilerinin araştırmanın nitel kısmı için geliştirdikleri metaforların analiz edilmesi, 1. Kodlama ve ayıklama aşaması, 2. Örnek metafor imgesi derleme aşaması, 3. Kategori geliştirme aşaması, 4. Geçerlik güvenirliği sağlama aşaması olmak üzere dört aşamada gerçekleştirilmiştir. Yıldırım ve Şimşek (2006)'a göre toplanan verilerin ayrıntılı olarak rapor edilmesi ve araştırmacının sonuçlara nasıl ulaştığını açıklaması nitel boyutu olan bir araştırmada geçerliğin önemli ölçütleri arasında yer almaktadır. İlk aşamada katılımcıların oyun kavramına yönelik ürettikleri metaforlar ortak özelliklere göre gruplanmış, birden fazla sıklığa sahip metaforlar dikkate alınarak kategoriler oluşturulmuştur. Daha sonra her metaforu temsil eden birer *örnek metafor ifadesi* seçilmiştir. Böylece, metaforların her biri için, onu en iyi temsil ettiği varsayılan örnek metafor ifadelerinin derlenmesiyle birlikte bir "*örnek metafor listesi*" oluşturulmuştur. Son olarak oluşturulan metaforlar "oyun" kavramına ilişkin sahip oldukları ortak özellikler bakımından incelenmiştir. Oluşturulan "örnek metafor listesi" baz alınarak "oyun" kavramının nasıl kavramsallaştırıldığına bakılmıştır. Daha sonra her metafor imgesi "oyun" kavramına ilişkin sahip olduğu perspektif bakımından belli bir tema ile ilişkilendirilerek toplam 10 kavramsal kategori oluşturulmuştur.

Araştırmanın Geçerlilik ve Güvenirliği

Araştırmada ulaşılan toplam 10 kavramsal kategori altında verilen metaforların, söz konusu bir kavramsal kategoriyi temsil edip etmediğini teyit etmek amacıyla alan uzmanı görüşüne başvurulmuştur. Bu amaç doğrultusunda oluşturulan kategoriler ve ilgili metaforlar bir liste haline getirilmiş ve alan uzmanının görüşüne sunulmuştur. Uzmandan bu iki listeyi de kullanarak toplam 330 metafordan oluşan listeden, ikinci listedeki 10 kavramsal kategoriyle eşleştirmesi istenmiştir. Daha sonra, uzmanın yaptığı eşleştirmeler danışman öğretmenle beraber oluşturulan kategorileriyle karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmalarda görüş birliği ve görüş ayrılığı sayıları tespit edilerek araştırmanın güvenirliği, Miles ve Huberman'ın (1994: 64) formülü (*Güvenirlik = görüş birliği / görüş birliği + görüş ayrılığı)* kullanılarak hesaplanmıştır. Nitel çalışmalarda, uzman ve araştırmacı değerlendirmeleri arasındaki uyumun %90 ve üzeri olduğu durumlarda istenilen düzeyde bir güvenilirlik sağlanmış olmaktadır (akt. Saban, 2008). Ortaya çıkan 330 metafora eş olarak düşünülen 10 kavramsal kategoriden toplam 20 metaforun ilgili kategoriye uygun olmadığı alan uzmanı kişi tarafından tespit edilmiştir. Bu durumda, *Güvenirlik = 330 / (330+ 20) = 0.94* olarak hesaplanmıştır**.** Bu araştırmanın güvenirlik çalışmasında %94 oranında bir güvenirlik sağlanmıştır.

Bulgular

Araştırma kapsamında yer alan lise öğrencilerin oyun kavramı ile sürdükleri metaforlara ilişkin elde edilen bulgularla beraber belirlenen değişkenlerle ilgili tablolar aşağıda verilmiştir.

Tablo 1. Oyun Kavramına İlişkin Üretilen Metaforlar ve Frekans Dağılımları

Metafor	f	Metafor	f	Metafor	f	Metafor	f
Hayat	25	Sigara	5	İnsan	3	Hayattan kaçış	2
Uyuşturucu	15	Aşk	4	Kumar	3	TV izlemek	2
Çikolata	13	Çocuk	4	Müzik	3	İlaç	2
Su	12	Ders	4	Rüya	3	Kahve	2
Arkadaş	12	İhtiyaç	4	Yaşam	3	Koku	2
Yemek	11	Şeker	4	Bağımlılık	3	Kum saati	2
Eğlence	9	Uyku	4	Çocukluk	3	Lunapark	2
Hayal	9	Zaman	4	Tiyatro	2	Okul	2
Terapi	9	Çiçek	4	Ütopya	2	Oyun	2
Özgürlük	8	Hayat mücadelesi	4	Vakit kaybı	2	Savaş	2

Mutluluk	6	Deniz	3	Spor	2	Çocukluğumuzun özü	2
Başka bir dünya	5	Gerçek hayatın provası	3	Yeni bir dünya	2		
Kendi dünyamız	5	Gökkuşağı	3	Sevgi	2		
Öğretmen	5	İkinci yaşam	3	Vitamin	2	Diğer	56

Tablo 1'de görüldüğü gibi öğrenciler en çok hayat kelimesini kullanarak oyuna yönelik bir metafor geliştirmişlerdir. Hayat metaforundan sonra en sık kullanılan metaforlar sırasıyla uyuşturucu (15), çikolata (13), su (12), arkadaş (12), yemek (11) olduğu görülmektedir.

Katılımcıların oyun kavramına ilişkin geliştirdikleri metaforlar tablo 2'de görüldüğü gibi 10 kategori altında toplanmıştır. Sırası ile bu kategoriler; "Oyun hayattır, oyun temel ihtiyaçtır, oyun eğlendirir, oyun bağımlılık yapar, oyun ütopyadır, oyun dinlendirir ve rahatlatır, oyun yaratıcılığı keşfetme kaynağıdır, oyun eğitir, oyun rekabettir son olarak da oyun gereksiz bir etkinliktir" olarak oluşturulmuştur.

Tablo 2. Oyun Kavramına İlişkin Ürettikleri Metafor Kategorileri

Metafor Kategorisi	**f**	**%**
Oyun hayattır	64	19,4
Oyun temel ihtiyaçtır	62	18,2
Oyun eğlendirir	56	17
Oyun bağımlılık yapar	36	10,9
Oyun ütopyadır	26	7,9
Oyun dinlendirir ve rahatlatır	26	7,9
Oyun yaratıcılığı keşfetme kaynağıdır	24	7,3
Oyun eğitir	16	4,8
Oyun rekabettir	13	3,9
Oyun gereksiz bir etkinliktir	7	2,1
Toplam	330	100

Tablo 2'de görüldüğü gibi oluşturulan toplam 330 oyun metaforunun meydana getirdiği 10 farklı kategori olduğu ortaya çıkmıştır. Buna göre üretilen metaforlardan 64'ü yani % 19,4'nin oyun hayattır kategorisinde yer aldığı görülmektedir. Üretilen metafolardan sadece 7'si yani % 2.1'i oyun gereksiz bir etkinliktir kategorisinde yer aldığı tespit edilmiştir.

Tablo 3. Oyun Hayattır Kategorisinde Yer Alan Metaforların Frekans Dağılımları

Kategori 1: Oyun Hayattır (f: 64, % 19,4)	
Metafor	Hayat (f: 25), Zaman (f: 4), Aşk (f: 4), Yaşam (f: 3), Gerçek hayatın provası (f: 3), Gökkuşağı (f: 2) İnsan (f:2), Çocukluk (f: 2) , Kum saati (f: 2), Müzik (f: 2) , Ağaç (f:1), Çiçek (f:1), Deniz (f:1), Gökyüzü (f:1), Gözlük (f:1), Hayal (f: 1), Hayata hazırlayıcı hayat (f: 1),Hayatın minyatürü (f:1), Rüya (f: 1), Saat (f: 1), Seçim (f: 1), Yapboz (f: 1),Yarın (f: 1), Yolculuk (f: 1),

Tablo 3'de oyun hayattır kategorisi altında lise öğrencilerin geliştirdiği metaforlar yer almaktadır. Buna göre katılımcıların % 19,4'u (64 katılımcı) oyun hayattır kategorisine ilişkin metaforlar üretmişlerdir. Bu kategori içine giren hayat metaforu 25 katılımcı tarafından üretilmiştir. Bu metafordan sonra en çok üretilen metaforlar zaman(4), aşk (4), gerçek hayatın provası (3) ve metaforları gelmektedir. Aşağıda bu kategoride bulunan katılımcıların ifadelerinden örneklere yer verilmiştir.

Oyun hayat gibidir. Çünkü oyun insanları eğlendirir, tecrübe kazandırır ve bazen de üzer. (k-187)

Oyun aşk gibidir. Çünkü aşk herkes için farklıdır. Bebek için anne kucağı, çocuk için oyun, yaşlı için torun. (k-296)

Oyun hayat gibidir. Çünkü kuralları vardır, uymayan elenir.(k-70)

Oyun hayata benzer. Çünkü hayat bir oyundur.(k-88)

Oyun hayat gibidir. Bir strateji gerektirir.(k-135)

Oyun yapboz gibidir. Çünkü parçaları birleştirirsen vücudun tamamlanır. (k-297)

Oyun müzik gibidir. Çünkü hem oynarken hem izlerken aynı heyecanı yaşarsın. (k -200)

Oyun gözlük gibidir. Çünkü hayatı daha net değerlendirebilmek için gerekli güveni verir bize.(k - 86)

Tablo 4. Oyun Temel İhtiyaçtır Kategorisinde Yer Alan Metaforların Frekans Dağılımları

Kategori 2: Oyun Temel İhtiyaçtır (f: 62, % 18,2)	
Metafor	Çikolata (f: 13), Su (f: 12), Yemek (f: 11), Şeker (f: 4), Kahve (f: 2), Hamburger (f: 2), Uyku(f: 2), İhtiyaç (f: 2), Vitamin (f: 2), Tatlı (f: 1), Ayakkabı (f: 1), Çekirdek (f: 1), Beslenme (f: 1), Çay (f: 1), Fıstık(f: 1), Sevgi (f: 1), Süt (f: 1), Çerez (f: 1), Müzik (f: 1), Meyve (f: 1), Besin (f: 1),

Tablo 4'e bakıldığında oyun kavramına ait metaforların temel ihtiyaç kategorisi adı altında toplandığı görülmektedir. Bu kategoride katılımcıların % 18,2'si (62 katılımcı) oyun temel ihtiyaçtır kategorisine göre metafor üretmişlerdir. Bu kategoride en çok üretilen metaforlar çikolata (13), su (12), yemek (11)' dir. Aşağıda bu kategoride bulunan katılımcıların ifadelerinden örneklere yer verilmiştir.

Oyun benim için su gibidir. Çünkü oyunun yokluğuna belirli bir müddet dayanılabilir ve oynama isteği bir insanın 70 yaşına gelse de içinde yer alır. (k-315)

Oyun çikolata gibidir. Çünkü tadı damağında kalır, nasıl bittiğini anlamazsın, hiç bitmesin istersin.(k-81)

Oyun su gibidir. Çünkü insana hayat verir. (k-100)

Oyun su gibidir. Çünkü zamanın nasıl aktığını anlamazsın.(k-104)

Oyun meyve gibidir. Çünkü her yaşta önemli ve ihtiyacımız vardır. (k-304)

Tablo 5. Oyun Eğlendirir Kategorisinde Yer Alan Metaforların Frekans Dağılımları

Kategori 3: Oyun Eğlendirir (f: 56, % 17)	
Metafor	Arkadaş (f: 12), Eğlence (f: 6), Mutluluk (f: 5), Hayat (f: 4),), Çocuk (f: 3), Oyun (f: 2), Spor (f: 2),Lunapark (f: 2),Özgürlük (f: 2), Ders (f:2), Banyo yapmak (f: 1), Cennet (f: 1),Çiçek (f:1), Çocukluğumuzun özü (f: 1), Gökkuşağı(f: 1),Hayal (f: 1), İlkbahar(f: 1), İnsan (f:1), İp atlamak (f: 1),Kitap (f: 1),Öğretmen(f: 1), Pota (f: 1), Rüya (f:1), Satranç (f: 1), Sessizlik (f: 1), Smaç (f: 1), Sörf yapmak (f: 1),TV izlemek (f: 1), Zaman ticareti (f: 1)

Tablo 5'de oyun kavramına ait metaforlar oyun eğlendirir kategorisi altında toplanmıştır. Bu kategoride katılımcıların % 17'si (56 katılımcı) oyun eğlendirir kategorisine göre metafor üretmişlerdir. En çok üretilen metaforların arkadaş (12), eğlence (6), mutluluk (5), hayat (4) metaforları yer aldığı görülmektedir. Bu kategoride ilk kategoride olduğu gibi oyunu hayat metaforu temsil etmiştir. Ancak bu metaforun açıklanması eğlence içeriğinde olduğu için bu

metaforlar bu kategori içinde değerlendirilmiştir. Aşağıda bu kategoride bulunan katılımcıların ifadelerinden örneklere yer verilmiştir.

Oyun arkadaş gibidir. Çünkü hep onunla beraber olmak istersin'(k-173)

Oyun özgürlük gibidir. Çünkü oyun insanın sınırlarının olmadığı, en temiz ve güzel kavramdır.(k-46)

Oyun hayat gibidir. Çünkü oyun insanları eğlendirir, tecrübe kazandırır, bazen de üzer.(k-187)

Oyun arkadaş gibidir. Çünkü bizi anlar, bizimle ilgilenir, bizi neşelendirir.(k -133)

Oyun arkadaş gibidir. Çünkü insanın yalnızlığını giderir. (k-51)

Oyun sıra arkadaşı gibidir. Çünkü okula gelmediği gün kendini yalnız hissedersin.(k -1)

Tablo 6. Oyun Bağımlılık Yapar Kategorisinde Yer Alan Metaforların Frekans Dağılımları

Kategori 4: Oyun Bağımlılık Yapar (f: 36, % 10,9)	
Metafor	Uyuşturucu (f: 15), Sigara (f: 6), Bağımlılık (f: 3), Kumar (f: 2), Koku (f: 2), Alkol (f: 1), Aşk (f: 1), Alışkanlık (f: 1), Düzleştirici (f: 1), Oyun (f: 1), Sevgi (f: 1), Kötü alışkanlık (f: 1), Deniz (f: 1),

Tablo 6'ya bakıldığında katılımcıların % 10,9'u (36 katılımcı) oyun bağımlılık yapar kategorisine göre metafor ürettikleri ve oyunu bağımlılık yapan bir faaliyet olarak zihinsel imgelerine yansıdığı tespit edilmiştir. En çok üretilen metaforların uyuşturucu (15) ve sigara (6) metaforları yer aldığı görülmektedir. Aşağıda bu kategoride bulunan katılımcıların ifadelerinden örneklere yer verilmiştir.

Oyun kötü alışkanlıklar gibidir. Çünkü ne kadar çok oynarsan, o kadar bağımlılık yapar.(k-318)

Oyun uyuşturucu gibidir. Çünkü bağlandıkça çıkamazsın, oynadıkça bataklığa çekilirsin.(k-123)

Oyun uyuşturucu gibidir. Çünkü o seni bırakamadıkça, sen onu bırakamazsın (k-30)

Oyun uyuşturucu gibidir. Çünkü içine çektikçe çeker, o seni yok eder.(k-121)

Oyun kumar gibidir. Çünkü başta zevk için oynarsın sonra bırakamazsın.(k-222)

Oyun uyuşturucu gibidir. Çünkü o seni bırakamadıkça sen onu bırakamazsın.(k-30)

Oyun alkol gibidir. Çünkü seni alıp başka yerlere götürür ve bağımlılık yapar.(ki-61)

Tablo 7. Oyun Bir Ütopyadır Kategorisinde Yer Alan Metaforların Frekans Dağılımları

Kategori 5: Oyun ütopyadır (f: 26, % 7,9)	
Metafor	Başka bir dünya (f: 6), Kendi dünyamız (f: 5), İkinci yaşam (f: 3), Yeni bir dünya (f: 2), Ütopya (f: 2),Tiyatro (f: 2), Rüya (f: 1) Her şeyin güzel olduğu bir hayat (f: 1)İnsanın kendi dünyasını oluşturması (f: 1), Bulutların üstünde yürümek (f:1), Uçmak (f: 1), Hayaller ülkesindeki köşk (f: 1)

Tablo 7'ye baktığımızda katılımcıların % 7,9'u (26 katılımcı) oyun bir ütopyadır kategorisine göre metafor ürettikleri tespit edilmiştir. Bu kategoride en çok üretilen metaforlar başka bir dünya (6), kendi dünyamız (5), ikinci yaşam (3) metaforları yer almaktadır. Aşağıda bu kategoride bulunan katılımcıların ifadelerinden örneklere yer verilmiştir.

Oyun tiyatro gibidir. Çünkü birkaç saat için farklı hayatlar yaşatır. (k-46)

Oyun kendi ütopyamızın lideri olmak gibidir. Çünkü gerçeklikten kopup ruhumuzu dinlemenin, kendi sesimizi duymanın nadir yollarından biridir oyun.(k-56)

Oyun yeni bir dünya gibidir. Çünkü oyun oynarken nerde olduğunun ne yaptığının önemi yoktur. Önemli olan nerde olduğunu, ne yaptığını hayal etmektir. Sadece hayal vardır.(k- 44)

Tablo 8. Oyun Dinlendirir ve Rahatlatır Kategorisinde Yer Alan Metaforların Frekans Dağılımları

Kategori 6: Oyun Dinlendirir ve Rahatlatır (f: 26, % 7,9)	
Metafor	Terapi (f: 9), Hayattan kaçış (f:3), Uyku (f:2), İlaç (f:2),Mutluluk (f:1), Yoga (f:1),Özgürlük (f:1), Boş zaman değerlendirici (f:1), Rahatlama süreci (f:1), Kurtuluş (f:1), Psikolog (f:1), Güneş (f:1), Bulut (f:1), Anne (f:1)

Tablo 8'e bakıldığında katılımcıların % 7,9'u (26 katılımcı) oyun dinlendirir ve rahatlatır kategorisine göre metafor ürettikleri tespit edilmiştir. Bu kategoride en çok üretilen metaforlar terapi (9), hayattan kaçış (3), uyku (2), ilaç (2) metaforları dikkat çekmektedir. Aşağıda bu kategoride bulunan katılımcıların ifadelerinden örneklere yer verilmiştir.

Oyun psikolog gibidir. Çünkü tüm sorunlara çözüm bulur ve seni rahatlatır. (k- 329)

Oyun hayattan kaçışa benzer. Çünkü o anda bir anlık da olsa acımasız dünyayı unuturum.(k- 16)

Oyun terapi gibidir. Çünkü tüm sıkıntılarımı, oyun oynarken üstümden atıyorum.(k-15)

Oyun bulut gibidir. Çünkü hafifletir, stresinizi alır, yaratıcı gücünüzü artırır. Kendine güveni arttırır. Hayata daha hoşgörülü bakmamızı sağlar. Enerjinizi olumlu yönde kullanmamız için bize fırsat verir.(k- 22)

Oyun güneş gibidir. Çünkü en karamsar olduğumuz anlarda bir anda ortaya çıkar ve ruhumuzu aydınlatır bize mutluluk verir.(k-168)

Oyun terapi gibidir. Çünkü sıkıntıları bir süre aklımızdan uzaklaştırır.(k-15)

Oyun anne gibidir. Çünkü her sıkıntılı anımda her üzgün olduğum zamanda sığındığım ilk kapıdır. (k-234)

Tablo 9. Oyun Yaratıcılığı Keşfetme Kaynağıdır Kategorisinde Yer Alan Metaforlar ve Frekans Dağılımları

Kategori 7: Oyun yaratıcılığı keşfetme kaynağıdır (f: 24, % 7,3)	
Metafor	Hayal (f: 9), Özgürlük (f: 5), Çocuk (f:2), Umut (f:1), Tanrı (f:1), Dünya (f:1),Hamur (f:1), Başka dünya (f:1), Ayna (f:1), Deniz (f:1), Işık (f:1),

Tablo 9'da oyun kavramına yönelik geliştirilen metaforlar yaratıcılığı keşfetme kaynağı kategorisi altında toplanmıştır. Bu kategoride katılımcıların % 7,3'u (24 katılımcı) oyun yaratıcılığı keşfetme kaynağıdır kategorisine göre metafor ürettikleri görülmüştür. Bu kategoride en çok üretilen hayal (9), özgürlük (5), çocuk (2) metaforları yer almaktadır. Aşağıda bu kategoride bulunan katılımcıların ifadelerinden örneklere yer verilmiştir.

Oyun özgürlüktür. Çünkü oyun insanın sınırlarının olmadığı, en temiz ve en güzel kavramdır.(k -169)

Oyun hamur gibidir. Çünkü istediğin her şekle girebilir ve herkese göre değişir.(k -215)

Oyun ayna gibidir. Çünkü kendini keşfedersin (k-93)

Tablo 10. Oyun Eğitir Kategorisinde Yer alan Metaforlar ve Frekans Dağılımları

Kategori 8: Oyun eğitir (f: 16, % 4,8)	
Metafor	Öğretmen (f: 5), eğitim (f:1), ders (f:1), yetişkinliğe hazırlar (f:1), devlet yönetmek (f:1), kişilik yapılandırıcı (f:1), ödev (f:1), öğretici (f:1), sınav (f:1), matematik (f: 1)

Tablo 10' da oyun kavramını temsil eden metaforların oyun eğitir kategorisi altında toplanmıştır. Bu kategoride katılımcıların % 4,8'i (16 katılımcı) oyun eğitim kaynağıdır kategorisine göre metafor ürettikleri görülmüştür. En çok üretilen metaforların öğretmen (5), metaforun yer aldığı görülmektedir. Aşağıda bu kategoride bulunan katılımcıların ifadelerinden örneklere yer verilmiştir.

Oyun öğretmen gibidir. Çünkü paylaşmayı ve adaleti öğretir. (k-57)

Oyun sınav gibidir. Çünkü başlar, öğretir ve biter. (k-325)

Oyun öğretmen gibidir. Çünkü insanı eğitir.(k-16)

Oyun matematik gibidir. Çünkü insanın yaratıcılığını ve yorum kabiliyetini geliştirir. İçindeki potansiyeli kullanma gücünü artırır. Aynen matematik gibi özgüveni geliştirir. (k-13)

Tablo 11. Oyun Rekabettir Kategorisinde Yer alan Metaforlar ve Frekans Dağılımları

Kategori 9: Oyun rekabettir (f: 13, % 3,9)	
Metafor	Hayat mücadelesi (f: 4), Savaş (f:2), savaş stratejisi (f:1), Siyaset (f:1), Kaos (f:1), Güreş (f:1), Boks maçı (f:1), Kumar (f:1), Cesaret (f:1),

Tablo 11'de oyun kavramını temsil eden metaforların oyun rekabettir kategorisi adı altında toplandığı görülmektedir. Bu kategoride katılımcıların % 3,9'u (13 katılımcı) oyun rekabettir kategorisine göre metafor ürettikleri görülmüştür. Aşağıda bu kategoride bulunan katılımcıların ifadelerinden örneklere yer verilmiştir.

Oyun savaş stratejileri gibidir. Çünkü oynadığınız bütün oyunlarda bir amacımız vardır ve bu amaca ulaşmak için farklı taktikler uygulamak gerekir. Oyunu kazanıp kazanmamak taktiklerinize bağlıdır.(k-11)

Oyun siyasete benzer. Çünkü zayıf olan kaybeder. (k-15)

Oyun hayat mücadelesi gibidir. Çünkü oyun gibi kuralları vardır ve uymayan elenir. (k-70)

Tablo 12. Oyun Gereksiz Bir Etkinliktir Kategorisinde Yer alan Metaforlar ve Frekans Dağılımları

Kategori 10: Oyun Gereksiz Bir Etkinliktir (f: 7, % 2,1)	
Metafor	Vakit kaybı (f: 4), okul (f:2), TV izlemek (f:1),

Tablo 12'de oyun kavramını temsil eden metaforların gereksiz bir faaliyet kategorisinde toplandığı görülmektedir. Bu kategoride katılımcıların % 2,1 'u (7 katılımcı) oyun rekabettir kategorisine göre metafor ürettikleri görülmüştür. Aşağıda bu kategoride bulunan katılımcıların ifadelerinden örneklere yer verilmiştir.

Oyun okul gibidir. Çünkü bir süre sonra sıkar adamı. (k- 328)

Oyun televizyon izlemek gibidir. Çünkü ikisi de boş iştir ve gereksizdir. İnsanın zamanını alır.(k-324)

Tablo 13. Oyun Metaforu Kategorilerin Katılımcılarının Cinsiyetine ve Sınıf Düzeyine Göre Dağılımı

			Oyun rekabettir	Oyun dinlendiricidir	Oyun yaratıcılıktır	Oyun bağımlılıktır	Oyun temel ihtiyaçtır	Oyun eğlendirir	Oyun eğitir	Oyun hayattır	Oyun ütopyadır	Oyun gereksizdir	Toplam
Cinsiyet	Kız	n	4	16	16	9	33	28	9	39	20	3	177
		%	2,3	9,0	9,0	5,0	18,6	15,8	5,0	22,0	11,2	1,6	100.0
	Erkek	n	9	10	8	27	29	28	7	25	6	4	153
		%	5,8	7,8	5,2	17,6	18,9	18,3	4,5	16,3	3,9	2,6	100.0
Sınıf	9.sınıf	n	4	10	3	0	24	23	5	23	5	5	102
		%	3,9	9,8	2,9	0,0	23,5	22,5	4,9	22,5	4,9	4,9	100.0
	10.sınıf	n	1	5	7	4	10	19	1	20	3	2	72
		%	1,3	6,9	9,7	5,5	13,8	26,3	1,3	27,7	4,1	2,7	100.0
	11.sınıf	n	2	4	6	21	16	4	4	13	7	0	77
		%	2,5	5,1	7,7	27,2	20,7	5,1	5,1	16,8	9,0	0,0	100.0
	12.sınıf	n	6	7	8	11	12	10	6	8	11	0	79
		%	7,5	8,8	10,1	13,9	15,1	12,6	7,5	10,1	13,9	0,0	100.0

Tablo 14. Oyun Metaforu Kategorilerin Katılımcılarının Boş Zamanı Değerlendirme Yöntemlerine Göre Dağılımı

		Oyun rekabettir	Oyun dinlendiricidir	Oyun yaratıcılıktır	Oyun Bağımlılıktır	Oyun temel ihtiyaçtır	Oyun Eğlendirir	Oyun Eğitir	Oyun Hayattır	Oyun ütopyadır	Oyun gereksizdir	Toplam
Evimde Bilgisayar oyunu oynarım.	n	3	4	7	16	22	12	3	21	2	3	93
	%	3,2	4,3	7,5	17,2	23,6	12,9	3,2	22,5	2,5	3,2	100.0%
Alışveriş merkezine giderim.	n	2	5	5	7	12	8	4	15	10	2	70
	%	2,8	7,1	7,1	10	17,1	11,4	5,7	21,4	14,2	2,8	100.0%
Spor aktivitelerine katılırım.	n	2	5	3	2	6	16	5	10	2	0	51
	%	3,9	9,8	4,2	3,9	11,7	31,3	9,8	19,6	3,9	0,0	100.0%
Diğer	n	6	12	9	11	22	19	4	19	11	3	116
	%	5,1	10,3	7,7	9,4	18,9	16,3	3,4	16,3	9,4	2,5	100.0%

Tablo 13'deki bulgulara göre katılımcıların oyun metaforlarının yer aldığı kategorilerin cinsiyete göre dağılımına bakıldığında erkek öğrencilerin % 17,6'ünün oyun metaforları "oyun bağımlılıktır" kategorisinde yer alırken, kız öğrencilerin % 5,0'nin oyun metaforları aynı kategoride yer aldığı tespit edilmiştir. Yine tablo 13'deki bulgulara göre katılımcıların oyun metaforlarının yer aldığı kategorilerin sınıf düzeyine göre dağılımına bakıldığında 11.sınıfa giden lise öğrencilerin % 27,7'sinin oyun metaforlarının "oyun bağımlılıktır" kategorisinde yer aldığı görülmüştür. Aynı zamanda 11.sınıfa giden lise öğrencilerin % 20,7'sinin oyun metaforlarının "oyun temel ihtiyaçtır" kategorisinde yer aldığı tespit edilmiştir.

Tablo 14'deki bulgulara göre katılımcıların oyun metaforlarının yer aldığı kategorilerin boş zamanı değerlendirme yöntemlerine göre dağılımına bakıldığında evinde bilgisayar oyunu oynayan lise öğrencilerin % 17,2'sinin oyun metaforları "oyun bağımlılıktır" kategorisinde yer aldığı tespit edilmiştir. Diğer bir yandan spor aktivitelerine katılan lise öğrencilerin % 31,3'sinin oyun metaforları "oyun eğlendirir" kategorisinde yer aldığı görülmüştür.

Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmanın amacı, metafor analizi yoluyla lise öğrencilerinin oyun algısını araştırmaktır. Oyun algısı göz önüne alınarak oluşturulan metaforlar 10 farklı kategoride toplandığı görülmüştür.

Ortaya çıkan kategorilerden geçmişten günümüze bilim insanlarının, düşünürlerin ve eğitimcilerin yaptıkları oyun tanımlarına ait benzerlikler görülmüştür. Bu kategorilere göre lise öğrencilerine göre oyun; hayat, temel ihtiyaç, eğlendiren ve bağımlılık yapan bir unsur, ütopya, dinlendiren ve rahatlatan, yaratıcılığı keşfetme kaynağı, eğiten, rekabet ve gereksiz bir etkinlik olarak algılanmıştır. Bilinen oyun tanımlarından ve içeriklerinden farklı olarak az sayıda da olsa oyunun gereksiz bir etkinlik olarak algılanması katılımcıların bulunduğu yaş grubundan dolayı olabilir.

Lise öğrencilerinin; yaş grubu 14-18 olarak değişebilen bir başka değişle ergenlik dönemindeki katılımcıların yer bulduğu bu araştırmada; oyun kavramına yüklenen zihinsel imgeler bir anlamda oyunla ilgili geçmişleri ve bugüne ait düşüncelerini yansıtmaktadır. Oyunun yaşam için temel bir ihtiyaç olduğunu ayrıca eğlendiren, dinlendiren, eğiten, yaratıcılığını keşfetmesini sağlayan, hayatla ilişkilendiren bir etkinlik olarak olumlu bir şekilde algılandığı gibi bağımlılık yapan, rekabeti öğreten hatta gereksiz bir etkinlik olarak da algılanabilmektedir.

Bu durum lise öğrencilerin oyun kavramına ilişkin bazı olumsuz zihinsel imgelere de (metafora) sahip olduğunu göstermektedir. Özellikle günümüzde gençleri rekabete sokan sınav sistemi çocukların ve gençlerin oyunun yaşamından gittikçe uzaklaşmasına neden olmuştur. Oyun alanlarının azlığı, güvenli olmayan oyun alanları ve teknolojinin gelişmesiyle de birlikte oyun ihtiyacı sokaktan bilgisayar ortamına taşınmıştır. Tüm bu durumlar öğrencilerin oyun kavramına ilişkin olumsuz zihinsel imgelere sahip olmasına sebep olmuş olabilir. Özellikle ergenlik dönemine ait ipuçları da bulabileceğimiz bu zihinsel imgeler; oyuna yönelik atfedilen anlamı da değiştirebilmektedir.

Katılımcı olan lise öğrencilerin oyun metaforlarının yer aldığı kategorilerin cinsiyete ve sınıf düzeyine göre farklılaştığı görülmüştür. Erkek çocukların % 17,6'sının ürettikleri metaforların "oyun bağımlılıktır" kategorisinde yer aldığı tespit edilmiştir. Bu sonucu anket formuna verilen "boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynuyor musun?" sorusuna erkek öğrencilerin % 74.5'nin bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmeleri, oyunu neden bir bağımlılık metaforuyla açıkladıkları anlaşılır olmaktadır. Ayrıca 11. sınıfa devam eden lise öğrencilerinin de % 27,2 'sinin ürettikleri oyun metaforlarının "oyun bağımlılıktır" kategorisinde yer alması bu metaforların neden bağımlılık kategorisinde yer aldığını açıklamak mümkün olmaktadır.

Bu bulgular ışığında erkek öğrencilerin ürettikleri oyun metaforunun kız çocuklardan daha fazla sayıda oyun bağımlılıktır kategorisinde yer almasının sebebi oyunu sadece bilgisayarla beraber düşünmeleri ayrıca bilgisayar oyunlarının kendilerine hissettirdikleri "bağımlılık" olarak tanımlamalarından ve kız çocuklardan daha fazla bilgisayar oynadıklarından dolayı olabilir. Aynı zamanda 11.sınıfa devam eden öğrencilerin diğer sınıf düzeyindeki öğrencilere göre ürettikleri metaforların (%27,2) en fazla oyun bağımlılık kategorisinde yer aldığı için bu öğrencilerin bilgisayar oynama sıklıklarına, boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynamasına ve ders çalışmadığı zamanı değerlendirme yöntemine verilen cevaplarla oyuna atfedilen "bağımlılık" metaforu açıklanabilmektedir. Özellikle oyun kavramını açıklamak için kullandıkları metaforik cümlelere bakıldığında *"Oyun kötü alışkanlıklar gibidir. Çünkü ne kadar çok oynarsan, o kadar bağımlılık yapar", "Oyun uyuşturucu gibidir. Çünkü bağlandıkça çıkamazsın, oynadıkça bataklığa çekilirsin." , "Oyun kumar gibidir. Çünkü başta zevk için oynarsın sonra bırakamazsın." ,"Oyun uyuşturucu gibidir. Çünkü içine çektikçe çeker, o seni yok eder.", "Oyun uyuşturucu gibidir. Çünkü o seni bırakamadıkça, sen onu bırakamazsın"* gibi ifadeler bilgisayar oyunlarını akla getirmektedir.

Oyun elbette bağımlılık yaratır. Çocuklar oyun oynadıkça yine oyun oynamak isterler. Oyun oynadıkları zaman kendi dünyalarında kendilerini en iyi şekilde ifade ettikleri için sınırları ve kendilerince süresi yoktur. Oysa ki lise öğrencilerinin burada ortaya koydukları bağımlılık alan yazınında yer alan oyunun saf hali değil, oyunun saf halini tehdit eden bilgisayar oyunlarını

düşündürmektedir. Aynı zamanda bu şekilde düşünülmesine sebep olan bulgu ise lise öğrencilerin ders çalışmadığı zamanı değerlendirme yöntemlerinin dağılımında evinde bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin % 17.2 sinin oyun bağımlılıktır ve % 23,6'sinin oyun temel ihtiyaçtır kategorisinde yer alan metaforları üretmeleridir. Diğer bir yandan boş zamanlarını spor aktivitelerine katılarak geçirdiğini ifade eden öğrencilerin % 27.5'nin oyun eğlendirir kategorisinde ürettikleri metaforların yer alması dikkat çekmektedir. Bu durum boş zamanlarını spor aktiviteleriyle değerlendiren öğrencilerin bilgisayar oynayanlara nazaran oyun kavramına olumlu bir anlam yüklediklerini ortaya koymaktadır.

Bu sonuçlar; öğrencilerin oyun kavramına ilişkin olumsuz zihinsel imgelere sahip olmasından meydana gelebilir. Yapılan araştırmalarla da bilgisayar oyunlarının özellikle çocuk ve gençler üzerinde zararları olduğu ortaya çıkmıştır. Başbakanlık Aile Sosyal Politikalar Başkanlığının 2008 yılında Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkisi üzerine yapmış olduğu araştırma raporu iletişim Başkanlığına ait ihbar hattı ve internet adresine şiddet içeren ve bağımlılık yaratan oyunlarla ilgili ihbar ve şikayetlerin geldiğini ortaya koymaktadır (Gürcan, Özhan ve Uslu 2008 S.24). Horzum (2011; Onay, Tüfekçi ve Çağıltay, 2005) yaptığı araştırmalarda erkek öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin kız öğrencilere göre oldukça yüksek olduğunu tespit etmiştir. Her ne kadar bu araştırmada oyun bağımlığı ile ilgili bir araştırma bulgusu yer almasa da; erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oynadıklarını ifade etmeleri ve boş zamanlarını bilgisayar oynayarak geçirmeleri bilgisayar oyunlarına olan bağımlığı akla getirmektedir. Bu sebeple de oyun kavramına atfettikleri anlamı değiştirmesine neden olmuş olabilir.

Lise öğrencilerin oyun kavramına ilişkin sahip oldukları zihinsel imgeleri ortaya çıkarma amacına yönelik olarak gerçekleştirilen bu araştırmanın bulguları birkaç önemli noktaya dikkat çekmektedir. İlk olarak; çocukken başlanılan oyun yolculuğu büyüdükçe değişen ve şartlara göre taşıdığı anlamın ve bireydeki zihinsel imgesinin değiştiği bir süreçten geçmektedir. "Oyun gereksizdir" kategorisi bu araştırma sonucunda elde edilmesi düşündürücüdür. Bir zamanların oyun çocuğu olarak adlandırılan fakat şimdiki zamanın lise öğrencisi bireyler oyunun kendilerinde bıraktığı zihinsel imgenin oyunun gereksizliği olarak ortaya çıkması oyunu tehdit eden diğer bir bakış açısını da bize göstermektedir.

Bu bakış açısını daha iyi anlamamız için ise oyunun taşıdığı zihinsel imgenin anne ve babalara yönelikte ortaya koyulması gerekmektedir. Yaşamımızın her döneminde var olan bizi eğiten sosyalleştiren dinlendirip rahatlatan eğlendiren kendimizi ve yaşadığımız dünyayı keşfetmemizi sağlayan oyun olgusuna ilişkin nasıl bir zihinsel imgeye (metafora) sahip olduğumuzun tespit edilmesi oldukça önemlidir. Fakat bu konuda alan yazınında ulaşılan bilimsel çalışmanın olmadığı görülmektedir. Zihinsel imgeler bireyler aracılığı ile geleceğe aktarılır ve bu yüzden oyunun taşıdığı zihinsel imgelerin gerek aileler gerekse farklı yaş grubunda yer alan bireyler üzerinde yapılacak araştırmalar aracılığı ile ortaya çıkarılması oyunu tehdit eden unsurları daha iyi anlamamıza ve alan uzmanları tarafından olası önemlerinin alınmasına neden olabilir. Farklı gelişim dönemlerinde oyun kavramının farklı zihinsel imgeleri içebileceği göz önüne alındığında; oyun olgusunun bir bütün olarak açıklanabilmesi için de farklı gelişim dönemlerine ait çok sayıda metafora ihtiyaç duyulduğu görülmektedir.

Günümüzde gittikçe önemini kaybeden oyun kavramı üzerine farklı yaş grupları ve farklı meslek gruplarının oyun kavramı ait zihinsel imgeleri belirlemek ve açıklamak için metafor araştırmaları yapılması gereklidir. Özellikle bireylerin yaşantılarına yönelik olarak da değişebilen metaforlardan oyun kavramının nasıl değiştiği ile ipuçları yakalamak mümkündür. Farklı gelişim dönemlerine ait katılımcılarından oyunla ilgili farklı kavram ve olgulara ilişkin metafor üretmeleri

oyunun geleceğe ait de nasıl bir zihinsel imgelerle yer bulacağını veya değişmeyen zihinsel imgeleri ortaya çıkarmak mümkün olabilir.

KAYNAKÇA

AKBAŞ, Y. ve GENÇTÜRK, E. (2003). Coğrafi Bilgi Sistemler Kavramına Metaforik Bakış, Dicle Üniversitesi. *Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*,21, 179-196.

ARTAR, M., ÇELEN, N.,ve ONUR, B. (2004). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler: kırsal kesimde bir araştırma. Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar içinde (s:124-130) Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No:12

AYDIN, İ. S. ve PEHLİVAN, A. (2010). Türkçe Öğretmeni Adaylarının "Öğretmen" ve "Öğrenci" Kavramlarına İlişkin Kullandıkları Metaforlar. Turkish Studies - International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume Volume 5/3 Summer 2010, p. 447-466. ISSN: 1308-2140, ANKARA-TURKEY

ASLAN, S. (2013). Birleştirilmiş Sınıflarda Görev Yapan Öğretmenlerin "Öğretmen" Kavramı İle İlgili Algılarının Metaforik İncelenmesi. Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 8/6 Spring 2013, p. 43-59, ANKARA-TURKEY.

AYTAÇ, T., Eğitim Örgütlerinde Öğretmenlerin Yetenek Yönetimi Yaklaşımına İlişkin Metaforik Algıları, Turkish Studies - International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 10/7 Spring 2015, p. 125-148, ISSN: 1308-2140, www.turkishstudies.net, DOI Number: http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.7918, ANKARA-TURKEY

ÇOK, F.,ARTAR, M.,ŞENER, T. ve BAĞLI, M. (2004) Kentlerde Açık Alanlarda Çocuk Oyunları: Ankara Örneği, Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar içinde (s: 16-28). *Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları* No:12**.**

ÇOŞKUN, M. (2010). Lise Öğrencilerinin "İklim" Kavramıyla İlgili Metaforları (Zihinsel İmgeleri). Turkish Studies - International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 5/3 Summer 2010, p. 919- 940 ANKARA-TURKEY

ERBAY, F. ve SALTALI, N. (2012) Altı Yaş Çocuklarının Günlük Yaşantılarında Oyunun Yeri ve Annelerin Oyun Algısı. *Ahi Evran Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)* 13, 2, 249-264

ERGÜN, M. (1980) Oyun ve Oyuncak Üzerine-1 Milli Eğitim 1/1/1980 Sayfa:102-119 *(erişim adresi: www.egitim.aku.edu.tr/oyun.pdf), (erişim tarihi: 15 Şubat 2014)*

DERMAN, A. (2014). Lise Öğrencilerinin Kimya Kavramına Yönelik Metaforik Algıları. Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 9/5 Spring 2014, p. 749-776, ANKARA-TURKEY.

GÜN, M., Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerinin "Türkçe Sözlük" Kavramına İlişkin Metaforik Algıları, Turkish Studies - International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 10/7 Spring 2015, p. 447-466, ISSN: 1308-2140, www.turkishstudies.net, DOI Number: http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8401, ANKARA-TURKEY

GÜRCAN, A.,ÖZHAN, S. ve USLU, R. (2008) Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri, T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü *(erişim adresi: www.iabturkiye.org/sites/default/files/iab-bulten-eylul-2012.pdf*), (erişim tarihi: 15 Şubat 2014).

GÖÇER, A. (2013). Türkçe Öğretmeni Adaylarının 'Kültür Dil İlişkisi'ne Yönelik Metaforik Algıları. Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 8/9 Summer 2013, p. 253-263, ANKARA-TURKEY.

GÖMLEKSİZ, N.M. (2013). Öğretmen Adaylarının Yabancı Dil Kavramına İlişkin Metaforik Algıları, Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 8/8 Summer 2013, p. 649-664, ANKARA-TURKEY

HORZUM, M.B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Eğitim ve Bilim*. Cilt:36 Sayı:159.

LEVİNE, P. (2005). Metaphors and images of classrooms. Kappa Delta Pi Record, 41 (4), 172-175

LAKOFF, G. ve JOHNSON, M. (2005). Metaforlar: hayat, anlam ve dil (Çev. G. Y.Demir). İstanbul: Paradigma.

MEGEP (2009) Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Ekinliği 1 *(erişim adresi: mebk12.meb.gov.tr/meb_iys...12/08090655_oyunetkinlikleri1.pdf*), (erişim tarihi: 2 Şubat 2014).

MILES, M. B., ve HUBERMAN, A.M. (1994). Qualitative data analysis. Thousand Oaks, CA: Sage

ONAY, P. D., TÜFEKÇİ, A. ve ÇAĞILTAY, K. (2005). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTU ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma, Eurasian Journal of Education Research, 19, 66-75.

ONUR, Bekir, ÇELEN, Nermin ve ARTAR, Müge. (2004) Türkiye'de Geleneksel Oyuncaklar: Köykent Karşılaştırması. Türkiye'de Çocuk Oyunları: Araştırmalar içinde (s: 131-137). *Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları*. No:12**.**

ÖZBAŞ, C. B. (2012). Sosyal Bilgiler Öğretmeni Olarak, Ben Kimim?" Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Mesleki Kimliklerine Yönelik Görüşlerinin Metafor Analizi Yoluyla İncelenmesi. International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 7/2 Spring 2012, p.821-838, ANKARA/TURKEY

SABAN, A. (2008) Okula İlişkin Metaforlar, Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi, 55, 459-496

SADIK, F. ve SARI, M. (2012) Çocuk ve Demokrasi: İlköğretim Öğrencilerinin Demokrasi Algılarının Metaforlar Aracılığıyla İncelenmesi, Uluslararası Cumhuriyet Eğitim Dergisi, 1,1,48-62

TERR, L. (2002) Sevgi ve Çalışmanın Ötesinde Oyun Yetişkinler İçin Neden İhtiyaçtır? (Çev: Murat Köseoğlu), Literatür Yayıncılık.

ÜNAL Topçuoğlu, F. ve TEKİN TARIK, M. (2013). Eleştirel Yazmaya İlişkin Türkçe Öğretmeni Adaylarının Metaforik Algıları. TurkishStudies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 8/13 Fall 2013, p. 1595-1606, ANKARA-TURKEY.

TÜFEKÇİOĞLU, U. (2013) Çocukta Oyun Gelişimi AÖF Okul Öncesi Öğretmenliği Lisans Programı Kitabı.

YILDIRIM, A. ve ŞİMŞEK, H. (2006). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (6. Baskı). Ankara.

Citation Information/Kaynakça Bilgisi

ASLAN, Ö.M, SÜMER, M.E., TAŞKIN, M.H., EMİL, B., (2015). "Sokaktan Bilgisayara Metaforlarla Oyun Yolculuğu: Lise Öğrencilerin Oyun Kavramı İle İlişkin Metaforları / Streets Though Computers: Play Journey With Metaphors: High School Students' Metaphors Of "Play"", TURKISH STUDIES -International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-, ISSN: 1308-2140, (Prof. Dr. Şefik Yaşar Armağanı), Volume 10/11 Summer 2015, ANKARA/TURKEY, www.turkishstudies.net, DOI Number: http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8579, p. 1165-1182.