

**İLKÖĞRETİM ÇAĞINDAKİ ÇOCUKLARDA
ÇEVİRİMİÇİ KÜLTÜR DOLAYIMIYLA OLUŞAN
DİJİTAL OYUN PEDAGOJİSİ VE ETKİLERİ:
ERZURUM ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA**

Zeynep BİRİCİK

**Doktora Tezi
Temel İletişim Bilimleri Anabilim Dalı
Doç. Dr. Abdulkadir ATİK**

2019

Her Hakkı Saklıdır

**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL İLETİŞİM BİLİMLERİ ANA BİLİMDALI**

Zeynep BİRİCİK

**İLKÖĞRETİM ÇAĞINDAKİ ÇOCUKLARDA ÇEVİRİMİÇİ
KÜLTÜR DOLAYIMIYLA OLUŞAN DİJİTAL OYUN PEDAGOJİSİ
VE ETKİLERİ: ERZURUM ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA**

DOKTORA TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Doç. Dr. Abdulkadir ATİK**

ERZURUM - 2019



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ BEYAN FORMU



15/05/2019

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum " **İlköğretim Çağındaki Çocuklarda Çevrimiçi Kültür Dolayımıyla Oluşan Dijital Oyun Pedagojisi Ve Etkileri: Erzurum Üzerine Bir Araştırma**" adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim *.

Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

Tezimin/Raporumun makale için **altı ay**, patent için **iki yıl** süreyle erişiminin ertelenmesini istiyorum.

15.05.2019

Zeynep BİRİCİK

* LİSANSÜSTÜ TEZLERİN ELEKTRONİK ORTAMDA TOPLANMASI, DÜZENLENMESİ VE ERİŞİME AÇILMASINA İLİŞKİN YÖNERGE

.....

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Çeşitli ve Son Hükümler

Lisansüstü tezlerin erişime açılmasının ertelenmesi MADDE 6– (1) Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

Gizlilik dereceli tezler MADDE 7– (1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

F-83/00/22.12.2016



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



TEZ KABUL TUTANAĞI

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Doç. Dr. Abdulkadir ATİK danışmanlığında, *İLKÖĞRETİM ÇAĞINDAKİ ÇOCUKLARDA ÇEVİRİMİÇİ KÜLTÜR DOLAYIMIYLA OLUŞAN DİJİTAL OYUN PEDAGOJİSİ VE ETKİLERİ: ERZURUM ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA* tarafından hazırlanan bu çalışma 15 /05 /2019 tarihinde aşağıda isimleri yazılı jüri tarafından Temel İletişim Bilimleri Anabilim Dalı'nda Doktora Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Doç. Dr. Abdulkadir ATİK

İmza:

Jüri Üyesi : Prof. Dr. Naci İSPİR

İmza:

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Besim YILDIRIM

İmza:

Jüri Üyesi : Doç. Dr. Hüseyin DAŞTAN

İmza:

Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Üyesi Bilge ÇAĞLAR

İmza:

Prof. Dr. Sait UYLAŞ
Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	VI
ABSTRACT.....	VII
KISALTMALAR DİZİNİ	VIII
TABLolar DİZİNİ	IX
ŞEKİLLER DİZİNİ	XII
ÖNSÖZ.....	XIV
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

oyun KÜLTÜRÜ VE TARİHSEL GELİŞİMİ

1.1. oyun KÜLTÜRÜ	12
1.2. oyun KAVRAMI.....	13
1.2.1. Mihai Spariosu Ve Oyunu Anlamlandırmak.....	18
1.2.2. Gonzola Frasca' Nın Yeni Oyun Tanımlamaları.....	24
1.2.3. Jesper Juul' Un Oyun Modeli.....	25
1.3. oyun ÇALIŞMALARININ KISA BİR TARİHİ VE TEORİLERİ.....	29
1.3.1. Evrim Teorisi ve Oyun: Darwin.....	31
1.3.2. Erken Avrupa Eğitimcileri ve Oyunun Rolü	31
1.3.3. Aydınlanma ve Romantik Düşünce de Oyun	32
1.3.4. Bilimsel Kuramlar	33
1.3.5. Modern Dönem de Oyun	34
1.4. oyun KURAMLARI	37
1.4.1. Klasik Teoriler.....	37
1.4.1.1. Fazla Enerji Teorisi.....	38
1.4.1.2. Rahatlama ve Yenilenme Teorisi.....	38
1.4.1.3. Yeniden Özümseme Teorisi	38
1.4.1.4. Alıştırma Teorisi.....	39
1.4.1.5. Klasik Teorilere Getirilen Eleştiriler	40
1.4.2. Modern Teoriler	40
1.4.2.1. Psikodinamik Teori.....	41
1.4.2.1.1. Sigmund Freud'da Oyun.....	41

1.4.2.2. Bilişsel Teori.....	42
1.4.2.2.1. Piaget'nin Bilişsel Gelişim Teorisi	42
1.4.2.3. Vygotsky'de Bilişsel Oyun Teorisi	44
1.4.2.4. Bruner	45
1.4.2.5. Oyun ve Oyunun Retoriği.....	46
1.4.2.6. Singer	48
1.4.3. Oyun ile İlgili Diğer Teoriler	49
1.4.3.1. Uyarılma Modülasyonu Teorisi	49
1.4.3.1.1. Bateson'un Oyun Teorisi	49
1.5. POSTMODERN KÜLTÜR VE OYUN.....	50

İKİNCİ VE BÖLÜM DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜ

2.1. DİJİTAL OYUN KAVRAMI.....	54
2.2. DİJİTAL OYUNLARIN TARİHİ	57
2.3. DİJİTAL OYUN TÜRLERİ	64
2.3.1. Macera Oyunları.....	64
2.3.2. Aksiyon Oyunları	65
2.3.3. Bulmaca Oyunları.....	65
2.3.4. Strateji Oyunları	65
2.3.5. Spor Oyunları	66
2.3.6. Keşif Oyunları	66
2.3.7. Tek Oyunculu Oyunlar	66
2.3.8. Çok Oyunculu Oyunlar (MMPORG).....	67
2.4. DİJİTAL OYUNLARIN ÖZELLİKLERİ.....	68
2.4.1. Dijital Oyuncular	70
2.5. YENİ MEDYA FORMU OLARAK DİJİTAL OYUNLAR	71
2.6. ANLATI OLARAK DİJİTAL OYUN'DA LUDOLOJİ VE NARRATOLOJİ TARTIŞMASI VE ÖTESİ.....	78
2.7. DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜNÜN YAPISI	83
2.7.1. Dijital Oyun Endüstrisinin Yapısı Ve Değer Zincirleri.....	85
2.7.1.1. Tüketici Platformları.....	85

2.7.1.2. Donanım Üreticileri	87
2.7.1.3. Ara Katman.....	87
2.7.1.4. Geliştiriciler	87
2.7.1.5. Yayıncılar	88
2.7.1.6. Distribütörler.....	88
2.7.1.7. Perakendeciler.....	88
2.7.2. Dünya’da Dijital Oyun Sektörü.....	89
2.7.3. Türkiye’de Dijital Oyun Sektörü.....	96
2.7.3.1. Türkiye’de Dijital Oyunlar Alanında Çalışan Dernek ve Vakıflar	99
2.7.3.1.1. Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED).....	99
2.7.3.1.2. Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayıncıları Derneği (OYUNDER).....	100
2.7.3.1.3. Türkiye Bilişim Derneği	101
2.7.3.1.4. Çocuk ve Bilgi Güvenliği Derneği.....	101
2.7.3.1.5. İstanbul Bilgi Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü	102

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL OYUN PEDAGOJİSİ

3.1. DİJİTAL ÇAĞ VE PEDAGOJİ	104
3.2. PEDAGOJİ KAVRAMI	105
3.2.1. Geleneksel Pedagoji	108
3.2.2. Eleştirel Pedagoji.....	109
3.3. PEDAGOJİK PERSPEKTİFTEN OYUNUN ÖNEMİ	111
3.3.1. Çocuklarda Oyunun Önemi.....	112
3.3.2. Çocuğun Gelişim Evrelerine Göre Oyun Aşamaları	114
3.3.2.1. Smilansky’ye Göre Oyunda Görülen Gelişim Evreleri	115
3.3.2.2. Parten ’in Oyun Sınıflaması.....	116
3.4. TOPLUMSAL VE KÜLTÜREL BAĞLAMDA OYUN	116
3.4.1. Oyun Oynamada Cinsiyet Farklılığı.....	118
3.4.2. Farklı Kültürlere Ait Çocuk Oyunları	122
3.4.3. Türkiye’de Oynanan Çocuk Oyunları	126
3.4.4. Dünya’da ve Türkiye’de Oyuncuların Dijital Oyun Oynama Sıklıkları	127

3.4.5. Türkiye’de Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıkları	135
3.5. DİJİTAL OYUNUN EĞİTSEL OLARAK KULLANIMI	138
3.6. DİJİTAL ÇAĞIN EBEVEYNLERİNİN DİJİTAL OYUNLARA KARŞI TUTUMU	145
3.7. DİJİTAL NESLİN EĞİTİMCİLERİNİN DİJİTAL OYUNLARA KARŞI TUTUMU	152
3.8. DİJİTAL OYUNLARIN HUKUKİ TEMELİ	153
3.9. DİJİTAL OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI VE DERECELENDİRİLMESİ	154
3.9.1. PEGI (Pan-European Game Information - Avrupa Oyun Bilgi Sistemi)	155
3.9.2. Esrb Değerlendirmeleri Rehberi	158
3.9.2.1. ESRB İçerik Tanımlayıcıları	160
3.9.3. Türkiye’ De Uygulamada Olan İşaret Ve İbareler	162

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ERZURUM’DA İLKÖĞRETİM ÇAĞINDAKİ ÇOCUKLARDA ÇEVİRİMİÇİ KÜLTÜR DOLAYIMIYLA OLUŞAN DİJİTAL OYUN PEDAGOJİSİ VE ETKİLERİ

4.1. ARAŞTIRMA SORUNSALI	166
4.2. ARAŞTIRMANIN AMACI	167
4.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ	168
4.4. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ	170
4.4.1. Veri Toplama Tekniği	171
4.4.2. Çalışmanın Hipotezleri	172
4.4.3. Mülakat Sorularının Belirlenmesi ve Ölçek Oluşturma	173
4.4.3.1. Pilot Uygulama	174
4.4.3.2. Soruların Belirlenmesi ve Ölçek Oluşturma	174
4.4.4. Evren ve Örneklem	179
4.4.4.1. Amaçlı Örneklem Yöntemi	180
4.4.4.2. Araştırmanın Örneklemi	180
4.4.5. Kapsam ve Sınırlılıklar	182
4.4.6. Veri Analiz Süreci	183

4.4.7. Bulguların Analizi	183
4.4.7.1. Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü	189
4.4.7.2. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerinde Oluşturduğu Fiziksel ve Psikolojik Sorunlar.....	207
4.4.7.3. Toplumsal Cinsiyet Açısından Dijital Oyunlar	218
4.4.7.4. Dijital Oyun Kültüründe Ebeveyn Rehberliği	222
4.4.7.5. Dijital Oyun Oynama Sırasında Çocuğun Karşılaşacağı Tehlikeler Konusunda Ebeveynlerin Rehberliği	233
4.4.7.6. Dijital Oyunların Pedagojik Katkıları.....	239
4.4.7.7. Ebeveynlerin Dijital Medya Kullanımının Çocuklara Örnek Olması	245
4.5. BULGULARIN GENEL ANALİZİ	253
SONUÇ.....	267
ÖNERİLER	278
KAYNAKÇA	281
EKLER.....	293
EK 1- ETİK KRUL KARARI	293
EK-2. İZİNLER.....	294
EK-3. MÜLAKAT SORULARI	296
ÖZGEÇMİŞ.....	304

ÖZET**DOKTORA TEZİ****İLKÖĞRETİM ÇAĞINDAKİ ÇOCUKLARDA ÇEVİRİMİÇİ KÜLTÜR
DOLAYIMIYLA OLUŞAN DİJİTAL OYUN PEDAGOJİSİ VE ETKİLERİ:
ERZURUM ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA****Zeynep BİRİCİK****Tez Danışmanı: Doç. Dr. Abdulkadir ATİK****2019, 304 sayfa****Jüri: Doç. Dr. Abdulkadir ATİK****Prof. Dr. Naci İSPİR****Doç. Dr. Besim YILSIRIM****Doç. Dr. Hüseyin DAŞTAN****Dr. Öğr. Üyesi Bilge ÇAĞLAR**

Oyun kültürü, geçmişten günümüze bütün topluluklarda çocuklardan yetişkinlere kadar çeşitli gereksinimlere doyum sağlamak üzere gerçekleştirilmiş bir etkinliktir. Zaman içerisinde yaşanan sosyal, kültürel, siyasi ve teknolojik gelişmeler toplumların yapısını değiştirmeye ve dönüştürmeye başlamıştır. Özellikle teknolojik gelişmeler, dijital çağı egemen kılmış ve bireylerin dijital yaşamda varlıklarını sürdürmelerini zorunlu hale getirmiştir. Dijital çağın değiştirip, dönüştürdüğü önemli bir olgu ise oyun kültürüdür. Serbest oyunların yerini artık dijital oyunlar almaya başlamış ve dijital oyun kültürü adında yeni bir oyun kültürü ortaya çıkmıştır. Bu kültürün yerlileri olarak çocuklar karşımıza çıkmakta ve bu kültürel yapının en çok etkilenenleri de onlar olmaktadır. Bu bağlamda, değişen oyun kültürü içerisinde çocukların oynamış oldukları serbest oyunlar azalırken, dijital oyunları oynama sıklıkları sürekli artış gösterdiği görülmektedir. Bu çalışma toplumsal ve ekonomik koşullar tarafından şekillenen çocuk oyunlardaki değişimler üzerinde odaklanarak, oyunların dijitalleşmesi ve dijitalleşen oyunların kuşattığı çocukları ve onların ebeveynlerinin farkındalığı üzerine inşa edilmiştir. Dijital oyun oynayan çocukların hangi dijital oyun oynadıkları, günlük ne kadar süre oynadıkları, çevrimiçi ya da çevrimdışı mı oynadıkları, hangi dijital araçla oynadıkları ve tüm bunları gerçekleştirirken; ebeveynlerin pedagojik bir tutum sergileyip, çocuklarının yönlendirip yönlendirmedikleri araştırılmıştır. Araştırmada, yöntem olarak alan araştırması seçilmiş ve daha ayrıntılı ve derin bilgilerin elde edilmesi için de veri toplama tekniği olarak yarı yapılandırılmış görüşme tekniği belirlenmiştir. Çalışma, Erzurum ili merkezi çerçevesinde gerçekleştirilmiş ve evreni temsil etmesi açısından, bütün sosyo- ekonomik düzey açısından düşük, orta ve yüksek düzeyde gelir sahiplerinin çocuklarının gittiği üç ilköğretim okulu seçilmiştir. Bu üç okuldan kız ve erkek öğrenci olmak üzere 4. Sınıfa devam eden 45 çocuk seçilmiştir. Önce çocuklar, sonrasında anneler ve daha sonra babaları olmak üzere üçlü çapraz görüşmeler yapıp veriler elde edilmiştir. Görüşmeler sonucunda, çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarında, ebeveynleri tarafından öğretilen ve yönlendirilen pedagojik bir tutuma rastlanılmamıştır. Bu bulgular ışığında, çocukları sanal dünyanın ve özellikle de dijital oyunların olası tehlikelerinden korumak amacıyla hükümetlere, ebeveynlere ve öğretmenlere karşı öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, pedagoji, çocuk, dijital kültür.

ABSTRACT**Ph. D. DISSERTATION****THE PEDAGOGY AND THE EFFECTS OF DIGITAL PLAYING
OCCURRED AS A RESULT OF ONLINE CULTURE IN CHILDREN IN
PRIMARY EDUCATION: A RESEARCH ON ERZURUM****Zeynep BİRİCİK****Advisor: Assoc. Prof. Dr. Abdulkadir ATİK****2019, 304 pages****Jury: Assoc. Prof. Dr. Abdulkadir ATİK****Prof. Dr. Naci İSPİR****Assoc. Prof. Dr. Besim YILSIRIM****Assoc. Prof. Dr. Hüseyin DAŞTAN****Assist. Prof. Dr. Üyesi Bilge ÇAĞLAR**

Game culture is an activity that has been realized to satisfy various requirements from children to adults from past to present in all communities. Social, cultural, political and technological developments in time have begun to change and transform the structure of societies. In particular, technological advances made the digital era dominant and made it necessary for individuals to maintain their existence in digital life. An important phenomenon that the digital age has changed and transformed is the game culture.

Free games are now being replaced by digital games and a new game culture called digital game culture has emerged. As the natives of this culture, children emerge and they are the most affected by this cultural structure. In this context, while the free play that children play in the changing game culture decreases, the frequency of playing digital games is constantly increasing. This work is based on the digitalization of games and the awareness of the children surrounding their digitalization and the awareness of their parents, focusing on the changes in children's games shaped by social and economic conditions. While playing digital games, it has been studied on which digital games they play, how long they play daily, playing online or offline, playing with the digital vehicle and doing all this; parents' pedagogical attitude and whether their children are directed. In this research, field research was chosen as a method and semi-structured interview technique was used as a data collection technique to obtain more detailed and deeper information. The study was carried out within the framework of the center of Erzurum province and three primary schools were chosen in terms of representing the universe, in terms of all socio-economic levels, in which the children of the income holders of low, middle and high levels of income went. 45 children attending the 4th grade were selected from these three schools. The data were obtained first by children, then by mothers and then by their fathers. As a result of the interviews, there was no pedagogical attitude that was taught and guided by their parents in their digital playing habits. In light of these findings, recommendations were made against governments, parents and teachers to protect children from the potential dangers of the virtual world, and in particular from digital games.

Key Words: Digital play, pedagogy, child, digital culture.

KISALTMALAR DİZİNİ

MMPORG	: Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyun
OECD	: Ekonomik Kalkınma ve İşbirliği Örgütü
APA	: American Psychological Association
DGBL	: Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme
MMO	: Massively Multiplayer Online
MIT	: Massachusetts Teknoloji Enstitüsü

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 1.1. Caillois'un Oyun Sınıflandırması	16
Tablo 1.2. Caillois' un Oyun İlkeleri'nin Yozlaşması	18
Tablo 1.3. Klasik Oyun Teorileri	37
Tablo 1.4. Modern Oyun Teorileri	41
Tablo 1.5. Oyunun Retorik Sınıflandırılması	48
Tablo 2.1. Video Oyunları Terimler Sözlüğü.....	63
Tablo 2.2. Klasik Oyun Modeli ve Oyun, Oyuncu, Dünya.....	69
Tablo 2.3. Medya ve Teknolojik Gelişmeler Bağlamında Oyun	76
Tablo 2.4. Yeni Medya ile Değişen Online Oyun Oynama Pratikleri.....	77
Tablo 2.5. Dijital Oyun Sektöründe Bazı Temel Eğilimler.....	85
Tablo 3.1. Smilansky'nin 4-Dizilim Gelişim Modeli.....	115
Tablo 3.2. Parten'in Sosyal Katılım Kategorileri	116
Tablo 3.3. Ükelere Göre Dijital Oyun Oynama Süreleri.....	130
Tablo 3.4. OFCOM'a Göre Dijital Oyun Oynama Süreleri	131
Tablo 4.1. Görüşme Yapılması Planlanan Örneklem Sayısı	181
Tablo 4.2. Örneklem Grubunun Cinsiyete Göre Dağılımı	184
Tablo 4.3. Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Bilgiler.....	184
Tablo 4.4. Mülakat Yapılan Katılımcı Sayısı	186
Tablo 4.5. Abdurrahman Gazi İlkokulunda Sınıfa Giden Çocukların Evlerinden Bulunan Kitle İletişim Araçları	187
Tablo 4.6. Başöğretmen İlkokulunda Sınıfa Giden Çocukların Evlerinden Bulunan Kitle İletişim Araçları.....	187
Tablo 4.7. Aydın Doğan İlkokulunda Sınıfa Giden Çocukların Evlerinde Bulunan Kitle İletişim Araçları.....	188
Tablo 4.8. Görüşülen Öğrencilerin Sahip Oldukları Kitle İletişim Araçları	188
Tablo 4.9. Katılımcı Çocukların Erişebildikleri Dijital Araç Sayısı	191
Tablo 4.10. Çocukların Oynadığı Dijital Oyunlar (Abdurrahman Gazi İlköğretim Okulu).....	193
Tablo 4.11. Çocukların Oynadığı Dijital Oyunlar (Başöğretmen İlköğretim Okulu) ..	193

Tablo 4.12. Çocukların Oynadığı Dijital Oyunlar (Aydın Doğan İlköğretim Okulu)..	194
Tablo 4.13. Çocukların Dijital Oyun Oynadığı Araçlar	195
Tablo 4.14. Çocukların Dijital Oyun Oynama Süreleri.....	196
Tablo 4.15. Çocukların Dijital Oyun Oynama Ortamları.....	196
Tablo 4.16. Savaş Oyunu Oynayan Çocuk Sayısı.....	197
Tablo 4.17. Savaş Oyunu Oynadıkları Dijital Araçlar	197
Tablo 4.18. Savaş Oyunlarının İsmi ve Oynama Ortamları	198
Tablo 4.19. Çevrimiçi Oyun Oynayan Çocukların Tanımadığı Kişilerle Görüşme Sorusuna Verdiği Cevaplar	200
Tablo 4.20. Ailelere Sorulan “Çocuğunuz Çevrimiçi Oyun Oynarken Tanımadığı Kişilerle Konuşuyor Mu?” Sorusuna Yönelik Cevaplar	201
Tablo 4.21. Katılımcı Çocukların Dijital Oyun Oynama Nedenleri	205
Tablo 4.22. Katılımcı Çocukların Dijital Oyunlarda Gördükleri Karakterler ve Oyunlara İlişkin Oyuncakları Satın Alma İstekleri.....	205
Tablo 4.23. Katılımcı Ebeveyleerin Çocuklarının Oyunlarda Gördüğü Karakterleri Satın Almaya İlişkin Görüşleri.....	206
Tablo 4.24. Katılımcı Çocukların Göz Sağlığı.....	209
Tablo 4.25. Dijital Oyun Oynarken İhtiyaçları Erteleme	211
Tablo 4.26. Dijital Oyun Oynarken İhtiyaçları Ertelemeye Ebeveyn Görüşleri	211
Tablo 4.27. Çocukların Sosyal Olup Olmadığına Dair Ebeveynlerin Görüşleri.....	213
Tablo 4.28. Dijital Oyun Oynayan Çocukların Uyku Durumlarına Yönelik Ebeveyn Görüşleri.....	215
Tablo 4.29. Çocukların Dijital Oyun Oynarken Ebeveynleri İle İletişimlerinin Engellenip Engellenmediğine Dair Ebeveyn Görüşleri	216
Tablo 4.30. Katılımcı Çocukların Herhangi Bir Kurs Ya Da Aktiviteye Katılıp Katılmadıklarına Dair Ebeveyn Görüşleri.....	217
Tablo 4.31. Katılımcı Kız ve Erkek Çocuklarının Oynadığı Dijital Oyunlar	220
Tablo 4.32. Dijital Oyunları Çocukları İle Oynayan Ebeveyn Sayısı	224
Tablo 4.33. Dijital Oyunlar Hakkında Çocuklarla Konuşan Ebeveyn Sayısı	225
Tablo 4.34. Katılımcı Çocukların Dijital Oyun Oynama Biçimleri	226
Tablo 4.35. Ebeveynlerinin Çocukların Dijital Oyun Oynama Ortamları	227

Tablo 4.36. Anne ve Babaların Çocuklarının Oynadığı Dijital Oyunlara Dair Bilgileri.....	228
Tablo 4.37. Çocukların Oynadığı Dijital Oyunları Bilen Ebeveyn Sayısı	229
Tablo 4.38. Katılımcı Çocuklara “Dijital Oyun Oynama Süresini Kim Belirliyor?” Sorusuna Yönelik Verdiği Cevaplar	230
Tablo 4.39. Dijital Oyun Oynama Süresini Belirleyen Ebeveyn Sayısı	230
Tablo 4.40. Dijital Oyunlarda Kural Koyma Yetkisi ve Denetlenmesi	231
Tablo 4.41. Tehlikeler ve Riskler Hakkında Ebeveyn Farkındalığı	235
Tablo 4.42. Kişisel Bilgilerinin internet Ortamında Paylaşımı Konusunda Kural Koyma	237
Tablo 4.43. Dijital Oyun Oynayan Çocukların Evlerindeki Zararları İçeriklere Karşı Alınan Tedbirler	238
Tablo 4.44. Dijital Oyunların Okul Başarısına Katkısı	240
Tablo 4.45. Dijital Oyunların Çocukların Kişisel Gelişimine Katkısı	242
Tablo 4.46. Dijital Oyunların Çocukların Öğrenmelerine Dair Katkısı	244
Tablo 4.47. Ebeveynlerin Dijital Medya Kullanımının Çocuğa Örnek Olması	246
Tablo 4.48. Dijital Oyun Oynayan Ebeveyn Sayısı	248
Tablo 4.49. Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynayıp Oynamadıklarına Dair Çocukların Vermiş Oldukları Cevaplar (Abdurrahman Gazi İlk.)	249
Tablo 4.50. Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynayıp Oynamadıklarına Dair Çocukların Vermiş Oldukları Cevaplar (Başöğretmen İlkokulu)	249
Tablo 4.51. Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynayıp Oynamadıklarına Dair Çocukların Vermiş Oldukları Cevaplar (Aydın Doğan İlkokulu)	250
Tablo 4.52. Dijital Okuryazarlık Bilgisine Sahip Ebeveyn Sayısı	252

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1.1. Oyun Modelinin Altı Özelliği.....	27
Şekil 2.1. Dijital Oyun Araçları	56
Şekil 2.2. Katot Işın Tüpü.....	58
Şekil 2.3. Tic-Tac-Toe	59
Şekil 2.4. Spacewar Oyunu.....	59
Şekil 2.5. Pong Oyunu	60
Şekil 2.6. Magnavox Odyssey	61
Şekil 2.7. Macera Oyunları	65
Şekil 2.8. Çok Oyunculu Oyunlar.....	67
Şekil 2.9. Mevcut Bilgisayar Oyunu Endüstrisi Değer Zinciri.....	86
Şekil 2.10. 2018 Küresel Oyun Endüstrisi.....	90
Şekil 2.11. Küresel Video Oyunları Pazarının Değeri 2012'den 2021'e.....	90
Şekil 2.12. 2016 Yılı Amerika'da Dijital Oyun Kullanıcılarının Sayısı.....	92
Şekil 2.13. Dijital Oyun Endüstrisinin Gelirleri (Avrupa).....	93
Şekil 2.14. Dijital Oyun Endüstrisinin Gelirleri (Asya)	94
Şekil 2.15. Dijital Oyun Endüstrisinin Gelirleri (Orta Doğu-Afrika).....	94
Şekil 2.16. Dünyada Ve Ülkemizde App Store Ve Google Play'den İndirilen Oyunlar.....	95
Şekil 2.17. Oyun Popülasyonu.....	96
Şekil 2.18. Dijital Oyun Endüstrisinin Gelirleri (Türkiye).....	99
Şekil 3.1. British Museum'da İ.Ö. 800 Yılında Pişmiş Topraktan Yapılan Bir Heykelde İki Kız Âşık.....	126
Şekil 3.2. Dijital Oyun Oynayan Oyuncu Sayıları (Kuzey Amerika).....	132
Şekil 3.3. Dijital Oyun Oynayan Oyuncu Sayıları (Güney Amerika)	132
Şekil 3.4. Dijital Oyun Oynayan Oyuncu Sayıları (Avrupa).....	133
Şekil 3.5. Dijital Oyun Oynayan Oyuncu Sayıları (Asya).....	133
Şekil 3.6. Dijital Oyun Oynayan Oyuncu Sayıları (Afrika-Orta Doğu)	133
Şekil 3.7. Yaş Gruplarına Göre Oyun Türleri.....	134
Şekil 3.8. Dünyada En Çok Oynanan Dijital Oyun Araştırması	134
Şekil 3.9. Dijital Oyun Oynayan Oyuncu Sayıları (Türkiye)	137
Şekil 3.10. Türkiye'de Kadın ve Erkek Oyuncu Sayısı.....	137

Şekil 3.11. PEGİ Yaş Etiketleri	156
Şekil 3.12. Pegi İçerik Tanımlayıcıları	157
Şekil 3.13. ESRB Değerlendirme Kategorileri	159
Şekil 3.14. Türkiye’ de Uygulamada Olan İşaret Ve İbareler	162

ÖNSÖZ

Doktora eğitimim boyunca bana her türlü katkıyı ve desteği sağlayan danışman hocam Doç. Dr. Abdulkadir ATİK'e, tez izleme komitesinde bulunan ve tez yazım sürecinde beni bilgilendirip yönlendiren sayın hocalarım Prof. Dr. Naci İSPİR'e ve Doç. Dr. Besim YILDIRIM'a, yine değerli hocam Doç. Dr. Adem YILMAZ'a, bu süreçte bana destek olan arkadaşlarım Dr. Öğr. Üyesi Yelda KORKUT'a ve Dr. Öğr. Üyesi Gülhanım KARAOĞLU'na çok teşekkür ederim.

Eğitim hayatım boyunca bana sonuna kadar destek olan ve her zaman yanımda bulunan öncelikle babama, anneme, kardeşlerime, teyzeme ve benimle birlikte bu süreci göğüsleyen, her zaman yanımda olan ve beni destekleyen eşim Yunus Sinan BİRİCİK'e çok teşekkür ediyorum.

Erzurum – 2019

Zeynep BİRİCİK

GİRİŞ

Oyun oynamak, geçmişten günümüze bütün toplumlarda görülen bir olgudur. İnsanlar boş zamanlarını geçirmek, eğlenmek ve mutlu olmak için oyun oynamıştır ve oynamaya da devam etmektedirler. Oyun denilince akla ilk olarak çocuklar gelmesine rağmen oyun, sadece çocuklara özgü bir uğraşı değil, her yaştan insanı ilgilendiren bir olgudur. Oyun oynamak insan hayatına önemli katkılar sunmakta birlikte, çocuğun sadece mutlu olmasını sağlamaz, aynı zamanda ona gerçek yaşamın provasını yapma imkânı sunar. Oyun üzerine yapılan araştırmalarda, oyun oynamanın çocuğun sosyal becerilerinin artmasında, sorunlara odaklanmasında ve öğrenmesinde birçok katkısının olduğu saptanmaktadır. Toplumsal hayatta yaşanan ekonomik, siyasi ve teknolojik gelişmeler, her alanda olduğu gibi çocuk oyunlarına da yansımış ve bunun sonucunda insan yaşamının vazgeçilmez bir parçası olan oyun oynama ritüelini başka bir boyuta dönüştürmüştür.

Oyun üzerine yapılan incelemeler, çalışma alanına göre farklılık göstermekte ve günümüzde sosyolojiden antropolojiye, psikolojiden felsefeye ve iletişim bilimlerine kadar çeşitli disiplinlerce ele alınmaktadır. Antik Yunan düşünülerinden günümüz postmodern bilim insanlarına kadar oyunun insan hayatında ne denli önemli bir unsur olduğu açıklanmaktadır. Oyun çeşitli disiplinlerce, o disiplinin kendine özgü pratiklerine göre yorumlanıp açıklanmıştır. Psikiyatri ya da psikolojide oyun, hastaları iyileştirmek ya da semptomları azaltmak için bir terapi yöntemi olarak ele alınırken, antropologlar, gelenek ve ritüellerde yer alan, toplumdaki oyunlara yönelerek, folklor oyunlarına ve geleneksel oyunlara yönelmişlerdir. Sanat ve edebiyatta oyun, yaratıcı düşüncenin bir görünümü olarak yer edinirken, iletişim çalışmalarında kültürel bir iletişimsel form olarak ele alınmıştır. Çeşitli görünümüyle oyun, insan yapıp etmelerinin özünde, kökü derinlerde olan karmaşık bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyunun olayları ve olguları açıklamada merkeze alındığı alanlardan biri de eğitim bilimidir. Oyun oynamanın, çocukların eğitsel gelişimlerine sağladığı katkılar üzerine yapılan çalışmalar ve değerlendirmeler oldukça eskiye dayanmaktadır. Eğitim ile oyunu ilişkilendiren ilk düşünürlerden bir Platon'dur. Platon çocuğun oyun ve taklit etme davranışının eğitimde önemli olduğunu ve becerilerini artıracığından bahsetmiştir. Sokrates ve Xenophanes da, insan düşünce ve davranışlarını anlamamanın önemli bir

kısının, oyunu anlamak olduğunu söylemişlerdir. Erken dönem Avrupası'nda Jean Jack Rousseau oyunun önemine vurgu yapmış ve insanın en güzel çağı olan çocukluğun, oyun oynamakla geçirmesi gerektiğini savunmuştur. Yine Rousseau'dan etkilenen Frobel ve Pastalozzi oyunun kendiliğinden gelişen bir ihtiyaç olduğunu, çocuğun iç doğası ve varlığı için gerekli olduğunu belirtmişlerdir. Günümüzde hala düşünceleri etkili olan ve pedagoji konusunda önemli görüşleri bulunan John Dewey, oyun oynamanın çocuğa olan katkılarını açıklamış ve Montessori de günümüzde varlığı hala devam eden Montessori okulları ile çocuk- oyun ilişkisine en önemli katkıları sunmuştur.

Tarihsel süreçte oyunun felsefi ve sosyolojik açıdan ele alınma biçiminde de farklılaşmaların olduğu görülmektedir. Klasik oyun kuramları, modern oyun kuramlarına ışık tutup, çerçevesini çizmekle birlikte, bu kuramcılar tarafından oyun, daha dar bir bakış açısıyla ele alınmıştır. Modern kuramcılar, klasik oyun kuramlarından hareketle kendi kuramlarını oluşturmuş ve günümüzde hala devam eden yapıyı oluşturmuşlardır. Piaget, Vygotsky ve Smilansky bu kuramcılardan bazılarıdır ve günümüzde özellikle eğitim sisteminde düşünceleri geçerli olan ve uygulanan bilimcilerdir. Modern bilim insanlarından günümüz bilimcilerine kadar oyun kapsamlı şekilde ele alınmış ve oyun türlerine ayrılarak, çocuk üzerine katkıları üzerine çalışmalar yürütülmeye devam etmektedir.

Oyun çalışmalarına ışık tutan ve literatürde sıklıkla yer verilen çalışmaların başında Huizinga'nın Homo Ludens'i gelmektedir. Huizinga, oynayan insan kavramını üreterek oyunun önemine değinmektedir. Bazı düşünürlere göre, oyun ve kültür eşzamanlı ortaya çıkmaktayken, Huizinga oyunun kültürden daha eski olduğunu ifade etmiştir. Oyunun kültürden eski olmasının da sadece insanlara özgü bir davranış olmadığını, hayvanların da kendi aralarında ya da yavruları ile oynadıkları sonucuna bağlamaktadır. Huizinga, oyunu gönüllü ve zoraki yapılamayacak bir edim olarak tanımlamaktadır. Ayrıca oyun görev değil, sadece boş zaman etkinliğidir. Fakat oyun bir kültür haline geldiğinde ve oyun kültürü kavramsallaştırılma noktasına taşındığında içerisine görev ve ödev kavramları da dahil olabilmektedir. Huizinga'nın yaptığı bu tanımlama günümüz oyunlarından geçerli bir unsur olmakta ve günümüzde oynanan oyunlar bir görev ya da profesyonel bir etkinlik haline gelmektedir. Huizinga'dan sonra oyun üzerine birçok çalışma yapılmış ve oyun kavramları çeşitli açılardan ortaya koyulmaya çalışılmıştır.

Günümüz modern bilimcileri de oyun üzerine çalışmalar yürütmekte ve özellikle çocuklar üzerindeki önemine vurgu yapmaktadır.

Oyun oynamanın her toplumda aynı öneme sahip olduğunu ve bütün çocukların oyun oynadığını söylemek mümkün değildir. Geçmişte çocuklara, bir yetişkinmiş gibi davranarak, oyunu boş, gereksiz bir iş olarak gören topluluklardan, çocukların işçi ya da köle olarak çalıştırıldığı topluluklara kadar farklı toplum yapılarının olması, bize her zaman oyuna ve çocukluğa verilen değerin aynı olmadığını göstermektedir. Çocuklarda görülen oyun oynama kültürü de her topluma göre farklılık göstermekle birlikte ekonomik yönden yoksunluk çeken ailelerin çocuklarının, onlara göre daha iyi durumda olan çocuklarla, aynı çocukluğu ve aynı oyun kültürünün yaşamadığını göstermektedir. Özellikle tarım toplumundan sanayi toplumuna geçiş, aile yapıları üzerinde de etkili olmuş ve çocuğu aile ve toplumsal yapıdaki işlevini değiştirmiştir. Sanayileşmiş toplumlarla birlikte çocuk oyunları ve oyuncak sayılarında da artış meydana gelmiştir. Aileler zamanla modern aile yapısına kavuşmuş ve seri üretimle birlikte oyuncak kültürü de yaygınlaşmıştır.

Küreselleşme ve akabinde yaşanan gelişmeler yeni bir toplum yapısını ortaya çıkarmış ve postmodern toplum yapısı hayatımızda yer almıştır. Bu toplum yapısında bireyler bireylerle değil, makinelerle daha çok iç içe geçmeye başlamıştır. Postmodern kültür, çocuğu da etkilemiş ve postmodern çocukluk kavramını doğurmuştur. Bu çağda, çocukların ebeveynlerinin yoğun çalışma saatleri ve iş yükü, çocukları yalnız bırakmış ve çocuklarla kitle iletişim araçları arasındaki bağ da güçlenmiştir. Çocuk imgesindeki değişim, çocuk oyunlarına da yansımış ve git gide sokaklarda oyun kültürü ortadan kaybolmaya başlamıştır. Teknolojik gelişmeler, kitle iletişim araçlarına sahiplik ve internete erişim gibi unsurların kolaylaşması, çocukların ağa bağlı bir yaşam sürdürmelerine neden olmaya başlamıştır. Aynı zamanda şehirleşme, oyun alanlarının azalması ve ebeveynlerin dışarıyı tehlikeli bulması gibi nedenler, çocukları ev içerisine hapsetmiş ve çocukluk kültürü yok olmaya başlamıştır. Çocuklar arasında dışarıda oynanan, akran ilişkilerini geliştiren, çocuklarda yaratıcılığa yol açan ve kuralları öğreten oyunlar gittikçe azalmakta, bunun yerine kuralsız, sanal ilişkilerin kurulduğu, çocuğun sosyalleşmesini sekteye uğratan ekran oyunları artmaktadır. Bu oyun kültürü içerisinde çocuklar, uzun süre ekrana bağımlı kalmakta ve uygunsuz veya şiddet içerikli oyunlar

oynamaya başlamaktadır. Bu oyunlar, çocuğun psikolojik, eğitsel ve biyolojik gelişimine zarar verebilmekte ve toplumsal sorunlara yol açmaktadır.

Bilişim teknolojileri merkezli gelişen dijital kültür ise deyim yerindeyse oyunun kuralını yeniden yazmaya başlamıştır. Dijital oyunlar, bir yandan çocuğun dünyasına özgü olarak algılanan oyunu yetişkinlere açarken bir yandan da oyunu reel hayattan kopartıp dijital dünyaya göre yeniden biçimlendirmiştir. 2017 yılında dünya genelinde dijital oyun oynayanların sayısının, 2.21 milyar olduğu ve bu sayının 2021 yılına kadar 2.73 milyara çıkacağı tahmin edilmektedir. Dijital oyuncu popülasyonundaki bu artış, internet ve dijital teknolojilerde yaşanan gelişmeler ve dijital araçlarda oyun ortamının oluşması yeni bir oyun kültürü olan dijital oyun kültürünü ve oyuncularını ortaya çıkarmıştır. Dijital oyunları en çok oynayan kitlenin de çocuklar olduğu göz önüne alındığında, çocuk oyunlarının büyük bir değişime uğradığına şahit olmaktayız. Çocukların oynadıkları mekanik oyunlar gün geçtikçe azalmakta ve dışarıda oyun oynama alışkanlığının da artık yavaş yavaş sona erdiği görülmektedir. Çocukların internete ve dijital araçlara erişimlerinin artması ve kolaylaşması ile birlikte dijital oyun oynama sıklığında da artış medyana gelmektedir. Çocukların git gide kendi içlerine kapandıkları, sosyalleşme oranlarının düştüğü, obezite ve diğer fiziki ve ruhsal sorunlarla karşı karşıya kaldıkları yapılan araştırmaların da ortak sonuçları arasındadır.

Çevrimiçi oyun kültürünün oluşturduğu fiili durum, bilimsel çalışmaların bu alana odaklanmasını sağlamıştır. Literatürde çevrimiçi oyun kültürüne yönelik güncel çalışmaların son zamanlarda artan bir ivmeyle devam ettiği görülmektedir. Bu alanda yapılan önemli çalışmalardan biri Johannes Fromme'un "Oyun Çalışmaları- Çocukların Kültürünün Bir Parçası Olarak Oyun" (Game Studies - Computer Games as a Part of Children's Culture)'dur. Bu çalışmasında Fromme, yetişkinlerin, çocukların oyun kültürüne aktif olarak katılmadıklarını belirtmektedir. Fromme bilgisayar oyunlarını kültürel bir olgu olarak ele alırken, tüm ailenin katıldığı ve ortaklaşa gerçekleştirdiği bir etkinlik haline gelmediğini, ancak çocukların kendi özel alanlarına ihtiyaç duydukları bu yüzden bilgisayar oyunlarının kabul edilmesi ve desteklenmesi gerektiğine vurgu yapmaktadır. Fromme'e göre pedagojik görev, çocukların büyüme evrelerine ve kültürel dünya ile ilişkilerini geliştirme sürecine aktif ve eleştirel olarak eşlik etmek anlamına gelmektedir. Bu görev çocukların bilişsel, sosyal ve fiziksel yeteneklerini

geliştirilebilmesi için kullanabilecekleri çok sayıda kaynağa ve uygulamaya ihtiyaç duymaktadır (gamestudies.org).

Celia Pearce & Artemesia'nın Communities of Play: "Emergent Cultures in Online Games and Virtual Worlds" adlı eserlerinde, oyun topluluklarının nasıl oluştuğunu, toplumların oynadıkları oyunları, online dünyada ortaya çıkan oyunları ve sanal dünyada oynanan oyunları etnografik yöntemle ortaya koymaya çalışmışlardır. Yine literatüre önemli derecede ışık tutan ve dijital oyunların ya da video oyunlarının ne olduğunu ve kurallarını açıklayan ve ludolojist bir yazar olan Jesper Juul'un eserleri önemlidir. Juul, "Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds" (Yarı- Gerçek Kurallarla Kurgusal Dünyalar Arası Video Oyunları) adlı eserinde, dijital oyunun ne olduğunu tanımlayarak, dijital oyunların özelliklerine ve kurallarına değinerek, dijital oyun çalışmalarına önemli katkılar sağlamıştır. Yine Jason Rutter ve Jo Bryce "Dijital Oyunları Anlamak (Understanding Digital Game)" adlı eserlerinde, dijital oyunların tarihçesine, dijital oyunların ekonomik yapısına, eğitimdeki önemine, toplumsal cinsiyet açısından dijital oyunlar ve yeni medya bağlamında dijital oyunları ele alarak alana önemli katkı sunmuştur (Rutter, Bryce, 2006). Bunun gibi birçok eser, dijital oyunları anlamak ve üzerine çalışma yapanlar için önemlidir.

Türkiye'de dijital oyunlara ve çalışmalara bakıldığında, başta Mutlu Binark'ın "Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyunlar", Deniz Yengin'in "Yeni Şiddet Ortamı Olarak Dijital Oyunlar", yine bu alanda yapılan bir diğer çalışma ise editörlüğünü Gülin Terek Ünal'ın ve Uğur Batı'nın yapmış olduğu "Dijital Oyun" adlı çalışma dijital oyun çalışmalarına ışık tutacak önemli eserlerdir. Bu çalışmalarda daha çok dijital oyunların yapısı, endüstriyel yönleri, yeni medya ortamı ile ilişkileri ve yeni bir sanal şiddet unsuru oluşturup oluşturmadığı konularına yoğunlaşmıştır. Buna rağmen özellikle yerli literatürde dijital oyun kültürüyle ilgili çalışmaların yetersiz olduğu söylenebilir. Özellikle dijital oyunları pedagojik bağlamda ele alan çalışmalar son derece azdır. Eksikliği hissedilen konulardan biri de alan araştırmalarının azlığıdır. Var olan durumu açıklayabilecek nitelikteki temel veriler yok denecek kadar azdır. Temel veri eksikliği daha derinlemesine ve spesifik çalışmaların yapılabilmesini de zora sokmaktadır. Bu çalışma bağlamında, dijital oyunlar pedagojik perspektiften ele alınarak, çocuklarda oluşan dijital oyun kültürünü anlamlandırmak için derinlemesine görüşme tekniği ile çocuk anne ve baba üçlüsü ile çapraz görüşmelerin yapılması ve bu kültürdeki pedagojik

yaklaşımın nasıl olduğu ve ebeveyn farkındalığını ölçmeye çalışılacaktır. Bu çalışmada, alanda var olan bu eksikliğe bir ışık tutacağı düşüncesiyle oluşturulmaya çalışılmıştır.

“İlköğretim Çağındaki Çocuklarda Çevrimiçi Kültür Dolayımıyla Oluşan Dijital Oyun Pedagojisi Ve Etkileri: Erzurum Üzerine Bir Araştırma” adlı tez; “İlkokul çağındaki çocukların oyun oynama eğilimlerinde geliştirdikleri davranış ve tutum kalıplarının nasıl bir çevrimiçi oyun kültürüne dönüştüğü ve bu kültürün oluşumunda anne babaların pedagojik yaklaşımlarının nasıl geliştiği” sorunsalı üzerine sistematize edilmektedir. Çalışma; çocukların oyun seçiminde, oynama biçimi ve süresinin belirlenmesinde, oyunların olası tehlikeleri ve zararları karşısında, ebeveynlerin nasıl rehberlik yaptığı ve bu konuda farkındalıklarının olup olmadığının ortaya çıkartılması amaçlarına yöneliktir.

Bu kapsamda çalışma kavramsal çerçeve ve alan araştırmasının yapıldığı uygulama bölümünden oluşmaktadır. Kavramsal çerçeve üç bölüm olarak planlanmıştır. İlk bölümde, öncelikli olarak oyun kavramının açıklanması yapılmıştır. Geçmişten günümüze oyun, sosyolojiden felsefeye, psikolojiden antropolojiye ve iletişim bilimlerine kadar pek çok bilim dalı tarafından incelenen bir konu olmuştur. Oyun kavramı hakkında derinlemesine bir literatür taraması yapıldıktan sonra kavram açıklanıp, bu konuda geliştirilen temel bakış açıları ve yaklaşımlar ortaya konulmuştur. Birinci bölümünde öncelikli olarak oyun kavramının tanımlaması yapılarak, Türkçe, batı dilleri ve diğer dillerdeki kelime anlamına yer verilmiştir. Oyunun kelime olarak tanımlamasının ardından, oyun çalışmaları alanına ışık tutan Huizinga ve Caillois’in oyunla ilgili görüşlerine yer verilmiş ve bu düşünürlerin düşüncelerinden hareketle oyunun insan yaşamındaki önemine değinilmiştir. Sonrasında oyun üzerine yabancı literatürde önemli çalışmaları olan ve alanın öncü isimlerinden olan bilim insanlarının oyun çalışmalarından bahsedilmiştir. Oyun çalışmalarının tarihsel süreçteki değişimini insanlık tarihinin başlangıcından postmodern bireye kadar gelen süre içinde anlatılmaya çalışılmıştır. Antik Yunan’dan Darwin’e, modern toplulukların ortaya çıkışı ile egemen olan düşünsel iklim içerisinden Dewey’in pedagojik yaklaşımına kadar bütünsel bir yapı içerisinden oyun tarihi ele alınmaya çalışılmıştır. Bu bölümün konu başlıklarından biri de oyun sınıflandırmalarıdır. Bu başlık altında klasik oyun kuramları ve modern oyun kuramları biçiminde ikiye ayrılan kuramlar ve kuramcılarının oyunu sınıflandırmalarına yer verilmiştir. 19. ve 20. yüzyıla kadar devam eden Klasik Teoriler ve 1920’lerden şimdiye kadar devam eden Modern Oyun Teorileri çerçevesinde, oyunun çocuk

gelişiminde ve eğitiminde oldukça önemli bir yeri olduğu ve Psikanalitik ve bilişsel teori olarak bilinen bugün hala devam etmekte olan modern oyun teorilerinin çocuğun gelişim sürecindeki önemine vurgu yapılmıştır.

Oyun alanında ortaya çıkan klasik ve modern kuramlar, bu kuramları oluşturan düşünürleri ile birlikte bahsedilerek oyunun insan yaşamındaki önemine nasıl değindikleri anlatılmıştır. Klasik teorilerde eksik kalan yanların gözlemlenmesi ve oyunun bu teoriler tarafından dar kapsamlı olarak ele alınması modern kuramların ortaya çıkmasına yol açmış

Oyunun geçmişten günümüze kısa bir tarihçesi verilerek Antik Yunan'dan günümüz Postmodern toplumuna kadar değişen oyun pratiklerinden bahsedilmiştir. Modern dönem ve postmodern dönemde çocuk oyunlarının geçirmiş olduğu değişimler, oyuncak seçimleri, teknolojik gelişmeler her çocuk oyun kültürünün değişimine yol açmıştır. Dışarıda grup halinde oynanan oyunların yerini ev içerisinde ekran karşısında oynanan dijital oyunların aldığı görülmektedir. Bu toplum yapısı ile birlikte çocukların artık bir çocuk olarak değil, kapitalist toplum yapısıyla birlikte özellikle modern dönemde nasıl tüketiciye dönüştüğü üzerinde durularak dijital oyunların ortaya çıkmasına değinilmiştir.

Dijital teknolojilerin içine doğup büyüyen ve net kuşağı olarak bilinen günümüz çocukları, dijital oyunları geleneksel oyunlardan daha fazla tercih etmektedirler. Tercih edilen oyunların çoğu, çocukların yaşına uygun olmayan, şiddet içerikli ve uygunsuz görüntülerin bulunduğu oyunlar olmaktadır. Bu oyunlar, çocukların günlük yaşamlarını, ruhsal ve fiziki sağlıklarını olumsuz etkileyebilmektedir. Dijital oyunların kötü seçimleri, uzun süreli ve çevrimiçi ortamlarda oynanabilmeleri çocuklar için bir tehdit oluşturmaktadır. Şiddet içerikli oyunlarda, çocuklar şiddetin baş aktörü olarak oyunda yer almakta ve aynı şiddet sahnesini defalarca kendisi uyguladığı için şiddeti normalleştirmekte ve gerçek hayatta da ilişkilerine yansıtmaktadır. Bu kapsamda da, çalışmanın ikinci bölümünde; yeni bir oyun kültürü olarak küreselleşmeyle birlikte ivme kazanan dijital oyun kültürü ele alınmıştır. Dijital oyun tanımlaması yapıldıktan sonra dijital oyunların tarihinden bahsedilmiştir. Dijital oyunların atası sayılan ve dijital oyunların başlangıcı olan video oyunların 1950'li yıllarda ortaya çıkan ilk oyunlar Tic-Tac- Toe ve Pong'dan günümüz çok oyunculu çevrimiçi (MMPORG) oyunlara kadar

gelen süre içerisinde dijital oyunların tarihi serüveninden bahsedilmiştir. Sonrasında dijital oyunların belirli gruplara ayrıldığı tür sınıflaması içerisinde dijital oyun türleri açıklanmıştır. Dijital oyun türlerinin ardından kurallı bir etkinlik ve yapı teşkil eden dijital oyunların kuralları hakkında bilgi verilmiştir. Dijital oyun kültürünün en önemli birleşimi olan oyuncularının, dijital oyun oynama sıklıkları ve alışkanlıklarına göre dijital oyuncu tanımlarına yer verilmiştir. Daha sonrasında dijital oyunların yaygınlaşmasını ve hızla gelişmesini sağlayan yeni medyanın bu süreçteki önemine değinilmiştir. Yeni medyanın gelişimi ile birlikte, mobil telefonlarında ağa katılım sağlama olanağı sunmasıyla dijital oyunlar daha da yaygın hale gelmeye başlamış ve bu medyalar dijital oyun oynama ortamlarının da artmasını sağlamıştır. Bu bağlamda yeni medya ile dijital oyunlar arasındaki etkileşim bu çalışmada, çocukların değişen oyun oynama kültürünün ve oyuncak kültürünün anlaşılmasında önem arz etmektedir. Yeni medya aracılığıyla ağa bağlı oyunlar, bireylerde katılımcı küresel oyun alanına eklenmelerini ve yeni bir kültürel ortamın oluşumunu ortaya çıkarmıştır. Aynı zamanda yeni medyanın etkileşimlilik özelliği ile dünyanın her yerinde oyuncular, birbirleri ile oyun oynama imkânına erişmişlerdir. Oyun alanında yapılan incelemelerde dijital oyunların bir anlatı yapısı olduğunu kabul eden ya da bu görüşü reddeden ludolojist ve narratolist bakış açıları sunularak, bu oyunların narratoloji ve ludoloji alanlarından ele alınış biçimleri sunulmuştur. Bu bölümde son olarak küresel bir oyun pazarına dönüşen dijital oyun sektörünün yapısı ve değerler zincirine değinilmiştir. Özellikle son altmış yıllık süreçte dünya ekonomisinde gittikçe artan bir paya sahip olan dijital oyun sektörü, günümüzde elde ettiği kar payı ile sinema sektörünün zaman zaman aşan bir güce sahiptir. Bu sektörün üretmiş olduğu içerikler ve her gün bir yenisi eklenen oyunlar, dijital oyuncuların oyun oynama alışkanlıklarına göre şekillenmekte ve dijital oyun kültürünün oluşmasında önemli etkenlerden biri olmaktadır. Bu çalışmada da 2018 yılında dünyada ve ülkemizde oynanan dijital oyunlara harcanan zaman ve maliyetin ne kadar olduğu, en çok oynanan dijital oyunların hangisinin olduğu saptamaya çalışılmıştır. Ayrıca ülkemizde dijital oyunlar hakkında çalışmalar yapan kurum, kuruluş ve üniversitelere ve yapmış oldukları projelere yer verilmiştir.

Çalışmanın üçüncü bölümünde, dijital oyunlar pedagojik perspektif açısından ele alınarak, çocuk gelişiminde serbest oyunlar ve dijital oyunların önemi üzerinde durulmuştur. İlk olarak pedagoji kavramı kelime anlamı ile ele alınarak eğitimden farkı

ortaya koyulmuş ve sonrasında iki farklı ekol tarafından oluşturulan geleneksel pedagoji ve eleştirel pedagojinin tanımlamaları yapılarak, oyuna bakış açıları irdelenmiştir. Pedagojik açıdan oyuna bakış açısı ve oyunun çocuk hayatındaki önemi ele alınarak, çocuğun gelişim evrelerine göre oyunlar aşamalarına göre sınıflandırılmış ve modern kuramcılardan olan smilansky ve parten'in görüşleri ışığında sunulmuştur. Devamında çocuk oyunları toplumsal ve kültürel bağlamda incelenmiş ve çeşitli ülkelerde oynanan çocuk oyunlarının neler olduğu üzerinde durulmuştur. Toplumlar birbirinden farklı özellikleri olan ve farklı kültürel unsurlara sahip yapılar olarak, olaylara bakış açıları, gelenek görenekleri ve yaşayış biçimleri birbirinden farklıdır. Bu da her toplumda çocuk imgesinin ve çocuk oyunlarının da farklılaşmasına yol açmaktadır. Çocuk oyunları bu düşünceden hareketle toplumsal ve kültürel bağlamda ele alınması gereken bir özelliktir. Toplumsal cinsiyet açısından değişiklik gösteren erkek ve kız çocuklarının oyun oynama süreleri ve alışkanlıkları da birbirinden farklılık göstermektedir. Kız ve erkek çocuklarının oyun oynama alışkanlıklarının, dijital oyunlarda nasıl şekillendiğine değinilmiş ve cinsiyetçi farklılık açısından ele alınmıştır.

Dünya üzerinde belirli ülkelerde çocukların sıklıkla oynadıkları serbest oyunlara değinildikten sonra, dünya da ve ülkemizde çocukların dijital oyun oynama sıklıkları ve hangi dijital oyunları daha fazla oynadıklarından bahsedilerek, dijital oyun kültürünün küreselleşmiş bir alan olarak ve dünyanın bir ucundan diğer ucuna aynı anda çocuklar tarafından popüler olan bir metaya dönüştüğünü anlamlandırmak açısından önem taşımaktadır. Oyunun çocuk eğitiminde önemi tartışılmaz bir olgudur. Çocuğun duygusal, fiziksel, psikolojik ve sosyal açıdan gelişiminde önemli bir yere sahip olan oyun, olumlu ve olumsuz yönleri ortaya koyulmuştur. Dijital oyunlara pedagojik yaklaşım açısından ele alarak, anne baba ve öğretmenlerin dijital çağda dijital ebeveyn ve birer dijital rehber olarak dijital oyunlara karşı tutumları üzerinde durularak, çocukların yönlendirmeleri konusunda bilgiler sunulmuştur. Son olarak da dünyada ve Türkiye'de dijital oyunların zararlı içeriklerine karşı çocukları korumak için hükümetler tarafından alınan ya da uygulanan politikalara yer verilmiştir.

Çalışmanın dördüncü ve son bölümünde, araştırmanın sorunsalı, araştırmanın önemi, kapsamı, sınırlılıkları, yöntemi ve örnekleminden bahsedilecektir. Çağımızda, iletişim ve teknoloji alanında yaşanan hızlı ilerlemeler çocukların anne ve babalarından önce aşına olmalarını sağlamakta ve dijital kültüre onlardan önce eklemlenmelerine yol

açmaktadır. Bu kapsamda araştırmanın sorunsalı olarak çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları ve bu konuda ebeveyn tutumlarının incelenmesi olarak temellendirilmiştir. Araştırma çocukların dijital oyun oynama davranışları karşısında sergileyecekleri tutum ve davranışları konusunda onlara rehberlik edeceğinden yola çıkılarak alana katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Çalışmada yöntem olarak alan araştırması yöntemi ve veri toplama tekniği olarak ya yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Çalışmada evren olarak Erzurum’ da İlköğretime devam eden dördüncü sınıf öğrencileri ele alınmıştır. Evreni temsil etmesi açısından, temsili örneklem olarak sosyo-demografik özellikleri farklı olan üç ilköğretim okulu seçilmiştir. Amaçlı örneklem yöntemi ile seçilen bu okullar yüksek, orta ve düşük ailelerin çocuklarının gittiği okullar olmak üzere kategorize edilmiştir. Bu okullardan örneklem olarak dördüncü sınıfa devam eden ve dijital oyun oynayan çocuklar seçilerek yarısı kız yarısı erkek olmak üzere üç okuldan toplamda 45 öğrenci seçilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği çapraz şekilde yürütülerek sırasıyla önce 45 çocuk ardından anneleri ve sonrasında da babaları ile üçlü şekilde görüşmeler yapılmıştır. Görüşme tekniğinde kullanılan mülakat soruları alanında uzman psikiyatrist, pedagog, çocuk psikiyatristi, bir yöntem bilimci ve üç iletişim bilimcinin bilgileri ışığında hazırlanmıştır. Soruların geçerlik ve güvenilirliğini saptamak adına da öncesinde farklı semtlerde oturan çocuklar ve aileleri ile pilot uygulama yapılmıştır. Elde edilen verilere göre, mülakatda sorulacak sorular güncelleştirilmiş ve derinleştirilmiştir.

Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği, dijital oyun oynayan çocukların, oyun oynama kültürünü pedagojik açıdan ele alınması ve daha derinlemesine bilgilere ulaşılmasından dolayı tercih edilmiştir. Araştırma yönteminin ana teması, çocukların oynadıkları dijital oyunlar hakkındaki ebeveyn tutumlarından oluşturmaktadır. Çağımızda, iletişim ve teknoloji alanında yaşanan hızlı ilerlemeler çocukların anne ve babalarından önce teknolojik cihazları kullanmalarına ve dijital kültüre daha erken katılmalarına yol açmaktadır. Bu durumda pedagojik açıdan dijital oyunları incelemeyi gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda da pedagojik perspektif ekseninde alt parametreler belirlenmiş ve bunlar görüşmeden elde edilen veriler ışığında oluşturulmuştur. Bu parametreler:

- Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü,
- Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları,

- Dijital Oyunların Çocuk Saęlıęı Üzerine Etkileri,
- Dijital Oyunların Pedagojik Perspektif Açısından Önemi,
- Dijital Oyunlarda Ebeveyn Rehberlięi,
- Ebeveynlerin Dijital Medya Kullanımının Çocuklar Üzerindeki Etkisi

Olmak üzere görüşmelerden elde edilen verilere göre incelemeye tabi tutulmuş, alınan yanıtlar karşılaştırılmalı olarak sunulmuş ve irdelenmiştir. Parametrelerin çözümlenmesinin ardından çıkan bulgulara göre, çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları ve olası zararlarından korunmaları açısından devlet, ebeveynler ve öğretmenler olmak üzere katkı sağlanacağı düşünülen önerilere çalışmanın sonunda yer verilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

OYUN KÜLTÜRÜ VE TARİHSEL GELİŞİMİ

1.1. OYUN KÜLTÜRÜ

Oyun, insanlık tarihinin var olduğu günden bu yana, bireyin yaşamında önemli yer tutan bir unsur olmuştur. Çocuklardan yetişkinlere kadar oyun yaşamın vazgeçilmez anlarından biridir. Her yaştan bireyin farklı beklentilerini yerine getirmek için zaman zaman oyuna yöneldikleri de bilinmektedir. Oyun her ne kadar yetişkinler tarafından oynansa da, aslında oyun kavramı çocuk ile özdeşleşmiş bir kavram olarak akıllara gelmektedir. Oyun basit anlamıyla, haz almak, mutlu olmak ve serbest zamanın harcanmasını içeren bir etkinlik olarak da tanımlanmaktadır. Oyunun, çocuğun gelişiminde çok önemli olduğuna değinenlerle birlikte bu noktada oyunu olumsuzlayan görüşler de bulunmaktadır. Ama yaygın kanı oyunun, çocuğun fiziksel ve ruhsal sağlığına önemli katkıları olduğu yönünde birleşmektedir.

Oyun antik dönemlere kadar dayanan ve her toplumda yaygın olarak bulunan kültürel bir olgudur. Oyun oynamak, erken yaştan itibaren insanları bilişsel, fiziksel, duyuşsal ve sosyal açıdan birbirleri ile etkileşime girmesini sağlar. Aynı zamanda insan gelişiminin merkezinde de yer alır. Doğumdan itibaren bebekler çevresindeki şeyleri keşfetmek için doğuştan gelen bir ilgiye sahiptir. Ebeveynler çocuklarını sallayarak, şarkılar söyleyerek ve onların hoşuna gidebilecek herhangi bir nesneyi oyuncak formuna dönüştürerek onlarla oyun oynamışlardır ve oynamaktadırlar. Bebekler, kendi başlarına oynayabilir hale geldiklerinde, oyuncaklara dokunmak ve keşfetmek için kendilerinden gelen bir ilgiyle hareket etmeye başlarlar. Bebekler giderek büyümeye başladıklarında daha fazla hareket etmeye başlar; koşarlar, zıplarlar ve ilk adımlarını atmaya başlarlar. Çocuk oyunları, onların öğrenmesi ve işlevsellik kazanmaları amacına yönelik olmalıdır. Çocuklar hayatta edindikleri kazanımlarla hem bireysel hem de toplumsal oyunlarla birlikte dünyayı algılama biçimleri oluşmaya başlar. Ayrıca oyun oynamaya başlayan çocuklara, ebeveynleri bu durumu avantaja, çocuklarının oyun yoluyla öğrenmelerini sağlayabilir ve çocuklarına oyun oynama noktasında, doğuştan ergenliğe kadar geçen süre içerisinde rehberlik edebilir (Madej,2016: 7).

1.2. OYUN KAVRAMI

Oyun çalışmalarında kavramsal olarak kelimenin tanımına bakıldığında, çoğu Batı dili play ve game arasında bir ayırım yapmamaktadır, ikisi de aynı anlama gelecek şekilde kullanılmaktadır. Ama İngilizce’de game ve play farklı kullanımlarla karşımıza çıkmaktadır. Bu durum karmaşık görünmekle birlikte, İngilizce’de bu kavramlar hem fiil hem isim olarak kullanılır. Play kelimesi sıklıkla oyun oynama anlamında kullanılan bir fiilken; game (oyun) genelde isim olarak kullanılmaktadır. Bu durumda Fransızca (jeu), Portekizce (jogo), İspanyolca (Juego) ve Almanca (spiel) kavramları İngilizce’ de fiil ve isim olarak ayrı ayrı kullanılan game ve play kelimesinin her ikisi de İngiliz dilinde oyun kavramını karşılamaktadır (Frasca, 2007: 38).

Oyun tanımı ayrıca Çince’de önemli bir kelime olan “won” kelimesine karşılık gelmektedir. Bu kavram, genellikle çocuk oyunlarını tanımlamak için daha çok kullanılmaktadır. Bunun yanı sıra alay etmek, bir işle uğraşmak, işinin tadına varmak gibi anlamları da içermektedir. Kuzey Amerika’ da yaşayan Kızılderililerinden “*Blackfoot*” dilinde “*koani*” fiili bütün çocuk oyunlarının kapsamakla beraber yalnızca çocuk oyunları için kullanıldığı da bilinmektedir. Japonca’ da tek bir kelime bütün oyun biçimlerini tanımlamaktadır. İsim “*asabi*” ile fiil “*asabu*” genel olarak oyun oynama, dinlenme, bir şeylerle meşgul olma, eğlence, boş zaman aktiviteleri anlamlarını içermektedir. Arapça’ da, Osmanlıcada sıklıkla kullanılan “la’b” kökü oyun, gülme ve alay etme anlamları taşımaktadır (And, 2011: 33-36).

Oyun kavramı Latince’de yine Japonca’ da ve diğer dillerde olduğu gibi tek kelime ile tanımlanabilmektedir. Bu kavramda “*ludene*” kelimesinin kökeninde türeyen “*ludus*”tur. Türkçe’ de oyun kelimesi diğer dillere nazaran tanım ve kavram olarak ele alındığın da ise tanımlamalar oldukça ilgi çekici olabilmektedir. Oyun sözcüğünün Türkçe’ nin en eski sözcülerinden biri olduğu bilinmektedir. Yapısal olarak oy-un olarak ayrılabilir. Oy- un eski metinlerde raks, dans, musiki, hile, dalavere, sahtekârlık, kötülük anlamında kullanıldığı görülmektedir. Oyun ayrıca, çocukların oyunu, dramatik oyunlar, kağıt, zar, şans oyunları ve sporla ilgili eylemlerin hepsi bu tanımın kapsamı içerisinde yer almaktadır. Oyun hakkında yapılan tanımlamaların çok çeşitli olduğu görülmektedir. Yapılan tanımlamalara bakıldığında, kimileri oyunu enerji fazlasını atmak olarak tanımlarken, kimileri ise benzetme arzusunu ya da fikrini tamamlayan bir edim olarak

tanımlamışlar, bazıları ise çocuk gelişimine katkı sağlayan ve ileride çok daha ciddi uğraşlarda ona yardımcı olabileceği bir pratik olarak açıklamışlardır.

Oyun kültürü hakkında yapılan araştırmalara ve çalışmalara bakıldığında, oyun hakkında geçmişten günümüze kadar gelen süreçte, önemli açıklamaları olan ve oyun hakkındaki literatüre ışık tutan önemli isimlerden biri Huizinga'dır. Darwin' in insan-hayvan ayrımı, Freud' un bilinç ve bilinçdışı gibi ikiliklerle buldukları ayrımı Huizinga' da yeni bir ayrım getirmiştir. O, Homo Ludens adlı eseriyle insan kültürüne yeni bir anlam kazandırmıştır. Homo Faber (yapımcı insan), Homo Sapiens (düşünür insan) ve bunlara ek olarak üçüncü bir tür olarak Homo Ludens (oyuncu insanı)'i ortaya koymuştur (And, 2012: 27).

Huizinga, oyunun kültürden daha eski olduğunu ifade etmektedir. Oyun edimini, çocuklar, yetişkinler ve hayvan hayatının içinde değil de, kültürün içinde ele almaktadır. Oyunu tamamen fizyolojik bir olgudan ve psikolojik bir tepkiden daha fazlasını içeren bir etkinlik olarak da açıklamaktadır. Ona göre oyun, biyolojik ve fiziksel sınırların aşıldığı bir faaliyet alanıdır. Oyunda, bireyin yaşamının gereksinimlerinden fazlasını veren ve oyun eylemini anlamlı hale getiren unsur ise oynamaktır. Oyun, kültürden önce var olan bir işlemdir. Kültürler sonradan ortaya çıkmış ve oyunlar ona eşlik etmiştir. İnsan topluluklarının iletişim kurabilmek, topluluk olarak bir varlık haline gelebilmek için yaptıkları faaliyetlerin oyun ile iç içe olduğu görülmektedir. Mitler ele alındığında, ilkel toplulukların kötü ruhlardan korunmak ve iyi ruhların güvenini kazanıp, yaşamlarını garanti altına alabilmek için gerçekleştirmiş oldukları ritüelleri de oyun olarak ele alındığı görülmektedir (2013: 16- 20).

Huizinga (2013: 25-28), oyunu özelliklerine ya da oynama edimi tanımlandığında:

- Her oyun gönüllü yapılan bir eylemdir. Belirli bir zorunluluğa ya da emire dayalı oyun, oyun olarak tanımlanmaz. Oyunun türü her ne olursa olsun, ya da hangi yaş grubu bağlamından ele alınırsa alınsın sadece keyfi bir uygulamadır.
- Oyun görev değil, sadece boş zaman etkinliğidir. Fakat oyun bir kültür haline geldiğinde ve oyun kültürü kavramsallaştırılma noktasına taşındığında içerisine görev ve ödev kavramları da dahil olabilmektedir diye tanımlar.

- Oyun gündelik ve asıl hayat değildir. Oyun bu hayattan kaçarak, kendi içerisinde var olan koşullara uymayı gerektiren geçici bir alan sunmaktadır.
- Oyun gündelik hayat ve bu hayatın getirmiş olduğu süreden ayrılan bir edimdir. Yalıtılmış ve zamandan ayrılmış olmak, oyunun diğer bir özelliğidir. Oyun kendi zaman ve mekanı içerisinde sonuna kadar oynanır.
- Her oyun kendi kurallarına sahiptir. Bunlar oyun tarafından belirlenen ve oyunun geçici dünya içerisinde yer alan bütün oyuncuların uymak zorunda olduğu kurallardır. Bir oyunun kuralları tartışılmaz ve emredicidir. Eğer kurallar ihlal edilirse, oyun evreni çöker ve oyun etkinliği ortadan kalkar.

Huizinga'dan sonra oyun konusunda önemli açıklamalarda bulunan ve literatürde önemli bir yer edinen Caillois'a göre ise oyun, istekli, özgür, bir enerji ve eğlence kaynağı olarak oyunu tanımlamanın doğru bir tanımlama olduğunu düşünmektedir. Zorlamaya dayalı bir oyun seçmek durumunda kalan bireyde ise bu durum bir kısıtlamaya yol açacaktır. Bu yüzden de oyunun özgür ve serbest bir etkinlik olarak devam etmesi için bu kısıtlılığın ortadan kaldırılması gerektiğini savunur. Bir oyun, zorlama ya da emir verici bir edim olarak ortaya çıkarsa, oyunun temel niteliklerinin kaybolacağını ifade etmektedir. Oyuncu kendi kendiliğinden özgür bir şekilde oynama ihtiyacı duymalı, istek ve zevk için oynadığı oyunları seçmekte özgür kalmalıdır ve istediği zaman ben artık oynamayacağım deyip oyundan çekilebilmelidir (Caillois, 2001: 6).

Huizinga'nın kitabını güncellemek ve yeniden metine dökme ihtiyacı duyan bazı yazarlara rağmen, Homo Ludens' in kültürde oyunun yerini anlamak için yaptığı katkının tahmin edildiğinden çok fazla olduğu görülmektedir. Huizinga'nın Homo Ludens' i yayımlamasından birkaç yıl sonra yazar Roger Caillois, Huizinga'nın oyun üzerine yazdıklarını eleştirdi ve genişletmek istedi. Özellikle kültür içinde oyunun nasıl meydana geldiğini kategorize etmek için bazı spesifik terimler geliştirdi ve aynı zamanda oyun formasyonlarının farklı şekillerde tanımladı (Dovey, Keneddy, 2006: 24):

1. Bedava: Bir oyunu oynamak zorunlu olmamalıdır; eğer zorunlu olursa aynı anda çekici ve neşeli olma kalitesini kaybedecektir;
2. Ayrı: Bir oyun önceden alan ve zaman sınırları içinde belirlenmiş, önceden tanımlanmış ve sabittir;

Tablodaki iki kavram, ludus ve padia birbirine zıt iki grup olarak etkileşim içinde olduğu belirtilmektedir. Paidia, Grekçe’ de “çocukça”, “çocuk oyunları” anlamına gelirken, ludus ise “oyun”, “yarışma”, “şans oyunları” anlamına gelmektedir. Paidia karışık, dağınık, denetimsiz, kuralları belirlenmemiş, doğaçlama bir oyun türünü kapsar. Ludus, Paidia’ nın aksine kuralları belirlenmemiş, coşkulu, dağınık olan oyunu, belirlenmiş sınırlar içerisine koyan ve özgürlüğünü disiplin altına alan oyunları içine alır (Nutku, 2006: 36).

Caillois, oyun kavramının tanımlamasını yaparak, oyunları bazı türlere ayırarak açıklamaya çalışmıştır. Bu türler de şunlardır:

Agon: Grekçe kökenli bir kelime olan Agon yarışma ve çatışma anlamlarına gelmektedir. Bir rekabet oyunu olarak değerlendirilebilir. İdeal şartlar altında gerçekleştirilen yarışmalarda şans eşitliği yarışmacılara verilir. Her türlü spor karşılaşmaları bu oyunun içerisine girer.

Alea: Latince’ de zar oyunu anlamına gelmektedir. Agon'un aksine, oyuncudan bağımsız bir karara dayanarak, kontrolü elinde olmayan ve daha çok şansa, kadere dayalı talih oyunlarını kapsamaktadır. Oyuncunun kendi becerisi ve cesaretinden çok kadere bırakılan oyun türleridir.

Mimicry (Taklit) : Grekçe’ de taklit anlamına gelen bir kavramdır. Tüm oyun, eğer geçici olarak kabul edilirse, bir yanılmasadan değil, oyuncunun herhangi bir canlı ya da cansız varlığı taklit etme fırsatı verir. Oyuncu kendisi olmaktan çıkıp, oynadığı karaktere bürünür.

Linx: Son oyun türü, baş dönmesi arayışı olarak adlandırılır. Anlık olarak bir çeşit adrenalin yaşatmak bu oyunun temel amacıdır. En tehlikelisinden en basit oyuna kadar amaç, oyuncuyu geçici olarak heyecanlandırmak ve dengesini kaybedip, daha sonradan kendisine gelmesini sağlamaktır. (Caillois, 2001: 14- 23).

Tablo 1.2. Caillois' un Oyun İlkeleri'nin Yozlaşması

AGON	Toplumsal Bulunan Formlar	Düzende Kültürel	Toplumsal Hayata Entegre Kurumsal Formlar	Bozulma
(REKABET)	Spor		Ekonomik rekabet Rekabetçi sınavlar	Şiddet, hileyle iktidara gelecek güç
ALEA (ŞANS)	Piyango, Kumarhane Hipodrom, At yarışı bahsi		Borsa üzerine spekülasyon	Batıl inanç, astroloji vb.
MİMİCRY (SİMÜLASYON)	Karnaval, tiyatro, Sinema,		Üniformalar, törenler, görgü kuralları	Yabancılaştırma Bölünmüş kişilik
ILINX (Baş Döndüren)	Dağ tırmanışı, Kayak yapma İp üzerinde yürüme, Hız		Baş dönmesi kontrolü gerektiren meslekler	Alkolizm ve uyuşturucular

Kaynak: Caillois, 2001: 54

Tablo 1.2'de Caillois, dört temel oyun türlerinin zamanla yozlaştığına ve biçim değiştirdiğine vurgu yapmaktadır. Spor oyunlarının içerisine şike ve hile karıştırılarak yozlaştığını, şans oyunlarının kadere değil de, astroloji ve batıl inançlara dönüştüğünü, mimicry (taklit) oyunlarının birebir taklit olmaktan çıkıp, yabancılaştırma olarak adlandırıldığını belirtir. Son olarak da, baş döndüren, adrenalin salgılayıp, panik duygusu yansıtan oyunların alkol ve uyuşturuculara benzediğinden bahsetmektedir.

1.2.1. Mihai Spariosu Ve Oyunu Anlamlandırmak

Bilimsel bir bakış açısına göre oyun kavramı hem büyüleyici, hem de çok kapsamlı olabilmektedir. Bunu da Spariosu, iki nedene bağlamaktadır. Oyunun insan kültüründeki yeri ve hayvan yaşamındaki yaygınlığı ile ilişkilendirmektedir. Dionysos Reborn: Modern Felsefe ve Bilimsel Söylemde Oyun ve Estetik Boyut adlı eserinde oyunu, bütün yönleriyle ele alıp açıklamaya çalışır. Oyunu hiçbir zaman sistematik bir bilgi kapsamına alınamayacak bir fenomen olarak adlandırır. Oyun, bütün disiplinlerin içinde var olan değil, bütün disiplinleri aşan bir olgudur. Spariosu, oyun kavramını açıklamaya çalışan modern bilim insanları tarafından analiz edilmesini çok zorlu bir görev olduğunu iddia edenlerin yanı sıra çok önemli bir noktaya değinerek, şunları ifade etmiştir:

Spariosu, biyologların, psikologların, eğitimcilerin ve sosyologların oyunun nasıl uyarlanabilir olduğunu ve bireyde büyüme, gelişmeye ve sosyalleşmeye nasıl katkı sağladığını anlamaya çalışmaktadırlar. İletişim kuramcıları ise, oyunun evrimde, dilden çok önceki bir iletişim şeklinde olduğunu ve insanlar gibi hayvanlarda da bir iletişim formu olarak oyunun olduğunu savunurlar. Sosyologlar, oyunun genellikle, kendi yararları için güç sahibi kişilerce manipüle edilen sosyal bir sistem olduğunu belirtirler. Matematikçiler, strateji ve olasılık hakkında sağladıkları veriler nedeniyle, önemli olan savaş oyunlarına ve şans oyunlarına odaklanırlar. Antropologlar, gelenek ve ritüellerde yer alan, toplumlardaki oyunlara yönelerek, folklor oyunlarına ve geleneksel oyunlara ilgi duyar. Buna karşın sanat ve edebiyat da oyun kavramı, yaratıcılığı ortaya çıkaran bir olgu olarak ele alınır. Bazı mitolojik öykülerde oyunun; tanrıların alanı olduğu söylenirken, fiziki bilimlerde de temel maddenin belirsizliği ya da bazen kaosun başka bir adı olduğu söylenir. Psikoloji ve psikiyatri biliminde ise, oyun hem genç hem de yaşlı hastaların iç çatışmalarına tanı koymak ve tedavisini gerçekleştirmek için bir yol sunar. Eğlence biliminde de, oyun daha çok oynayan kişinin, kişisel özellikleri ile ilgili bir durum olarak ortaya çıkar. Motivasyon, eğlence, rahatlama kaçış ve boş zaman etkinliği olarak adlandırılması kişilere bağlı bir durumdur (1997: 6-7, akt. Frasca,2007: 36-37).

Mihai Spariosu'nun oyun kavramı genel özellikleriyle, oyunu bilimsel olarak çalışma alanına dahil eden disiplinlerin bakış açısının kısa bir özetini sunmaktadır. Oyun tanımlamaları yapan ve oyunu kendi bilim alanlarına göre ele alan bilimsel çalışmalar, bize oyunun tek başına ele alınacağı homojen bir yapısının olmadığını, her alan tarafından farklı yönleriyle çalışmalara konu edilecek heterojen bir bileşimden oluştuğu anlamını vermektedir. Tarih boyunca da oyun üzerine çalışma yapanlar, çoğunlukla kendi ilgi alanlarına göre oyun kavramını bir düzleme yerleştirmeye çalışmışlardır.

Oyunun tanımını yapan diğer bir düşünür de **Eric Berne' dir**. Oyununun kuralları belli olan ve önceden sonucu tahmin edilebilen ve o yönde gelişen, bütünleştirici nitelikte olan bir transaksiyon¹ dizisi olarak tanımlamaktadır. Oyun genellikle kendini tekrarlayan ve görünüşte akla yatkın gibi gelen ama aynı zamanda da gizli uyarıları olan bir etkileşim biçimi olarak da adlandırmaktadır. Berne, daha basit bir şekilde, oyunu

¹ Sosyal ilişkinin temel birimine transaksiyon adı verilir. Eğer iki veya daha fazla kişi sosyal bir küme içerisinde karşı karşıya gelirlerse, önünde sonunda bunlardan biri konuşacak veya diğerlerinin varlığının bilincinde olduğunu gösteren bir davranışta bulunacaktır. Bu olguya transaksyonel uyarıcı denmektedir(Berne,2016:50).

açıklamak gerekirse, içinde birtakım tuzaklar ve numaralar barındıran bir eylem olduğunu ifade etmektedir. Oyun, iki önemli unsur açısından ritüeller ve vakit geçirme anlamında diğer unsurlardan farklıdır. Bunlar:

- 1) Açığa çıkarılmamış gizli motivasyonlara sahip olması
- 2) Bir bedelle sonuçlanmasıdır (Berne, 2016: 73).

Oyun alanında önemli görüşleri olan diğer bir isim **Winnicott** (2017: 72-73)'**tur**. Mihai Spariosu'nun oyun ayrımları çerçevesinde ele alınırsa Winnicott, oyunu daha çok psikiyatri biliminde kullanılacak bir terapi olarak görmektedir. Psikanaliz alanında önemli çalışmaları bulunmaktadır. Psikanalize, psikiyatriden değil çocuk doktorluğundan gelmiştir. İlk kez Freud'un *Düşlerin Yorumu* adlı eserini okuyarak oyun alanına ilgisi başlamıştır. Oyunu bir araç değil amaç olarak ele almaktadır. Oyunu bir terapi olarak görmektedir. Çocuğun oyun oynamaya başlaması ya da o aşamaya gelebilmesi doğrudan ve evrensel geçerliliği olan bir psikoterapidir. Oyun oynamaya karşı ayrıca pozitif bir tavırdan yanadır ve toplum olarak pozitif bir tavrın takınması gerektiğini vurgulamaktadır. Çocuklar oyun oynarken yanlarında onları koruyacak, denetleyecek birilerinin olması gerektiğini ama bu kişilerin çocuklarının oyununa girmemeleri gerektiğini de söylemektedir. Oyun, özgür ve rahatça gerçekleştirilecek bir faaliyet olarak tanımlandığı için, oyuna müdahalenin gerçekleştiği anda oyunun, oyun olma anlamını yitireceğini ve yaratıcılığını kaybedeceğini söylemektedir. Oyun oynamanın bir deneyim olduğunu, bir zaman ve mekan içinde sürekliliği devam eden bir yaşam biçimi olduğunu savunur. Oyun oynamanın, zihinsel süreçlerin yanında bedenle ilgili olduğunu ve oyun oynamanın tatmin edici bir niteliğe sahip olduğunu Winnicott vurgulamaktadır. Oyun oynarken çocuk, mutluluğun doruk noktasına ulaşır ve doğası gereği oyun heyecan verici ve istikrarı olmayan bir edim olarak ortaya çıkar.

Katie Salen ve Eric Zimmerman (2003: 11) oyunu, oyuncuların kuralları tarafından tanımlanan yapay bir çatışmaya girdiği ve nicelenebilir bir sonuç veren sistem olarak tanımlamaktadır. Bu tanım, yapısal olarak Avedon ve Sutton-Smith'in oyun yapılarına benzer, ancak birçok kavramdan oluşur. Tanımın temel fikirleri şunlardır:

Sistem: Sistemler oyunlara yaklaşımımızın temelini oluşturmaktadır.

Oyuncular: Oyun, bir veya daha fazla katılımcının aktif olarak oynadığı bir edimdir. Oyuncular oyun oynamak için bir sistem oyunu ile etkileşime girerler.

Taklit: Oyunlar, zaman ve mekan olarak adlandırılan "gerçek yaşam" dan bir sınırı korur. Açıkçası gerçek dünyada oyunların ortaya çıkmasına rağmen yapaylık, tanımlayıcı özelliklerinden biridir.

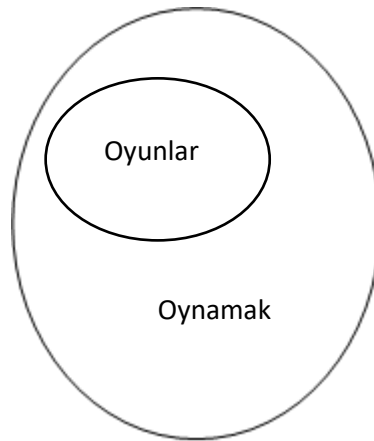
Çatışma: Bütün oyunlar bir güçler yarışması içermektedir. Yarışma, işbirliğinden rekabete, bir oyun sistemi ile olan tek çatışmadan çok oyunculu toplumsal çatışmaya kadar pek çok form alabilir. Çatışma, oyunların merkezinde yer alır.

Kurallar: Oyuncunun neler yapabileceğini ve yapamayacağını belirleyerek oyunun ortaya çıktığı yapıyı sağlar.

Nicel sonuç: Oyunların niceliksel bir hedefi veya sonucu vardır. Bir oyunun sonunda, bir oyuncu ya sayı kazanan ya da kaybeden olarak nicel bir sonuç elde eder. Ölçülebilir bir sonuç genellikle bir oyunu daha az resmi oyun aktivitelerinden ayıran önemli bir unsurdur.

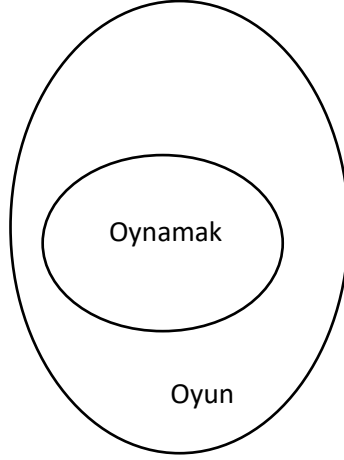
Oyun (play) ve oyun oynamanın (game), şaşırtıcı derecede karmaşık bir ilişkiye sahip olduğunu öne sürmektedirler. Oyunlar, oyun bağlamında düşünüldüğünde nicel olarak oynamak ediminden daha çok ama çerçeve bakımından daha küçüktür. Bir anlamda da oyunlar oynama edimini içeren daha geniş bir alt kümedir. Diğer bir deyişle oynamak çok daha büyük bir terimdir ve oyunu içerdiğinde tersi doğrudur. Bu ilişkilerin her biri ayrı değerlendirilir ve bunlar:

1) İlişki 1: Oynama edimi oyunun bir alt kümesidir.



Kaynak: Salen ve Zimmerman, 2003: 12-13.

2) *İlişki iki: Oyun, oyun oynamanın bir bileşenidir.*



Kaynak: Salen ve Zimmerman, 2003: 12-13.

Oynamak ve oyun terimlerini, daha geniş bir bakış açısıyla ele alındığında oynamak aslında sadece oyunun bir yönünü temsil etmektedir. Oyun oynamak her ne kadar geniş ve önemli bir unsur olarak görülse de oyunun bir alt kümesidir. Sonuç olarak Salen ve Zimmerman oyunu ve oynamayı birbiriyle ilişkilendirerek birbirlerini kapsadıklarını söylemektedirler.

Chris Crawford (1984: 7-14), oyun tasarımı konusunda yoğun bir şekilde yazmış olan öncü bir bilgisayar oyun tasarımcısıdır. “Etkili Bilgisayar Oyunu Tasarımı Sanatı” kitabında Crawford, basit bir oyun tanımını sunmaktadır. Oyunu, insanın varoluşunun temel bir parçası olarak tanımlamakla birlikte, oyunların kategorisini tanımlayan dört temel nitelikleri listeleyip bunları oyun olarak açıklamaktadır. Bu özellikler temsil, etkileşim, çatışma ve güvenlidir.

Temsili: İlk olarak, bir oyun, gerçekliğin bir alt kümesini, öznel olarak temsil eden kapalı bir resmi sistemdir. Bu ifadenin her bir terimini dikkatli bir şekilde ele almaktadır. 'Kapalı' ile oyunun bir yapı olarak tam ve kendi kendine yeterli olduğu anlamına geldiğini ifade eder. Oyun tarafından oluşturulan model dünya dahili olarak tamamlandı; bundan dolayı da oyun dışındaki unsurlara referans yapılmasına gerek yoktur. Fakat kötü tasarlanmış bazı oyunlar bu ihtiyacı karşılamamaktadır. Bu tür oyunlar kurallar üzerinde anlaşmazlıklar yaratırlar, çünkü kuralların ele almadığı durumların gelişmesine izin verirler. Oyuncular daha sonra kendilerini buldukları durumu kapsayacak şekilde kuralları geliştirirler. Bu durum her zaman argümanlar üretir. Düzgün tasarlanmış bir

oyun bu olasılığı engeller; kural kapalıdır çünkü kurallar oyunda karşılaşılan tüm ihtimalleri kapsamaktadır.

Etkileşim: Gerçekliği temsil eden bazı medyalar statiktir. Bir resim ya da heykel, zaman içinde donmuş gerçekliğin anlık görüntüsünü tasvir eder. Bazı medyalar dinamiktir; zamanla değişim gösterirler. Filmler, müzik ve dans bu şekilde dinamiktir. Gerçekliğin değişen yönünü daha zengin bir biçimde temsil edebilirler. Ama gerçekliğin en büyüleyici yanı, her şeyin birbirine bağlı olduğu neden ve etkinin karmaşık yapısının, değiştiğidir. Oyunlar bu etkileşimli unsuru sağlar ve oyunlardaki değişim çok önemli bir faktördür. Bu yüzden de oyunlar dinamik bir yapıya sahiptir.

Çatışma: Tüm oyunlarda görünen üçüncü bir unsur çatışmadır. Çatışma doğal olarak oyundaki etkileşimlerden doğar. Oyuncu aktif olarak bir gol peşinde olması durumunda diğer oyuncular tarafından engellenmeye çalışır, bu durumda hedefe kolayca ulaşmasını engeller. Engeller pasif veya statik ise, zorluk bir bulmaca gibi veya atletik bir mücadeleye benzeyebilir. Eğer aktif ya da dinamikse, oyuncuya bilerek cevap verirse, meydan okuma tarzı bir oyun şekli ortaya çıkar. Bununla birlikte, aktif, duyarlı, amaçlı engeller karşısında akıllı bir oyuncuyu gerektirir. Eğer o akıllı aracı oyuncunun hedeflerine ulaşma girişimlerini aktif olarak engellerse, oyuncu ile aracı arasındaki çatışma kaçınılmazdır. Böylelikle, çatışma tüm oyunlar için temel bir unsur olarak ortaya çıkar.

Güvenlik: Çatışma tehlikeye işaret eder; tehlike, zarar anlamına gelir; zarar, istenmeyen bir sonuçtur. Bu nedenle, bir oyun, fiziksel gerçekleştirmeleri hariç tutarken, çatışma ve tehlike psikolojik deneyimleri sağlamak için bir yapay üründür. Kısacası, oyun gerçekliği yaşamak için güvenli bir yoldur. Daha doğru olarak, bir oyunun sonuçları her zaman oyun modellerinden çok zor değildir. Bir oyuncu tüm gün oyunda, canavarları patlatabilir ve sadece kendi canının çeyreğini riske atabilir. Büyük mali imparatorlukları toplayabilir ve kumbaralarını riske atmadan bir saat içinde kaybedebilir. Büyük orduları umutsuz savaflara sürükleyebilir.

Crawford, oyun tanımlamalarını, daha çok bilgisayar oyunları kapsamında ele alarak çözümlenmeye çalışsa da, serbest oyunlarla bilgisayar oyunlarında ortak olan özelliklere vurgu yapmaktadır. Onun oyun kategorisini oluşturan dört tür, temel olarak oyunun niteliklerini ve kapsamını vurgulayan unsurlardır.

1.2.2. Gonzola Frasca' Nın Yeni Oyun Tanımlamaları

Frasca "*Play, Game and Videogame Rhetoric*" isimli tezinde oyun hakkında çalışan bilim adamlarının tanımlamalarına ve çalışmalarına yer verdikten sonra kendisi de oyun tanımlaması yapmaktadır. Frasca'ya göre oyun, birisinin oyuncunun aktif katılıma sahip olduğuna inandığı ve yakın geleceğini, her şeyi tolere etmeye istekli bir dizi olası senaryo ile sınırlandırdığını düşündüğü ilgi çekici bir aktivitedir. Bu tanımın arkasındaki oyunların farklı bileşenlere sahip olduğunu belirtir ve bu bileşenleri şu şekilde açıklar:

Oyun öznedir: Oyun iki seviyede öznedir: gözlemci bakış açısından ve oyuncunun bakış açısından (aynı kişi olmak zorunda olan ama aynı kişi olmak zorunda değildir). Oyun sadece "birileri için" oynamaktır, oysaki gibi farklı gözlemciler tarafından aynı eylem dizisinin çerçevelenebileceği anlamındadır.

Oyun ilgi çekicidir: MSN Encarta Ansiklopedisi (1999) tarafından tanımlandığı gibi, "sıfatla ilgiliyi" çekici veya dikkat çekici bir şekilde hoş "olarak kabul ediyorum" olarak anlaşılmalıdır. "En popüler" eğlence yerine "ilgi çekici" terimi oyunu tanımlamak için daha uygun olmaktadır. İkincisi, oyunun mutlaka sahip olması gerekmeyen olumlu çağrışımlar sağlar. Bu oyunun genellikle bir eğlence kaynağı olduğu doğru olsa da, mutlak böyle olmaması anlamını da taşımaktadır. Eğlence bir oyunun temel oynama sebebi olarak düşünüldüğünde, eğer eğlence olmazsa insanların oyun oynaması da düşünülemez. Oyun süresinin çok uzun olması da oyundan sıkılmaya yol açar.

Oyun bir aktivitedir: Oyun her zaman bir aktivitedir, ancak yine de etkinliğin kendisi oyunu tanımlamak için yeterli değildir. Aynı zamanda belirli bir akıl halidir. Oyun aynı zamanda nesnelere de içerebilir (oyuncaklarda olduğu gibi fiziksel olanlar ve hatta oyuncunun kendi bedeni veya akıl oyunlarında olduğu gibi önemsiz kavramlar). Ancak, yine, bu nesnelere oyun tanımlamak için yeterli değildir.

Oyuncular aktif katılımlarına inanır: "Eğer oyuncular rasyonel varlıklar olsaydı, bu koşulu tanımlamaya dahil etmek gerekli olmazdı. Ancak, oyuncular tam olarak rasyonel değillerdi. Genel olarak, oyunun, oyuncunun performansı boyunca sistemi etkileme kabiliyeti nedeniyle, oyun ilginçtir. Her zaman durum böyle değildir özellikle şans oyunları söz konusu olduğunda bu durumdan bahsetmek zordur.

Oyuncular olası tüm sonuçlara katlanmak isterler: Bu, tanımın merkezi kısmıdır. Anahtar kelimeler "hepsi" ve "tolerans" tır. S&Z'nin (2004: 304) belirttiği gibi, oyun sert bir yapı içinde belirli bir serbestlik derecesinde hareket edebilme yeteneğidir. Hareket etme özgürlüğüne sahip olmak, bir oyuncunun izin verilen herhangi bir etkinliği gerçekleştirmeye karar verebileceği anlamına gelir.

Oyun, oyuncunun yakın geleceğini sınırlar: Yaptığımız herhangi bir aktivite geleceğimizi sınırlandırıyor. Örneğin, lüks bir restoranda ya da bir fast food tesisinde yemek yemeyi seçebilirim. Her iki durumda da, sonsuz farklı şekillerde potansiyel olarak performans gösterebilirim. Ancak, bu yollar sınırsız olabilir. Ama yine de farklılar içermektedir Fantezi restoranda bir arkadaşımınla sohbet edebilirim, garsonla flört edebilirim, cep telefonu ile arayabilirim ama bu durumda bir fast-food burger sandviçi alabilmemi mümkün kılmaz.

Özgürlük: Bunlar hem oyun dünyasından (etkinliğe dahil olan çevre ve nesnelere) hem de kurallar yoluyla elde edilir Oyun açısından, bazı davranışlar sağlar. Benzer şekilde, rekabetçi kurallar işbirlikçi kurallardan farklı deneyimlere yol açmaktadır. Bir oyun oturumunun nasıl oynayacağından emin olamayız, ancak bunun belirli sınırlar içinde olacağını tahmin edebiliriz (Frasca,2007: 50-57).

1.2.3. Jesper Juul' Un Oyun Modeli

Juul, oyunu farklı sonuçlara farklı değerler verildiği, oyuncu sonucu etkilemek için çaba harcadığı, oyuncu sonucuna bağlı hissettiği ve etkinliğin sonuçları olan, değişken ve ölçülebilir bir sonucu olan kural tabanlı bir resmi sistem olarak ifade etmektedir. İsteğe bağlı ve pazarlık yapılabilir olarak bir unsur olarak da ayrıca oyunu tanımlamaktadır. Juul, Bir oyunun bir oyun yöneticisi tarafından yorumlandığı kurallara ve video oyunlarının görüntülendiği rol oynama oyunlarının ortaya çıkmasıyla, oyun modeli birçok şekilde değiştirildiğini ifade etmektedir.

Oyunlar olarak adlandırdığımız şeylerin çoğunluğu arasında (eğer varsa) benzerliklerin bulunup bulunmadığını incelemeye çalışırken, aynı zamanda, tarihsel değişim ve sınır durumlarıyla ilgili potansiyel tartışma konularına açık olan bir etkinliktir. Klasik oyun modeli, binlerce yıldır tarihsel olarak izlenebilen bir model olan "oyunlar" ın oluşturulmasının belirli bir yolunun bir enstantanesidir. Klasik oyun modeli, üç farklı

seviyede çalışan altı özellikten oluşur: Oyunun kendisi, bir dizi kural olarak; Oyuncunun oyunla ilişkisinin seviyesi ve oyunun ve dünyanın geri kalanının oynamasının etkinliği arasındaki ilişkinin seviyesi olarak adlandırılabilir. Günümüzde video Oyunlarda çalışmalarını sürdüren Juul'a göre bir oyunun altı kuralı vardır: Bu modele göre, bir oyun:

1. Kural tabanlı bir resmi sistem;
2. Değişken ve ölçülebilir sonuçlar
3. Farklı sonuçlara farklı değerler verilmesi
4. Oyuncunun sonucu etkilemek için çaba harcadığı yer
5. Oyuncu sonuçlara duygusal olarak bağlı hissetmesi
6. Faaliyetin sonuçları isteğe bağlı ve tartışılabilmesi

Jesper Juul (2001: 13), özellikle video oyunları oluşturan bu altı özelliği şu şekilde açıklamaktadır:

1. Kurallar: Video oyunları, diğer oyunlar gibi kural tabanlıyken, artık klasik oyun modelini değiştirmektedir. Çünkü artık kuralları destekleyen bir bilgisayar vardır. Bu, video oyunlarına çok esneklik sağlar; kuralların, insanların başa çıkabileceğinden daha karmaşık olmasını sağlar; Oyuncuları kurallara uymak zorunda kalmaktan kurtarır ve oyuncunun kuralları en baştan bilmediği oyunlara izin vermeyi ortaya çıkarır.

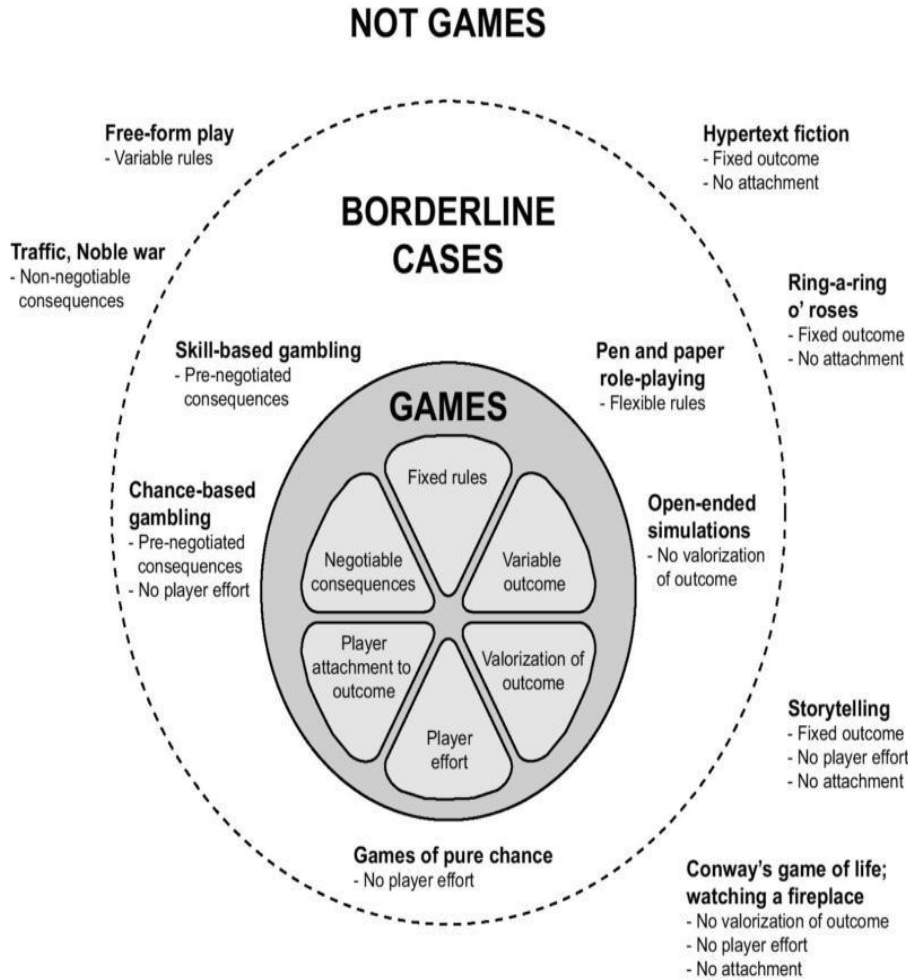
2. Değişken sonuç: Birçok durumda bilgisayar, bir oyunun sonucunu, bir insana hemen fark edilmeyecek olaylara dayanarak belirlemek için bir hakem olarak hareket edebilir. Kalıcı çevrimiçi oyunlarda, oyuncu hiçbir zaman nihai bir sonuca ulaşmaz, ancak oyundan çıkarken sadece geçici bir sonuca ulaşır.

3. Sonuçların Değişkenliği: The Sims gibi açık uçlu simülasyon oyunları, temel oyun modelini, hedefleri kaldırarak veya daha spesifik olarak, bazı olası sonuçları diğerlerinden daha iyi olarak tanımlayarak değiştirir.

4. Oyuncu Eforu: Video oyunlarının fiziksel olmayan doğası, oyuncu eforunun yeni yollarla çalışabileceği anlamına gelir. Örneğin, oyuncu elektronik olmayan bir oyunda mümkün olmayan gerçek zamanlı bir strateji oyununda çok sayıda otomatik üniteyi kontrol edebilme zamanına ve şansına sahiptir.

5. Sonuca Bağlanma: Açık uçlu bir simülasyon oyununun belirli bir kazanma veya kaybetme durumu olmadığından, oyuncuya oyun sonucuyla daha az iyi tanımlanması pek yapılamayan bir ilişki kazandırır.

6. Pazarlanabilir Sonuçlar: Klasik oyun modelinde, bir oyunun zaman ve mekânda sınırlandırıldığı belki de örtülü olduğu bir oyun alanı sunar. Oyun belirli bir süreye ve belirli bir yere sahip bir yapıya aittir. Yaygın oyunlar, konum tabanlı oyunlar ve bazı canlı-aksiyon-rol oyunları bu oyunu bozar, tıpkı gerçek telefon görüşmelerinin oyunun bir parçası olduğu Majestic (Anim-X 2001) gibi oyunlar zaman ve mekânı aşan oyunlar olarak karşımıza çıkar.



Şekil 1.1. Oyun Modelinin Altı Özelliği

Yukarıdaki şekilde modelin altı özelliği, bir oyunun, oyun olması için gerekli ve yeterlidir, yani tüm oyunların bu altı özelliğe sahip olduğu ve bu özelliklere sahip olmanın

bir oyun oluşturmak için yeterli olduğu anlamına gelmektedir. Bu özelliklerin sadece birkaçı olan herhangi bir başka fenomeni karşılıyor olsa da, bu özel kavşak, oyunlarda şahit olunan devasa çeşitlilik ve yaratıcılığa izin veren benzersiz bir şekilde üretken bir özelliği temsil eder. Bu oyun modeli, oyunların inşa edildiği temeldir. Filmlerin selüloidine, resim tuvali ya da yazılmış bir romanın sözleri gibi önemli oyun unsurlarındandır. Oyun modeli, tüm oyunların aynı olduğu anlamına gelmez, ancak bu altı özellik sayesinde oyunların birbirinden nasıl farklı olduğu hakkında konuşulmasını mümkün kılar. Buna ek olarak, model oyunları herhangi bir belirli ortama bağlamaz ve bu nedenle oyunlar öykü anlatımının transkripsiyon² ile aynı şekilde aktarımını sağlar. Hikaye anlatımı, birçok farklı medyanın hikayeleri anlatabildiği için transmedyal bir olgu olduğu için; oyunlar oyun oynamak için birçok farklı ortam veya araç kullanılabilirdiğinden oyun transmedyal bir fenomen olarak karşımıza çıkar.

Juul'a (1998) göre, video oyunları çoğunlukla klasik oyun modeline uysa da klasik modelin kurallarını da değiştirmektedir. Bu nedenle, oyunları oldukça iyi tanımlanmış bir form olarak görmek mantıklı olsa da, video oyunlarının klasik oyun modelini nasıl değiştirdiğini ve tamamladığını bilmek gerekir. Video oyunu çalışmalarında, kurmaca unsurunun önemli olmadığını belirterek şu beş maddeyi sıralar:

1. Kurallar oyuna oyun yapan şeydir.
2. Kurmaca, bir şeyin bir oyun olup olmadığının tesadüfi bir olgusudur.
3. Bir oyun kurgu olmadan da ilginç olabilir.
4. İlginç bir kurgusal dünyaya sahip bir oyun iyi olmayan bir oyun da olabilir.
5. Bu nedenle, oyunlarda kurgu önemsizdir (Juul, 2001: 5-7).

Oyun, günümüzde oldukça popüler olan çevrimiçi bir etkinlik olarak da karşımıza çıkmaktadır. Dijital ve video oyunlar aynı zamanda bir kültürdür. İster bireyselleştirilmiş, ister küçük gruplarla, isterse de büyük çevrimiçi topluluklarla oynanan oyunlar olsun, yoğun kapsayıcılığa sahip olabilir ve uzun yıllar devam edebilir. Ayrıca son derece sosyal bir ortam da yaratmakta olan bu oyunlarda kişiler, ekranın diğer tarafındaki kişilerle iletişime geçip bir etkileşime girebilirler (Chayko, 2018, 158). Oyun kültürünün dijitale evrilmesiyle birlikte, serbest oyunların yerini dijital oyunlar almaya

² Transkripsiyon: Bir metni, yazılmış olduğu yazıdan, okunuşunu belirtmek şartıyla, başka bir yazıya çevirme işi ve böylece çevrilen yazı (TDK)

başlamış ve çalışmalar bu andan itibaren oyunların dijitalize olması ve bireyler üzerindeki etkilerine yoğunlaşmıştır. Juul'da dijital oyunlar ve oyuncular, dijital oyunların kuralları üzerine önemli çalışmalar sürdüren bir ludologdur. Dijital oyunlar, gelinen süreç içerisinde, oyunları oynayan bireyleri inanılmaz derecede etkileyen bir güce sahiptir. Dijital oyunların etkili yapısı, onu oynayanları eğlendirirken eğitebilir, aynı zaman da zarar da verebilir. Serbest oyunların çocuklar üzerinde olumlu etkilerinin olduğuna düşünürler tarafından yer verilirken, dijital oyunlardan yarar ya da zarar görme durumu tamamen onu oynayan kişiye bağlı olarak gelişen bir durum olarak ortaya çıkmaktadır.

1.3. OYUN ÇALIŞMALARININ KISA BİR TARİHİ VE TEORİLERİ

İnsanlık tarihinin başlangıcından itibaren çocukların oynadıkları oyunlar bazı zamanlar oldukça önemli görülüp değerlendirilirken, bazı zamanlar ise önemsiz görülerek bilimsel bir konu olarak ele alınmamıştır. Günümüzde ise oyun antropolojiden psikolojiye, psikolojiden iletişim bilimine kadar ve diğer bilimsel disiplinler tarafından da incelenen ve üzerinde durulun önemli konulardan birisi haline gelmiştir. Çocukluğun tarihinden ve geleneksel kültürlerden yola çıkılarak yapılan oyun tanımlarında oyunu boş zaman eğlencesi, çocukların vakitlerini geçirmesine yarayan bir etkinlik türü olarak görürken, oyuna daha bilimsel açıdan yaklaşım çocuğun gelişiminde ve hayatında çok önemli bir yere sahip olduğunu vurgulayanlar da olmuştur.

İnsanlık tarihinin büyük bölümünde, çocukların oynadıkları oyunlar muhtemelen oldukça önemli görülmüştür. Çocukluğun tarihinden ve geleneksel kültürlerdeki oyun çalışmalarından elde edilen kanıtlara göre, oyun küçük çocuklar tarafından tercih edilen araştırma bulgularına göre tam aksine toplumlarca göz ardı edilen değişen çeşitli bir dizi etkinlik biçimidir. Yetişkinler çocukları oyalamak ya da (yiyecek hazırlamak, avlanmak, silah kullanma gibi) daha çok işle ilgili faaliyetlerini gerçekleştirmek adına çocukların dikkatini oyuna çekmeye çalışmışlardır. Aynı zamanda da çocukların haz aldığı ilgilendiği aktivitelere müdahale edilirse onlar oyundan zevk almayacağı ve vazgeçebileceği eskiden beri bilinen bir gerçeklik olmuştur (Smith, 2010: 21).

Oyunun, geçmiş dönemlerden günümüze kadar çocuk gelişimde faydalarının olduğu ve eğitimde önemli bir rol oynadığı kabul edilmektedir. Oyunun, eğitimle ilişkili olarak önemine vurgu yapan eserler tarih boyunca görülmüş ve görülmeye de devam

etmektedir. Oyunun eğitimdeki önemine yer veren düşünürün, Cumhuriyet ve Yasalar kitabı ile ilk kez Platon olduğu görülmektedir. Platon, hiyerarşik bir toplum görüşüne sahiptir. Onun ideal devlet anlayışında valiler ve devleti koruyan görevliler farklı şekilde eğitilmeli ya da becerikli çalışanlardan oluşması gereklidir. Bundan dolayı da bu kişilerin, bu becerileri, yetenekleri elde etmenin yolunun oyundan geçtiğini ve oyunun eğitimde önemli bir rolü olduğuna vurgu yapmıştır. Yapılan iş de bireyin etkin olabilmesi için gerçek yaşamın provasını sunan oyunlarda bu eğitimleri gerçekleştirebileceğini savunur. (Smith, 2010: 21).

Oyun aynı zamanda Antik Yunan’ da filozofik söylemin bir parçası olmuştur. Platon (427- 347 B.C.), Sokrates (470- 399 B. C.)ve Xenophanes (6th century B.C.) insan düşünce ve ifadelerinin anlamının önemli bir kısmının, oyunu anlamak olduğunu ifade etmişlerdir (Frost, Wortham, 2012: 5). Antik Yunan’ da insanların yaşayışlarını anlamak için onların sıklıkla oynadıkları önemli görmüş ve bu oyunların özellikleri çözümlenmeye çalışılmıştır. Bu oyunlar:

- **Agon** (Çatışma): Oyunun nasıl gerçekleştiğini anlamlandırmaya çalışırken, Antik Yunan’ da Tanrıların, insanın yeryüzündeki zorlukların üstesinden gelmeleri için birbirleriyle fiziksel ve sosyal alanlarda mücadele etme biçimlerini ve çatışmaları konu alan bir oyun türüdür.
- **Mimesis** (Taklit): Eylemlerden kaynaklanan temsili formların herhangi bir sayısını içermektedir. Tanrıların takdis biçimini taklit etmek üzere tasarlanmış oyunlardır. Tanrıları hoşnut etmenin muhtemel yollarını, oyuncuların dans edip, onları taklit ederek gerçekleştirebileceğini ve bu şekilde Tanrıya yaklaşacaklarını düşünmekteydiler.
- **Kaos**: İlkel insanlar için doğanın emir ve yasakları onların oyunlarını oluşturan üçüncü bir unsurdur. Bu oyun, dünyadaki insanların ve tanrıların rolünü anlamayı sağlamaktadır. Oyundaki değişiklikler (Tanrısal olsun ya da olmasın) günümüzde devam eden oyunların, şans oyunları, kumar, yazı tura atmak veya oyuna ilk kimin başlayacağına karar vermek için yapılan eylemler Antik Yunan’ da olan bu kaos oyununun onların oyun biçimlerinin bir diğeridir (Frost, Wortham, 2012: 5-6).

1.3.1. Evrim Teorisi ve Oyun: Darwin

On dokuzuncu yüzyılın sonlarında evrim teorisinin ortaya çıkışı ile (Darwin, 1859, 1871), oyunun insan davranışından hayvan davranışına kadar doğası, kökeni ve fonksiyonu açısından evrimsel spekülasyon için bir konu olması doğal olarak görülmüştür. Evrim teorisinin yaratıcısı İngiliz biyolog Charles Darwin (1809-1882), “Bir Bebeğin Hayat Hikâyesinin Özeti” makalesinde kendi oğullarından birine dair gözlemleriyle çocuk psikolojine ilk katkılardan birini yapmıştır ve aynı zamanda, oyun hakkında kapsamlı bir şekilde düşüncelerini yazmamıştır. Darwin’ in “Türlerin Kökeni” ve “İnsanın Türeyişi ve Cinsiyete İlişkin Seçimi” eserlerini yazdığından beri evrim teorisi önemli derecede gelişmiştir (Smith, 2009: 24).

1.3.2. Erken Avrupa Eğitimcileri ve Oyunun Rolü

Modern olarak adlandırılan Avrupa toplumlarında çocuk eğitimi ile ilgili çalışmaların 16. yüzyılda oldukça artmaya başladığı görülmektedir. Çek eğitim reformcusu olan John Comenius (1592- 1670), “Çocukluk Döneminde Okul” adlı eserinde eğitim teorileri üzerinde durmuştur. O çocukları incitmeyen, zarar vermeyen, onları eğlendiren oyunları sınırlandırmanın yanlış bir olgu olduğunu, oyunların çocukları hoşnut edip etmediklerine bakmak gerektiğini söylemektedir. Fakat Jean Jacques Rousseau’ nun yazılarında özellikle Emile adlı eserinde Püritan bakış açısını destekleyen daha alternatif görüşler bulunmaktadır. Bu çağdaki çocukların tehditler, cezalar ve kölelikle onların masum gözyaşlarıyla harcanmaması gerektiğini belirtmektedir. Çocukluğun güzel günlerini sporun zevkini, oyunun keyfini ve mutluluğun tadını alarak çıkarmak olduğunu vurgulamıştır. Rousseau’ nun Emile adlı eseri eğitimde çocuk merkezli bir görüşü savunan doğal ilkelere odaklanan bir tez olarak kabul görmektedir. Pastalozzi ve Froebel bu görüşlerden çok etkilenmiş ve bu görüşler üzerine düşüncelerini şekillendirmişlerdir.

Emile’ de yer alan görüşlerin pratik uygulamaları Johann Pastalozzi tarafından ileri sürüldüğü görülmektedir. İsviçreli eğitimci öğrenmekten ziyade nesnelere temas kurmak ve pratik uygulamalar üzerinde durmaktadır. Bununla birlikte Alman eğitimci Friedrich Froebel (1782- 1852), daha özel bir uygulama tarzında öğrenme aracı olarak oyunun ele alınması gerektiğini ileri sürmektedir. Froebel, Pastalozzi ile iki yıl çalıştı ve 1826’ da ilk

anaokulunu Blankenburg’ da açtı ve o anaokulu sisteminin ilk kurucusu olarak bilinmektedir. Anaokulu Almanca’ ya çevrildiğinde Almanca olarak “çocuk bahçesi” anlamına gelmektedir ve bu Froebel’ in oyun ve gelişim hakkındaki fikirlerini uygun bir şekilde özetlemektedir. Froebel “oyunu çocuk gelişiminin en önemli başarısı olarak tanımlamaktadır. Oyunun spontane gelişen bir ihtiyaç olduğunu, çocuğun iç doğası ve varlığı için gerekli olduğunu belirtmektedir. Çocukluk aşamasında yaşamın bu periyodunda oyunun önemsiz bir uğraş değil, aksine derinlikli anlamlar içeren bir faaliyet alanı olduğunu vurgulamaktadır (Rusk, 1967: 60-61, akt. Smith, 2009: 23).

Maria Montessori (1870, 1952), İtalya’ da tıp eğitimi ve derecesi alan ilk kadın doktor olarak bilinmektedir. Çocukların eğitiminde önemli derecede etkileri olmuştur. (Kramer, 1976, akt: Smith, 2009: 23). Montessori de Froebel gibi, yetişkinler rehberliğinde çocuklar için kendi kendine yapılan aktivitelerin değerli olduğunu belirtmektedir. Ayrıca geçek hayat hakkında bir şeyler öğrenmenin ve duyuşsal ayırımın yapılmasında yardımcı olan yapısal oyun materyallerine ve renk ve şekil uyumunun önemli olduğunu vurgulamaktadır. (Smith, 2009: 24). Montessori’ nin yarattığı malzemeler ve bunları kullanma yöntemleri onun eğitime özgüdür. Bu malzemeler, çocuk eğitiminde kullanılan, bütün yönleriyle sınanmış ve kullanılmakta olan en uzun ömürlü araçlardır. Montessori Casa dei Bambini okulunu ve bugün hala devam etmekte olan okulunu, Roma’nın San Lorenzo bölgesinde uyarladığı bazı malzemelerle eğitim görmemiş öğretmenlerle açtı. Her gün bu malzemelerin kullanılmasında değişiklik yaparak Montessori eğitim yönteminin temelini oluşturdu. Bir Montessori sınıfı, genellikle birçok penceresi duvarlarda alçak rafları olan bölünmemiş çocuklar için kullanışlı bir alandır. Günümüzde hala birçok ülkede Montessori okulların devam etmekte ve oyun yoluyla öğrenmeyi çocuklara sağlamaktadır (Elkind, 2011: 273-275).

1.3.3. Aydınlanma ve Romantik Düşüncede Oyun

Oyun ve özellikle çocuk oyunları hakkındaki fikirler John Locke, İmmanuel Kant ve Friedrich Schiller gibi düşünürlerin, insan zihninin en önemli unsur olduğu tekrar düşünölmeye başlandığı tarihi çağlarda çok daha fazla dikkate değer olmuştur. Dini düşüncelerden ziyade Rasyonalizm filozofların ilgilendikleri akıl, temel konu haline gelmiştir. 17. Yüzyıl İngiliz Filozofu olan John Locke, psikolojik davranışçılık için akılcı bir temel bulmaya çalışmıştır. Locke’ a göre, her birey entelektüel olarak boş bir zihne

sahiptir ve bu dayanmış olduğu mantıksal kökeni tabular asa olarak adlandırmaktadır. Ona göre, insan düşüncesinin oluşumu tecrübelerine dayanmaktadır, insanlar içten gelen herhangi bir mistik ya da manevi süreçlere sahip değildir. İnsanlar öğrendikleri kadarını bilirler. Locke' nin zihin hakkındaki düşünceleri eğitim ve çocuk gelişimine nasıl katkı sağladığı bugünlerde ve gelecek zamanlarda da etkisini sürdürmeye devam edecektir.

Locke 'un, oyunun çoğunlukla üzerinde durduğu bir konu olmadığı bilinmektedir. Fakat onun 1693' de "Eğitim İle İlgili Bazı Düşünceler" üzerine yazdığı eserde, çocukluk çağlarının önemli bir aşaması olarak oyunun ne kadar önemli olduğuna değindiği görülmektedir. Oyun oynamanın çocuk için çok önemli olduğunu belirten Locke' a göre, çocuklar zaten doğaları gereği oyun oynayanlardır. Onların hayal gücü, onları mutlu edecek izleri takip ederler. Böylesi deneyimlerin rasyonaliteye ve zihne katkı sağladığı anlaşılmamasına rağmen, Locke oyunun çocuğun fiziksel ve ruhsal sağlığına sağladığı yararlar üzerinde durmuştur (Frost, Wortham ve Reifel, 2012: 6-7).

Immanuel Kant (1724- 1804), önemli fikirleri ile bizi hala etkilemeye devam eden bir Aydınlanma düşünürüdür. Onun oyun hakkındaki fikirlerinin çoğu Antik Yunan geleneğine ait (agon, mimesis ve kaos) oyunlar tarafından şekillenmiştir, fakat onun ilgilendiği başlıca konu, insanın bilgilerinin nasıl oluştuğu, kaynağının ne olduğuyla ilgiliydi (Spariosu, 1986, akt. Frost vd. 2012: 7). Kant' a göre, oyun oynamak bizi bilgiyi takip etmeye yönlendirmektedir. O ayrıca oyunun etik ve sanatsal açısından da önemine değinmektedir. Ruhsal ve ahlaki konuların somut olmadığını ve nesnel olarak saptanamayacağından, insanlığın bu değişen hallerini anlamlandırmak için oyunun insanlara rehberlik ettiğini dile getirmektedir (Frost, Wortham ve Reifel, 2012: 7).

1.3.4. Bilimsel Kuramlar

John Dewey ve Maria Montessori'nin ileri sürdüğü oyun teorileri, ayrıntılı gözlem ve sürekli deneylere dayanmalarına bağlı olarak doğada bilimsel olarak kabul edilir. Dewey, oyunu çocukların bilişsel ve sosyal yeterliliği geliştirmelerine yardımcı olan bilinçaltı bir etkinlik olarak görmektedir. Oynamak daha sonra çocukları çalışan yetişkin olmaya hazırlar. Ayrıca oyunun, ayrı olması gerektiğine inanmaktadır. Ona göre, çünkü oyun çocuğun bir yetişkin olarak iş dünyasına geçişine yardımcı olan bir etkinliktir. Dewey, çocukların yetişkin olduklarında, oyuna daha az meyil ettiklerini ve bunun yerine

seçtikleri meslekte keyif almaya başladıklarını söylemektedir. Dewey'in oyuna baktığı ve ikili zıtlıklar olarak ele aldığı yerde, Maria Montessori'nin ileri sürdüğü eğitim teorisi, "oyun çocuk oyuncağıdır" adlı ünlü söylemiyle ifade edildiği gibi iki çizgi arasındaki çizgiyi bulanıklaştırmıştır. Montessori, çocuklar için en iyi şeyleri fantastiğe karşı olarak deneyerek öğrenme yolu olduğunu belirtmiştir. Oyunlar, çocuklara, daha iyi duyuşal öğrenme sağlamaktadır. Aslında, Montessori, fantastik oyunun, bir öğrenme ortamının yan ürünü ve anlamlı aktivitelerin boşluğu olduğunu dile getirir. Montessori ayrıca hayal gücü ile hayal kurma arasında bir ayırım yapmıştır. On dokuzuncu yüzyılın sonlarında, hayal gücü hayal kurmayla daha çok ilişkiliydi, oysa hayal gücü yeni bir şey yaratmak için gerçekleri kullanıyordu. Bu nedenle Montessori sınıfları, çocukların hayal gücünü gerçekleştirebilmeleri için gerçek nesnelere doludur. Bu nedenle, zengin bir öğrenme ortamı öğrenmek için daha büyük bir arzuya yol açacağını düşünmektedir (Frost, Wortham ve Reifel, 2012: 12-13).

1.3.5. Modern Dönemde Oyun

19. yüzyıl, oyunla ilgili bir takım ilham verici yeniliklerle başlamıştır. Schiller'in felsefi yazması, özellikle oyunun insan yaratıcılığının ve yüksek düşüncenin kaynağı olarak önemini vurgulayan bir eser olarak ortaya çıkmıştır. Popüler eğitimin büyümesi, özellikle de Froebel tarafından tasarlanan devrimci müfredat, bu inançları küçük çocukları geliştirmek ve eğitmek için oyun etkinliklerinin önemli olduğunu vurgulamıştır. Bu düşünce, Mimesis (Spariosu, 1989) gibi oyunla ilgili önyargı inançları, eğitim ve gelişimsel amaçlara hizmet eden sembolik oyuna çevrildi. Yüzyılın ortalarına kadar, yeni bilimsel teori biyolog Charles Darwin, oyundaki söylemi manevi ve sembolik olandan biyolojik yönler doğru kaydırmıştır. Kültürün rolü henüz anlaşılmamış olmasına rağmen, Agon ve kaos (Spariosu, 1989) insani adaptasyona katkıda bulunan oyunlar olarak kabul edildi. Oyunla ilgili inançlar ve fikirler daha rasyonel hale gelmeye bu çağda başlamıştır. Ancak oyunun ne olduğu ve çocuklarda nasıl işlediğine ilişkin kanıtların eksikliği, oyun öncesi aktivitelerimizi, önceden belirlenmiş, spekülative bir seviyede tutmaya devam etmiştir. 20. yüzyılın başlangıcında, oyunla ilgili değerler ve inançlar geniş ölçüde değişmekte ve oyunun gelişim ve eğitimde oynadığı özel rol konusunda anlaşmazlıklar ise hala devam etmekteydi. Maria Montessori bir bakış açısı sundu. Eşit ölçüde yaygın olan, çocukları, öğrencileri ve diğerlerinin yarattığı yeni bilim araçlarından

yararlanan çocuklarla oyun üzerinde eğitime anlaşılmıştı. Çocuklar üzerine çalışması kaçınılmaz olarak oyun üzerine araştırmalara yol açtı. Bu araştırma, inanç ve değerler dizisinin çoğu, 20. yüzyılın önde gelen eğitim filozoflarından biri olan John Dewey'in yazılarında da bir araya geldi (Wortham, Reifel,2012: 15).

John Dewey (1859–1952), akademik ve profesyonel düşünce üzerinde etkili olmaya devam eden önde gelen bir Amerikalı filozoftur. Toplumun hizmetinde pragmatik bir bakış açısı yaratmakla ilgilenip; o zamanlar göç ve sanayileşme nedeniyle hızla değişen toplumsal yapı üzerinde araştırmalar yapmıştır. Dewey'in gördüğü hızlı değişimlerin mevcut göç dalgaları ve artan teknolojilerle paralel olduğu gözlemlenmiştir. Bir halk eğitimi eleştirmeni olarak Dewey, Columbia Üniversitesi'ne geçmeden önce çalıştığı Chicago Üniversitesi'nde bir laboratuvar okulu kurdu. Detaylandığı inançlar arasında, araştırmayı pratik yapmak için bir araç olarak kullanmak, nasıl ve niçin çalışıldığını anlamak; eğitimde, öğrencilerin deneyimlerine dayanmaktadır ve demokrasi ve özgürlüğün değerlerinin eğitimle aşılması gerektiğini dile getirdi. Yazdıkları ve laboratuvar da yaptığı çalışmalarla Dewey bu fikirlerini kullanılır hale getirmeye çalıştı. Hangi eğitimsel oyunun oynayabileceği, özellikle demokratik bir topluma katılım için eğitimin amacına nasıl katkıda bulunabilir? Gibi sorularla yola çıktı ve bu sorunun cevabını Dewey, oyundan hareketle iki unsurla açıklamaya çalıştı:

- a. küçük çocuklar tarafından bilginin daha genelleştirilmiş bir içselleştirilmesini sağlamak
- b. toplumun ve doğanın özgür, doğası gereği ilginç bir keşfi olarak oynamak.

Dewey 'in yazıları, oyunla ilgili olarak ne düşündüğümüzü ve neyi eğitici bir etkinlik olarak yönlendirdiğimiz için bir çerçeve görevi görmektedir. Oyunla ilgili en erken eğitim ve psikolojik yazılarında, anaokulu çocuğunun deneyimini ve çocuğun kendi fikirlerini ortaya koymasına yardımcı olmak için oyunun merkezîyetini ele aldı: "Çocuk, hiçbir şeyden etkilenmez, içsel olarak motive edilmiş, özgürce seçilmiş bir oyunun iletişimsel yapı olarak okul öncesi çağındaki çocuk için birincil eğitim deneyimi olarak tanımlanmıştır. Oyun eylemleri, iletişimsel çabalar olarak çocukların fikir oluşturdukları yol olarak adlandırılabilir. Taklit oyun deneyimi, çocukların kendileri için en önemli olanı (yani çıkarları için) anlamlı bir şekilde öğrenmelerini sağlar, ancak sembolik olarak oyun oynama, aynı zamanda mutlaka onunla birlikte paylaşılan sembol sistemlerini ve

topluluğunu da oluşturur. Bu görüşü, oyunun okul çağındaki çocukların eğitimiyle nasıl bir ilişki kurduğunun anlaşılmasını sağlar (Dewey, 1896/1972).

Modern toplumlardaki yaşam tarzı, farklı ortamlardaki çeşitli yaşlardaki çocuklarla oynama fırsatlarını değiştirmiş ama her çocukta aynı sonuca yol açmamıştır. Aynı zamanda modern dönemde, çok özenli oyuncaklar, elektronik oyunlar ve daha sık yetişkin çocuk etkileşimi gibi alternatifler sunmuştur. Bu senaryonun, çocukların istedikleri gibi oynayabilecekleri endüstriyel olmayan toplumlarındakiyle karşılaştırılması, modern toplumların çocuklarının, toplumun bir başka üyesi olduğu endüstriyel olmayan toplumlara göre daha fazla odaklandığı görülmektedir. Bu, modern toplumlarda çocukların geleneksel olanlardan daha önemli olduğu anlamına gelmez. Bu çocukların , başka bir çocukluğun öznesi olduğu görülmektedir. Genel olarak, çocuklar sevilir; Örneğin, 16 ve 17. yüzyıllarda sadece Brezilyalı Hintliler arasında değil, aynı zamanda yakın geçmişte Xavante Kızılderilileri arasında da çocuklara karşı büyük bir özen ve şefkat gösterilmektedir (Maybury-Lewis, 1956; Nunes, 2002). Geniş aile gruplarında (örneğin Hintliler, avcı-toplayıcılar, kırsal toplumlar) ve modern toplumların çekirdek ailelerinde yaşayan geçim toplulukları arasında önemli bir fark, ilkinde, yeni bir çocuk doğduğunda büyük çocuğun yerini alır, daha büyük çocuk toplumun sadece başka bir üyesi haline gelir. Bundan sonra, çocuğun hayatı değişir ve bu çocuğa verilen dikkatin yoğunluğu da değişir. Yeni doğan çocuk, süttten kesildikten sonra 3 ve 4 yaşına geldiği, zaman ebeveynler ilk çocuklar ilgilenmeye devam ederler. Modern toplumlarda, çiftlerin daha az çocuğa sahip olduğu bilinmektedir. Çocuk sayısının azlığından dolayı bu çocuklarla yetişkinliğe kadar aynı derecede ilgilenilirken, çocuk sayısının çok olduğu aileler için aynı durum söz konusu değildir. Başka bir çocuk doğduğunda, daha büyük olan çocuk, ebeveyninin dikkatini kaybeder, ancak ebeveynler ilk çocukla da ilgilenmeye ve ona kendini değersiz hissettirmemeye çalışırlar. Çocuğun statüsündeki değişimin farkı, aile başına düşen çocuk sayısı ile büyük ölçüde açıklanabilir. Tarım toplumlarında, çiftlerin modern toplumlardaki ailelerin aksine çok daha fazla çocuğu vardır. Bu durumda çocuğa ayrılacak olan süreyi azaltmaktadır.

Genel olarak, toplumun yapısı ne olursa olsun, tüm araştırmalar çocukların kendi kültürlerini yaratarak onun şekillenmesine yardımcı olan ve bu kültür içerisinde oyun oynayan bireyler olduğunu bize göstermektedir. Yetişkinler arasında özgürce yaşayan, hiçbir medyaya sahip olmayan ve çok fazla denetlenmeyen çocuklar ve medya

faaliyetlerinin bazılarında bile yetişkin faaliyetlerine erişimi olan çocuklar, topluluklarının yetişkin etkinliklerini oldukça iyi temsil edebilirler. Büyük şehir merkezlerindeki çocuklar, yetişkinlerin kendi topluluklarındaki etkinliklerini de temsil eder. Oyun içerisinde aileleri ile alışveriş yapmaktalar ve babalarının eve gelmeleri taklit etmektedirler. Ayrıca zamanlarının büyük bir bölümün, medya karakterlerini gözlemleyerek geçirerek, bu oyun karakterleri ile özdeşlik kurmaktadır ve bu karakterlerin çocuk üzerinde büyük etkilerinin olduğu görülmektedir (Smith,2009: 97-98).

1.4. OYUN KURAMLARI

Oyun kuramları iki grup altında incelenmektedir:

- 1) Klasik Teoriler (19. Yüzyılın ve 20. Yy' ın başlarına kadar devam eden)
- 2) Modern Teoriler (1920' den sonra geliştirilen)

1.4.1. Klasik Teoriler

Klasik teorilerin oyun hakkındaki oluşun görüşleri I. Dünya Savaşı' ndan öncesine kadar gitmektedir. Onlar neden oyun oynandığını ve nasıl oynandığını açıklamaya çalışmışlardır. Klasik teoriler dört gruptan oluşmakla birlikte iki başlık altında değerlendirilebilir. Bunlar:

- 1) Fazla enerji ve yeniden yaratma teorileri
- 2) Yeniden özümleme ve pratik teoriler.

Tablo 1.3. Klasik Oyun Teorileri

<u>TEORİ</u>	<u>KURAMCISI</u>	<u>OYUNUN AMACI</u>
Fazla Enerji	Schiller / Spencer	Fazla enerjiyi azaltmak
Dinlenme/ Rahatlama	Lazarus	Çalışmada harcanan enerjiyi yenilemek
Yineleme	Hall	Eski içgüdüleri ortadan kaldırmak
Yaşama Hazırlık	Gross	Yetişkin yaşam için gereken mükemmel içgüdü

Kaynak : Johnson vd., 1999: 6.

1.4.1.1. Fazla Enerji Teorisi

Fazla enerji teorisi, iki düşünür tarafından şekillendirildiği kabul edilmektedir: 18. Yüzyıl Alman şairi Friedrich Schiller ve 19. Yüzyıl İngiliz filozof Herbert Spencer. Bu teoriye göre, insan yaşamında hayati ihtiyaçları karşılayan belirli miktarda enerji vardır. İnsanlar günlük faaliyetlerini yerine getirdikten sonra enerji fazlası açığa çıkmaktadır. Bu fazla enerji kullanılmalı ve harcanmalıdır. Bu bağlamda da bu teori, oyunu amaçsız bir edim olarak görenlerin aksine, oyun insanları ve hayvanları bu gereksiz, fazla enerjiden kurtarmaktadır (Johnson, Christie ve Yawkey, 1999: 6).

1.4.1.2. Rahatlama ve Yenilenme Teorisi

Fazla enerji teorisinin aksine, yeniden yaratma teorisine göre oyunun amacı kaybedilen enerjinin yeniden kazanılmasıdır. Kurucusu Alman şair Moritz Lazaorus' a göre, çalışmak enerjiyi kullanmak demektir, bu da bir enerji kaybı meydana getirmektedir. Çalışma da veya bir aktivite ya da işle meşgul olan bireylerde enerji açıklığı ortaya çıkmaktadır. Çalışmanın tersi olan oyunda ise, ideal yolla kaybedilen enerji geri kazanılmaktadır (Johnson, vd, 1999: 8).

1.4.1.3. Yeniden Özümseme Teorisi

Hall, Clark Üniversitesi'nde bir psikoloji profesörü ve Birleşik Devletler' de Çocuk Çalışmaları kurucusudur. O kendini çocuk gelişimini anlamaya yönelik bilimsel bir yaklaşım yaratmaya adanmıştır. Eski zamanların davranış bilimcileri gibi Darwin' in etkisinde kalmış ve 19. Yüzyılın yarısından sonra oluşturmuş olduğu onun deneysel bilimsel yöntemlerden etkilenmiştir. Hall, çocukluk oyunlarında içeren, insan gelişimi üzerine birçok yönü üzerinde durmaktadır. Oyun ve gelişimin bir recapitulation³ (özümseme) teorisi olarak ortaya koymaktadır. Kullandığı metafor, onun yaşamı boyunca, onu takip eden ve öğrencilerini etkileyen ilgilerden oluşmaktadır. Yeniden özümseme teorisinin, her organizmanın gelişimi boyunca türlerin evrimini yeniden yaratmasıdır (Frost vd, 2012: 13).

³ Oyun, gelecekteki içgüdüsel becerilerini geliştiren bir etkinlik olarak görmeyen, aksine kalıtsal olarak yürütülen ilkel ve gereksiz içgüdüsel becerilerin organizmasını çalıştırmaya yönelik bir öğedir (<http://www.csun.edu/>).

Hall oyunun, çocukların ilkel atalarını tanımaya çalışmak ve evrim geçmiřini anlamının bir yolu olarak düşünmektedir ve “Bizim atalarımızın faaliyetlerini tekrarladığımızı” ve oyunun bir şeyleri daha kullanışlı kılmak değil, ırksal tarihi yeniden anlamak için uygulanan bir etkinlik olduğunu dile getirmektedir. Örneğın, erkelerin sporu birbirlerini kovalamak, güreş yapmak, tutsak etmek ve yırtıcı içgüdülerini tatmin etmek için oynadıkları oyunlar olduđu aşıkardır. Dolayısıyla oyunun işlevi de budur. Oyunun bu fonksiyonu insanlık tarihinde bu içgüdülerin oyun olarak dışa yansıması olarak görülmektedir. Bu oyunun yeniden özümseme teorisi olarak adlandırılmaktadır. Hall tarafından önerilen bu oyun formu çok az destek görmüş günümüzde de neredeyse hiç desteklenmemektedir (Smith, 2009: 25).

1.4.1.4. Alıştırma Teorisi

Darwin’ in evrim teorilerini daha sağlıklı ve makul olarak, doğa bilimci Karl Gross tekrar arařtırmış ve yorumlamıştır. Gross, estetik, etoloji ve psikoloji de dahil olmak üzere geniş ilgi alanlarına sahip bir akademisyendir. Yazıları arasında iki klasik oyun kitabı İnsan Oyunu ve Hayvan Oyunu olmak üzere iki eseri vardır. Teorisindeki felsefi spekülasyonlar hala mevcut olmasına rağmen, Gross oyunu evrimsel uyarlamaya bir katkı olarak görmektedir. Onun argümanları, bazı noktalarda yetersiz kalmaktadır. Alt grup olarak adlandırılan böceklerin, balıkların, yılanların ya da kurbağaların tarihsel süreçte oyun oynamadıklarını ispatlayan herhangi bir kanıtın olmadığını söylemektedir. Evrimleşen türlerin, memelilerin ve özellikle büyük maymunların oyun oynadıklarını gösteren ise oldukça çok delil olduğunu belirtmektedir. Daha yüksek seviye olarak adlandırılan bu evrimleşen türlerin daha fazla oyun oynadığı açıktır. Yavru köpekler daha olgun köpeklerle oynar ve çocuklar da yetişkinlerle oynamakla birlikte, onlardan çok daha fazla oyun oynarlar. Bu gözlemler Gross’ a oyunun uyarlanabilir bir amaca hizmet ettiğini ve bunun yaşamı devam ettirmek için katkıda bulunma işlevi sağladığını öne sürmektedir. Bu işlevi practice “önceden çalışma” veya “alıştırma” olarak tanımlamaktadır.

Gross, oyunun yaşamsal faaliyetler için gerekli becerileri artırdığını ve egzersiz için faydalı olduğunu söyler. O oyunun faydasının hesaplanamayacak kadar çok olduğunu dile getirir. Pratik ve egzersizin bu kullanışlı oluşumu yaşamın önemli görevlerinden bazıları için destek olmaktadır. Bu yüzden de teorisini uygulama ya da egzersiz olarak

tanımlamaktadır. Gross, çocukluğun başlıca anlamının ve amacının oyun olduğunu ve belki de gençliğin o yaşa kadar geçirdiği aşamalarda oyunun yaşamlarına çok fayda sağladığını öne sürmektedir (Baldwin, 1898: 24, akt: Smith, 2009: 25).

1.4.1.5. Klasik Teorilere Getirilen Eleştiriler

Oyun hakkındaki bütün klasik teorilerin eksik olduğu gözlemlenmektedir. Onlar sadece oyun ediminin küçük bir segmentini açıklamaya çalışmışlar ve oyunun kapsamını sınırlandırmışlardır. Her bir teoride eksik kalan noktalara bakıldığında Fazla enerji teorisinde çocuklar yorulduklarında oyuna devam etmeleri için herhangi bir neden sunmazlar. Yeniden yaratma teorisinde yetişkinlerin çok fazla çalıştığını, çok fazla enerji açıklarının ortaya çıktığını ve bu yüzden çocuklardan çok yetişkinlerin daha çok oyun oynamaları gerektiği konusunda yanlış tahminlerde bulunulmuştur. Yeniden özümleme teorisi, çocukların uzay gemileri, arabalar gibi oyuncakları neden sevdiğini açıklamaz. Dört teorinin bütününde de geçmişe dayalı enerji hakkında eski inançlar, evrim ve içgüdülerle ilgili eksik ya da yanlış söylemlerin olduğu sonucu dile getirilmektedir. Fakat bu teoriler hatalı ve sınırlı bulunmalarına rağmen günümüzde bile önemlidir. Çünkü oyun hakkındaki güncel teoriler bu eski teorilerin varlığı üzerine şekillenmektedir (Johnson, Christie ve Yawkey, 1999: 8).

1.4.2. Modern Teoriler

Modern oyun teorileri, çocuk gelişiminde oyunun esas rolünü anlamayı sağlar. Tipik olarak modern oyun teorileri, teorik kavramların gücünü haklı çıkararak ve ampirik araştırmayla destekleyerek oyun anlayışını ortaya koyar. Modern teoriler, oyunu bilimi veya sembolizasyonu teşvik eden bir sistem olarak görülür (Mellou, 1994, akt: Saracho, Spodek, 2003: 7). Modern oyun teorileri; Psikanalitik, Bilişsel ve Diğer teoriler olarak üç kısımda incelenmektedir.

Tablo 1.4. Modern Oyun Teorileri

TEORİ	ÇOCUK GELİŞİMİNDE OYUNUN ROLÜ
<u>Psikanalitik</u>	Travmatik deneyimlere hakim olma; hayal kırıklıklarıyla baş etme
<u>Bilişsel</u> Piaget	Daha önce öğrenilen becerileri ve kavramı uygulama ve pekiştirme
	Soyut düşünceyi teşvik etmek; ZPD; içerisinde öğrenme; Kendiliği düzenleme
Bruner	Davranış ve düşünce esnekliği üretmek
Sutton- Smith	Hayal gücü ve anlatı
Singer	İç ve dışsal uyarım oranlarını modüle etme
<u>Diğer Teoriler</u> <u>Uyarılma Modülasyonu</u> Bateson	Uyarıyı arttırarak uyanmayı en uygun seviyede tutmak Birden fazla anlam seviyesine uyma kabiliyetinin teşvik edilmesi

1.4.2.1. Psikodinamik Teori

Davranışların yalnızca bilinçli süreçler tarafından değil aynı zamanda bilinçdışı süreçler tarafından da oluşturulduğu psikanaliz kuramının çıkış noktasını oluşturmaktadır. Psikanalizciler, insanın gelişimini evreler halinde ele almaktadırlar. Her evrede bir gerilim biçimi bir de ilerleme biçimi söz konusudur. Çocuk bir evreden diğerine geçerken, her adımı en iyi şekilde tamamlamaya çalışır ya da gerilimi azaltarak bu evrelerden geçer. İlk deneyimlerinin çok önemli olduğu görüşü üzerinde duran psikanalitik teori, aile içinde yaşanan ilk deneyimlerin oldukça önemli olduğuna vurgu yapar. Bu noktada da yaşamın ilk beş altı yılında, bireyin kişiliğinin oluştuğu aşama olarak bu teoride ele alınır (Bee, Boyd, 2009: 58).

1.4.2.1.1. Sigmund Freud'da Oyun

Psikanalitik teori Sigmund Freud ve onun izinden gelenler tarafından, çocuk gelişimde oyunun ne kadar önemli bir rol oynadığını anlamaya çalışmışlardır. Tipik olarak, modern oyun teorileri, teorik kavramların gücünü haklı çıkararak oyunun bir anlayışa ulaşmasını sağlamış ve ampirik araştırmalarla bu kanıtları desteklemişlerdir.

Sigmund Freud ve onun arkadaşları tarafından geliştirilen psikoanalitik teori, bireylerin daha önceki gelişimlerini tanımladıkları ve gelişimin ilk evrelerinde ortaya çıkan ve bilinçaltında gizlenen baskın çatışmalara karşı direniş gösterdikleri uygulamalarından türetilmiştir. Freud, oyunun çocukların duygusal gelişiminde özel bir işlev gördüğünü varsaymaktadır. Çünkü çocukların olumsuz duygularından kurtulmalarını ve onları daha olumlu duygularla değiştirmelerini sağladığı için oyun oynamanın katartik bir etki yarattığını ifade etmektedir (Saracho, Spodek, 2003: 7). Freud, sistemli bir oyun kuramı geliştirememiş olmasına rağmen oyunu, çocuğun duygularını açığa çıkaran ve dışa yansıtmasına imkan sağlayan bir etkinlik olarak görmektedir. Freud'a göre, oyun çocuğun gelişiminde çok önemli bir yere sahiptir. Oyun ayrıca terapötik bir role sahiptir; uyumsuz olduğu kanıtlanmış deneyimlerle başa çıkmak için bir yol görevi görür. Çoğu çocuk için oyun, fantezi dünyasında arzu edilenin elde edilebileceği psikolojik olarak güvenli bir ortam sağlar.

1.4.2.2. Bilişsel Teori

1.4.2.2.1. Piaget'nin Bilişsel Gelişim Teorisi

Bilişsel teorileri geliştiren kuramcılar Piaget, Vygotsky, Bruner, Sutton-Smith ve Singer' dir. İsviçreli klinik bir psikiyatrist olan Jean Piaget tarafından yirminci yüzyılın ilk yarısında, çocuklara, davranışsal psikoloji alanı içerisinde geniş ölçüde yer verilmiştir. İnsanların nasıl bilgi edindiğini öğrenmek isteyen Piaget, gözlem ve mülakatlar yoluyla çocuklar üzerinde çalışmaya başlamıştır. Küçük yaştaki çocukların büyük çocuklardan farklı tepki verdiğini ve farkın nedenini anlamak için ve keşfetmek için çalışmalar sürdürmüştür. Piaget, bebeklerin, küçük çocukların ve ana sınıf öğrencilerinin fiziki ve bilişsel gelişimlerini teşvik eden fiziksel uyarıyı araştırıp, çocukların etraflarındaki nesnelere keşfetme motivasyonunun olduğunu ve aktif olarak çevreleriyle etkileşime girdiklerini fark etti. Piaget, çocukların örtüşüp atlanamayacakları evrimsel gelişim evrelerinde değişmeyen bir dizilimle ilerlediğini teorileştirdi. Bilişsel yapılar, süreçler ve yeteneklerdeki önemli değişiklikler, ilk önce çocukların özümlediği, aksiyon yoluyla öğrendiği ve ardından bu bilgileri kişisel şemalara entegre ettiğini zaman içerisinde ortaya çıkarmıştır (Madej, 2016: 19).

Piaget' de anlaşılması zor olan kavramlardan biri şema kavramıdır. Zihinsel kategoriler ve fikirler kompleksi olarak tanımlanan bu kavramı, Piaget daha geniş anlamda kullanmıştır. Piaget, diğerlerinden farklı olarak bilgiyi, hem zihinsel hem de fiziksel eylemler olarak ele almakta ve şema olarak anlatmak istediği de bu eylemlere karşılık gelmektedir. Şema olarak tanımlamak istediği şey, bir kategori değil, fiziksel ya da zihinsel eylemlerin birer şemasıdır. Bir nesneyi alıp baktığınızda "bakma şemanızı", "alma şemanızı" ve "tutma şemanızı" kullanmış oluyorsunuz. Piaget' göre bebekler, bakma, tatma, dokunma, işitme gibi basit duyuşsal ve motor becerileri ile dünyaya gelmektedir. Bebek için bir nesne bir tadı olan, dokunulduğunda bir his alınan ve rengi olan bir şeydir. Bebeğin gelişimi devam etmeye başladıkça, nesnelere gruplandırmaya başlar ve zihinsel kategorileri oluşur (Bee, Boyd, 2016: 312).

Piaget' göre oyun, öncelikli olarak sadece işlevsel veya yeniden özümleme kavramları ile açıklanır. K. Groos'un tüm oyunun karakterini düşündüğü "egzersiz öncesi" fenomeni, yalnızca her organın kullandığı biyolojik süreçle açıklanabilir. Büyümesi için olduğu gibi, bir organın işlevselliği ile orantılı olarak besin ihtiyacı vardır, bu yüzden her zihinsel aktivite, en basitten en yüksek seviyesine kadar, gelişimi olmadan, tamamen işlevsel olan sürekli bir akışla beslenmesine ihtiyaç duyar. Oyunların ilk başlangıcından bu yana duyuş- motor işlevi ile aynı olan iki önemli unsur dikkat çeker. Bunlar özümleme ve uyum kurmadır. Ancak, şemaların içselleştirilmesiyle, oyun, istihbarat olarak adlandırılan uyarlamalı davranışlardan daha ayırık hale gelir ve özümsemeye eğilim gösterir. Kendini dış gerçekliğin gerekliliklerine uyarlamayı amaçlayan objektif düşüncenin aksine, yaratıcı oyun, kuralları veya sınırlamaları olmaksızın şeyleri çocuğun faaliyetine tabi tutan bir sembolik aktarma haline gelir. Dolayısıyla, hemen hemen saf bir asimilasyon yani bireysel tatmin ile meşgul olmak suretiyle kutuplaşmış olarak oyun kavramı düşünülmüştür. Eğilimin sadece bir genişlemesi olduğu için, nesnelere birbirlerine özgürce, egona her şeyi özümsemek olarak oyunu ele almıştır. Son olarak, çocuğun toplumsallaşmasıyla oyun, kurallar kazanır veya sembolik hayal gücünü, hala spontan olan yapılar biçiminde gerçeğe uyarlar gerçekliği taklit etmesi yoluyla elde edilir. Bu iki formda, bireysel sembol ya toplu kurala, nesnelere ya da temsili sembollere ya da ikisine birden önem verir. Dolayısıyla, taklit ve sunum ile sürekli olarak müdahale eden oyunun gelişimi, sembollerin çeşitli türleri arasında ayırım yapmayı mümkün kılar, yalnızca ben merkezli asimilasyon mekanizması ile "işaretler"

ten en uzak olanlardan temsillerinin barındırdığı ve asimile edici niteliğiyle, kavramsal işaret üzerine, ancak onunla özdeşleşmeden bir araya gelir. (Piaget, 1999: 87- 88).

Piaget oyun ve zihin gelişimi arasında bir ilişki olduğunu dile getirerek çocuk gelişimini evreler halinde incelemiştir. Her biri farklı özellikler içeren gelişim süreçlerini dört evrede incelemektedir:

Algılama motoru evresi, 18 ay / 2 yaşına kadar, çocuklar kullandıklarında bilgi toplamak ve tanıdık olmak için çevre ile etkileşim kurar ve etkileşir etraflarındaki dünya ile.

İşlem Öncesi Dönem, Çocukların sembolleri kullanmayı öğrendiği 6 veya 7 yaşına kadar olan preoperatif evre (kutuyu bir ev veya araba gibi inandırıcı oyunlarda manipüle ediyorlar) veya nesnelere veya aileni temsil etmek için çizimlerde kullanabilirsiniz) ve dili kullanmayı öğrenirler.

Somut İşlemler Dönemi: Çocuk bu dönemde kurallı oyun oynamaya devam eder. Bu dönemde ilk mantıksal işlemler başlar. Grup içinde yer edinme ve kabul görme önemli bir unsur olur.

Soyut İşlemler Dönemi: Bu dönemde akıl yürütme işlevi başlar. Yarışmalı oyunlar ve kurallı oyunlar oynanmaya devam eder.

1.4.2.3. Vygotsky'de Bilişsel Oyun Teorisi

Vygotsky, gelişimin duygusal ve bilişsel yönlerini oyuna yaklaşımında birleştirmiştir. Vygotsky, psikanalitik gibi, oyunun arkasındaki duygusal güdüyü gerçekleştirilemez arzuların hayali, bu hayalin gerçekleşmesi olarak görmüştür. Bununla birlikte, bunun çok spesifik veya cinsel dürtülerle bağlantılı olduğunu düşünmemiş, fakat çocuğun güvenini ve ustalığı ile daha genel bir anlamda yapmak zorunda kaldığı faaliyetler olarak tanımlamıştır (örneğin otoriteye tutumları). O, oyunun temelde yerine getirilmesini istediğini, oyunu genelleştirilmiş etkileri olan dilekler olarak görüp, kişinin oyundan izole olmayacağını dile getirmiştir. Bununla birlikte, bu duygusal dileğin yerine getirme ile ilgili güçlü bilişsel etkileri olduğu için Vygotsky, oyunun okul öncesi yıllarda, önde gelen çocuk gelişim kaynağı olduğunu ifade etmiştir. (Smith, 2009: 32).

Vygotsky, oyun hakkında alıřanların, oyundan bahsederken ve anaokulunun ocuęun geliřimindeki rolü olarak, iki temel sorunla ilgilenildięini söylemektedir: Birincisi, oyunun kendisinin geliřmesinde oyunun kökeni ve oluşumunun nasıl ortaya ıktıęı; İkincisi, bu etkinlięin oynadıęı rol, geliřimde ve okul öncesi yařtaki bir ocuęun geliřiminin bir yönü olarak oyunun anlamının ne olduęuyla ilgilidir. Oyun, bu yařtaki bir ocuęun önde gelen aktivite řeklidir mi yoksa sadece baskın bir etkinlik midir? Sorusunu řu řekilde yanıtlamıřtır: Vygotsky' e göre, geliřim aısından oyunun egemen bir etkinlik biçimi deęil, belli anlamıyla okul öncesi eęitim yıllarında öncü geliřim izgisi olarak ele almak mümkündür. Oyunun kendisi, ele aldıęında ocuęa verdięi zevke dayalı bir oyunun tanımının iki nedenden dolayı doęru olmadıęını belirtmektedir: ilk olarak, ocuęa oyunun zevkinden ok daha keskin deneyimler kazandıran bir dizi etkinlik var. Örneęin, zevk ilkesi, emme sürecine eřit derecede uygulanır, ünkü ocuęun doyurulmadıęında bile bir emzięi emmeden işlevsel bir zevk alır. Öte yandan, etkinlięin kendisinin zevk vermedięi oyunlar, okul öncesi eęitimin sonunda ve okul aęının bařında hakim olan oyunların olduęunu ve bir ocuęun bunları oynarken yalnızca hoşuna gidecek oyunlardan zevk aldıęını dięerlerinden zevk almadıęını belirtmektedir (Vygotsky, 6: 2016).

1.4.2.4. Bruner

Amerikalı psikolog Jerome Bruner, ocuklar hakkındaki alıřmalarında yapısalcılardan faydalanarak, Jean Piaget'le birlikte alıřmıřtır. O ocukların sosyal yařamları boyunca yařamıř oldukları deneyimleri kendilerinin yorumladıęını ve bu yařam ierisinde daha geniř költürel ve sosyal bağlamda bir dünya inşa ettiklerini görmüřtür. Bruner'de ocukların kendi evrelerindeki dünyayla aktif olarak ilgilenerek kendi bilgisini oluşturduęuna inanmaktadır. Piaget'in geliřme ařamalarının aksine, Bruner'in modeli, ardıřık olmakla birlikte belirli yařlara baęlı olmadığı ve birbirlerini geçersiz kılmaktan ok katmanlı öğrenme modlarından oluşturduęunu önermiřtir. Bruner, "tüm öğrenciler için benzersiz bir sıralama mevcut deęildir ve belirli bir durumda optimum, geçmiş öğrenme, geliřim evresi, materyalin doęası ve bireysel farklılık gibi eřitli faktörlere baęlı olacaęını ifade etmiřtir. Bruner'in modeli Piaget' in geliřim kuramına benzemekle birlikte tamamen aynı deęildir. Bruner' e göre:

Harekete geme: Doęumdan yaklaşık 1 yařına kadar düşünmenin fiziksel bir eylem olduęunun farkındalıęının arttıęı uzamsal zamandır. Çocuklar nesnelere oynamak ve onlarla çoęunlukla sözsüz bir řekilde etkileřim kurarak dünyayı öğrenirler.

Simgesel Dönem: İki yařından yedi yařına kadar geen süreden oluşur. Çocuklar bir řeylerle oynamaya ya da bazı řeyleri öğrenmeye başladıkları zaman kendi zihinlerinde görüntüler oluşturur ve zaman içinde bu görüntüleri koruyabilir hale gelirler. Bir çocuk örneęin bir ağacın bir görüntüsünü çizebilir veya ağacın bir görüntüsünü düşünebilir. Bu modu kabaca Piaget'in sensorimotor evresinin ve operasyon öncesi ařamasında ikinci yarısına karřılık gelir.

Sembolik modda, yaklaşık 6 ya da 7 yařından itibaren çocuk da soyut akıl yürütme başlar. Bu, Piaget'in somut operasyonları ve resmi operasyonlarına karřılık gelmektedir. Çocukların sembolik yoluyla bilgi entegre edebildikleri zamanın temsilidir (Madej, 2016: 20).

1.4.2.5. Oyun ve Oyunun Retorięi

Son yirmi beř yüzyıl boyunca retorik kavramı, genellikle iletiřim alanı içinde kalsa da anlam aısından deęişikliklere uğramıřtır. Bazen bu terimin karmařık bir yapıda olduęu da görölmektedir. Çünkü bu terim farklı alanlarda, deęişik alanlara atıfta bulunmak için de kullanılmaktadır. Fakat kullanım alanlarına göre de olduka farklılık göstermektedir. Aslında retorik Antik Yunan' da sözlü tartıřmalarda, tartıřma konusu olan bir disiplin olarak başlamıřtır. Başlangıta tartıřma konusu olan bir disiplin olarak başlayan Retorik Yunanca bir kelimedir, bu nedenle sözlü tartıřmaların yazılı olanlar üzerinde baskın olduęu göz önüne alındığında terimin menşei řařırtıcı deęildir. İlk retorik bilginleri Platon ve onun öęrencisi Aristoteles retorięi "diyalektięin karřıtı" olarak tanımlamaktadır (Both, 2004: 4, akt. Frasca, 2007: 78). Herhangi bir durumda mevcut ikna yöntemleri olarak tanımlamıřlardır. Roma döneminde de, özellikle bu alandaki iki ana akademisyen Çiero ve Quintillion tarafından ikna yöntemi olarak kullanılmaya devam ettirilmiřtir (Sloane, 2001, akt. Frasca, 2007: 78).

Brian Sutton-Smith ve Oyunun Retorięi

Sutton-Smith de oyun retorięi diye bir kavram ortaya çıkarmıřtır. Oyunu doğrudan tanımlayan teorisyenlerin alıřmalarında ileri süröldüęü gibi genel tanımlamalardan

ziyade oyunu daha geniş deęerler sistemi ierisinde yer vererek tanımlamıştır. Oyun retorięini yedi ayrı kategori de ele almıştır. Bu kategoriler:

- 1) **İlerleme olarak oyunun retorięi:** Genellikle ocuk oyunlarına uygulanıp, yetiřkinlere uygulanmayan bir biimdir. ocuklar ve hayvanların geliřimi ve oyuna adapte olmaları iin oyunun ilerleme saęladığı fikrinden meydana gelmektedir.
- 2) **Kader olarak oyunun retorięi:** Önceki retorięin aksine genellikle kumar ve řans oyunları ile iliřkilendirilir. Muhtemelen tüm retoriklerden en eski olanıdır. İnsan hayatının ve oyunların kaderi, tanrı, atomlar ya da nöronlar ve řans tarafından kontrol edildięi belki de astroloji ya da büyüü ustalıkla kullananların haricinde birey etkisinin ok az olduęunu savunmaktadır.
- 3) **Gü olarak oyun retorięi:** İktidar olarak oyunun retorięi, temsili olarak kullanan oyunda, oyunu kontrol edenlerin ve kahramanların statüsünü güçlendirmenin bir yolu olarak görülmektedir. Bu söylem savař ve ataerkillik kadar eskidir.
- 4) **Kimlik olarak oyun retorięi:** Genellikle geleneksel toplumsal kutlamalarda ve festivallerde, oyun geleneęini onaylamanın, sürdürmenin ya da oyuncuların topluluk kimlięini ve gücünü ilerletmenin bir amacı olarak uygulandıęını ifade eden oyun biimidir.
- 5) **Hayali olarak oyun retorięi:** Edebiyat ve bařka alanlarda her eřit oyunculuk doęaçlamalarına uygulanır. Hayvan ve insanın oyun dünyalarının hayal gücünü, esneklięini ve yaratıcılıęının idealleřtirilmesine vurgu yapmaktadır.
- 6) **Benlięin retorięi:** Genellikle yüksek riskli bungee jumping gibi ya da soliatere gibi hobilerle özdeřleřtirilen oyun biimidir. Ancak sadece bu řekilde tanımlamak dar bir sınırlandırma olacaktır. Oyunu, oyuncuların arzu ettikleri deneyimlere, eęlencelere, rahatlamalara ve onların isel ve estetik memnuniyetlerine dikkat ederek oyunun idealleřtirildięi oyun biimidir.
- 7) **Oyunun ciddiysiz olduęu söylemi:** Genellikle bořça ve aptalca faaliyetler olarak ifade edilmektedir. Fakat modern zamanların aksine oyun klasik iř ahlaki görüřünü tersine evirmekte ve karřısında tüm dięer retorikler ürütücü söylemler olarak var olur (Sutton- Smith, 1997: 9- 12).

Tablo 1.5. Oyunun Retorik Sınıflandırılması

Retorik	Tarih	Fonksiyon	Bçim	Oyuncular	Disiplin	Düşünürler
1) İlerleme	Aydınlanma, Evrim	Adaptasyon Büyüme Sosyalleşme	Oyun, Oyunlar	Çocuk	Biyoloji Psikoloji Eğitim	Vygotsky Ericson Piaget Berlyne
2)Yazgı	Animizm Kehanet	Büyü Şans	Şans	Kumarbazlar	Matematik	Bergler, Fuller, Abt
3) Güç	Siyaset Savaş	Statü Zafer	Beceri Strateji Derin Oyun	Atletler	Sosyoloji Tarih	Spariosu Huizinga Scott Von, Neumann
4) Kimlik	Gelenek	Topluluk İşbirliği	Festivaller Gösteriler Partiler Yeni oyunlar	Halk	Antropoloji Halkbilim	Turner Falassi De Koven Abrahams
5) Hayal Etme	Romantizm	Yaratıcılık Esneklik	Fantezi Mecaz	Aktörler	Sanat ve Edebiyat	Bakthin Fagen Bateson
6)Benlik	Bireycilik	Üst deneyim	Boş zaman Yalnız Ekstrem oyunlar	Avangard Tek oyunculu	Psikiyatri	Cziksenti Mihalyi
7)Uçarılık	Evirme Oyunbazlık		Anlamsız	Düzenbaz Komedyen Soytarılar	Pop kültür	Welsford Stewart Cox

Kaynak: Sutton- Smith, 1997: 215.

1.4.2.6. Singer

Singer, Freud ve Piaget tarafından ortaya atılan telafi edici oyun teorileri olarak gördüğü şeyin tersine, oyunun yapıcı bir bilişsel ve duygusal hesabı olduğunu öne sürer. Singer' e göre, oyun ve özellikle yaratıcı oyun, yalnızca duygusal olgunluğa (Freud) ya da kusurlu mantığa (Piaget) bağlı asimilasyon araçlarına bağlı olarak başa çıkma mekanizması değil, gelişmede olumlu bir güçtür. Singer, duygusal ve bilişsel süreçler arasındaki ilişkiyle ilgili düşüncelerinde Sylvan Tomkins (1962)' in çalışmalarından etkilenerek, hem duygusal hem de zihinsel süreçlere vurgu yapmıştır. Singer'e göre oyun, bir çocuğun hem dış dünyadan, hem de beyin aktivitesinin iç dünyasından gelen uyarılma oranını modüle etmenin bir yolunu sunar. Oyun yoluyla, çocuk iç ve dış simülasyon akışını optimize edebilir, böylece çok fazla uyarıma ve çok az uyarımdan kaynaklanan sıkıntı tepkisine neden olan ürkütme tepkisinin aksine sevimli duygular yaşar. Örneğin, havalimanında beklerken yapılması gereken şeyleri eksikliği olan bir çocuk, bir yaratıcılık yoluyla içten yaratılan uyarıyla bu eksiklikleri yerine getirebilir ya da bunun oyunun bir parçası yapabilir (Johnson, Christie vd, 1999: 13).

1.4.3. Oyun ile İlgili Diğer Teoriler

1.4.3.1. Uyarılma Modülasyonu Teorisi

Diğer teoriler olarak geçen Uyarılma Modülasyon teorisi Berlyne ve Ellis tarafından geliştirilen, oyun ve simülasyon arasındaki ilişkiyi konu alan bir teoridir. Singer'in aksine bilişsel süreçlerle ilgilenmemişler, tek oyunculu ve nesnel arasındaki ilişkiyi keşfetmeye odaklanmışlardır. Bu teori, oynamanın merkezi sinir sistemimizde uyarılmayı en uygun seviyede tutmak için bir ihtiyaç veya itici güçten kaynaklandığını iddia etmektedir (Johnson vd,1999: 13).

1.4.3.1.1. Bateson'un Oyun Teorisi

Oyun ve iletişimi birbirine bağlayan en eski ve en derin teorilerden biri de Gregory Bateson'un oyun ve fantezi teorisidir (1955/2000). Bir antropolog olan Bateson, uyarılma ve oyun konusuna ve yanlış oyun tanımlamalarına karşı çalışmalar yapmıştır (özellikle zihinsel hastalıklar). Oyun teorisini sörfde oynanan su samuru gözlemledikten sonra geliştirdi. Bateson, (insan ya da değil) oynamış tüm organizmaların uyarlanmış sinyalleri olduğunu savunmaktadır. Bu, bir eylemin gerçek olup olmadığının bilinmesi için bize bilgi verir. İnsanlar, niyetlerini iletmek için sözlü ve sözsüz sinyaller geliştirirler. "Yalnızca katılımcı organizmalar bir dereceye kadar meta-iletişim yeteneğine sahip olduklarında, diğer bir deyişle" bu oynanır "mesajını taşıyacak sinyal değişimi yapabiliyorsa ortaya çıkabilir" (Bateson, akt. Frost, Wortham ve Reifel, 2012: 33- 34).

Oyunun çelişik ve metakommunikatif doğasına işaret etmektedir; oyunun sadece oyun değil, aynı zamanda kendisi hakkında bir mesaj (bir metamesaj) dünyanın (paradoks) olmasının bir göstergesidir. Bateson'a göre yeni doğum yapmış bir kadın hem bir anne hem de annelik süreçlerini tam olarak tamamlayamamış bir bireydir. Bazı şeyler henüz oluşmamış ve süreç devam etmektedir. Aynı tanımlamayı çocuk oyunları içinde Bateson yaparak, oyunlar ilgili herşeyin yapılabileceğini, dünyayla ilgili birşeyleri ifade edebileceğini, dolayısıyla oyunun hem masum hem de aynı zamanda suçlu olabileceğini ifade eder. Oyun içerisinde sırların olduğunu ve bu oyuncular tarafından paylaşılırsa başkaları tarafından da bilinmesine izin verileceğini dile getirir (Sutton- Smith, 1997: 139).

Modern oyun teorileri, oyunun açıklanmasında ve kavramsallaştırılmasında önemli bir rol oynamıştır. Modern oyun teorileri, hem teorilerin kendilerinin açıklayıcı gücü, hem de teorilerin teşvik ettiği araştırmalar sayesinde oyun anlayışımızı arttırmıştır. Çağdaş araştırma, keşif oyununu basitçe ayırt etmekten daha fazlasını yaptı. Aynı zamanda oyunun genellikle gereklilik, içsel hareketlilik, süreç oryantasyonu, özgür seçim ve olumlu etki gibi az sayıda itiraz edici faktörle karakterize olduğunu ortaya çıkarmıştır:

Değişmezlik: Oyun etkinlikleri, oyunu günlük deneyimden ayıran bir oyun çerçevesi ile karakterize edilir. Bu temel özellik, tüm oyun biçimlerinde sosyodramatik oyun, bir bulmaca çözme, bloklar inşa etme veya oyun oynamaya uygulanır.

İçsel Motivasyon: Oyun, açlık gibi itici güçler veya kazanma veya servet gibi amaçlar tarafından dışsal olarak ele alınmaz. Bunun yerine, oyun için motivasyon bireyin içinden gelir ve kendi iyilikleri için oyun etkinlikleri izlenir.

Süreç Oryantasyonu: Çocukların oyun oynamasına dikkatleri, faaliyetin hedeflerine değil, kendi faaliyetlerine odaklanır. Başka bir deyişle, araçlar, sonuçlardan daha önemlidir. Bir hedefe ulaşmak için bu baskı eksikliği, çocukları aktivitenin birçok farklı varyasyonunu denemesini özgürleştirir ve oyun oynamayı hedefe yönelik davranıştan daha esnek olma eğiliminde olmasının ana nedeni haline gelir.

Özgür Seçim: Özgür Seçim, küçük çocukların oyun anlayışlarında önemli bir unsurdur.

Olası Etki: Oyun genellikle zevk ve keyif unsurlarını bir araya getiren etkinlik türüdür. Bazen oyuna, bir çocuğun bir adım slayttan aşağı inmeye hazırlandığı gibi, kaygı ve heyecan eşlik eder. Ancak bu korkunun zevkli bir niteliğe sahip olduğu görülmektedir, çünkü çocuk tekrar tekrar aşağıya inmeye devam edecek (Rubin, Fein, vd.1983).akt. Johnson, christie, vd. 1999: 15).

1.5. POSTMODERN KÜLTÜR VE OYUN

Kültürel teoride önemli bir gelişme ya da dönüş “postmodernizm” kavramıyla sunulmuştur. Modern toplumda, tarımsal temelli toplumlara sanayi ve Fordist üretimde muazzam bir büyüme ve rasyonel düşüncenin yükselişine doğru bir değişim söz konusudur. Ancak birçok kuramcı, birçok toplumun artık bu türden toplumsal bir modele

uymadıklarını ileri sürmüşlerdir. Bu nedenle en basit haliyle postmodernite, modern yaşam olarak kabul edilen bir şeyden sapma demektir. Postmodern teoriler ise çağdaş kültürün yönlerini ve postmodern toplumu daha genel olarak tanımlamak ve açıklamak için oluşturulmuştur. Bu bağlamda da postmodern kültür ve/ veya toplumun temel unsurlardan bazıları şunlardır:

- Medyadan oldukça etkilenen bir topluma yol açan kitle iletişim araçlarının gücü ve nüfuzunda önemli bir artış meydana gelmiştir.
- Üretime dayalı sosyal ve ekonomik hayatta tüketime dayalı bir değişme olmuştur.
- Bireyler içerisinde yaşadıkları hayatta sosyal ve fiziksel yaşamları tüketim ile birlikte daha fazla şekillenmeye başlamıştır.
- Gerçek ve gerçekliğin ne olduğunu sorgulamada tarih ve anlatının yerini sosyal ve temel örgütlenme ilkesi olarak derin düşünmenin yerini yüzeysel görüntüler almıştır.
- Son olarak kültürlerin ve fikirlerin anlam ve bilgiyi keşfetmek için yeni yollarla bir araya getirilen parodi, ironi, pastiş, eklettizm ve melezlik kavramlarında önemli artışlar meydana gelmiştir (Crawford,Rutter,2006: 156).

Yirminci yüzyılda yaratılan kadın tüketici kavramı ile yirmi birinci yüzyılda yaratılan çocuk tüketici kavramı birbirine paraleldir. On dokuzuncu yüzyılda sanayileşme ile birlikte ev ve iş yerleri birbirinden ayrılmış ve modern hayatın temelleri atılmıştır. Köyden kente göç eden kadınlar el iş, örgü ve konserve yapmayı bırakmaya teşvik edilmeye çalışılmıştır. Hazır yapılmış varken, ya da manavdan almak varken vaktinizi harcamayın cümleleri ile el işi ve konserve kültüründen tüketim kültürüne kadınlar adapte edilmiştir. Yirmi birinci yüzyılda çocuklar da, kadınlar gibi oyun ve oyuncak üreticisi olmaktan çıkıp yetişkinler tarafından, oyun kültürünün tüketicisine dönüştüler. Geçmişteki gibi bugünün oyuncakları da çocukları toplumsallaştırmaktadır ve kabul edilmemesine rağmen bu durum cinsiyet ayrımı çizgisinde gerçekleşmektedir. Arabalar, gemiler ve uçaklar gibi oyuncaklar erkek çocukların pazarlanırken, Barbie bebekler, bebek evleri ve ev aletleri kız çocuklarına pazarlanmaktadır. Oyuncak çeşitlerindeki bu artışa rağmen günümüzde çocukların somut oyun ve oyuncaklarla çok az vakit

geçirdiğini, zamanlarının çoğunu bilgisayar karşısında dijital oyunlarla geçirdiği görülmektedir (Elkind,2011: 47-48).

Postmodern hayatta çocuk tipi ve çocuk imgesi de değişmiştir. Çocukların ilişki alanı insanlardan öteye taşınmış ve kitle iletişim araçlarıyla olan ilişkiye dönüşmüştür. Postmodern çocuk, dışarıda yaşlılarıyla somut oyunlar oynamak yerine bilgisayar, telefon ve tabletle sanal sitelerde oyun oynamayı tercih etmekte ya da buna bir şekilde istekli ya da isteksiz zorlanmaktadır. Bu süreçte internet bağlantılı bu cihazlar çocuk oyunlarının yerini almış ve toplumsal iletişimin yerini artık sanal iletişim almaya başlamıştır. Postmodern toplumda her çocuk eşit fırsata sahip değildir. Yoksul çocukların dış dünya ile bağlantısı çoğu zaman televizyon ile kurulurken, orta ve üst gelire sahip ailelerin çocukları, küreselleşme sürecini bilgisayar ve internet ile daha ileri seviyelerde kurmaktadır (İnal,2009: 42).

Postmodern yaşam ile birlikte oyun oynama etkinliği de şekil değiştirmiştir. Oyun etkinliğinde yaşanan bu gelişmeler tamamen olumlu ya da olumsuz değildir. Yaşanan değişikliğin çocuklara kattığı en önemli faydalar arasında analitik düşünmeyi geliştirme, teknoloji anlamında çok daha fazla beceri geliştirme, sosyalleşmeyi sanal da olsa artırma ve sosyal medya aracılığıyla edinilen fırsatlar olarak değerlendirme sayılmaktadır. Olumsuz yönleri de, çocukların fiziksel aktivite olarak sokakta oyun oynamaları azalmış ve diğer çocukların birbirleriyle etkileşim imkanları azalmıştır (Bateson,Martin,2014: 158).

Genellikle postmodernite ile ilişkilendiren Zygmunt Bauman, tüketimin çağdaş toplumun doğasını şekillenmesinde birincil belirleyici unsur olduğunu öne sürmektedir. Bauman, günümüz toplumlarının tüketici bir toplum olduğunu belirterek belli bir dereceye kadar tüm toplumların tüketici toplum olduğunu savunarak, günümüz toplumları arasında derin ve temel bir farkın olduğunu söylemektedir. Çağdaş tüketim toplumunun doğasını diğer tüm toplumlardan farklı kılan en önemli özelliğin, önceki tüm toplumların öncelikli olarak üretici toplumlar olduğuydu. Bir birey topluma tam olarak katılmadan önce yapımcı ya da üretici sürecin bir parçası olmak zorundaydı. Tüketim toplumlarında da bireyin bir şey üretmekten ziyade bir tüketen olması öncelikle beklenen bir olgudur (Crawford,Rutter,2006: 157).

Bauman (1997), çağdaş yaşamın belirsizlik ve kontrolsüzlükle karakterize olduğunu öne sürmektedir. Görünür yapı ve mantıktan yoksun yeni bir dünya bozukluğu ortaya çıkmıştır. Kitle iletişim araçları herşeyin mümkün olduğu ve hiçbir şeyin nihai olmadığı dünyanın yumuşaklığının temel imajını taşır. Kimlikler tüketici ve boş zaman aktiviteler aracılığıyla tanımlanır ve yapılandırılır. Baumann bunları toplumu yitirmenin ve toplumun bireyselleşmenin açık bir örneğidir. Dijital oyunların popülaritesindeki artış, spor gibi daha sağlıklı aktiviteler ile tek teması dijital ekranlarla sağlanan izole ve pasif bir etkinliğe dönüştürmüştür.

Postmodernizm ve tüketim kültürünün şekillendirdiği oyun kültüründe kitle iletişim araçlarının kullanım yoğunluğu artmış ve çocuklardan yetişkinlere kadar bireyler artık serbest oyun yerine bu dijital araçlarla oyun oynamaya başlamışlar ve yeni bir kültürün doğmasına kaynaklık etmiştir. Dijital oyunlarda, geleneksel olarak yüz yüze olan iletişimin ve etkileşimin boyutu değişerek, bu oluşumlar sanal düzleme taşınmaya başlamıştır.

Oyun kültüründe önemli olan unsurlardan biri de oyun yerleridir. Oyun yerleri zaman içerisinde çok büyük değişimlere uğramış ve sayıca azaldı. Geçmişte kapı önlerinde, sokaklarda, arsalarda, bahçelerde, okul bahçelerinde oyun oynanırken, artık bu yerler oyun oynamaya uygun değildir ya da yoktur. Modern toplum hayata egemen oldukça, oyun yerleri azalmış ve sokakta oynanan geleneksel oyun kültürü kaybolmaya başladı. Değişen oyun yerler ve oyun araçları ile birlikte açık havada toplu olarak oynanan oyunun yerini tek başına kapalı ortamda oynamak almıştır (Onur, 2013: 87).

İKİNCİ VE BÖLÜM

DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜ

2.1. DİJİTAL OYUN KAVRAMI

Oyun, insan yaşamının ayrılmaz bir parçasıdır. Geçmişten günümüze kadar gelen süreçte oyun, bütün toplumlarda görülen kültürel bir olgudur. Toplumların kültürel özelliklerine göre oyun şekilleri farklılıklar gösterse de, temelde oyun oynama ediminin bütün kültürlerde çocuklardan yetişkinlere kadar görülen bir etkinlik biçimi olduğu bilinmektedir. Ekonomik, kültürel, siyasi ve teknoloji bağlamında yaşanan gelişmeler her alanı etkilediği gibi oyun alanını da etkilemiş ve oyun kültürü de farklılıklar göstermiştir. Özellikle yaşanan teknolojik gelişmeler bireylerin oyun oynama biçimlerinde önemli değişikliklere yol açmıştır. Bu durumdan etkilenen kitlenin büyük çoğunluğunu da çocuklar oluşturmaktadır.

Video oyunların önce bilgisayarlarda, daha sonra da oyun konsolları ve son olarak da taşınabilir cihazlar; mobil telefonlar ve tabletler ile oynanabilmesi yeni bir oyun kültürün, dijital oyun kültürünün ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Bu kültürün getirdiği farklılıklardan en önemlisi, eskiden dışarıda, parklarda, sokaklarda ve mahalle arasında oynanan çocuk oyunlarına rastlama olasılığı artık git gide azaltmasıdır. Diğeri de gelişen teknolojilerle hayatımıza giren ağa bağlı teknolojik araçlarla oyunu sokaktan alıp ev ortamına getirmesidir.

Bilgisayar oyunları tarihinde pek çok gelişme teknolojik değil, aynı zamanda da kavramsal olabilmektedir. Oysa Spacewar ve Pong birden fazla oyuncu için oynamakla birlikte yaklaşık 1977- 1973 yılları arasındaki zaman tamamen tek oyunculu oyunlar tarafından hakim durumdaydı. Çok oyunculu oyun Doom, aynı oyun dünyasında birkaç kişinin bulunduğu bir Pc' ye bağlanmaya izin verdiği için popüler hale gelmiştir. Etkileşimli video ve bilgisayar oyunları, yeni multimedya ve dijital bilgisayar teknolojilerine dayalı bir kültürdür. Bu oyunlar özellikle yirmi beş yıldır giderek daha popüler hale gelmiştir. Başlangıçta hevesli gençler ve genç erişkinler tarafından oynanan oyunlar, ancak doksanlı yılların başında video ve bilgisayar oyunları, çocuklar da dahil

olmak üzere bütün bireylerin gündelik hayatının rutinleri arasında yerini almaya başlamıştır (Fromme,2003: 2).

Fransızca kelime jouissance bilgisayarlarla eğlenme keyfini anlamak için iyi bir yoldur. Bu sözcük, kitaplar, müzik, filmler ve televizyon gibi araçla etkileşime girmekten özel olarak yararlanabileceğiniz bir mutluluk anlamına gelmektedir. Televizyon izlemek fiziksel zevk vermezse de psikolojik rahatlama duygusu yaratır. Dijital oyunları oynamak televizyon izlemeye benzer duyumlar üretir ve aynı zamanda bir şenlik hissine yol açar. Jouissance kavramı önemlidir, çünkü dijital oyunlar geleneksel oyunlardan farklı bir oyun türüdür. Örneğin, insanlar tenis oynamak için koşuyor, atlıyor, terliyor ve birincil oyun aleti olarak tenis raketini kullanırlar. Tenis oynamak fiziksel bir zevktir. Dijital oyunlarda böyle fiziksel zevk yoktur ve oyuncu sadece bir klavye ve bir fare kullanarak dijital bir oyun oynamaktadır. Bunun yerine, oyuncular bilgisayar ekranındaki görüntülerin keyfini çıkarır. Burada zevk, ekranda neler olup bittiğini kontrol edebilmektir. İnsanların dijital oyun oynamaktan aldığı şaşkınlık hissini arttıran en önemli faktör, oyunların gerçekte nasıl görüldüğü ile ilgilidir (Mitra, 2010: 12).

Dijital oyun tanım olarak geniş bir alana sahiptir. Dijital ve elektronik oyunlar çok sayıda form alır ve pek çok farklı bilgisayar platformunda görünür. Bunlara kişisel bilgisayarlar veya Sony Playstation veya Microsoft Xbox gibi TV'ye bağlı oyun konsolları oyunları da dahildir. Nintendo Game Boy Advance veya özel el bilgisayarları gibi avuç içi oyun cihazları sadece bir oyun oynamak; PDA'lar veya cep telefonları için oyun ve oyun salonları veya eğlence parkları için oyunlar hepsi dijital oyun kapsamında ele alınır. Dijital ve elektronik oyunlar, tek bir oyuncu, küçük bir oyuncu grubu veya büyük bir topluluk için tasarlanabilir. Basitleştirmek adına, tüm bu oyun formlarını dijital oyunlar olarak tanımlanır. Dijital oyunlar, tıpkı şu ana kadar tartışılan her oyun gibi sistemlerden oluşan bir yapıdır. Bilgisayarın fiziksel ortamı oyun sistemini oluşturan unsurlardan biridir, ancak oyunun tamamını temsil etmez. Bilgisayar donanımı ve yazılımı yalnızca oyunun oluşturduğu malzemelerdir (Salen, Zimmerman, 2003: 97):

Dijital oyunun kuralları şunlardan oluşmaktadır:

- Oyuncu eylemini sınırlar.
- Açık ve net bir şekilde kurallar belirgindir.
- Tüm oyuncular tarafından paylaşılmaktadır.

- Dijital oyunlar sabittir.
- Bağlayıcıdır
- Tekrarlanabilir.

Dijital oyunlar, bilgisayar tabanlı oyun oynamak için internet bağlantısı olan bir bilgisayar, konsol, cep telefonu veya internet bağlantısı olmaksızın bu araçlarla oynanabilen oyunları ifade etmektedir. Bu oyunlar tek başına bir oyuncu tarafından oynanabildiği gibi çok oyunculu çevrimiçi rol yapma (MMPORG) oyunlarına kadar uzanmaktadır. MMPORG'da aynı anda bir milyondan fazla oyuncunun birlikte oyun oynadığı başlangıcı ve sonu belli olmayan, oyuncuların sürekli değiştiği evrimsel bir ortam anlamına gelen oyun türüdür. Dijital oyun türleri dört ana başlık altında toplanmaktadır:

- Klasik kart oyunları, genellikle Yahoo, MSN ve AOL gibi web portalları tarafından sunulan klasik kart oyunlarıdır. Poker ve Satranç gibi oyunlar oynanmasına, çevrimiçi sohbetler kullanılmasına ve sıralama ile puanların tutulmasına olanak sağlar.
- Bilgisayar ya da konsol oyunları, ağ seçeneğiyle çevrimiçi oyunlar oynayıp, güncellemeleri indirmek ve puanlarını korumak için online olarak oynamak için tercih edilen oyunlardır.
- Çok oyunculu oyunlar, oyuncuların bireysel olarak sürekli sanal olarak gelişen bir dünyada takım halinde sürekli oynadıkları oyunlardır.
- Diğer oyunlar, eğitim ve öğrenim için imkan sağlayan ya da eğlence ve interaktif uygulamalardır (OECD,2005: 9).



(Erişim: <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>)

Şekil 2.1. Dijital Oyun Araçları

2.2. DİJİTAL OYUNLARIN TARİHİ

Dijital oyunların atası olarak bilinen video oyunlarının başlangıç tarihi tam bir belirginliğe sahip olmamasına rağmen genellikle 1950'li yılları başlangıç tarihi olarak düşünülmektedir. Video oyununun kültürel tarihte önemli bir yeri var. Video oyunu hareketli görüntü, ses ve gerçek zamanlı kullanıcı etkileşimini birleştiren ilk ortam bir makine ve böylece interaktif ilk yaygın görünümünü mümkün kılan bir ortam yaratmıştır. Bir oyun ya da hikayenin yer aldığı ekran dünyaları oluşturmaktadır. Aynı zamanda el-göz koordinasyonu becerilerini gerektiren ilk kitle aracıydı (çok daha sınırlı ve karmaşık olmayan pinball hariç). 1970'lerin başlarında, video arcade (atari) oyunları genel halk tarafından kullanılabilir ilk bilgisayarlardı ve ev oyun sistemleri insanların evlerine giren ilk bilgisayarlar oldu. Oyunlar, ev bilgisayarının pozitif, eğlenceli ve kullanıcı dostu bir imajı oluşturmasına yardımcı oldu, onu sadece bir faydacı yerine bir eğlence aracı olarak tanıttı ve 1970'lerin sonlarından itibaren ev bilgisayar satışlarının ardında itici güç olarak ortaya çıktı (Wolf,2007: 21).

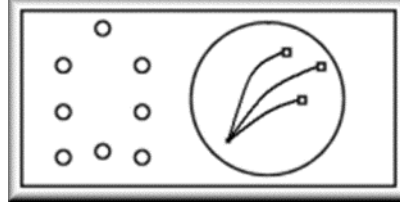
Video oyunlarının icadı, bilgisayar biliminin bir disiplin olarak MIT'de 1950'ler ve 1960'lı yıllarda kuruluşu ve ABD askeri finansman kaynağının yapay zekâ gibi alanlarda yatırımlarını güvence altına alması fikriyle bağlantılı olduğu belirtilmektedir. MIT'in bilgisayar bilimleri laboratuvarının kurulması, o zaman öğrenci olan Steve Russell ve onun çevresi için teknolojik fırsatlar sundu. Russell ve Tech Model Demiryolu Kulübü (TMRC) ilk oyun olan Spacewar'ı 1962'de yaptılar. Spacewar'ın bu ilk enkarnasyonu MIT'deki PDP-1 bilgisayarı için tasarlanmış ve aynı anda iki oyuncunun etkileşimli şekilde oynaması üzerine uyarlanmıştır.

İlk video oyununun 1951' de Ralph Baer tarafından bulunduğu iddia edilmektedir. Video oyun terimi ise, RASTER VİDEO aparatının ekipmanı kullanarak oynanan oyunları tanımlamaktadır. 1951'in başlarında 29 yaşında bir televizyon mühendisi olan Ralph Baer bir televizyon şirketi olan Loral'da çalışmaktadır. Şirketin başmühendisi olan Sam Lackoff, dünyadaki en iyi televizyon sistemini kurmasını istemiştir. Ralph, bu sistemin yanına yeni bir şey daha eklemek istedi; televizyon setinde oyun oynamak. Bu fikirden video oyun kavramı doğmuştur. Ancak fikri reddedildiği için o zaman uygulamaya koyamamıştır. 1966 Eylül ayında Ralph, 1951'de televizyon setinde oyun

oyun fikrine geri dönmüştür ve ilk video oyun prototiplerini oluşturmaya başlamıştır. Bu nedenle Ralph Baer video oyunların mucidi olarak bilinmektedir.

Belirsizliklerle dolu olan video oyunların tarihi bazıları tarafından 1947 yılı olarak kabul edilmektedir. 1947'de bir Katot Işın Tüpü (CRT) üzerinde oyun oynamak için tasarlanan video oyununun ilk video oyun olduğu düşünülmektedir. Basit bir video oyun olan bu oyun Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann tarafından tasarlanmıştır. 25 Ocak 1945 de ve 14 Aralık 1948'de patent numarası almıştır. Sistem sekiz adet vakum tüpünden (dört adet 6Q5 üçlü ve dört adet 6V6 tetrode) oluşturulmuş ve ateş edilen bir füzeyi simüle etmektedir. Bu fikir, II. Dünya Savaşı sırasında kullanılan radar ekranlarından esinlenmiştir. Birkaç düğme, füzeyi temsil eden hareket noktasının eğrisini ve hızını ayarlamaya izin verdi. O zamanlar grafikler elektronik olarak çizilemediğinden, bu oyunun kurucusu tarafından CRT'ye basit bir yer paylaşımı üzerine çizilen küçük hedefler yerleştirdi.

Katot Işın Tüpü



Şekil 2.2. Katot Işın Tüpü

1952'de A.S.Douglas adında bir başka kişi Cambridge Üniversitesi'nde (United Kingdom) doktorasını tamamladı. O zaman, üniversitede bir EDSAC vacuum-tube bilgisayar vardı, bu da 32 cıva geciktirme hattından birinin (program ve verileri depolayan) içeriğini görüntülemek için bir katot ışın tüpü kullandı. Ekran, 35 x 16 nokta matrisi, dolayısıyla 35x16 piksel ekran olarak düzenlenmiştir. Douglas tezi İnsan-Bilgisayar etkileşimi üzerine yazmıştır ve bir katot ışın tüpünde görüntülenen bir grafik Tic-Tac-Toe oyunu ile resmedildi. Bu mevcut olduğu bilinen en eski grafik bilgisayar oyunudur. Oyun, mümkün olduğunda kazanmak için özel algoritmalar kullanan makineye karşı oynanıyordu. Bu oyun, orijinal oyunun bir kopyasını içeren EDSAC simülatörünü kullanarak günümüzde de oynanabilir.

Tic-Tac-Toe



Şekil 2.3. Tic-Tac-Toe

Altı yıl sonra 1958'de Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nda fizikçi olan William Higinbotham laboratuvar osiloskopunda çalışan bir tenis simülasyonu icat etti. Oyun kısa sürede laboratuvarda ziyaretçi akınına uğrayarak tarihte ilk olduğu iddia edilen bir diğer video oyundur.

1962'de Spacewar oyunu Steve Russel tarafından yönetilen bir araştırma ekibi tarafından Massachusetts Institute of Technology'de oluşturulmuştur. Spacewar, fakültenin içinde PDP-1 adında büyük bir araştırma bilgisayarına üzerine kurulmuştur. Bu iki oyunculu oyunun amacı rakibin gemisine ateş ederken güneşe düşmekten kaçmaktır. Oyun birkaç araştırma enstitüsünün dışında geliştirilen ve değiştirilen ilk oyun haline getirmiştir.

THE NEWEST 2 PLAYER
VIDEO SKILL GAME
PONG
from ATARI CORPORATION
SYZYGY ENGINEERED
The Team That Pioneered Video Technology

FEATURES
• BIRTH OF A New Game
• Real Service Appearance
• Realistic Sounds of Ball
• Scoring, Blocking Possible
• Simple to Operate controls
• ALL SOLID STATE TV and
Computer for Long
Plugged Life
• ONE YEAR COMPUTER
WARRANTY
• Proven HIGH PROFITS
in Locations After Location
• Low Key Cabinet, Suitable
for Sophisticated Locations
• \$299 per unit.

THIS GAME IS AVAILABLE FROM YOUR LOCAL DISTRIBUTOR

Manufactured by
ATARI, INC.
8000 REDDY BLVD.
SANTA CLARA, CALIF.
95050

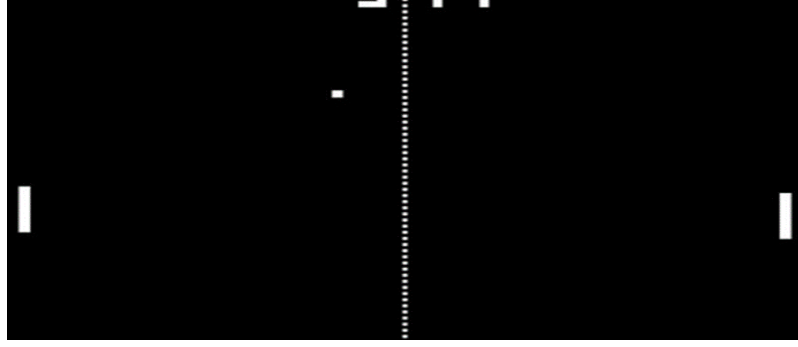
Maximum Dimensions:
30 1/2" H x 20 1/2"
18 1/2" W x 10 1/2"
16 1/2" D
WEIGHT:
195 LBS.



Şekil 2.4. Spacewar Oyunu

1971'de Nolan Bushnell, Spacewar'ı aldı ve Computer Space başlığı altındaki ilk ticari oyunlarından biri haline getirdi. Bushnell popüler Pong'u yapmaya ve efsanevi Atari

oyun şirketini kurmaya devam etti. 1970'li yılların eğlence endüstrilerinde hakim olan oyunların oyun salonlarına kaydırılmasına öncülük etmeye başlamıştır (Hjorth,2011: 2011).

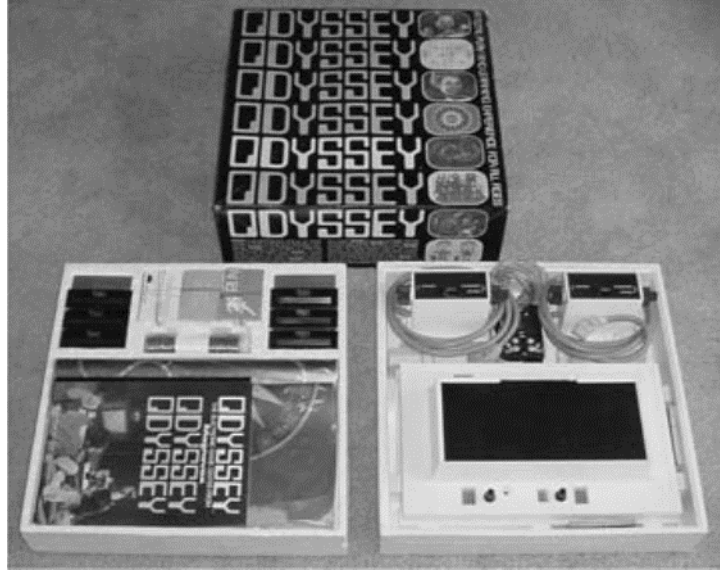


(Erişim: https://www.theregister.co.uk/2013/04/05/pong_on_skyscraper/)

Şekil 2.5. Pong Oyunu

İşlem gücü ve hafıza kapasitesi cep telefonlarının yapabildikleri ile kıyaslandığında oldukça ilkel. Veri girişi oldukça zahmetliydi. Bir program yürütmek için valf kanalları değiştirildiğinde olağan bakım ve tamiri sıklıkla birkaç saat almaktaydı. 1960'larda birçok insan basit dijital oyunlar oluşturdu ve bu oyunlar için satış yeri ya da ticari getiri bulma ile mücadele etti. Mesela 1967' de Sanders Anonim Şirketi televizyon tabanlı hokey benzeri bir oyun üretti ama ticari pazarda kar elde etme ya da televizyon üreticileri/içerik ya da tedarikçilerinden para kaynağı sağlamada başarısız oldu. Oyunun ticari olarak kullanılabilir olması ve nihayet Ralph Baer' in Magnavox Odyssees ev oyunları rafında yer alması ile sağlandı.

Magnavox Odyssey ilk ticari ev video oyun sistemi oldu. 1972'de lanse edilen yıl içinde 100.000 ünite satıldı. Konsol denetleyiciler ve yarı saydam ekran bindirmeleri ile geldi. Bu bindirmeler, hangi oyun oynandığına göre içerik ekledi; Örneğin, tenis oyunu için yer paylaşımı için mekanlar ve net işaretlerden oluşmaktadır. 1972'de Nolan Bushnell, Atari olarak bilinen şirketi kurdu. Atari belki de video oyunlarında en tanınmış şirkettir.



Şekil 2.6. Magnavox Odyssey (Wolf, 2007: 46.)

1977'de Atari, 2600.1 olarak bilinen Video Bilgisayar Sistemini (VCS) piyasaya sundu. Şık, faux ahşap kaplamaya sahip konsol, son derece popüler olduğunu kanıtladı ve muhtemelen çok sayıda satın alınan ilk oyun konsolu oldu. Konsol, bir iş modelinin altında pazarlandı; bu sayede gelirlerin çoğu, ilgili oyunların satışıyla elde edildi - dijital oyun endüstrisinde hala sıkça kullanılan bir model VCS'nin düşük fiyatı konsolun satışlarını ve dolayısıyla da kullandığı yazılımı teşvik etti.

1980'lerin başında kişisel pazarın serbest bırakılmasıyla Adventure ortaya çıktı ve oyun orijinal Dec sistemi- işletim sistemi sadece 6 karakterlik desteklediği dosya adı altında kullanıldığı için çok ilgi görmüştür. Tarih olarak ne zaman olduğunu hatırlamak giderek zorlaşmakta ama ev bilgisayarları halen oldukça yeni bir dönemdedi. 1950 ve 1960'larda bilgisayarlar geniş bir araba ya da küçük bir oda ölçüleri arasında bir büyüklüğe sahipti. Birkaç işyerinin bir bilgisayar almaya gücü yetiyordu ve çoğu askeri ve varlıklı araştırma kurumlarınca satın alınana makinelerdi.

Sega ve Taito, 1966 ve 1967 yıllarında Periscope ve Crown Special Soccer adlı elektro-mekanik oyunlarını piyasaya sürdüklerinde, halkın arcade oyunlarına olan ilgisini çeken ilk şirketlerdi. 1972'de Atari (oyunun vaftiz babası Nolan Bushnell tarafından kuruldu) İlk oyun şirketi, büyük ölçekli bir oyun topluluğu için gerçekten referans noktası oluşturdu. 1970'lerin sonlarında, ABD çapında bir dizi zincir restoran, yeni yeni dijital oyunların popülerliğinden yararlanmak için video oyunları yüklemeye başladı. Oyunların

doğası oyuncular arasında rekabete yol açmış, yüksek puanlarını baş harfleriyle kaydetmiş ve listenin en üstündeki yerlerini işaretlemeye karar vermişlerdir. Bu noktada, çok oyunculu oyun aynı ekranda yarışan oyuncularla sınırlıydı.

Ayrı ekranlarda yarışan oyuncuların ilk örneği, 1973'te PLATO ağ sistemi için oluşturulan sekiz oyuncuya stratejik bir dönüş tabanlı oyun olan “Empire” ile geldi. PLATO (Otomatik Öğretme Operasyonu için Programlı Mantık), ilk olarak Illinois Üniversitesi tarafından inşa edilen ve daha sonra sistemin çalıştığı makineleri inşa eden Control Data (CDC) tarafından devralınan ilk genel bilgisayar tabanlı öğretim sistemlerinden biriydi.

PLATO sisteminin kullanım kayıtlarına göre, kullanıcılar 1978 ve 1985 yılları arasında dijital oyun oynamak için yaklaşık 300.000 saat harcadılar. Jim Bowery, 1973'te, bir 3D çok oyunculu oyunun ilk örneği olarak kabul edilen 32 kişilik bir uzay atıcısı olan PLATO için Spasim'i geliştirdi. PLATO'ya erişim, üniversitelere ve ağa katılmak için gerekli bilgisayar ve bağlantılara sahip olan Atari gibi büyük kuruluşlarla sınırlıyken, PLATO, internete giden teknolojik yoldaki ilk adımlardan birini ve çevrimiçi çoklu oyuncu oyununu oynamayı sağlayan ilk kuruluş olmuştur (<https://techrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>).

Dijital oyunlar 1980'lerin ortasından itibaren video oyunları, bilgisayar oyunları ve elektronik oyunlar şeklinde tanımlanmaya başlamıştır. 1980'lerden günümüze kadar devam eden süreçte popüler hale gelmiş ve şu anda artan sayıda milyarlarca insan tarafından oynanan oyunlar haline gelmiştir. Ülkemizde genel anlamda dijital oyun kavramı yerine kullanılan kelime bilgisayar oyunlarıdır. 2000'li yıllara geldiğinde dijital oyun kavramının da kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Dijital oyunlar arcade oyunların, PC oyunlarının, konsol oyunlarının ve mobil oyunların da içerisine dâhil olduğu geniş bir alandan oluşmaktadır. Dijital oyunların geleneksel oyunlardan ayıran özellikte mobil cihazların yani bu yeni medya türlerine oyunun eklenmesi şeklinde ortaya çıkmaktadır. Dijital oyunlar küresel bağlamda bireyin gündelik yaşantısı içerisinde tükettiği metalden en önemlilerinden birisi haline gelmiştir. Her yaşta insan gündelik hayatlarının bir bölümünü bu oyunlar ayırmaktadırlar. (Binark,2008: 42-44).

Tablo 2.1. Video Oyunları Terimler Sözlüğü

Sosyal Oyunlar	Sosyal olarak oynanan oyunlara değil, oynadığı dijital oyunlara, Facebook, GREE vb. Sosyal ağ hizmetlerinin yeteneklerini kullanmanıza atıfta bulunmaz. Oyunlar, puanların, rozetlerin vb. Paylaşılmasıyla bireysel olarak kullanılabilir. ya da oyun içi etkileşim ile gerçekten çok oyunculu
Mobil Oyunlar	Cep telefonları ve benzeri platformlar için üretilen ve oynanan oyunlar için kullanılan bir terimdir. Ürün ve endüstri, telekomünikasyondaki gelişmelere paralel olarak gelişmektedir. Bazı zamanlar kablosuz oyun olarak da tanımlanmaktadır.
Çevrimiçi ve Çevrim-Dışı Oyunlar	Çevrimdışı oyunlar, internet bağlantısı gerektirmeden oynatılır. uygulama; çevrimiçi oyunlar, hem oyuncunun cihazındaki bir uygulama veya istemci ile oynananları hem de bir ağ üzerinden bir sunucuya veya diğer istemcilere bağlı genel bir tarayıcıyı içerebilir, ancak genellikle eskiden ve genellikle de Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlara başvurur.
Çok Oyunculu Oyunlar	Dijital olmayan oyunlar gibi birçok dijital oyun, aynı anda birkaç kişi tarafından oynanacak şekilde tasarlanmıştır. Bu olarak veya eş zamanlı oyun olabilir. Oyuncular aynı veya farklı cihazları kullanarak veya bir ağ üzerinden oynayabilirler. Ağ oyunu genellikle bir oyun sunucusu tarafından sağlanacaktır. Oyun içi etkileşim genellikle metin sohbeti, ses, video, sosyal medya veya diğer iletişim kanalları olmak üzere oyun dışı etkileşim ile tamamlanacaktır. 10'lu veya 100'lü binlerce oyuncunun bireysel veya takım halinde oynadığı Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar (MMOG), piyasanın önemli bir büyüme ve yenilik sektörü ve karmaşık yeni sosyal ve kültürel etkileşim biçimlerinin temelleridir.
Artırılmış gerçeklik, alternatif gerçeklik (ARG), Ve Oyun oynamak.	Oldukça farklı kavramlar olsa da, bunlar oyun yazılımının ve internetin oyunları kolaylaştırdığı ve desteklediği, fiziksel alanı ve 'gerçek yaşam' ilişkilerini oynadığı 'gerçek hayat' alanına uzanan tüm oyun alanlarıdır.
Oyunculu-oyuncusuz ve geçici oyuncular	Oyuncular genellikle dijital oyun pazarının çekirdeğini oluşturan kişilere atıfta bulunurlar: Oyun oynamak için zaman ve para harcarlar, bir hobi ve hatta bir yaşam tarzı ve kimliği, oyunların etrafında tüketici ve sosyal aktiviteleri içerir (web siteleri, dergiler, Müsabakalar, taraflar vb.) ve soru paylaşmayan oyuncular ağırlıklı olarak genç erkeklerdir. Oyuncu olmayanlar, dijital oyunlar oynamayıp oynamadıkları olabilir, ancak bunlar giderek daha fazla nadir. Bunun yerine, kendilerini oyuncu olarak tanımlayamayan sıradan oyunculara başvurabilir. ancak dijital interaktif eğlence ürünleri ile oynayacaktır. Bu grup insan şimdi dijital oyunlar oynamak için araçlara ve oyun benzeri ürünlere şimdi erişebilirsiniz En hızlı büyüyen pazar segmenti olarak tanımdı ve gündelik oyunların büyümesi Dijital oyunların ve oyun oyuncularının tanımını değiştirmek.
AAA Oyunlar	AAA oyunları, AAA Stüdyoları tarafından üretilen ve milyonlarca milyonlarca kopyasını milyonlarca satıp satmak ya da 100 binlerce çevrimiçi kullanıcıya sadık kalarak ürettiği milyonlarca dolarlık bütçeli oyunlardır. Konsolların ve PC'nin donanım teknolojisinin olanaklarından maksimum düzeyde yararlanma eğilimindedirler. AAA oyunları her türden yapılırlar ve genellikle 'Oyuncular'da hedeflenir.
Bağımsız Oyunlar	Günlük oyunlar kitle pazarı için oyunlar içerir ve genellikle öğrenmesi kolay, ucuzdur ve web tarayıcısı ve cep telefonu gibi platformlar için yaratılabilir. Birçok türde çalışırlar, ancak bulmacaların dijital versiyonunu, tahtalarını da içerirler. Oyunlar ve kart oyunları. Müzik, dans, fitness oyunları da dahil olmak üzere konsollar için birçok yüksek değerli oyun da gündelik 'Indie oyunları' olarak adlandırılır, özellikle bağımsız stüdyolar tarafından üretilen oyunlara atıfta bulunurlar, genellikle yeniliklere, yaratıcılıklara ve türlerin ve oyunların keşfine odaklanırlar.

Tablo 2.1. (Devamı)

Ciddi, anlamlı ve Uygulamalı oyunlar	Savunma veya eğitim gibi serbest olmayan amaçlar için özel olarak kullanılan araçları ve ürünleri tasarlamak için oyun teknikleri, türler ve teknoloji kullanımı. Üretmek zor çünkü 'iyi' oyunlar üretme konusunda uzmanlık alanına 'ciddi' uygulama alanında uzmanlık gerektirir. Sıcak bir şekilde tartışılrsa da, ciddi oyun terimi ve ciddi bir oyun pazarı ve endüstrisinin tanımlanması yaygın olarak kullanılmaktadır.
Oyun Türleri	Oyunlar, analiz ve pazarlama için form, oyun ve etkileşim vb. En popüler türler; Spor, Sürüş, İnşaat, Yaşam ve Sosyal simülasyon, Dövüş ve atıcı dahil olmak üzere Aksiyon, Macera, Rol yapma, Müzik ve Dans vb. Gibi Strateji, Simülasyonu içerir. Parti oyunları gibi başka kesişen türler de vardır. , çok oyunculu oyunlar. Eğitim ve 'Ciddi' oyunlar bu türlerin çoğunda da işe yarayabilir. Bazı uzmanlar, bunların çoğunun gerçek oyun türleri olmadığını, bulmacalar, yarışmalar vb.
İş modeli: ücretsiz freemium ve 'Para kazanma'	Dijital oyunlar geleneksel olarak ücretli rünler olarak satıldı ve daha yakın zamanda Online oyunlarda abonelik. Ücretsiz oyunlar, genellikle reklamcılıkla finanse edilen, sıradan, tarayıcı tabanlı pazarın çoğunu karakterize eder. Freemium, oyunun başlangıçta serbest olduğu, ancak oyuna devam eden krediler, sanal ürünler, ekstra seviyeler vb. Gibi satın alımların gerektirdiği tarayıcı, sosyal ve mobil pazarlarda yaygın olan bir modeldir. Para kazanma, ücretsiz olarak kullanılan genel bir terimdir. ve oyuncudan para kazanmanın yolları için freemium iş. Oyun geliştiricilerine oyun geliştiricileri veren ve gerçek bir yüzdelik satış rakamları veren bir mekanizmadır.

Kaynak: Stewart ve Misuraca, 2013

2.3. DİJİTAL OYUN TÜRLERİ

Oyun teorisyenlerinin karşılaştıkları ya da ilgilendikleri temel konulardan biri de teorik yöntem bakımından oyun çeşitliliğidir. Oyunlar türler içinde birlikte bazı karakterleri tarafından gruplandırılmaya çalışmış, bu problem çözümlenmeye çalışılmıştır.

2.3.1. Macera Oyunları

Macera oyunlarında oyuncu tipik olarak bir hikâyenin kahramanı durumundadır. Hikâye de ilerlemek için bulmacaları çözmek ve diğer nesnelere ya da karakterle etkileşimde olmayı sıklıkla içeren oyun türüdür.



Şekil 2.7. Macera Oyunları

2.3.2. Aksiyon Oyunları

Aksiyon oyunları, oyuncunun el becerisine dayalıdır. Ana odak noktası olan bir oyundur. Hızlı tempolu olaylar ve hareket temalı oyunlardır. Dövüş oyunları, farklı silahlar kullanılarak oynan oyunlar ve platform oyunları bu oyunun türlerindedir. Doom, Quake ve Halo ilk örnekleridir.

2.3.3. Bulmaca Oyunları

İlk olarak başlangıçta sadece insanlar arasında oynanmak için dizayn edilen bu oyun teknolojik gelişmelerle birlikte bilgisayarda oyuncuların birbirleriyle oynamasına olanak sağlamıştır.

2.3.4. Strateji Oyunları

Bu oyunda oyuncuyu bir evreni yönetme hissi verilir. Oyunun çekiciliği görünürdeki karmaşıklıktır. Sanal evren üzerinde strateji oyunun kuralları sürdürülür.

2.3.5. Spor Oyunları

Bireysel Spor Oyunları: Bireyin tek başına oynadığı spor oyunlarıdır. Golf, araba yarışı vb.

Takım Spor Oyunları: Birey

sel oyun için var olan becerileri bir ekip içerisinde ortaya koyan oyun türleridir. Futbol, basketbol vb.

2.3.6. Keşif Oyunları

Görsel, işitsel malzemelerden oluşan çoğunlukla partnerlerle oynanan oyunlardır. Bu oyunu kapsayan konular tarihsel, coğrafi, ekolojik vb'dir.

2.3.7. Tek Oyunculu Oyunlar

Tek oyunculu oyunlar, video oyunlarda oturuma yalnızca bir kişinin katılabildiği ve daha fazla oyuncunun oyuna katılımına izin vermeyen bir oyun biçimidir. Gerçek hayattan tek kişilik klasik bir oyun, bir oyuncunun karışık kartları çekip doğru sıraya dizdiği Solitaire'dır. Solitaire, Microsoft'un Windows programıyla birlikte bir sürümü bulunduğu 1990'da bir bilgisayar oyunu olarak uyarlandı. Solitaire gibi daha küçük tek kişilik oyun popülerdir, çünkü düşük bir öğrenme eğrisine sahiptir ve kolayca oynanabilen bir oyun türü ve ücretsiz olarak internette oynanabilen bir oyundur. İlginç hikâye çizgileri, etkileyici grafikler ve gerçekçi karakterler için önemli satış noktalarıydı. Tek oyunculu oyunlardan bir tanesi, ikinci oyuncu olarak görev yapan bilgisayara karşı bir kişinin yerini belirleyen oyunları ve dijital satranç iyi bir örnektir. Makine, satranç hareketlerini insan oyuncusuna tepki verecek şekilde hesaplamak için hesaplama gücünü kullanır. Gerçek hayatta bir satranç oyununda başarının anahtarı rakibin hareketlerini öngörme yeteneğidir. (Mitra, 2010: 27).

Video oyunlarının tarihsel sürecine bakıldığında ilk oyunların yalnızca tek oyunculu oyunlar üzerine tasarlanmış oldukları görülmektedir. İki oyunculu oyunlar, kişisel ev bilgisayarlarının ortaya çıkmasıyla birlikte görülmeye başlanmış ve böylece çok oyuncu oyunların temeli atılmaya başlamıştır.

2.3.8. Çok Oyunculu Oyunlar (MMPORG)

1970'lerde ilk çok oyunculu oyunlardan biri Otomatik Eğitim İşlemleri için Programlı Mantık (PLATO) adı verilen bir eğitim bilgisayar programı üzerine kuruldu. PLATO programı 1960 yılında Urbana'daki Illinois Üniversitesi'nde geliştirildi. Champaign, öğrencilerin birlikte çalışabileceği bir eğitim aracı olarak projeyi oluşturmuştur. Birçok üniversite bu programı benimsedi ve bazı bilgisayar programcılarına PLATO'nun çok oyunculu bilgisayar oyunları için kullanılabileceği anlaşıldı. Britannica Ansiklopedisi oyun geliştirme aşamalarını şu sözlerle ifade ediyor: "Sosyal etkileşim ve ağ tabanlı grafiklerin olasılıkları iyice Bu projenin bir parçası olarak keşfedildi ve oyunlardan sonuçlandı. "PLATO gibi ilkel programlarla başlayan multiplayer oyunlar günümüzün karmaşık oyunlarına dönüşmeye devam etti (Mitra, 2010: 41).



(Erişim: http://lineageonline.16mb.com/page_134.php)

Şekil 2.8. Çok Oyunculu Oyunlar

Çok oyunculu çevrimiçi oyunlar (MMOG'lar) en yenileri ve en hızlı büyüyen bilgisayar oyunları türünü, doğal şeylerin geri dönüşü olarak görülebilirler. Tek oyunculu türlerin oyunların merkezi paradigması olarak ortaya çıkışı, dijital teknolojinin tarihsel bir sapmasıdır (Pearce 1997, Herz 1997). Bilgisayarı oyun oynayan bir platform olarak tanıtmadan önce, birkaç istisna dışında binlerce yıldır yüzlerce kültür tarafından oynanan oyunların çoğunluğu çok oyunculu oyunlardan oluşmuştur. Mısır Seneti, Mezopotamya Ur ve antik Afrika mancala oyunu gibi ilk oyunlar bu durumun kanıtı iken, Go ve Mah Jongg'un geleneksel Çin oyunlarına, çok kültürlü odyssey'i Hindistan ve Orta Doğu'yu

birbirine bağlayan satrançlara kadar Avrupa çok yıllık (Yalom 2004), oyunlar ağırlıklı olarak çok oyunculu oyundur. En eski bilgisayar oyunları bu çok oyunculu yörüngesini sürdürdü. İki kişilik tenis, 1958'de bir osiloskop üzerinde geliştirilen Pong benzeri bir demo ve 1969'da klasik Spacewar! hepsi çok oyunculu oyunlardı. 1972'de piyasaya çıkan ilk video oyun konsolu olan Magnavox Odyssey, yeni bir aile eğlencesi oluşturmak için ortaya çıkan televizyon ortamıyla birlikte çok oyunculu masa oyunu sözleşmelerini birleştirdi. Japon konsol öncü Nintendo bir kart oyun şirketi olarak başladı ve daha sonra Nintendo Eğlence Sistemi olarak adlandırılan Famicom'unu benzer bir sosyal yönüyle tanıttı. Atari'nin 1972'deki arcade klasik Pong'u son derece sosyal bir oyundur, genellikle pizza mağazalarında iki veya dört kişilik masaüstü versiyonlarında oynanmaktaydı (Pearce, Artemesia,2009: 8).

World of Craft gibi Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları, günümüzdeki dijital yerlilerin hayatlarında çok önemli bir konuma sahiptirler. Dijital yerliler her yıl milyar dolarlık dijital oyun sektörüne yön veren oyuncularlardır. Kimlik oluşumunun bir bölümü, artık küçük bir yaşta bu oyunlar aracılığıyla gerçekleşmektedir. Örneğin, dijital oyunda, oyuncunun kaçırılan prensesi kurtarmak için kötü adamlara karşı savaşan bir prens olduğu mobil bir Anime oyunu olan Forgetting Worrior oynamak için taşınabilir bir cihazla diğer oyuncuların olduğu bir ağa bağlanır. Bu çocuk oynadığı oyunu yanında oturan kız kardeşi ile ya da dünyanın herhangi bir yerinde o anda oynayan herkesle oynayabilmesi anlamına gelmektedir. Bu durumda da çocuk bir prens karakteri içinde oynadıkça çevrimiçi dijital kimliğinin diğer tarafını oluşturur (Palfrey, Gasser, 2017: 26).

2.4. DİJİTAL OYUNLARIN ÖZELLİKLERİ

Oyun küçükten büyüğe bütün insanlar için bir aktivitedir. Oyunlarda birbirinden farklı olarak bağımlı ve bağımsız değişkenler bulunmaktadır. İçerisinde değişkenler barındıran oyunların temel özellikleri bulunmaktadır. Dijital oyunun özellikleri Jesper Juul'un çalışmalarında açıklayıcı bir şekilde yer almaktadır. Juul Yarım-Gerçek: Gerçek Kurallar ve Kurmaca Dünyalar Arasında Oyunlar (Half-Real: Video Games between Real Roles and Fictional Worlds) adlı çalışmasında oyun tanımlaması yaparak, dijital oyunda altı özelliği vurgulamaktadır:

Kural: oyuncuların kısaca uyması gereken kurallar anlamına gelmektedir. Bu bağlamda her yapıda olduğu gibi oyunlarda da kurallardan oluşmuş bir sistem vardır. Kurallar, oyuncu hareketlerine bir amaç belirlemek için tasarlanmaktadır. Oyunda kurallar net ve belirgindir.

Değişkenlik: Sonuçların ölçülebilir olduğunu ifade etmektedir. Oyunların sonuçları ölçülebilir olmalıdır.

Değer: Oyunda ortaya çıkacak sonucun önemli olduğunu vurgulamaktadır. Sonuçlar olumlu ya da olumsuz değerlere sahiptir. Oyun bitiminde sonuçlar değerlendirilmektedir.

Oyuncu: Oyun içinde belirlenen kurallar çerçevesinde sorumluluğu yerine getirmektedir. Bu sorumluluk, oyuncunun çabasıyla rekabet meydana gelmektedir.

Oyuncu Bağı: Oyuncunun sonuç üzerinde etkili olmasıdır. Kazanan oyuncunun mutluluk duyduğu, kaybedeninde mutsuzluğu ile sonuçlanan bir bağıdır.

Uyarlanabilirlik: Oyuncunun sonuçla bağlı olan özelliğine denir. Uyarlanabilir sonuçlar, oyuncu tarafından, oyunun kurallarına göre değişebilen bir şekilde gerçekleşmektedir. Oyun, sonuçlara odaklanmadan oynanabilmektedir (Yengin,2012: 112).

Tablo 2.2. Klasik Oyun Modeli ve Oyun, Oyuncu, Dünya

	Oyun	Oyuncu ve Oyun	Oyun ve Oyun Dışı dünya
Kurallar			
Değişken Ve Ölçülebilir Sonuçlar			
Olası Sonuçlara Atanan Değer			
Oyuncunun Çabası			
Oyuncuya Bağlı Sonuçlar			
Tartışılabilir Sonuçlar			

Kaynak: Juul, J., 2005: 37

Juul (2005: 38), tabloda dijital oyunun yeni tanımı olarak, oyunun üç kategorisini, oyuncuyu ve dünyayı kapsayan altı özellik olarak görselleştirilmiştir. 1, 2 ve 4 özellikleri, oyunun özelliklerini resmi bir sistem olarak tanımlar; 3, sistemin olası sonuçlarına atanan değerleri açıklar - oyuncunun uğraşması gereken hedef; 4 ve 5, sistem ile oyuncu arasındaki ilişkiyi açıklar (özellik 4, oyun sisteminin oyuncu girişinden etkilenebildiğini ve oyuncunun bir şeyler yaptığı gerçeğini açıklar); 6 oyun aktivitesi ve dünyanın geri kalanı arasındaki ilişkiyi açıklar. Bu özelliklerin her biri detaylandırılabilir.

2.4.1. Dijital Oyuncular

Günümüzde her yaşta bireyin oyun oynadığı ve bu etkinliği de çoğu zaman dijital ortamlarda dijital araçlarla gerçekleştirdiği bilinen bir gerçektir. Mobil telefon, tablet, bilgisayar vb. teknolojik araçlarla çevrimiçi ya da çevrimdışı oynanan oyunların tümüne birden dijital oyun adı verilir. Dijital oyunları oynayan bireylerde birer dijital oyuncu olarak, dijital dünyada yerlerini almaktadırlar. Dijital oyunlar kendi içerisinde türlere ayrıldığı gibi dijital oyuncularda özelliklerine göre sınıflara ayrılmaktadır.

“Dijital oyun kültürü ve oyuncu türlerine bakıldığında, gündelik oyuncuların, sıkı oyuncuların, İnternet kafe oyuncularının, profesyonel oyuncuların, mod yapanların ve oyun uzmanlarının olduğu görülebilir. Tüm bu oyuncu türleri arasında da çeşitli farklılaşmalar söz konusudur. Bu nedenle, dijital oyun kültürü haritasında oyuncunun habitusu ve türleri ortaya çıkarılmaya çalışıldığında, farklı analiz birimlerinin etkisine, farklılaştırma ve aynılaştırma mekanizmalarına dikkat etmek gerekir (Binark, Sütçü, 2011: 310):

Gündelik Oyuncular: Gündelik oyuncu, günlük rutini içerisinde boş zamanını değerlendirmek ya da vakit geçirmek için kısa süreliğine oyun oynayan bireylerdir. Bu bireylerin düzenli olarak oynadıkları bir oyun olmamakla birlikte genelde bulmaca ve strateji tarzı oyunlar oynamaktadırlar.

Sıkı Oyuncular: Kendisinin belirlemiş olduğu bir türde bir oyun düzenli olarak oynayan oyunculardır. Profesyonel anlamda gelir elde etmek isteyenler gibi oyun oynayanlar grubuna girmemektedir.

İnternet Kafe oyuncularını: İnternet kafe oyuncularını strateji, askeri simülasyon oyunlarını LAN partileri aracılığıyla çoklu olarak oynayanlar veya devasa çevrimiçi

oyunları oynayanlar olarak genel olarak ayırmak mümkündür. Bu noktada özellikle devasa çevrimiçi oyunlarda oyuncunun oynama edimini etkileyen iki husus üzerinde durulacaktır: oyuncunun klan üyesi olması gerekliliği ve oyun içi ekonomiye harcama ve yatırım yapması zorunluluğu.

Progamer'lar: *Progamer*, dijital oyuncu türevleri içinde e-spor liglerinde veya organize edilen çeşitli turnuvalara bireysel veya takım olarak katılan, dijital oyun oynama ediminden profesyonel anlamda gelir elde elden oyuncudur. Oyuncunun sanal uzamda inşa ettiği sanal kariyer, gündelik yaşamında da bir kariyer dönüşmüş- tür

Oyun Uzmanlığı: Devasa çevrimiçi oyunlarda oyuncuların “tutulmasını” sağlama amacıyla bir takım planlamaların yapılması işi, sıkı oyuncuların oyun oynama edimlerini profesyonel bir kariyere dönüştürmeleri ile ortaya çıkan iş, oyun uzmanlığıdır “ (2011: 314-324).

2.5. YENİ MEDYA FORMU OLARAK DİJİTAL OYUNLAR

Sanal dünyada bir bilgisayar sistemi üzerinde, ya da bir bilgiye aynı anda birçok kişinin ulaşabilmesine olanak tanıyan bir bilgisayar ağı üzerinde bulunur. Ağ özelliğini barındıran birden fazla oyuncu arasında geçek zamanlı bir iletişim ortamı kurulmasını sağlar. Bu da eş zamanlı konuşmaların yapılmasına ve anında ve doğrudan geri bildirim alınmasını sağlamaktadır (Coleman,2011: 27). Bu yeni medya ortamında öznenin kendi durumu, teknolojinin yeni imkânları ve bağlılığının ortaya çıkardığı yeni kültürler nedeniyle dönüşüme uğramaktadır. Sanal hayatlarımızdaki değişiklikler birbirimize uzaktan iletişim kurabilmemizle ilgili bir durumdur. Bu bağlamda da en önemli unsurun artık bakmaktan ibaret değil de, bireylerin birbirlerine ulaşabilir olduğu çok fazla platformun varlığına işaret etmektedir. Diğer bir ifadeyle de ağ temelli medya üzerinden dönüşen eylemlilik durumunun bir göstergesi anlamına gelmektedir.

Günlük hayatımızı idame ettirmek ve idare etmek için sadece yollara, elektronik kablolarına, su borularına, posta kutularına ve kablolu televizyona bağlı olmak yetmemekte, artık elektronik iletişim ağlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Gençler artık internet bağlantısı olmayan mobil telefonlar ve soysal paylaşım platformlarının olmadığı bir an düşünememektedirler. Bu ağlardan bir gün ya da saatlerce uzak durmak, bu kişilerde çok ciddi yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Bu

bağımlılık belirtileri de sadece bireylerde değil, kurumlarda ve toplumlarda da ortaya çıkmaktadır (Dijk,2016: 12).

Yeni medya, hem zaman hem de uzam kısıtlamalarını aşarak, geleneksel medyaların aksine yüz yüze olan iletişimin yerini, yüz yüze olmayan iletişimin almasına kısaca denmektedir. Yeni medya, internet, kişisel bilgisayarlar, tabletler ve akıllı telefonlar gibi çevrimiçi ve çevrimdışı araçlardan oluşmaktadır. Bu da yeni medyanın multimedya bir yapıya sahip olduğunu belirtmektedir. Yeni medyanın özellikleri şöyle sıralanabilir:

Bütünleşme ve yöndeşme:

Yeni medyanın en önemli özelliği veri iletimini ve kitle iletişimini tek bir çatı toplamasıdır. Buna yöndeşme denmektedir. Bu yözde yeni medya çoğunlukla multimedya olarak adlandırılır. Bütünleşme yani entegrasyon ise bir ya da birkaç seviyede gerçekleşebilir:

- Altyapı: Farklı iletim bağlantı türlerinin bir araya getirilmesi
- Ulaşım: Farklı medya türlerini taşıyan bağlantılar
- Yönetim: Farklı medyaları yöneten şirketler
- Hizmetler: Enformasyon, iletişim, alışveriş ve eğlence hizmetlerinin oluşumunu sunan medya
- Veri türleri: Ses, metin, görüntü ve veri içeren multimedya

İnteraktiflik:

Genel bir tanımlama yapıldığında interaktiflik birbiri ardına gelen etkiler ve tepkilerdir. İnteraktiflik iki yönlü ve çok yönlü iletişim kurabilme olanağıdır. İkincisi ise eşzamanlılık derecesidir. Bu da etkileşimin zaman boyutunu oluşturmaktadır (Dijk,2016: 20-22).

Sayısallaşma ya da Dijitallik:

Analog medya sistemlerinin dijital medya sistemlerine dönüşmesiyle birlikte sayısallaşmasını sağlayan ve sayılarla ifade edilebilme yeteneği olarak tanımlanmaktadır. Sayısallaştırma özelliği sayesinde yeni medyanın tüm unsurları bilgisayarlar tarafından okunabilen bir koda dönüşmektedir bu da verilerin bilgisayarlar tarafından anlaşılır olmasını ve işlenebilirliğini sağlamaktadır (Berkap, 2016: 185).

Kullanıcı Kaynaklı İçerik:

Geleneksel medya ve yeni medya arasındaki en önemli fark ve yeni medyayı geleneksel medyadan üstün kılan en önemli özelliği içeriğini tekil kişilerinde oluşturabilmesinden kaynaklanmaktadır. Geleneksel medya da yayını hazırlayan uzman kişi ya da kurum tarafından içerik hazırlanıp geniş kitlelere aktarılırken, pasif olan izleyici sadece verilen içeriği almakla yükümlüdür. İçeriğin yeniden tanımlanması ve üretilmesi kaynağı yeni medya ile ortaya çıkan teknik bilgiye sahip olmasa bile içerik üretimine dahil olan aktif izleyiciler ya da kullanıcılar yeni medya tarafından ortaya çıkarılmıştır (Berkap, 2016: 187).

Hipermetinsellik:

Bir metnin diğer metinlerle olan bağlantısını ifade eden hipermetinsellik sayesinde yeni medya kullanıcılarına geleneksel medyadaki metinlerden farklı olarak birbirlerine elektronik metinlerle ulaşma imkânı sunmaktadır. Yeni medyanın bu özelliği sayesinde geleneksel medya görülmemiş şekilde küresel bağlamda oldukça büyük bir ağın içerisinde kullanıcıların bağlantılı metinlere erişmeleri mümkün hale gelmektedir (Berkap, 2016: 186).

Yayılm:

Yeni medyanın sahip olmuş olduğu teknik özellikler sayesinde bir bilginin paylaşılması ve dağıtılması kolaylaşmaktadır. Geleneksel medya ile karşılaştırıldığında yayılım konusunda yeni medyanın çok yüksek bir hıza sahip olduğu ve kişinin yer ve zaman fark etmeksizin paylaşılan verilere tekrar erişim olanağı sunmaktadır (Berkap, 2016: 186).

Sanallık ya da Simülasyon:

Yeni medyanın sahip olduğu gelişmiş teknolojik özellikler sayesinde kullanıcıya ses, görüntü, ışık vb. birden fazla öğeyi bir arada sunması geleneksel medyadan üstün diğer bir özelliğidir. Bu özelliği ile izleyiciye orda olma izlenimi vererek, bireyler farklı ortamlarda olmalarına rağmen aynı ortamdaymış gibi iletişim kurmaları mümkün olmaktadır (Berkap, 2016: 185).

Marshall McLuhan, televizyonun paylaşılan hikâye anlatım alanını tanımlamak için "küresel köy" terimini icat etmiştir (1964). Büyük, dağınık grupların bir zamanlar coğrafi

ortak duruşla sınırlanmış samimi, eşzamanlı bir deneyimle meşgul olmak için bu yeni "elektronik ocak" üzerinde toplanabileceğini belirtti. Benzer şekilde, ağa bağılı oyunlar, insanların artık gerçek zamanlı olarak dinamik olarak etkileşim kurabildikleri ve coğrafi ve zamansal sınırları aşan yeni ve giderek daha karmaşık oyun toplulukları kurabilecekleri bir tür "katılımcı" "küresel oyun alanı" yarattı (Pearce, Artemesia, 2009).

Küresel oyun alanını yaratan ve bu alanın oluşmasını sağlayan yeni medya, geniş kitlelerin birbirleriyle iletişim ve etkileşim içine girmelerine olanak sağlamıştır. Yeni medyanın interaktif yapısı sayesinde dünyanın bir ucundan diğer ucuna yayılan dijital oyunlarda birlikte çevrimiçi oynama, bir grup oluşturma, bir gruba karşı zafer kazanma ya da yenilgiye uğrama görülmektedir. Tüm bunlar yaşanırken, oyuncular çevrimiçi olarak kızgınlık, mutsuzluk, mutluluk ve hayal kırıklığı gibi duygularını birbirlerine ifade etmektedirler. Öncesinde sadece bilgisayardan tek oyunculu olarak, yani bilgisayar- insan olarak oynanan oyunlar, internetin evlere hatta avuç içine sığan telefonlara kadar girmesiyle insan ve insan toplulukların bir ağ etrafında birlikte oynadıkları oyun türüne dönüşmüştür.

Teknolojide yaşanan gelişmeler ve ilerlemelerin bilgisayar ve internet noktasında ele alındığında dijital oyunların bu gelişmelerin lokomotiflik görevini üstlendiği görülmektedir. Yeni medya teknolojileri sayesinde dijital oyun oynayan oyuncular, oyun esnasında birbirleriyle anında iletişim kurabilmekte ve sanal oyun ortamında tanıdıkları ya da tanımadıkları kişilerle bir araya gelebilmektedirler. Yeni medya teknolojilerinin sağladığı bu olanaklarda kendine has özellikleri ve işlevleri bulunan bir iletişim formu, yeni bir medya ortamının oluşumuna zemin hazırlamakta ve oyuncular arasında oluşturmaktadır.

Yeni medya teorisyenlerinden biri olan Len Manovich'e göre, bilgisayar bilimi aracılığıyla yeni medya hakkında bilgi sahibi olabiliriz. Fakat yeni medyayı oluşturan unsurlar hala tartışılan bir konudur. Oyun çalışmaları gibi, yeni medya da disiplinler arasıdır ve sosyoloji, antropoloji, bilgisayar bilimi, görsel kültür, medya ve iletişim çalışmaları gibi çeşitli geleneklerden yararlanır. Hem oyun çalışmaları hem de yeni medya tahmini 1960'lı yıllarda her ikisi de teknolojik gelişmelerden özellikle de iletişim teknolojilerinden etkilenmiştir. Web 2.0 dünyası sadece oyunların dijital ortamlarda nasıl oynandığına dair önemli bir etkiye sahip değildi. Aynı zamanda (yani, MMOG'ler gibi

giderek daha çok ağıba bağlanan) topluluk, işbirliği, kimlik ve yazarlık kavramları üzerine kavramsallaştırılmış ve uygulanmıştır. Bu da dijital sanatın nasıl karmaşıklaştığını dijital sanat, oyun sanatı ve yeni medya arasındaki sınırların nasıl oluştuğı ve bu üç alanın ortaklığının yeni medyayı tanımlar hale geldiğinin göstergesidir (Hjorth,2011: 32).

Yeni ve eski medya arasındaki farkları ise Manovich şöyle sıralamıştır:

1. Yeni medya, dijital gösterime dönüştürülen analog medyadır. İçinde sürekli olarak analog medyaya karşı, dijital olarak kodlanmış medya kodları vardır.
2. Tüm dijital medya (metin, hareketsiz görüntüler, görsel veya işitsel zaman verileri, şekiller, 3D boşluklar) aynı dijital kodu paylaşır. Bu farklılık tek bir makine sağlar, yani, multimedia görüntü aygıtı olarak işlev görür.
3. Yeni medya rastgele erişime izin verir. Film veya videokasetin aksine verileri sırayla depolayan bilgisayar depolama aygıtları herhangi bir veri ögesine eşit hızla erişmek için mümkün kılar.
4. Sayısallaştırma, kaçınılmaz bilgi kaybını içerir. Aksine Analog temsil, dijital olarak kodlanmış bir temsil içerir sabit miktarda bilgi.
5. Her bir ardışık kopyanın kaliteyi kaybettiğı analog medyanın aksine, Dijital olarak kodlanmış ortam bozulmadan sonsuza dek kopyalanabilir.
6. Yeni medya etkileşimlidir. Geleneksel medyanın aksine sunum sırası düzeltilebilir. Kullanıcı artık bir medyayla etkileşim halinde olabilir. Etkileşim sürecinde kullanıcı hangisini seçebileceğini gösteren elemanlar veya takip edilecek yollarla eşsiz bir ürün olarak ortaya çıkar. Böylece kullanıcı çalışmanın ortak yazarı olur (Manovich, 2001: 66).

Tablo 2.3. Medya ve Teknolojik Gelişmeler Bağlamında Oyun

Medya	Teknoloji	Sinerji	Oyun
Oyuncaklar	Endüstriyel ürünler	Frobel'in matertalleri	Tinkertoys
Prints (dergi, kitap vb.)	Matbaa	Aksiyon, hayali hikayeler	Süperman
Kayıt cihazı	Ses Kaydı	Çocuk Tiyatroları	Çocuk Köşesi
Film (DVD, tiyatrolar vb.)	Hareketli resimler, projeksiyon, animasyon	Çocuk edebiyatı	Sindirella
Radyo	Yayıncılık	Çocuk tiyatroları	Roy Rogers Show
Televizyon (yayıncılık, kayıt, kablo)	Yayıncılık ve kablo	Film, komik kitaplar, edebiyat, eğitim	Mickey Mouse Klüp, Looney Tunes, Susam Sokağı
Bilgisayar (Pc, oyun, konsollar)	Mikroçipler, fiş, elektronik, Müzik	Atari oyunları, eğitim, kayıtlar, sporlar, plaklar	Pong Tomb Raider Sims Downloads
Telefonlar, telefonları	cep Mikro, uygulamalar	beceriler, Oyun, müzik, eğlence, edebiyat	Scrabble Rock Bond Harry Potter Spells

Kaynak: Frost, Wortham, 2012: 358

Yakın geçmişte çok hızlı bir şekilde teknoloji, çocukların okullarından evlerine kadar internete girmelerine olanak sağlamıştır. Bir bilgisayar ağı olarak internet (The World Wide Web), başlangıçta sadece yetişkinlerin bilgi paylaştığı ve iletişim kurdukları bir araç olarak kullanılmış, çocukların henüz kolaylıkla erişebilecekleri bir yapı haline gelmemiştir. Yirmi yıldır sürekli gelişen teknolojiler, çocukların internete erişimlerini sağladı ve yeni iletişim teknolojilerine erişim, örneğin arama motorları gibi teknolojiler, çocuklara online bilgi edinme ve oyun oynama fırsatlarını sundu.

İnternetin gelişimsel ve eğitimsel potansiyeli oyunlarla sinerjik bir bağlantısı olarak ortaya çıkmıştır. Bir internet oyuncusu, sıklıkla bir arama motoru aracılığıyla bilgisayardan internete erişim sağladığında online oyun oynamaya başlamıştır. Eski oyuncuların sadece bilgisayardaki internet aracılığıyla çevrimiçi oynama şansları varken, şu an dijital yerliler olarak adlandırılan kuşak, ellerindeki avuç içine sığacak kadar cep

telefonları, tablet vb. cihazlarla online oyun oynama şansına sahiptirler. Artan miktarda online oyuncu sayısı, oyun geliştiricilerinin de çok daha fazla içerik üretmelerine yol açtı. Artık fiziksel dünyada çocuklar ellerindeki logolar, tahta bloklar ya da plastikten yapılmış oyun malzemeleri ile oynamak yerine, fiziksel dünyada ki bu objelerin elektronik analogları ile sanal dünyada oynamaktadırlar. Çocukların öncesinde somut malzemelerle oynadıkları bu oyunlar, günümüzde online olarak ekran karşısında oynanmaktadır (Frost, Wortham,2012: 365).

Tablo 2.4. Yeni Medya ile Değişen Online Oyun Oynama Pratikleri

Gelişimsel Alan	Geleneksel Oyunun Rolü	Online Oyunun Rolü
Zihinsel	Ahlaki ve stratejik düşünce, üst biliş (oyun hakkında düşünme)	Ahlaki, stratejik ve tekniksel düşünme, oyun ve teknoloji hakkında üst biliş
Duygusal	İfade, empati, kimlik, içsel motivasyon	İfade, empati, kimlik, içsel motivasyon,
Sosyal	Akran etkileşimi, sosyalleşme, bir arada olma	Akran etkileşim becerileri, sanal akran etkileşimi
Yaratıcılık	Hayal kurma, oyunu hikayeleştime	Tekniksel anlamda oluşturulmuş oyun hikayesi ve onun ekseninde hayal kurma
Dil	Oyuncular ağız yolu ile yüz yüze iletişim kurarak oyun hikâyesini ifade eder.	Oyuncular Chat sitelerinde yazılarak, iletişim kurup, oyun hikâyesini ifade eder.

Kaynak: Frost, Wortham,2012: 370

Yeni medya ile değişen oyun pratikleri ele alındığında çocukların gelişim alanlarına etkisinin geleneksel oyun pratiklerinden farklılaştığı görülmektedir. Geleneksel anlamda çocuklar oyun oynarken bilişsel olarak oyun hakkında stratejik düşünceler üretirken, yeni medya ile değişen oyunlarda oyun hakkında tekniksel düşünmeye başlamıştır. Çocuğun duygusal anlamda gelişimine olan katkıların geleneksel ve yeni medya ile şekillenen dijital oyunlarda benzer olduğu sonucuna varılmıştır. Çocukların oyun aracılığıyla sosyalleşme formlarına baktığımızda gelişen akran ilişkileri, sosyalleşme becerileri ve bir arada olma biçimlerini sanal dünya içerisinde gerçekleştirmeye başladığı görülmektedir. Geleneksel oyunlarda çocukların hayal kurma ve yaratıcılıkları geliştirmeleri imkânları oldukça fazlayken, dijital oyunlarda bunun sadece teknik sınırlarla belirlenmiş bir çerçeve içerisinde düşünmeleri ve hayal kurmalarını olanaklı kılmaktadır. Dil gelişimi anlamında

da çocuklar yüz yüze ilişkiler kurup, birlikte işbirliği içerisinde dil becerilerini geliştirirken, dijital oyunlarda oyuncular yazışarak iletişim kurup oyun hikâyesini ifade etme ya da inşa etmeye çalışmaktadır.

Çevrimiçi oyun sektöründeki büyüme oranları dijital yerlileri birbirine bağlayan küresel bir kültürün ortaya çıktığının en açık göstergelerinden biridir. Şangay ve Riyad’da çocuklar, ABD’de ve Londra’da çocukların konuştuğu çevrimiçi oyunların aynı hakkında konuşmaktadır. Bu oyunda sadece dünyanın her bir yerinde farklı kültürlerce oynamakla kalmamakta aynı zamanda daha güçlü bağlantıların kurulmasını sağlamaktadır. Dijital oyunlarda genel olarak çocuklar büyük coğrafi alanlarda birbirleriyle çevrimiçi olarak yarışmaktadırlar. Aynı zamanda bu süreç içerisinde el değiştiren para aracılığıyla işbirliği yapmaktadırlar. Son birkaç yılda daha fazla büyüyen dijital oyun sektöründe Batı’daki zengin insanlar, karakterlerinin çevrimiçi oyunlarda daha yüksek seviyelerine getirmek için Çinli oyunculara kiralamaktadırlar. Çocuk olarak bile yapmak istemedikleri bir işi, sırf çevrimiçi kimliklerini geliştirmek için dünyanın başka bir ucundaki kişilere yaptırmak için para ödemektedirler (Palfrey, Gasser: 2017: 26).

2.6. ANLATI OLARAK DİJİTAL OYUN’DA LUDOLOJİ VE NARRATOLOJİ TARTIŞMASI VE ÖTESİ

Oyun çalışmaları, oyunu çeşitli disiplinlerden ve medyadan ayıran diğer medyalara karşı neyin oluşturulduğunu ve bunları ayıran farklılıklar üzerine yapılan çalışmalar sonucunda ortaya çıkmıştır. Oyunları, diğer medyalardan ayıran yönleri ve farkları nelerdir sorusundan yola çıkılarak, televizyon, film ve diğer medya türlerinden ayıran iki önemli özelliğinin interaktiflik ve etkileşim olduğu ortaya koyulmuştur. Bu iki önemli özellik oyun oynamanın merkezinde, oyun oynama platformlarında, dijital oyun çalışmalarının başlangıcı olarak ludoloji tartışmaların başlamasında rol oynamıştır (Hjhort,2011).

Oyun çalışmalarına bakıldığında;

- Öncelikle, oyuncuyu hem bir birey olarak hem de bir topluluğun bir üyesi olarak anlamak vazgeçilmezdir. Böylece ilk tema “video oyunlarında sosyoloji ve biliş üzerinde yoğunlaşır.

- İkinci tema, etkileşimli hikaye anlatımı ve ludoloji, bize göre alanın çıkış noktasını oluşturur. Bu çalışma, anlatım teorisinden oyun teorisine, sosyolojik ve ekonomik modellerden geçmeye ve bilişsel bilimlerin uygulamalarına geçerek, hepsi düşünülebilecek bir video oyununun yaratılmasına katkıda bulunan çok sayıda farklı yönün yakınsamasını kapsar.
- Akıllı temalar olan üçüncü tema, yapay zeka, üretken algoritmalar, oyun nesnelere ve yazılım mühendisliğinin yönetimi ve bilgisayar ekipmanı için anlatı gereksinimleri alanlarında çalışmayı tanıtmaktadır.
- Dördüncü ise araştırma alanını oluşturan dağıtılmış ve her yerde bulunan oyun motorlarının mimarisi alanındaki hem kısıtlamaları hem de çözümlerinin kullanılmasına teşvik edildiği görülmektedir.

Oyunların hikayeler olup olmadığı tartışması, titiz, teorik olarak temelli yansıma eksikliğinden ve normatif ve tanımlayıcı yaklaşımlar arasındaki temel karışıklıktan dolayı sorunlar yaşamaktadır. Gerçekte bu bir tartışmayı değil, iki tartışmayı da bir araya getirmiştir. Biri oyuna dayalı anlatıların potansiyel ve başarısızlıklarının tasarım odaklı tartışmasıdır, diğeri ise oyunların hikâyeler olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceğinin tartışılmasıdır. Birincisi normatif ve kısmen spekülasyon, kısmen kritik bir tanımlamayken, ikincisi tanımlayıcı ve teoriktir. Bu iki tartışma, genellikle “ludolog” ve “narratolog” terimleriyle tanımlanmış, ancak bir tartışma yarı-ütopyik bir melez oyun-hikaye türünün olabileceği ile ilgili bir durum ortaya çıkarırken diğeri de oyunların tanımlamaları ve anlatılarla ilgili çelişkili bir yapı olarak görünmektedir (Aarseth,2012).

Anlatıbilim, sosyolojik bağlamda oyunların anlatı ile yakından bağlantılı olduğunu ya da en azından kısmen de olsa narratoloji yoluyla analiz edilmesi iddiasında bulunmaktadır. Bu iddiaları destekleyen ve anlatı teorileri üzerine çalışmalarını sürdüren kişilere de narratolog denmektedir. Bununla birlikte anlatı ortamından bağımsız bir anlatı kuramı oluşturmaya çalışan bilim insanına da verilen isimdir. Dijital oyunlar bir anlatı türü olarak anlatıbilim kapsamında ele alınmıştır. Anlatıbilimini oluşturan en temel öğe doğal olarak anlatıdır. Anlatı, bir başlangıcı sonu olan ve neden sonuç ilişkisine dayalı olan olayların oluşumudur. Başka bir ifadeyle de anlatı, sözlü açıklamaları, bakış açısı, görsel ve işitsel malzemelerin kurgulanması aracılığıyla bir öykünün izleyicilere

aktarılmasıdır. Oyun ele alındığında da ilk tartışılan şeyin, oyunun bir anlatı olup olmadığı üzerine yapıldığı görülmektedir. Bazı yazarlar oyunun bir öyküsü olduğunu ve onu anlatı olarak kabul edileceğini savunurken, bazı yazarlarda özellikle son dönemlerde anlatıbilimin oyunu açıklamada yetersiz kaldığı görüşündedir (Akbulut,2009: 46-47).

Doksanlı yılların ortalarından sonra ve 2000’li yılların başlarına, yeni medya ve dijital oyunlar üzerine araştırma yapan ve dijital oyunlara rehberlik eden bazı akademisyenlerin kuramsal tartışmalarına sahne olmuştur. Dijital oyunlar üzerine yapılan ilk tartışmalar oyunlarla öykülerin ilişkisini açıklayan ve oyunun anlatı ile bir bağı olup olmadığını ortaya koyan çalışmalar olmuştur. Bu tartışmada iki eksen etrafında dönmüştür. Bunlardan biri dijital oyunların diğer medya formları gibi öykü anlattıklarını savunan anlatımcı (narratolojist) yaklaşım, diğeri ise dijital oyunları öyküsel metinler değil, oyunsal metinler olarak gören ve oyunların anlatıbilim kuramları ile çözümlenmesine karşı olan grubun oluşturduğu ludolojist yaklaşımlardır (Sayılğan,2016: 185).

Espen Aarseth’in 2000’ li yıllardan beri yürütmüş olduğu çalışmalar ve gelişmekte olan “Ludoloji- Narratoloji” tartışmasının kuramsal dayanağı oyunların ne olarak ele alınmasına ilişkin bir varsayım üzerinden hangi kuramlarla bağdaştırılması gerektiği üzerinde düşünülmektedir. Narratolog olarak tanımlanan ve Narratoloji’nin başlıca kuramcıları arasında sayılan Henry Jenkins, Brenda Laurel ve Janet A. Murray oyunların öykülerden oluştuğunu film, tiyatro ve öykü gibi anlatıma dayalı medya bileşenleri ile aynı olduğu tezini savunurlar. Bu savın tam tersi olarak da oyunların incelenmesini Ludoloji bilimi ile bağdaştıran Espen Aarseth, Jesper Juul, Gonzola Frasca ve Markku Eskelinen ise oyun ile anlatı arasında bir farkın bulunduğunu iddia etmektedirler.

Narratolist Atkins, (2003) Tomb Raider, Half-Life, Close Combat ve SimCity gibi dört çağdaş dijital oyunu resmen analiz etmek için klasik bir yaklaşım kullanmaktadır. Atkins, dijital oyunların film, televizyon ve roman gibi bir anlatı kurgusu biçimi olarak analiz edilebileceğini savunmaktadır. Örneğin Tomb Raider analizinde oyunun kullandığı filmik anlatım stratejilerini özetlemekte, intertexts kullanımı, kameralar, arsa oluşturma ve ilerletme için kesimler ve erken halk hikayelerinden geleneksel arayış anlatıları ile paralellikler çizdiğini belirtmektedir. Dijital oyunların, ölüm olasılığının yarattığı gerilim,

sınırlı seçme özgürlüğü, gizli alt-alanlar ve metnin yıkıcı okuma potansiyeli gibi geleneksel anlatı yapılarından sapabileceği ana hatlarını da içinde barındırmaktadır.

Etkileşim ve yer alma hikayeleri fikri, Amerikalı oyun yazarı ve bilgisayar teorisyeni Brenda Laurel tarafından daha teorik olarak genişletildi. (Laurel 1985 ve Laurel 1991aa, *Oyun ve anlatı arasında bir çatışma*. s.135-142.). Oyunlara odaklandığı durumlarda, Laurel, *Potolojisi*nde Aristoteles tarafından tanımlandığı gibi iyi biçimlendirilmiş araziler üretmek için bir sistem önermektedir. Bu önerilen sistemde, bilgisayar programı oyun ilerledikçe yazar rolünü üstlenmelidir. Oyuncu tarafından yapılacak herhangi bir eylem, her hikayenin iyi bir şekilde oluşturulduğundan emin olmak için kurgusal dünyayı uyarlayan bir sisteme öncülük etmelidir (Juul,1999: 12-13).

MIT araştırmacısı Janet H. Murray tarafından daha sonra paralel bir çalışma yapılmıştır. Laurel ütopyasını kendi yönünde geliştirdi: *Viktorya Dönemi Romanının* niteliklerini dijital çağla birleştirmeye çalışmıştır. (Murray 1997, s.1-10). Laurel'den sonra, Murray, böyle bir çalışmanın, çatal biçimli yolların basit yapılarından, oyuncunun hareketlerine uyum sağlayabilen daha esnek sistemlere taşınması gerektiğini söylemektedir. Sorun, bunun bir bilgisayar öğretmenin mümkün olduğunu varsaymasıdır. Hikayelerin nesli için kurallar, yine bir kişinin bir hikayenin ilk başta ne olduğunu farkında olduğunu varsayar. Aristoteles, *Poetik*'te bunun için statik ve normatif bir çerçeve sağlamıştır, ancak anlatı biliminde hiçbir şey, çalışmanın herhangi bir şekilde yapıldığını göstermez (Juul,1999: 12-13).

Murray, Kinder ve oyunlara farklı anlatım ve drama tanımları uygulayanların *narratologlar* olarak adlandırılan bir grup yaptıkları çalışmalarda, çoğu zaman *ludologlar* olarak adlandırılan eleştirmenlerin bir karışımı tarafından şiddetle eleştirilmektedir (*ludus*, latince oyun anlamına gelir). (Aarseth 1997, 2004; Frasca 2003; Eskelinen 2004). Bu yazarlar, interaktif metinler olarak dijital oyunlarla ilgili neyin benzersiz olduğunu anlamak için geliştirilecek yeni teorilere ve modellere ihtiyaç olduğunu iddia etmektedirler. İlk olarak, oyundaki medya ve iletişim bilginlerinin çalışmalarına atıfta bulunma eğiliminde olmasalar da, ilham almak için geleneksel oyun ve oyun teorilerine bakma zorunlukları vardır.

Ludoloji genel olarak oyunları ve özellikle video oyunları inceleyen bir disiplin olarak tanımlanmaktadır. Terim yeni bir kavram olmamakla birlikte daha önce de oyun

toplulukları için kullanılmış bir kavramdır. Espen Aarseth 1999 yılında oyun alanında sürdürmüş olduğu çalışmalarda, oyunlarla ilgili resmi ve tutarlı bir disiplinin olmadığına ve bunun varlığının olması gerektiğine vurgu yapmıştır. Bu tarihten sonra ‐ludolojist‐ terimi akademik oyun topluluğu için tanımı yapılan oyunun anlatıcı ifadelerden oluştuđuna karşı olan kişi olarak tanımlanmıştır (Aarseth,2012).

Dijital oyun alanında çalışmalar yapan önemli isimlerden Jesper Juul, dijital oyunları ludolojiye dayandırarak, onları açıklamaya çalışır. Ludoloji genel olarak, oyunları ve video oyunları inceleyen bir bilim veya disiplin olarak tanımlanabilir. Ludoloji oyunların narative (anlatıcı) yanını reddetmemekle birlikte oyunun bir anlatı yapısı ile bir arada olamayacağını iddia etmektedir. Juul oyunun içeriğindeki geleneksel anlatı türlerine karşıdır. O master tezi olan ‐A Clash and Between Game and Narrative adlı eserinde ludoloji tartışmalarına öncülük etmiştir. O oyunun içerisindeki unsurların sadece bir hikaye olmadığını, aynı zamanda hikayesiz ya da anlatsız bir oyunundan çok iyi örnekleri olacağını savunur (Hjhort,2011: 27). Juul bunu üç temel iddiası ile dile getirir:

1. Oyunlar filmler, romanlar ya da tiyatro aracılığıyla belirlenmiş olan anlatsal medya ekolojisinin bir parçası değildir.
2. Oynulardaki zamanla anlatıdaki zamanlar birbirlerinden farklı biçimde işler.
3. Okur / izleyici ile öykü arasındaki ilişki okuyucu ile oyun dünyası arasındaki ilişkiden farklıdır.

Ludologlar 1990'ların sonlarına doğru, bir ölçüde, diğer akademisyenler tarafından anlatıya odaklanmaya karşı bir denge olarak ortaya çıktı. Daha önce de belirtildiđi gibi, Espen Aarseth önceden var olan modelleri üzerine çalışmak veya benimsemek yerine kendi metinlerini kendi modellerini geliştirmeye çalışarak birçok kişiye ilham verdi. Onun için oyunlar ‐metinsel‐ ya da en azından temel olarak metinlerden oluşan unsurlar değildir (2004: 47). Teorisyenlerin " oyun-dünya-labirent " siber tiplerinin (1997: 5) ve daha yakın zamanlarda 'herhangi bir oyunun üç açıdan oluştuđu': (1) kurallar, (2) materyal / semiyotik sistem (bir gameworld) ve (3) oyun (kuralların oyun dünyasına uygulanmasından kaynaklanan olaylar) fikrini savunmaktadırlar (2004: 47-8).

Dijital oyunları anlatı türü olarak görenlerin oyunun zamanı ile anlatı zamanı arasındaki bir farkı gözden kaçırdıkları düşünülmektedir. Anlatı da zaman önceden

olmuş, bitmiş ya da gerçekleşmiş bir olayın sonradan dile getirilmesi söz konusudur. Filmlerde, tiyatrolarda zaman öykünün gerçekleştiği zamanla aynı değildir, çünkü anlatılan her şey şimdiki zamanda olmaz, izleyici izlemeden önce gerçekleştirilmiştir. Oyuncunun da oyunda olaylar dizini kendisinin gerçekleştirildiği düşünüldüğünde, dijital oyunlardaki zaman anlatılardan farklı biçimlerde yapılandığı görülür.

2.7. DİJİTAL OYUN SEKTÖRÜNÜN YAPISI

Dijital oyun sektöründe yaklaşık elli yıllık bir geçmişe sahip olmakla birlikte, bugün dünyanın gelişmiş ekonomisinde yüksek kaynak sağlayan bir sektör halini alarak, bu açıdan da kamu formlarının ve büyük yatırımcılarının yine son yıllar içerisinde giderek daha çok ilgi gösterdiği bir endüstri haline dönüşmüştür. Dijital oyun sektörü hem yaratıcılık gerektiren bir sektör olması hem de donanım itibari ile sürekli ileri teknoloji kullanması açısından sürekli bir değişim ve dönüşüm içerisindedir. Dolayısıyla dijital oyun sektörü kapsamında iki ana bileşene ayrılmaktadır. Birincisi oyunların geliştirmesi sürecinde yer alan tasarımcılar, programlama alanında çalışanlar, ses ve görüntü alanında çalışan bir anlamda sektörü oluşturan insan iş gücüdür. İkincisi de, oyunların çalışacakları platformları geliştiren, yani bilgisayar teknolojileri, oyun konsolu ve oyun bileşenlerini oluşturan donanım öğeleridir.

Bir video oyunu ya da dijital oyun kişisel bilgisayar, oyun konsolu veya cep telefonu gibi bir bilgisayar ya da bir cihazda oynanabilen elektronik bir oyundur. Platformlara bağlı olarak video oyunları, bilgisayar oyunları ve konsol oyunları olarak alt kategorilere ayrılabilir. Ancak son yıllarda sosyal ağların, akıllı telefonların ve tablet gibi alt kategorilerin ortaya çıkışı, mobil ve sosyal oyunlar gibi alt kategorilerin ortaya çıkışına yol açmıştır. 1970'lerde ortaya çıkan video oyunlar günümüze kadar çok yol kat ederek gelmiş ve aynı zamanda video oyunlar gerçekçi görüntüler ve grafikler sunarak, gerçekçiliği önemli ölçüde simüle etmişlerdir. Video ya da dijital oyunlar önemli bir endüstri haline gelerek, bugün gelişerek varlığını sürekli devam ettirmektedir (<https://www.statista.com/>).

Dijital oyun sektörünün tarihsel gelişimi beş ayırt edici aşamadan oluşmaktadır:

- 1980'ler öncesi ilk gelişim aşaması
- 1980'ler ve 1990'ların ortası büyüme dönemi

- 1990'ların sonuna kadar olan gelişme süresi
- 2000- 2005 olgunlaşma dönemi
- 2005' ten günümüze ulaşma dönemi (O'Hagan ve Mangiran,2013).
- İlk dönem modern oyunların gelişiminin ilk örnekleri sırasıyla 1958 ve 1962'de ortaya çıkan "Tennis for Two" ve "Spacewar" oyunlarıdır. Her iki oyunda ABD'de kamusal araştırma alanlarında ortaya koyulan ücretsiz oyunlar olup sırasıyla 1971 ve 1972' de atari tarafından pazara sunulan "Computer Space" ve "Pong" isimli ilk konsol oyunlarının ilham kaynağı olmuşlardır. ABD'den sonra dünya oyun pazarına ikinci giren ülke "Space Invader" konsol oyun ile Japonya olmuştur. Oyun endüstrisinin 1970'ler ve 1980'lerde geliştirmiş olduğu dinamiklerden biri mikroişlemcilerdir. Bu mikroişlemcilerin kullanılması sayesinde daha iyi görünümlü animasyonlar ortaya çıkmış ve ses teknolojilerinin de kullanımı ile birlikte oyunlara müzik entegre edilmeye başlanmıştır. Bu dönemin diğer önemli gelişmelerinden biri de oyun konsollarının üretilmesi ve konsolların salonlardan evlere taşınır olmasıdır. Son gelişme ise ev bilgisayarlarının ortaya çıkmasıyla bilgisayar tabanlı oyunların gelişmesi olmuştur.
- İkinci dönem olarak bilinen büyüme döneminde, Japon oyun endüstrisi önemli bir çıkış yapmıştır. Nintendo firması tarafından Japonya'da geliştirilen ve Nes olarak bilinen Nintendo Eğlence Sistemi 1985'te n iyi oyun konsolu olarak pazardaki yerini almıştır.
- Üçüncü dönem olarak adlandırılan gelişme döneminde Avrupa'nın dünya oyun pazarına girdiği görülmektedir. Bu dönemde CD-ROM teknolojilerinin gelişimi beşinci nesil oyun konsollarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bunun sonucunda Sony Bilgisayar Eğlence Şirketi bu konsolların ilkinin 1994'de Japonya'da piyasaya sürmüştür.
- Dijital oyun endüstrisinin olgunlaşma dönemi olarak bilinen dönemde, Amerikan Microsoft firmasının pazara girdiği görülmektedir. Bu gelişmenin ardından Sony, Nintendo, Microsoft sektörün en güçlü bileşenleri olmuş ve üç ana konsol üretmişlerdir. Bu dönemin en belirgin özelliği ise CD-ROM'dan DVD-ROM'a geçişle birlikte daha büyük bir depolama özelliği elde edildiği için oyunların yerleştiği görülmüştür.

- Beşinci ve son dönem olan 2005'den günümüze kadar gelen süreçte, yedinci nesil konsollar ortaya çıkmıştır. Bunların en önemli örnekleri Xbox 360, Po3 ve Wii'dir. Bu konsollar sadece oyun deneyimi yaşatmakla kalmayıp, bir multimedya eğlence ve iletişim aracı olarak işlev görmeye başlamıştır.

Tablo 2.5. Dijital Oyun Sektöründe Bazı Temel Eğilimler

	Yakın Dönem	Şimdi
Kullanıcı Kitlesi	Genellikle sürekli oyuncular	Çocuklar, Yaşlılar, Kadınlar ve Sürekli Oyuncular
İş Modelleri	Kutulu satış	Kutulu satış, dijital satış, üyelik tabanlı oyunlar, oyun içi reklamlar, e-ticaret,
Ödeme Biçimi	Nakit, Kredi Kartı	Nakit, kredi kartı, mobil ödeme, kredi kartı entegre mobil cihazlar, e-cüzdanlar (Paypal vs.)
Platform	PC, Konsol	PC, Konsol, İnternet tarayıcısı, Tablet, Telefon
Etkileşim	Tek Oyunculu, Coğrafi Olarak Sınırlı çoklu-oyuncu	Tüm dünya ile etkileşim

2.7.1. Dijital Oyun Endüstrisinin Yapısı Ve Değer Zincirleri

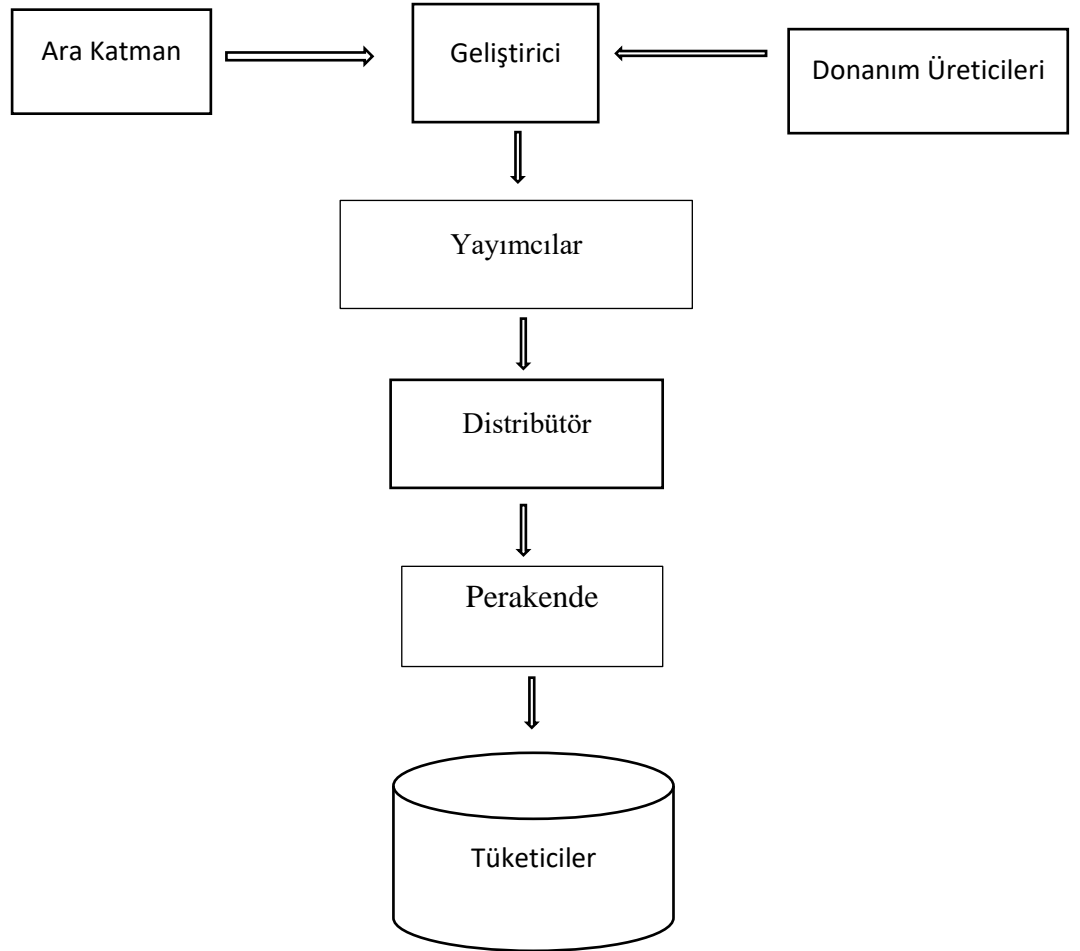
Video oyunu endüstrisi bir dizi yapı taşından oluşur. Bunlar, Tüketici platformlar, hem donanım hem de yazılım - oyun 'cihazlardan meydana gelir. Aynı zamanda; sermaye ve fikri mülkiyet hakları yönetimi, pazarlama, geliştirici ağları, animasyon stüdyoları ve diğer yaratıcı ekipler, ara katman yazılımı ve yazılım araçları üretimi sağlayan yayıncıları içeren içerik geliştirme ve üretim diğer yapı zincirleridir. Dağıtım, sunucular ve ağ teknolojileri ve fiziksel dağıtım da dahil olmak üzere de 'dijital' (çevrimiçi / mobil) birçok unsurun birleşiminden oluşmaktadır.

2.7.1.1. Tüketici Platformları

Tüketici piyasası, oyunları, dağıtımı, oyun biçimlerini, kullanıcı segmentlerini ve sektör değer ağının entegrasyonunu şekillendirdiği için, öncelikle oyunları çalıştıran cihazlar açısından düşünülmüştür. Ana cihaz odaklı sektörlerle bir giriş ve: PC, konsol ve el tipi cihazlar arasında karşılaştırma yapılmaktadır.

- PC tabanlı dijital oyun pazarı, özel oyun cihazı pazarından daha küçük olmasına rağmen, daha 'açık' olarak önemli bir rol oynayan tüketim platformlarından.

- Konsollar ve özel avuç içi oyun platformları. Bunlar şu anda en iyi bilinenler ana konsol ürün aileleri ile dijital oyun endüstrisindeki ürün grubu Playstation (Sony), Xbox (Microsoft), Wii (Nintendo) ve Nintendo DS ve PlayStationPortable (PSP) gibi taşınabilir cihazlar olarak bilinmektedir. Konsollar hala dijital oyunlar için genel pazara hakim durumdadır. 2011'de konsol ve el tipi dijital oyun donanım ve yazılımlarının değeri 30 milyar Euro'nun üzerine çıkmıştır (Alvarez ve ark. 2012).
- Mobil telefon oyunları, uzun yıllar boyunca, bu sistemler sınırlı karmaşıklık oyunları sunan, sadece çocuklara ve gençlere ayrılmış bir pazarı temsil etti. Bu pazar, 1989'dan bu yana 300 milyondan fazla el cihazını satan neredeyse tekeli Nintendo tarafından yönetilmekte ve toplam kayıplara rağmen son 3DS (son olarak 17.13'e kadar 2011) güçlü satışlara devam etmektedir.



Şekil 2.9. Mevcut Bilgisayar Oyunu Endüstrisi Değer Zinciri

2.7.1.2. Donanım Üreticileri

Konsol üreticileri hala en büyük oyun segmenti olduğundan ve konsol üreticilerinin rolü PC pazarındaki bireysel donanım üreticilerininkinden çok daha önemli olduğu için konsol üreticileri ana odak noktasıdır. Konsol piyasası, giriş için büyük maliyet engelleri ile karakterizedir. Rekabetçi bir konsol platformu geliştirmek için 2 milyar dolara mal olabilir ve yatırımın geri dönüşü birkaç yıl sürebilir. Günümüz de üç konsol üreticisi vardır: Japon Sony ve Nintendo ve ABD Microsoft. Konsol üreticilerinin iş modelleri üç gelir akışından oluşur:

- Donanım satışları.
- Kendi yazılımı satışı.
- Konsol platformunu kullanan diğer yazılım geliştiricilerin telif ücretleri.

2.7.1.3. Ara Katman

Middleware, oyun geliştirme için gerekli olan grafikleri çalıştıran yazılımdır. Bunlar arasında gameoptimised yüksek hızlı kod derleyicileri, yazılım kütüphaneleri (donanımın kontrolünü basitleştirmek için), oyun motorları ve platformlar bulunmaktadır. Middleware tedarikçileri, küçük ve orta ölçekli firmalar olmakla birlikte, yeni uzmanlara odaklanarak Ar-Ge'de ölçek ekonomilerinden yararlanabilecek yetenekli personele (matematikçiler, programcılar) sahiptir. Birden fazla projede teknoloji geliştirme ve daha sonra yazılımlarını oyun geliştiricilerine lisanslama işlemlerini sürdürür. Ancak, ara katman piyasası genişledikçe, Microsoft ve Electronic Arts (Microsoft, 2004) dahil olmak üzere bir dizi büyük firmanın girdiği yeni şirketlerle birlikte, örneğin, karakter animasyon teknolojisinde lider hale gelmiştir (Kaydara, 2004).

2.7.1.4. Geliştiriciler

Geliştirici, endüstrinin sacayağıdır; şirket içi, orta yazılım şirketlerinden lisanslı veya konsollar durumunda, Sony ve Microsoft'un özellikle donanım üreticileri tarafından sağlanan en son teknolojik araçlarla yeni oyunlar üretmektedir (Evans ve ark. , 2004). Geliştiriciler için gelirler değer zincirindeki en büyükler arasındadır (Şekil 5 ve Alliance Numeric, 2003). Ancak, geliştiricilerin yeni oyunlar geliştirirken karşılaşacakları risklere

karşı önlem almaları gerekmektedir. Büyük şirketlerden ayrı olarak geliştiriciler genellikle beş yüz ila birkaç yüz kişiden oluşan küçük başlangıçlardır.

2.7.1.5. Yayıncılar

Yayıncılar, değer zincirindeki gelirlerin büyük bölümünü oluşturur (büyük oyun firmaları. Onların ana görevi, başlıkları tanımlamak ve bunları distribütörlere, perakendecilere ve son kullanıcılara pazarlamaktır. Tipik olarak, genellikle pazarlamada binlerce kişiyi istihdam edecek büyüklükteki küresel şirketlerdir ve genellikle geliştirme maliyetlerini finanse eder ve fikri mülkiyeti edinirler ve yeni oyunlar için hakları korurlar. Ürün yönetimi, pazarlama, finansman, fiyatlandırma ve envanter yönetimi görevini üstlenirler. Doğrudan yabancı pazarlarda ya da Avrupa'da genellikle yerel ortakla aracılıyla olduğu gibi çalışırlar.

2.7.1.6. Distribütörler

Dağıtıcı, geliştirici / yayıncı ve perakendeci arasındaki bağlantıdır. Sorumluluklar ağırlıklı olarak satış sözleşmelerinde ve dağıtım zincirinin lojistiğinde yer almaktadır. Elektronik Sanatlar ve Aktivite gibi birçok uluslararası yayıncı perakendecilere şirket içi dağıtımını yaparlar. Diğer yayıncılar lisans ise dağıtımını kendilerinin yapmalarını tercih etmektedir.

2.7.1.7. Perakendeciler

Perakendecilerin, en karlı şekilde raf alanını doldurabilmesi için üç konsol ve PC için çok sayıda unvanın tedarikçileriyle anlaşmaları optimize etmesi gerekmektedir. Konsol üreticileri ve oyun yayıncıları için, ürünlerinin mümkün olan en iyi mağaza görüntüsünü almaları önemlidir. Perakendeci sorumlulukları şunları içerir: fiyatlandırma, işaretler, öncelik ve sunum öncelikli alanlardır (OECD,2005).

Eğlence oyunları pazarı ve endüstrisi, kuşkusuz yaygın dijital oyun oynama ve kültürü ve oyun geliştirmek için kullanılacak türler, platformlar ve araçlar için temel sağlarken, bir dizi “ciddi” özel amaçlı oyunların geliştirilmesi ve kullanılmasına da imkan tanır. Eğlence oyun endüstrisi eğitimde veya rehabilitasyonda kullanılacak ya da hâlihazırda oyun oynamayı başaramayan insanlara erişilebilir hale getirilmiş oyunlar

üretirken, özel durumlarda ya da belirli koşullar altında insanların güçlenmesini desteklemek üzere tasarlanmış ve onların amaçlarına uygun oyunlar yapmaz.

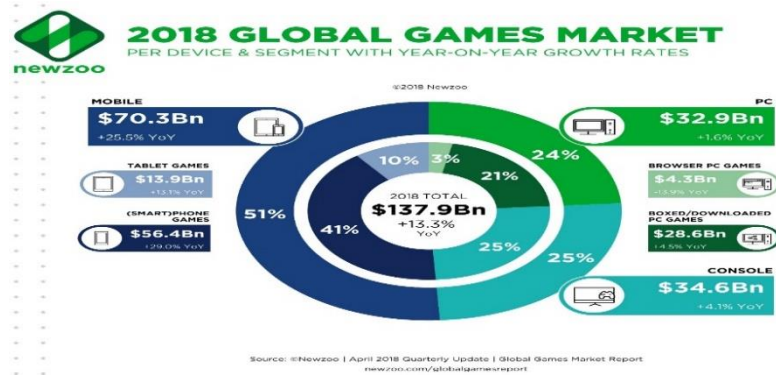
2.7.2. Dünya’da Dijital Oyun Sektörü

Dijital veya video oyunları, günümüzde önemli bir medya sektörü haline geldi. Piyasa, 1977 yılında ilk kez lanse edildiği için 600 milyondan fazla fiziksel ünitenin satın alındığı özel konsollar ve el cihazları üzerine inşa edildi. Milyonlarca oyun artık ev bilgisayarlarında ve cep telefonlarında mevcut hale geldi. Video oyun endüstrisi, sadece doğrudan satışların değeri açısından değil, inovasyon, teknoloji yayılımı, gelişmiş çevrimiçi hizmetler için yerel altyapının oluşturulması, daha geniş medya sektörü, yarı iletken gibi tamamlayıcı sektörlerin teşvik edilmesi gibi ekonomiye birçok yönden katkıda bulunmaktadır. Bunlar elektronik ve yazılımdır. BİT endüstrisinin diğer alanlarından daha fazlası olan oyun endüstrisi, teknolojinin interaktif multimedya potansiyelinden yararlanır, yeni medya biçimlerinin yaratıcı gelişimini sağladı ve grafik ve girdi arayüzlerinin geliştirilmesini ve kitlesel ticarileşmesine katkıda bulunur. Dijital oyunlar (donanımın aksine yazılım) bilgisayar yazılım paketleri iken, aynı anda kültürel ve medya ürünleridir. Film, grafik sanatlar, tiyatro, televizyon ve edebiyat mirası üzerine inşa edilmişlerdir, fakat aynı zamanda 'etkileşimliliğin' benzersiz bir boyutuna da sahiptirler. Dijital oyunlarda multimedya, anlatı, drama, rekabet, ağlar ve etkileşimi yaratıcı bir şekilde bir araya gelen unsurlardan oluşur. (De Prato ve ark. 2010).

Küresel video oyun pazarının büyüklüğünün 2020 yılında, 2017 yılında 78.6 milyon ABD dolarından, 90.1 milyar ABD dolarına ulaşması öngörülmektedir. Bu yaklaşık %14,6’lık bir artış anlamına gelmektedir. Bugüne kadar en büyük oyun pazarları Çin, ABD ve Japonya’nın arasında bulunduğu ülkelerden oluşmaktadır. Japonya sadece oyun gelirlerinde 12,6 paya sahiptir. Bununla birlikte aynı zamanda bu durum oyunlara para harcamak isteyen veya alternatif oyun ekipmanı kullanan milyonlarca potansiyel alıcıya sahip, büyük, el değmemiş bir pazarın varlığına işaret etmektedir.

Dünyada dijital oyun pazarı 2011’den 2015’e kadar küresel video oyunları pazarında 54,2 milyar dolardan 71,3 milyar dolar yükselmiştir. 2020’de ise 90,1 milyar doları çıkacağı tahmin edilmektedir. Bu küresel video oyunları pazarının on yıl içinde neredeyse ikiye katlanacağı anlamına gelmektedir. Küresel video oyun pazarındaki

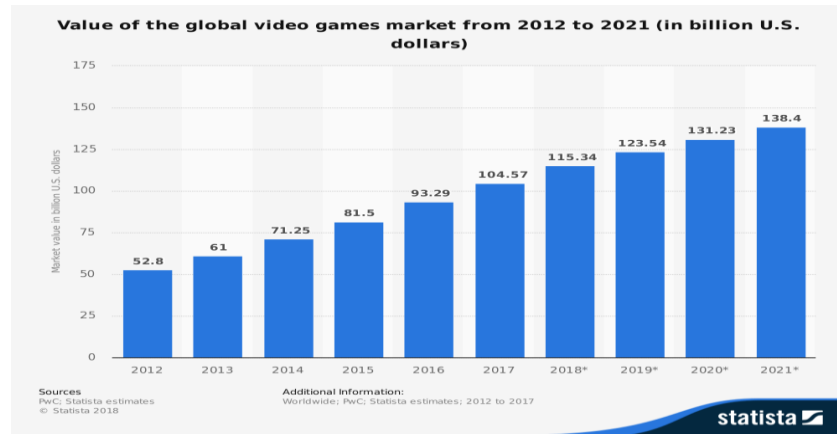
gelirler temel olarak donanım ve yazılımın satış yoluyla oluştururlar. Donanım, konsollar, klavyeler ve fare gibi aygıtlar oyun kazanmak için kullanılan araçların aksine yazılım gerçek oyunları içermektedir. Dijital oyun sektörü için bileşik yıllık büyüme oranı yaklaşık %5,8 oranındadır (Gaming Industry and Market Report-2018).



Şekil 2.10. 2018 Küresel Oyun Endüstrisi

2018 yılı dijital oyun istatistiklerine bakıldığında ilk kez, küresel oyun endüstrisi, gelirlerinin yarısını mobil platformlardan elde etmiştir. Bu, piyasa istihbarat firması Newzoo'nun en son Küresel Oyunlar Piyasası raporuna göre, dünya çapında 2,3 milyar oyuncudan oluşan bir tabanın bu yıl oyunlarda toplam 137,9 milyar dolar harcayacağını belirtmiştir.

Endüstri genelinde rakam, yıllık bazda% 13.3 artarak, büyük ölçüde mobil gelirlerdeki % 25,5'lik bir sıçrama ile 70.3 milyar dolara ulaştı. Akıllı telefonlarda oynanan oyunlar kalan% 20'yi oluştururken tabletler ile cep telefonunun yaklaşık% 80'ini oluşturmaktadır. Newzoo'ya göre, bu, mobil gelirlerin oyun endüstrisinin çoğunluğunu oluşturduğu ilk yılın 2018 yılı olduğu belirtilmiştir.



Şekil 2.11. Küresel Video Oyunları Pazarının Değeri 2012'den 2021'e

Bu zaman çizelgesi, küresel video oyunu pazarının 2012 ile 2021 arasındaki değerinin bir tahminini sunmaktadır. 2018'de pazarın yaklaşık 115 milyar ABD doları değerinde olması beklenmektedir ve kaynak, sanayi gelirlerini 2021 yılına kadar 138 milyarı aşacak şekilde projelendirilmektedir.

1960'larda Amerika'da, arcade video oyunları, seyahat süresi ve masrafları olmadan eğlence parkı eğlencesinin heyecanını sağladıkları için bu pazardan gelir elde edenler için kötü bir durum olmuştur. İhtiyaç duyulan tek şey bir eğlence arcade 'sinde, alışveriş merkezinde veya yerel marketin önünde bulunan bir makineye bozuk para kazandırmaktı. Ancak 70'ler, onlarla birlikte daha geniş bir ölçekte kişisel bilgisayar hobi kültürünü getirdi ve video oyun konsolları yavaş yavaş video oyunu pazarını ele geçirmeye başladı. Arcade oyunlarının dünyanın bazı bölgelerinde popüler olmasına rağmen, konsol ve bilgisayar oyunları güçlü bir küresel endüstri haline geldi.

Oyun endüstrisindeki gelirler, konsollar, işlemciler, ekranlar, kontrolörler ve diğer aksesuarlar gibi donanımlar ve yazılım - gerçek oyunlar olmak üzere iki ana kaynağa dayanmaktadır. Bilgisayar ve video oyunları yayıncılık pazarındaki en önemli oyuncularından bazıları şu anki pazar lideri olan Sony Computer Entertainment (Japonya), Tencent Holdings Limited (Çin), Microsoft (ABD) ve Nintendo Company Ltd. (Japonya)şirkettir. Nintendo'nun 2006'da piyasaya sürdüğü bir video oyun konsolu olan ve dünyadaki en çok satan konsolu oyunu olan Wii Sports, hayat simülasyonu video oyunu serileri The Sims 3 iken, dünya çapında, 828 milyondan fazla ünite ile birlikte, dünya çapında satılan 7.96 milyon adet ile, tüm zamanların en çok satan PC oyunu olarak sıralanır. (<https://www.statista.com/>).

Dijital Medya Raporu (2018), Dijital Medya segmentinde Video Oyunlarını kapsamaktadır. Video Oyunları, İnternet üzerinden dağıtılan ücrete dayalı video oyunları olarak tanımlanmaktadır. Dijital oyunlar, oyun konsolları veya PC'ler için tam sürümlerin indirilmesini (yükleme gerektiriyor), akıllı telefonlar ve tablet cihazları için mobil oyunlar (ücretli uygulama indirme işlemleri ve uygulama içi satın almalar) ve çevrimiçi oynanabilen ücretli veya ücretsiz çevrimiçi / tarayıcı oyunları içerir. ve kurulum gerektirmez (abonelik tabanlı ve oyun içi alımlar). Fiziksel video oyunu satışları, demo / deneme sürümleri ve ücretsiz online oyunlar dahil değildir.

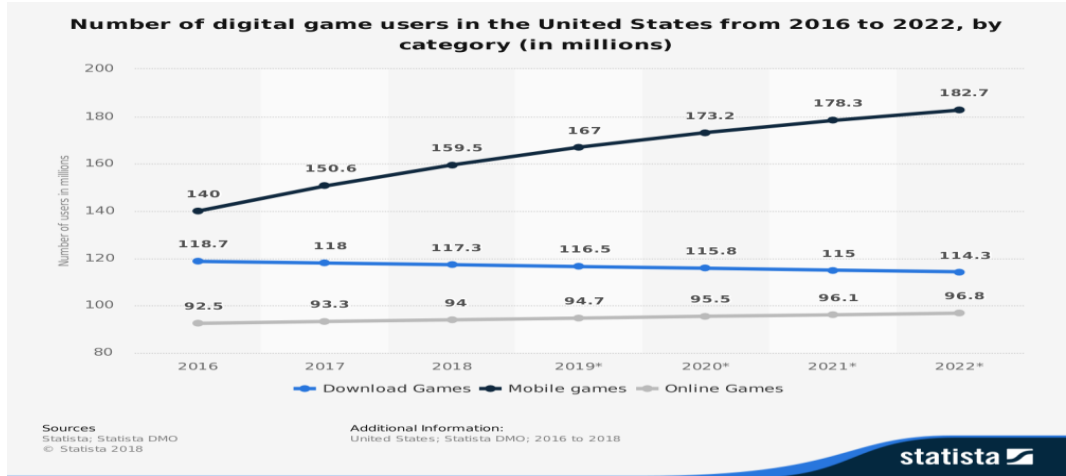
Pazar segmenti Video Oyunları aşağıdaki alt segmentleri içerir:

Oyunlar indir

Mobil Oyunlar

Çevrimiçi oyunlar (<https://www.statista.com/study/39310/video-games-2018/>).

Amerika Birleşik Devletleri'ndeki binlerce video oyunu şirketi sektörün istihdam fırsatlarında önemli rol oynamaktadır. Amerika'da, video oyun şirketleri yaklaşık 65.678 kişiyi istihdam etmektedir. California'daki video oyunları 35.332 profesyonel için yeterince iş üretmektedir. Bu profesyonellerin yılda ortalama 97.000 dolar kazandığını göz önüne alınırsa, video oyunu şirketleri ve yarattıkları işler, yerel ekonomilerin yanı sıra ulusal ve küresel ekonomilerin önemli parçaları haline gelmiştir. çevrimiçi olarak bağlantı kurarak, bu deneyimi paylaşmaktadır (<https://www.bigfishgames.com/blog/a-look-at-the-video-game-industry/>).

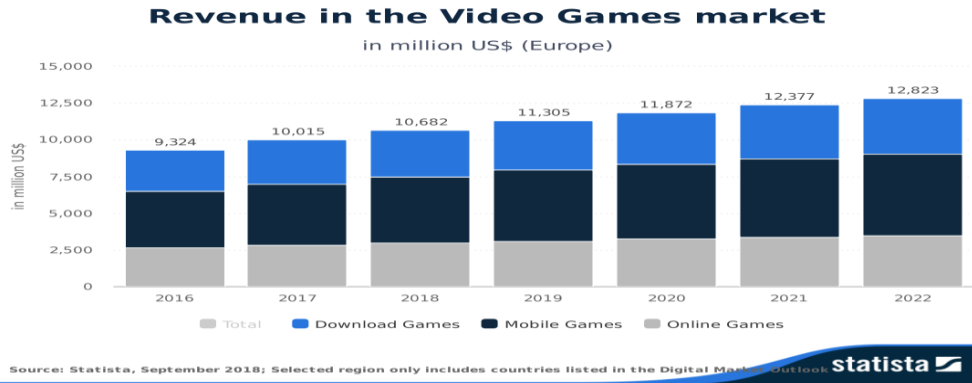


Şekil 2.12. 2016 Yılı Amerika'da Dijital Oyun Kullanıcılarının Sayısı

Video oyunları milyar dolarlık bir iş ve yıllardır devam etmektedir. 2016 yılında ABD'deki video oyunu pazarı 17.68 milyar ABD doları değerinde idi. Aynı yıl ABD'li tüketicilerin, oyun içeriği, donanım ve aksesuarlarına göre yaklaşık iki katı harcadıkları görülmektedir. Önemli olan, oyuncuların ilk nesli artık önemli harcama gücü ile büyüyen bir pazar haline gelmesidir. Bu nedenle, çocuklar arasında yüksek penetrasyon oranlarına rağmen, video oyunları artık sadece bir çocuk oyunu olarak değerlendirilemez. Aslında, video oyununun Amerika Birleşik Devletleri'ndeki yaşlılar arasında popülerlik kazandığı da görülmektedir. Eğlenceli ve zihinsel çeviklik, büyük oyuncuların bu eğlenceyi neden seçtikleri ile ilgili ana nedenler arasında yer almaktadır. Video oyun endüstrisinin çok sayıda temsilcisi arasında, son yıllarda on yıllardır oyunda yer alan ve 2015 itibariyle

liderlik pozisyonlarında kalan üç önemli şirket var. Bunlar Sony, Microsoft ve Nintendo. Sony'nin PlayStation 4'ü mevcut nesil konsollar arasında en çok satanlardır. 2015 sonunda Sony, 16.75 milyon adet popüler konsolu satmıştır. Her üç oyun markası da Nintendo'nun öncü olduğu ABD'deki oyuncular arasında en çok tanınan markalardandır.

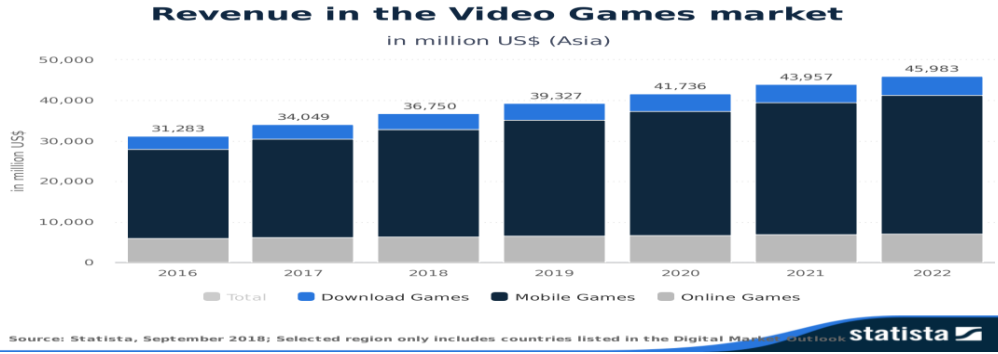
Dünya dijital oyun sektörünü, ülkeler ve kıtalar bakımından elde ettikleri gelirler Statista'dan alınan veriler grafikte gösterilmiştir:



<https://www.statista.com/outlook/203/102/video-games/europe>

Şekil 2.13. Dijital Oyun Endüstrisinin Gelirleri (Avrupa)

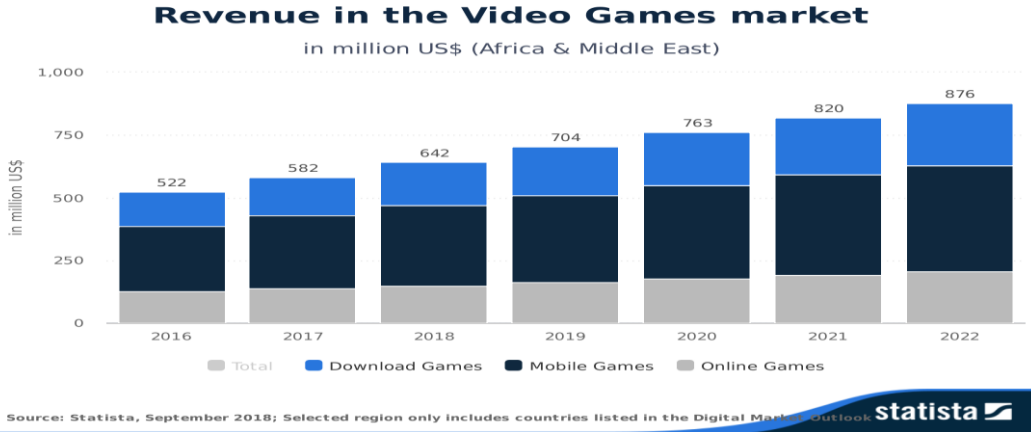
- Avrupa'nın video Oyunları segmentindeki gelir 2018'de 10.682 milyon ABD Doları tutarındadır.
- Gelirin, yıllık% 4,7 büyüme oranı (CAGR 2018-2022) göstermesi ve bunun 2022 yılına kadar 12.823 milyon ABD Doları seviyesinde gerçekleşmesi beklenmektedir.
- Pazarın en büyük segmenti 2018 yılında 4,528 milyon ABD doları pazar hacmine sahip Mobil Oyunlar olduğu görülmektedir.
- Kullanıcı penetrasyonu 2018'de% 32.3 iken, 2022'de% 34.3'e ulaşması beklenmektedir.
- Kullanıcı başına ortalama gelir (ARPU) şu an için 24,76 ABD Doları'dır.



<https://www.statista.com/outlook/203/101/video-games/asia>

Şekil 2.14. Dijital Oyun Endüstrisinin Gelirleri (Asya)

- Video Oyunları segmentindeki gelir Asya’da 2018’de 36.750 milyon ABD Dolarıdır.
- Gelirin, yıllık% 5,8’lik bir büyüme oranı (CAGR 2018-2022) göstermesi ve bunun 2022 yılına kadar 45.983 milyon dolarlık bir pazar hacmine yol açması beklenmektedir.
- Pazarın en büyük segmenti 2018 yılında 26.638 milyon ABD doları pazar hacmi olan Mobil Oyunlarıdır.
- Kullanıcı penetrasyonu 2018’de% 27.4 iken, 2022’de% 32.8’e düşmesi beklenmektedir.
- Kullanıcı başına ortalama gelir (ARPU) şu an 34.09 ABD Dolarıdır.

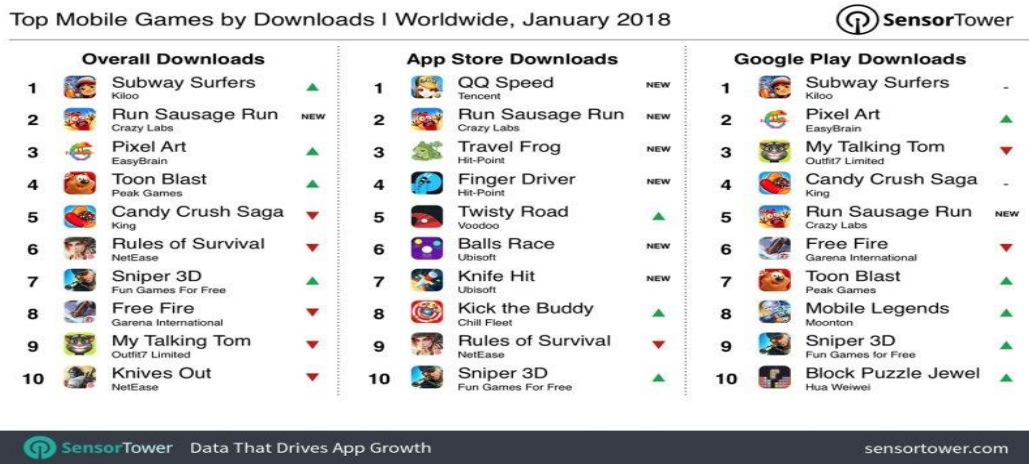


<https://www.statista.com/outlook/203/106/video-games/africa-middle-east>

Şekil 2.15. Dijital Oyun Endüstrisinin Gelirleri (Orta Doğu-Afrika)

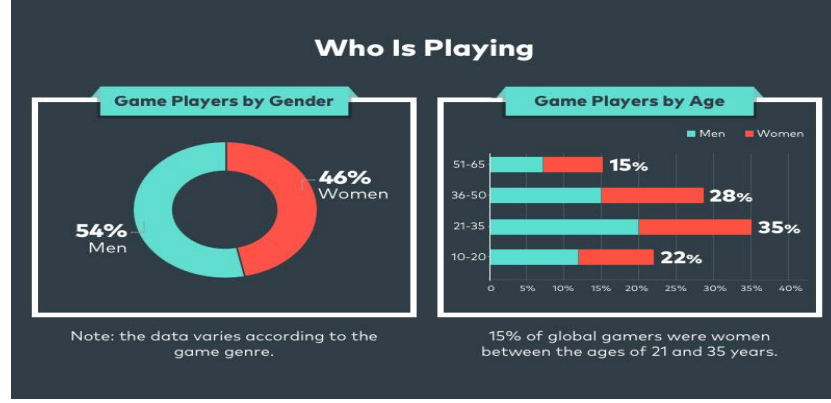
- Video Oyunları segmentindeki gelirin Afrika'da ve Ortadoğu'da 2018'de 642 milyon ABD Doları tutarında olduğu görülmektedir.
- Gelirin yıllık% 8,1 büyüme oranı (CAGR 2018-2022) göstermesi ve bunun 2022 yılına kadar 876 milyon ABD Doları seviyesinde gerçekleşmesi beklenmektedir.
- Pazarın en büyük segmenti 2018 yılında 320 milyon ABD doları pazar hacmine sahip Mobil Oyunlar olduğu görülmektedir.
- Kullanıcı penetrasyonu 2018'de% 20.3 iken, 2022'de% 24.1'e ulaşması beklenmektedir.
- Kullanıcı başına ortalama gelir (ARPU) şu anda 12.09 ABD Doları'dır

Dünyada ve ülkemizde App Store ve Google Play'den indirilen oyunla aşağıdaki şekilde gösterilmiştir.



<https://www.pocketgamer.biz/asia/comment-and-opinion/67665/indonesia-snapshot-the-largest-mobile-games-market-in-southeast-asia/>

Şekil 2.16. Dünyada Ve Ülkemizde App Store Ve Google Play'den İndirilen Oyunlar



<https://filmora.wondershare.com/infographic/video-game-trends-and-stats.html>

Şekil 2.17. Oyun Popülasyonu

Günümüzde, Asya-Pasifik bölgesi, dünyadaki tüm oyun popülasyonunun yarısı olan yaklaşık 1 milyar oyuncuya ev sahipliği yapmaktadır. Oyun genellikle genç kuşaklarla ilişkilendirilse de, dünya çapındaki oyuncuların yaklaşık% 15'i 51 ila 65 yaşları arasındadır. Ayrıca, 2018'deki tüm oyuncuların% 63'ü 21 ila 50 yaşları arasındadır. Bu sayılar video oyunlarının yetişkinler tarafından gençlerden veya çocuklardan çok daha sık oynandığını da açıkça göstermektedir.

Erkekler video oyunları oynamak için kadınlardan daha fazla zaman harcarlar, ancak bu rakamlar farklı oyun türlerine göre değişmektedir. Örneğin, kadınlar şiddet veya atletik yarışmalar içermeyen video oyunlarını tercih ederken, erkekler genellikle savaş oyunları veya spor oyunları oynamayı sever. Arcade, simülasyon ve bulmaca oyunları kadınlar arasında daha popülerken, erkek oyuncular strateji, aksiyon oyunları ya da macera oyunları oynamaktan hoşlanmaktadır.

2.7.3. Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü

Türkiye nüfusu 2015 yılında yaklaşık 78 milyon iken genç nüfus oranı % 16,8 dir. Bu orana bakıldığı zaman Avrupa genç nüfus ortalamasının üzerinde olduğu görülmektedir. Bunun akabinde 2016 yılında Türkiye nüfusu 80 milyonun üzerine çıkmıştır. Genç nüfus oranı da bu değişime doğru orantılı şekilde artış göstermiştir. Türkiye de 2016 yılında dijital oyun oynayanların sayısı 30 milyona ulaşmıştır. Bu oyunlardan üreticilerin elde ettiği gelir 755 milyon dolar seviyelerinde çıkmıştır. Bu hasılatın % 42,5 i mobil oyunlardan, % 57,5 i bilgisayar ve oyun konsollarından oynanan oyunlardan elde edilmiştir. Dünya sıralamasında ise gelir bazında Türkiye 16. Sırada yer

almaktadır. Türkiye’de 20 binden fazla internet kafe bulunmaktadır ve her ay aktif 7.5 milyon oyuncu buraları ziyaret etmektedir.

Türkiye’deki oyun sektöründe kullanılan büyük ödeme şirketlerinden başlıcaları şunlardır:

- İninal - 3pay
- İyzi.co - paybyme
- BKM Express - PayU
- İpara - Perdigital
- Mikro Ödeme - Gamesultan
- Gpay - PayGuru

Türkiye’de dijital oyun sektöründe belli başlı oyun kanalları şunlardır:

- Playstore - Voido
- Kinguin - G2A
- Steam - Gamecell
- Aral Game - Perdigital
- Gamesultan

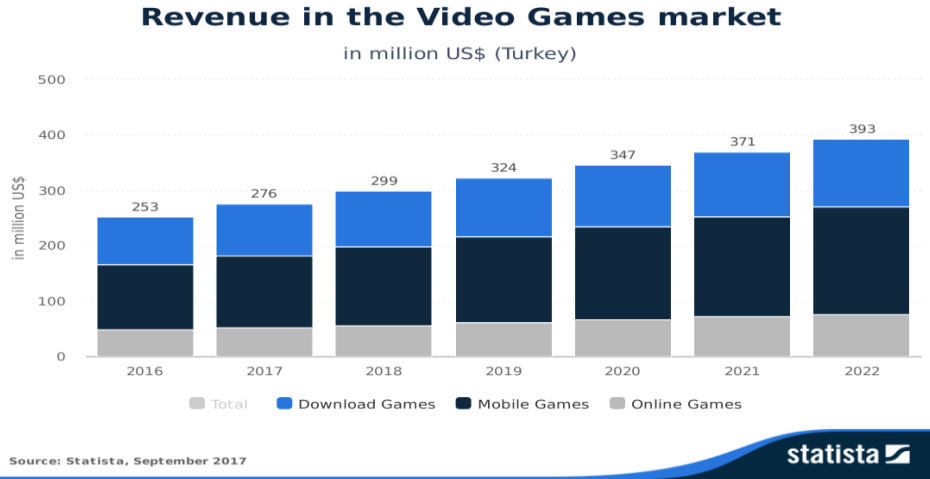
Türkiye’nin dünya sıralamasında, dijital oyuncuların dijital oyunlarda geçirdikleri zaman ele alındığında Polonya ve Rusya’dan sonra üçüncü sırada yer almaktadır. Bu geçirilen süre bilgisayar oyunlarında geçirilen süreyi kapsamaktadır. Türkiye’nin 22,8 milyonluk dijital oyuncuları, toplam sürelerinin yüzde 70’ni bilgisayarda oynanan oyunlarda geçirmektedir. Dünya genelinde, Batı Avrupa ülkelerinde oyun karşılığında ödeme oldukça fazla yapılmasına rağmen ülkemizde oyun başına düşen ortalama ödeme miktarı oldukça düşüktür. Bu da ülkemizin, dijital oyun pazarının küresel gelir sıralamasında 18. sırada yer almasına neden olmaktadır. Diğer yandan MMO oyunları söz konusu olduğunda, ülkemizde dijital oyunların en çok ücret ödedikleri oyunlar olarak bilinmektedir. Dijital oyunlarda MMO oyunları oynayan oyuncular, dijital oyuncuların yüzde 14’nü oluşturmaktadır.

Dijital oyunlar, online sosyal ya da günlük oyun oynanması için sahip olunan araçların başında bilgisayar oyunları, oyun konsolu ardından bilgisayarda oynanan oyunlar akıllara gelmektedir. Türkiye’de, ekranlararası oynanan oyunlar söz konusu olduğunda, Türk oyuncuların yüzde 15,2’si bütün dijital araçlarda oyun oynadıkları

görülmektedir. Diğer ülkelerle kıyaslandığında bu oranın düşük olduğu gözlemlenirken, aynı zamanda diğer büyüme pazarlarının içerisinde yer alan ülkelerde Polonya (%10.7) ve Rusya (%10.9)'dan daha yüksek oranda dijital oyunları tüm dijital araçlarda oynadıkları saptanmıştır. Yine ülke geneline bakıldığında ise, en yüksek dijital oyun oynanan araçların yüzde 70.9 ile popüler oyun oynama aracı olan akıllı telefonlardan oynandığı elde edilen istatistikî verilerdir (<https://newzoo.com/insights/infographics/infographic-the-turkish-games-market/>).

Türkiye'de yapılan araştırmalar sonucunda, 2018 Aralık ayı itibari ile dijital oyuncu sayısının 30 milyona ulaştığı belirtilmektedir. Bu araştırmaların bir başka sonucunda bilgisayarı cep telefonu, tablet ve oyun konsolundan oynanan dijital oyunların sektör içerisindeki cirosunun 600 milyon doları aştığı sonucuna ulaşılmıştır. Türkiye'de akıllı telefon kullanımının yüzde 55 olduğu, bilgisayara sahiplik oranının ve internete bağlı hane sayısının oldukça yüksek olmasının sonucu olarak dijital oyun pazarının da milyar doların üstünde olması beklenmektedir. Ama Türkiye'de dijital oyunların % 90'ı hayatı boyunca dijital oyunlara hiç para harcamadıkları saptanmıştır. Oyun denince akıllara çocuklar gelmesine rağmen, artık 7'den 70'e herkesin oyun oynadığı ve bu durumun dijital oyunlarda da aynı olduğu bilinmektedir. Ülkemizde, dijital oyun oynayan ağırlıklı kitlenin 10 yaşından başlayıp 45- 50 yaşa kadar olan yaş aralığından oluşmaktadır. Ama 50 yaşın üstünde ciddi bir dijital oyuncu kitlesinin varlığı da söz konusudur. Fakat özellikle 10-50 yaş arası oyuncular, dijital oyunları çok yoğun oynayan kitleyi meydana getirmektedir.

Dijital oyun pazarında Türkiye'nin geliri aşağıdaki grafikte gösterilmiş olup, online oyunlar, mobil oyunlar ve indirilen oyunların yıllara göre bilgileri verilmiştir.



<https://www.statista.com/outlook/203/113/video-games/turkey>

Şekil 2.18. Dijital Oyun Endüstrisinin Gelirleri (Türkiye)

- Video Oyunları segmentindeki gelir 2018'de 299 milyon ABD dolarıdır.
- Gelirin yıllık% 7,1 büyüme oranını (CAGR 2018-2022) göstermesi ve bunun 2022 yılına kadar 393 milyon ABD doları pazar hacmine ulaşması bekleniyor.
- Pazarın en büyük segmenti 2018 yılında 143 milyon ABD doları pazar hacmine sahip Mobil Oyunlardır.
- Kullanıcı penetrasyonu 2018'de% 26,7'dir ve 2022'ye kadar% 33.1'e ulaşması beklenmektedir.
- Kullanıcı başına ortalama gelir (ARPU) şu anda 10.43 ABD Doları tutarındadır (<https://www.statista.com/outlook/203/113/video-games/turkey#>).

2.7.3.1. Türkiye'de Dijital Oyunlar Alanında Çalışan Dernek ve Vakıflar

Türkiye' de birçok dernek, vakıf ve üniversite, dijital oyunlarla ilgili çalışmalar yürütmektedir. Bu çalışmalar, dijital oyunlar için farklı amaçlar çerçevesinde gerçekleştirilmektedir. Türkiye'de dijital oyun alanında faaliyet gösteren kuruluşlar şunlardır:

2.7.3.1.1. Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği (TOGED)

Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği, Türkiye'de oyun geliştirme ile ilgili her türlü çalışma ve düzenlemenin toplumsal gelişmeye katkı sağlayacak biçimde

gerçekleştirilmesi ve ülkemizdeki oyun sektörü ekosisteminin geliştirilerek hak ettiği seviyelere getirilmesi amaçlarını taşır.

Türkiye'nin çeşitli illerinde faaliyet göstermekte olan sektörün önde gelen paydaşları, sağlam bir gelecek vizyonu ile bir araya gelmiş, Ağustos 2014 itibariyle dernekleşerek kurucu üye olma görevini üstlenmişlerdir. Dernek bu vizyonla, kamu ve özel sektördeki tüm ilgili kurum ve kuruluşlarla işbirliği çalışmalarına başlamıştır. Derneğin hedefleri şöyle sıralanmaktadır:

- Yerli oyun ekosistemini geliştirmek
- Sektördeki bir araya getirmek
- Nitelikli insan gücü yetiştirmek
- Kamu bilincini arttırmak
- Uzmanlık alanları oluşturmak
- Standardizasyonu sağlamak (<http://www.toged.org/>).

2.7.3.1.2. Oyun Tasarımcıları, Geliştiricileri, Yapım ve Yayımcıları Derneği (OYUNDER)

OYUNDER Türkiye'nin oyun endüstrisini temsil eden ve kar amacı gütmeyen Dernek statüsünde bir birliktir. Üyeleri arasında bağımsız oyun geliştiricileri, yapım ve yayıncıları, tasarımcılar, grafik sanatları uzmanları, animasyon uzmanları, müzisyenler, ses teknisyenleri, alt yükleniciler, sektöre hizmet sağlayan mali uzmanlar, hukukçular, amatör ve profesyonel sektör temsilcileri, teknoloji işletmeleri, öğrenciler ve akademisyenler bulunmaktadır. OYUNDER'in vizyonu Türkiye oyun sektörünü bu alanda dünya üzerinde en iyi yerel koşullara ve en güçlü ekosisteme sahip piyasa haline getirmektir. Bu amaçla yurt için ve yurt dışında tanıtım faaliyetleri yürütecek olan OYUNDER sektörün önünü açacak hukuksal düzenlemelerin oluşturulması için araştırma çalışmaları ve piyasa analizleri gerçekleştirecek ve bunların sonuçlarını yapıcı öneriler haline getirerek hükümet ve yerel makamlar nezdinde paylaşacak ve kanaat önderliği yapacaktır.

OYUNDER üç stratejik hedef üzerine odaklanmaktadır: Lobi çalışmaları, bilinçlendirme ve üyelerimize ticari alanda yardım sağlamak. Bunun anlamı, OYUNDER

üyelerinin resmi alanda temsil edilmesi, seslerinin medyada duyurulması, ayrıca maliyet indirimi ve iyileştirilmiş iş fırsatları gibi desteklerin temin edilmesidir.

1. Savunuculuk Çalışmaları: OYUNDER, endüstrisinin çıkarlarının siyasi düzeyde temsil edilmesini hedeflemektedir. Vergi rejiminin değiştirilmesi, finansman erişiminin kolaylaştırılması, prototipler için yatırımın sağlanması, üreticilerin ticari fuarlara katılımının kolaylaştırılması; oyun üretimi endüstrisine dair beceri kazanımı ve eğitimlerin ilerletilmesi, sektör ile üniversitelerin işbirliğinin teşvik edilmesi; çalışma koşullarının ve olanaklarının iyileştirilmesi konularında çalışacağız.
2. Bilinçlendirme ve Bilgilendirme: OYUNDER, Türkiye’de oyun endüstrisi hakkında olumlu bir medya kampanyası hedeflemektedir.
3. Üyelerimize Ticari Alanda Yardım Sağlamak: OYUNDER, üyelerimizin işlerini büyütmelerine yardımcı olacak hizmetler sunacaktır (<http://www.oyunder.org/>).

2.7.3.1.3. Türkiye Bilişim Derneği

Türkiye’nin bilişim teknolojisine geçişinin hemen ardından 1971 yılında, bilişim alanında profesyonel olarak adlandırılan ve yarı akademik bir topluluk tarafından büyük bir gelecek vizyonu ile Türkiye Bilişim Derneği (TDB) kurulmuştur. Günümüzde, toplumun her katmanından üye yapısıyla bilişim kültürünü genele yaymaya çalışan bir “Sivil Toplum” öncü hareketine dönüşmüştür. Kuruluş üye sayısı günümüzde 12.000’i aşmıştır. Yedi şubesi, 13 il temsilciliği ve Üniversitelerdeki TBD-Genç örgütlenmesiyle TBD, bilişim sektörünün gelişmesine önemli katkılar vermeye devam etmektedir. Türkiye Bilişim Derneği’nin bireysel katılımı esas alan yapısı ve gönüllülük temelindeki çalışma biçimiyle ürettiği raporlar, öneriler ve bağımsız söylemleri günümüzde tüm karar vericiler ve toplumun her kesimi tarafından dikkate alınır duruma gelmiştir (<http://www.tbd.org.tr/>).

2.7.3.1.4. Çocuk ve Bilgi Güvenliği Derneği

Çocuk ve Bilgi Güvenliği Derneğinin üyeleri, bilgi güvenliği bilincine sahip, çocuğun yüksek yararını gözeten, haklarına saygı duyan, güvenliği ve esenliği için

istismar ve ihmalin sonlandırılması gerektiğine inanan, bu amaçla toplumda gönüllü çocuk savunucusu olarak çeşitli etkinliklerde bulunan, farklı ilgi alanlarına sahip, farklı meslek gruplarından kişilerdir.

İstismara ve ihmale uğrayan çocukların tedavisi ve izlemi için çalışan bir grup sağlık çalışanı ve Doctus Bilgi Güvenliği Platformu işbirliği ile oluşturulan Doctus Çocuk Koruma Hareketi hızla büyüyerek, Nisan 2008’de Çocuk ve Bilgi Güvenliği Derneği’ne dönüşmüştür.

Çocuk ve Bilgi Güvenliği Derneğinin amaçları ve hedefleri şöyle sıralanmaktadır:

- Çocuklara karşı her türlü istismarın ve ihmalin önlenmesi, çocukların güvenliğinin sağlanması ve toplumun bilgi güvenliği bilincinin geliştirilmesidir. Bu amaçla çocuk için zararlı olabilecek her türlü duruma karşı toplumu bilgilendirmeyi, bilinçlendirmeyi, istismar ve ihmale karşı duyarlılık oluşturmayı, yol göstermeyi hedefledik.
- Bilgilendirme, bilinç ve farkındalık oluşturma çabamızın dışında, istismara uğrayan, ihmal edilen çocuklar ve gençler için yardım gereksinimi duyanlara yardım etmeyi, yol göstermeyi ve danışmanlık yapmayı da hedefledik (<http://cbgd.org/>).

2.7.3.1.5. İstanbul Bilgi Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü

“Dijital Medya ve Çocuk” web sitesi İstanbul Bilgi Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya Bölümü’nün çocuk haklarını gözeterek hayata geçirdiği bir projedir. Projenin misyonu, dijital medya ve çocuk ilişkisine dair dünyada farklı akademik disiplinlerde öne çıkan temel tartışmaları Türkiye’deki ebeveyn, eğitimci ve ilgili tüm paydaşların gündemine sunmaktır.

Dijital Medya ve Çocuk projesinin ana fikri, çocukların dijital medya kullanımını yasaklamayıp, doğru içeriğe yönlendirilmeleri için ebeveynlere ve eğitimcilere yönelik tavsiyelerde bulunmaktır. Çocukların dijital medya ile ilişkisi konusunda ailelerin, eğitimcilerin ve ilgili tüm paydaşların ihtiyaç duyduğu bilimsel araştırmalara dayalı ve akademik olarak güvenilir veri, enformasyon ve bilgiyi uzman değerlendirmesinden geçirdikten sonra anlaşılır kılmak ve bunları Türkçe olarak duyurmada aracılık etmek Dijital Medya ve Çocuk ’un temel amacıdır (dijitalmedyavecocuk.bilgi.C.tr/yeni-oge2/)

Ülkemizde ve İstanbul özelinde tasarım çatısı altında sanat, teknoloji, ekonomi gibi farklı disiplinleri buluşturan yaklaşımla öncü olacak ‘Dijital Oyun Tasarımı Lisans Programı’, sektöre nitelikli insan kaynağı sağlamayı ve yaratıcı, yenilikçi projeler ve ekipler çıkartarak, gerek yerel gerekse de küresel düzeyde başarılar elde etmeyi amaçlamaktadır. İletişim Fakültesi altında açılan Dijital Oyun Tasarımı Lisans Programı, disiplinler arası bir yaklaşım ışığında sadece yazılım, sanat ve tasarım alanlarını bir araya getirmekle kalmayıp, üniversitenin genelinde başta Mühendislik ve Eğitim Fakültesi olmak üzere disiplinler arası bir çalışma ortamı sunmaktadır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

DİJİTAL OYUN PEDAGOJİSİ

3.1. DİJİTAL ÇAĞ VE PEDAGOJİ

Yeni bin yıla girdiğimizde artık iletişim kurmanın, serbest zaman geçirmenin ve çalışma stiline değiştii görölmektedir. Tarihteki en çarpıcı teknolojik devrimin ortasında olduğumuz bu an bilgisayar, çoklu medya, enformasyon ve iletişim merkezine koyan teknolojik devrim genellikle bilgi toplumunun başlangıcı olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle de eğitimde önemli deęişikliklerin olması gerektięi savunulmaktadır. Bu dönemde eğitimin yeniden oluşturulması bakımından eğitimciler yeni görevler düşmektedir. Eğitimcilerin yeniden düşünme, teknolojileri ve bu yeni medyanın yaratıcı ve üretici şekilde tekrar ele alınıp eğitimin yapılanması gerektięi vurgulanmaktadır. Yeni bin yılda öğrencilerin bilgisayar okuryazarlığının yeni türlerini öğrenmesi gerekli görölmektedir. Yeni okuryazarlıklar geliştirmeyi, etkileşimli çoklu medya, oyunlar, görsel ve metinsel malzemeler bilgisayar kültürünün nasıl algılanması gerektięine işaret etmektedir. Bilgisayar kültürünün toplumda hızla yayılması ve hayatın her alanını işten eğitime kadar deęiştiriyor olması görünen bir gerçekliktir. Bu nedenle de bu çağın olağanüstü teknolojik devrimine makul bir şekilde yanıt verebilmek için erken yaşlardan itibaren bilgisayar okuryazarlığı eğitime başlamak gerekmektedir (Kellner,2014: 426). Günümüzde çocukların ve gençlerin vakitlerinin çoğunu bilgisayar karşısında geçirdikleri bilinmektedir. Bilgisayar karşısında geçirilen zaman dilimi içerisinde çocuklar ya da gençler olumlu ya da olumsuz birçok içerięe maruz kalmaktadır. Çocukların, sıklıkla vakit geçirdikleri alanların başında video ve bilgisayar oyunları gelmektedir. Bu oyunlarda var olan zararlı içeriklere ve oyunların yol açtığı bağımlılıklara karşı çocukların korunmasına yönelik dijital oyun okuryazarlığı ya da dijital oyun pedagojisi dersleri ya da eğitimlerinin verilmesi de zorunluluk halini almaktadır.

Bilgisayar oyunları veya dijital oyunlar (konsol oyunları, PC oyunları, mobil oyunlar ve öylesine) çocuklar ve gençlerin hayatında önemli bir rol oynamaya başladı, birçok akademik çalışma, okul ve sınıf öğretimi ile ilgili gerçek ve potansiyel ilişkileri ile ilgili çalışma yayınlanmış ve şu anda olabilecek yeni bir araştırma alanı oluşturmaya

başlanmıştır. Okullarda öğretmen iş birliği ile oluşturmaya başlanan bilgisayar oyun pedagojisi ya da dijital oyun pedagojisi olarak da adlandırılabilen yeni bir eğitim pedagojisi ortaya çıkmaktadır. Öğrenim için oyunların kullanımı, eğitimin şu anda karşı karşıya kaldığı, yeni eğitim modelinin bir parçası olarak düşünülmektedir. Dijital teknolojilerin ve küreselleşmenin bir bilgi toplumundaki derin etkisi, nasıl öğrendiğimizi, öğrendiklerimizi ve öğreneceklerimizi yeniden kavramlaştırılmayı gerektirmektedir. Bu bağlamda eğitimin rolü, sağlananlardan esas olarak farklı olan yeni bireysel ve sosyal becerileri geliştirmektir. Geleneksel yöntemlerle gerçekleştirilen bir eğitim modeli değil de daha kapsamlı öğrenme deneyimleri ve sosyal etkileşimler yerine öğrenme deneyimi vr sosyal etkileşim sağlayan eğitim için değişen bir vizyona uyum sağlamayı gerekli kılmaktadır (de Freitas 2008,akt. (Bonanno, 2008: 3-4).

Günümüzde birçok ülkede eğitimin, dijital teknolojinin ihtiyaç ve istekleri doğrudan karşılamayan, içerik odaklı yaklaşımlara dayanan ve yeniliğe karşı direnen bir yapı olduğu görülmektedir. Eğitimde teknolojinin kullanıldığı çoğu yerlerde ise, bu kullanımın genelde öğretmen merkezli, içerik odaklı bir araç olarak ele alındığı yapılan araştırmaların ortak sonuçları arasında yer almaktadır. Günümüzde, yenilikçi teknoloji, yoğun öğrenme ve bilgi edinme deneyimleri ile otonom öğrenmenin gerçekleşmesini sağlamayı amaçlayan öğrenme yaklaşımı hiç yok denecek kadar azdır. Bilgi toplumu kavramsal ve pratik açıdan düşünüldüğünde, işbirliğini, yaratıcılığı ve multidisiplinerliği kapsayan bir dizi kişisel ve sosyal beceriyi kaspamaktadır. Kültürlerarası iletişim, kolektif problem çözme yetenekleri ve uyarlanabilirliğe dayalı bir eğitim sisteminin oluşturulmasında dijital oyunların büyük katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Eğitimde, öğretmenleri teşvik edecek ve öğrenciyi yönlendirecek teknoloji kullanımı, istenilen kişisel özellikleri geliştirmede ve öğrenmenin ihtiyaçlarına cevap verebilecek güçlü bir peagojik yaklaşımı ortaya koyacaktır. (Bonanno, 2008: 3-4).

3.2. PEDAGOJİ KAVRAMI

Pedagoji genellikle sanat ya da bilim olarak sıklıkla düşünülmüş bir kavramdır. Bazıları sadece bunun sınırlı bir bakış açısı olduğu söyler. Çünkü pedagojinin kökenleri ve türetilmesinde (paidagogous yani çocuk rehberliği) çocuğun büyümesi ve gelişimi ile ilgili çok daha geniş bir alanı kapsamaktadır. Pedagoji geniş bir kavram olarak çocuğun

büyümesi ve gelişimi etrafındaki bütün dönemleri içine almaktadır. Bu tanımı Immanuel Kant çok açık bir şekilde tanımlamıştır:

“ Eğitim çocuğun beslenmesi, büyümesi gibi onun kültürünü de içerir. Bu sadece bir disiplin olarak ele alındığı için yanlış bir tutumdur. İkincisi kültürel yapılar ve rehberlikten oluşan bir etkinliktir. Rehberlik bir öğrenciye öğrettiklerini pratikte uygulamaya koyması için yapılan şeydir. Bu nedenle de bir özel öğretmen ile rehber arasındaki fark biri sadece eğitim için öğrenciyi yönlendirir, diğeri yaşam boyunca süren bir yönlendirme etkinliğidir” (Kant: 1990: 23,akt: <http://www.languages.company.com>).

Eğitim ve pedagoji birbirinden farklı kavramlar olmasına rağmen sıklıkla karşılaştırılan kavramlardır. Eğitim, ebeveynleri ve eğitimcileri tarafından çocuk üzerinde bir eylem ve aynı zamanda her zaman uygulanan genel bir öğrenme biçimidir. Toplumsal hayatın her yerinde hatta günün her anında küçüklerin büyüklerden öğrendikleri eğitici bilgiler ve davranışlar edindikleri bilinmektedir. Bu eğitim sürekli ve sadece bilinçli olarak değil, sosyal yaşantımızda bilinçdışı bir eğitim olarak da devam etmektedir. Pedagoji ise eğitimden oldukça farklı bir tarzda eylemlere odaklanmaz. Pedagoji daha çok teorilere dayanmaktadır. Bu teorilerle de eğitimin uygulanmasından çok tasarlanması söz konusudur (Durkheim,2016: 77).

Pedagoji, aynı zamanda öğretmenler, öğrenciler ve öğrenme ortamı ile ilişkileri ve görevleri kapsayan ve aralarındaki etkileşimi tanımlayan bir terim olarak tanımlanmaktadır (Murphy, 2009, s. 35). Latince “paidagogi” kelimesi genç Roman çocuğa okula giden köleyi tanımlamak için kullanılmıştır. Platon bu pedagoğları hem liderler hem de çocukların gözcüleri olarak tanımladı (Smith, 2006, s. 200). Bu etimolojiden, öğretmenlerin öğrencilerine önderlik etmek için kullandıkları yöntemleri ve yaklaşımları tanımlamak için pedagoji kavramı geliştirmiştir. Alexander (2008, p 6) öğretim ve pedagoji arasındaki farkı şöyle ifade eder: *“Öğretim bir eylemdir, pedagoji hem eylem hem de söylemdir”* Pedagoji, öğretimin açık bir biçimde kendi içinde yer alan öğretim eylemini, toplumsal kontrolün kültürü, yapısı ve mekanizmaları ile birleştirir. Pedagoji, bu nedenle, sadece öğretmenin faaliyetini açıklamakla kalmaz, aynı zamanda öğrenme ilişkisi içindeki daha geniş sosyal ve kültürel değerlerin üretimini yansıtır (ps: [//leadinglearners.wordpress.com/2012/04/01/defining-pedagogy/](http://leadinglearners.wordpress.com/2012/04/01/defining-pedagogy/)).

Pedagoji köken olarak Yunanca'nın Fransızca ve Latin uyarlamalarından türetilen (nato (oğlan)+ ayvyoa (lider) kelimesinden bir çocuğa rehberlik eden kişi ya da bir insanın gözetimi ile eğitilen bir insan demektir. Bu geçmişte kullanılan oldukça eskimiş bir anlayıştır. O zaman Yunan'da sadece erkek çocukları eğitildiği için bu anlayıştan yola çıkılarak türetilmiş bir kavramdır. Modern toplumla birlikte kız çocuklarının da eğitime katılması ile birlikte bu tanımlamada güncelliğini yitirmiş olmaktadır. Günümüzde erkek ve kız çocuklarının eğitiminde önemli bir yer edinen pedagoji onu hayata hazırlayan ve ona yaşamı boyunca rehberlik eden bir süreçtir. Pedagoji geleneksel ve eleştirel pedagoji olmak üzere ikiye ayrılmaktadır.

Pedagoji kavramları, öğrenmeye ilişkin toplumsal değerleri ve inançları yansıtır ve genellikle iki ana paradigmadan yararlanır: geleneksel öğrenme kavramları, tartışmasız bilginin bilişsel olarak edinilmesi veya alternatif olarak uygulama toplulukları içinde kültürel ve sosyal bir yapı olarak öğrenme kavramlarıdır. 1900'lü yılların başında ortaya çıkan ve 20. yüzyıla egemen olan geleneksel öğrenme paradigması, sosyal etkinlik inançlarına, bireysel Darwinistliğin doğuştan gelen içsel yetenek teorilerine ve davranışçı öğrenme kuramlarına dayanıyordu (Shephard 2000). Eğitim ve eğitim binası tasarımında sanayileşme ve fabrikaların verimliliğinden alınan ilkeler uygulanmıştır. Müfredatın temel yapı taşları sırayla öğretildi, bu nedenle beceriler ödüllendirilebilir ve olumlu güçlendirme tarafından sağlanan motivasyonla, sıkça test edilerek yönetilebilir ve ölçülebilir.

1970'lerde Vygotsky'nin çalışmaları, İngilizce'ye çevrildiğinde yeniden keşfedilmesine yol açtı ve yeni bir paradigma modeli ortaya çıktı. Bu gelişmekte olan paradigmada, "sabit, büyük ölçüde kalıtsal zeka kuramları, bilişsel yeteneklerin sosyal destekli etkileşimler yoluyla geliştirildiği yeni bir anlayışla değiştirilmiştir" (Shephard, 2000, s. 7). Friere (1970) aynı zamanda, öğretmenin sadece sahibi olduğu ve öğrencilere ezberlettiği bir eğitim modeline meydan okumaktadır. Bunun yerine, öğretmenlerin ve öğrencilerin diyalog yoluyla bir araya gelerek, problemler yaratıp kendi dünyalarını araştırdıkları, eleştirel pedagojinin tanımını yapmıştır. Pratik ve bilginin diyaloga dayalı bir kuramına ve öğretmen ile öğrenci arasında gözden geçirilmiş bir ilişkinin oluşturulması gerektiğini ifade eder (Bartlet,2005). Öğrencinin kültürel topluluklar içindeki aktif rolü, öğrenmenin nasıl bir görev üstleneceğine ve öğrencilerin çeşitliliğini ve tercih edilen öğrenme stilleri ve modlarını takdir etmeye daha fazla odaklanmak

gerektiğini vurgulamaktadır. Sfard (1998), hem “edinme” hem de “katılım” kavramının öğrenmeye yaklaştığını belirtmiştir. Esneklik, farklılaşma, uyarılama, bireyselleştirilmiş ve aktif öğrenme gibi her iki paradigmadan öğrenen merkezli prensipler öğrenmede önemli etkileri olan pedagoji ilkeleridir ((ps://leadinglearners.wordpress.com/2012/04/01/defining-pedagogy/)).

3.2.1. Geleneksel Pedagoji

Geleneksel pedagojinin dayandığı temel paradigma genel geçer ve değişmez kesin bilgilerdir. Ezbere dayalı ve öğretmen merkezli bir eğitimden oluşur. Sıkı disiplin kuralları ve gerektiğinde fiziksel cezanın da kullanabileceği bir yönteme sahiptir. Bilginin öğretilmesi yöntemine sahiptir. Bilginin öğrenilmesi değil de öğretilmesi önemlidir. Önceden verilen konuların bitirilmesi ve belirlenen davranış ve tutumları kazandırmaya yönelik sitemli bir uygulamadır.

Dewey’e göre geleneksel eğitim anlayışı eğitimi soyut anlamda bir bilgi alışverişine indirgemektedir. Öğrenim sadece sözlü semboller ve okuryazarlıktan oluşmaktadır. Bireyin bilgi ve becerilerini arka plana atan geleneksel model öğretmenin konumunu da belirler. Eğitimin verildiği öğrenciler, öğretmenin egemenliği altındadırlar. Bütün uygulamaların merkezinde öğretmen vardır. Bu bağlamda geleneksel sınıfta öğretmen bir iktidar erki olarak ortaya çıkar ve bir otorite kaynağı olmaya çalışır (Spring,1997: 22,akt: Yıldırım,2005: 32).

Geleneksel pedagoji yaklaşımı alışıla gelmiş eğitim kurallarına dayalı ve yeniliğe açık olmayan bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuğun eğitiminde öğrenmesinden çok öğretmenin öğretmesini temel alan bu yaklaşımda eski eğitim modelleri geçerlidir. Günümüz teknolojisinin ve eleştirel okuryazarlığın ya da çok yeni bir kavram olan dijital oyun okuryazarlığının bu eğitim modeli içerisine alınması pek de olası görünmemektedir. Ezbere dayalı ve konuların bitirilmesine yönelik bir model olarak benimsenen geleneksel pedagojide çocuğun istekleri arka plan atılır. Teknolojik yeniliklerin zorunlu kıldığı dijital okuryazarlığın bu eğitim anlayışı ile bağdaşmadığı ve oyunun bu pedagojik işleyişte çok önemli bir yer edinmediği ya da edinmeyeceği görülmektedir.

3.2.2. Eleştirel Pedagoji

Eleştirel Pedagoji yaklaşımının Jean Jacques Rousseau ile ortaya çıkıp günümüzde eleştirel pedagoğlarla devam ettiği bilinmektedir. Rousseau'nun eğitim anlayışı ile bireyden başlayarak toplumsal yapılara yönelmiştir. Eleştirel pedagojiyi oluşturan disiplinler 20.yy boyunca Avrupa'da ortaya çıkmış olan sosyal ve siyasi teoriler tarafından biçimlenmiştir. 1920'lerde kurulan Frankfurt Okulu eleştirel pedagojinin gelişmesinde önemli yaklaşımlardan birisidir. Frankfurt Okulu kapitalist toplumda var olan adaletsiz ve eşitsizlik yapısını eleştirip iktidarın baskısına da karşı gelmiş eleştirel teoriler oluşturmuşlardır.

John Dewey'in ilerlemeci eğitim hakkında ortaya sürdüğü kavramlarla yeni teknolojilerin gelişimi ve ilerlemesi ile tekrar güncellik kazanmıştır. Dewey, formal disiplin anlayışını vurgulayan pedagojiye yani Klasik Latin Okulu'na karşı çıkmıştır. Bu okulda verilen eğitimin amacı Latince, Yunanca ve matematik öğrenmeleri için öğrencilerin zihinlerinin güçlendirilmesiydi. Dewey ise, bunu karşıtı olarak eğitimin işlevsel olmasından yana bir tutum sergilemiştir. O çocukların okulda aldıkları eğitim süresi gün sonunda bittiğinde, istedikleri beceri ve algılarını kazanmalarının gerekli olduğunu düşündü. Dewey'in eğitim anlayışı, ezberci anlayışın aksine okula daktilo, dikiş makinesi, ağaç işleri, baskı makinesi ve motor atölyesini almaktı. Ayrıca Dewey öğrenme için proje yönteminin şart olduğunu savunmuştur. Dewey'e göre, çocuklar becerilerini ve yeteneklerini geliştirmek için buna uygun bir projeye karşılaştıklarında nasıl geliştireceklerini öğrenirler. Örneğin, bir oyunu sahneye koyarken çocuklar kostüm yapmayı, dil ve edebiyat öğrenmeyi aynı zamanda da sahneyi nasıl inşa edeceklerini ve grup halinde çalışmayı öğrenirler. Dewey'in proje yöntemi, içsel güdülenmeyi ve öğrenmeyi, yani oyun, sevgi ve çalışmayı temelde birleştirmektedir. Bu tarz bir eğitim de, yalnızca çocuğun zihnine değil, kalbine ve bedenine etki ettiği için daha anlamlı olmaktadır. Bu pedagojik gücü, yeni teknolojilere uyarladığımız zaman yeni ve özgün gelişmelerin ortaya çıkmasına imkan sağlayacaktır. Buradan yola çıkılarak günümüz bireylerine, dijital çağda başarılı olabilmeleri için gereken teknoloji bilgisini dijital okuryazarlığını ve dijital oyun pedagojisi eğitimini almalarını gerekli kılmaktadır (Elkind,2011: 261-263).

Bütün dünyadaki ev ve okul arasındaki şeffaflığın yanı sıra gelişen yeni teknolojiler, John Dewey'in pedagojik ilkelerinin eğitimde tekrar kullanılmasını elverişli hale getirdi. Teknoloji beraberinde yeni bir eğitim modelini de getirmiştir. Artık yüksekokul ve üniversitedeki hocalar da dâhil, bilgi üzerinde bir tekel oluşturamamaktadır. Yetenek ve beceri söz konusu olduğunda çağın gençleri, büyüklerini kısıkandıracak derecede yeni teknolojileri oldukça etkin kullanmaktadırlar. Konu bilgi olduğunda artık geleneksel bilgi anlayışının aksine internetin Google gibi arama motorları aracılığıyla yerlerinden bile kalkmadan birkaç tuşa basmaları yeterli olmaktadır. Yeni teknolojik pedagoji, okul ile ev arasındaki ilişkiyi değiştirerek, eğitimin farklı bir yöne evrilmesine neden olmaktadır. Okul ile ev arasındaki sınırlar ortadan kalkmış, ev ve okul gittikçe birbirine benzemeye başlamıştır. Ev ile okul arasındaki bağı eskiden yazılı medya sağlarken, şimdiki iletişim yöntemleri çok çeşitli ve elektronik olmaktadır (Elkind,2011: 263-264).

Yeni çoklumedya ya da multimedya ortamında okuryazarlık türleri her zamankinden daha önemli bir yer tutmaktadır. Kültürel çalışmalar ve eleştirel pedagoji bize çağdaş toplumlarda medya kültürünün her yerde olduğunu, çok kültürlü eğitime yönelik duyulan ihtiyaç ve çok kültürlülükten kaynaklı toplumsal farklılık sorunlarını hedefleyen bir okuryazarlığa duyulan ihtiyacı ortaya çıkarmıştır. Medya kültürü, toplumsal rollere uygun olan ya da uygun olmayan davranışları, toplumsal cinsiyet rollerini, değerlerini ve dünya hakkındaki bilgileri bireylere empoze etmektedir. Bireyler genellikle medya kültürü tarafından eğitilmekte ve yaşamlarını inşa etmektedir. Bu nedenle de medya pedagojisi görünmez bir şekilde insanların bilinçaltına yönelik işlemektedir. Bu durumda medyanın nasıl anlam ürettiğini, bireyleri nasıl etkilediğini ve izleyicileri etkilemede kendi düşünce ve değerlerini aktardığını farkına varmak için bireylere eleştirel bir medya okuryazarlığını gerekli kılmaktadır. Bir medya okuryazarı da, medya kodlarını ve mesajlarını anlamada yeteneklidir. Stereo- tipleri, değerleri ve ideolojik fikirleri eleştirip, değerlendirebilir ve medya metinleri tarafından oluşturulan çoklu anlamları ve mesajları anlamaya hâkimdir. Yani medya okuryazarlığının tanımı yapılacak olursa, basit bir ifadeyle medyayı etkili bir şekilde kullanmak, medya içeriğini çözümleme ve değerlendirme, eleştirel medya formlarını inceleme ve medya etkilerini ve kullanımını iyi bir şekilde gerçekleştirmek anlamına gelmektedir (Kellner,2014: 420-421).

3.3. PEDAGOJİK PERSPEKTİFTEN OYUNUN ÖNEMİ

Pedagoji kavramı ile oyun öğrenme açısından birbirine bağlı ve birbirinden ayrı düşünüleemeyen iki olgudur. İlkçağdan itibaren oyun, üzerinde düşünülmüş ve birçok tanımı yapılmış ama kesin bir tanım birlikteliğine varılamamış bir kavramdır. O günden günümüze kadar gelen süreçte oyunun öncelikle bedensel olarak çocuktaki faydalarına değinilmiş, sonrasında da dönemin pedagogları tarafından oyun ve öğrenme arasındaki ilişkiler betimlenmiştir. Çocuğa yaşam boyu rehberlik etmesi üzerine kurulan pedagojide, çocuğun gelişiminde oyunun önemli bir yeri olduğu anlaşılmıştır.

Oyun Antik Yunan'da filozofik söylemin önemli bir parçasıdır. Platon, Sokrates, Aristoteles insanın düşünceleri ve davranışlarını anlamak ya da anlamlandırmak için oyunun önemli olduğunu vurgulamışlardır. Modern dönemde Jean Jack Rousseau Emile adlı eserinde çocuk eğitiminin oyuna ve eğlenceye, haz almaya dayalı olduğunu vurgulamıştır. Rousseau'dan oldukça etkilenen Froabel ilk anaokulunu kurmuştur. Oyunu çocuk gelişiminin en yüksek başarısı olarak tanımlamıştır. Montessori ise günümüzde hala dünyanın çeşitli yerlerinde eğitime devam eden Montessori okullarının kurucusudur. Aynı zamanda, gerçek hayatta öğrenmenin ve duyuşsal ayrımları yapmanın oyun sayesinde gerçekleşeceğini vurgulamıştır. Günümüze kadar birçok filozof ya da eğitimci, pedagojik açıdan oyunun önemli olduğu üzerine yoğunlaşmıştır.

Batı toplumlarında çocukların daha hızlı ve daha iyi nasıl öğrenecekleri konusunda ya da daha çok daha etkili öğrenebilmeleri için profesyonellerin neler yapmaları üzerine odaklanan çalışmalarda artış gözlemlenmektedir. Çeşitli kitaplar ve diğer pedagojik materyaller, öğrenmede kolaylaştırıcı bir unsur olarak oyunun önemine vurgu yapmaktadırlar. Örneğin, ABD'de erken çocukluk döneminde oyun, çocukların öğrenme becerilerini artırmak için eğitim için yapılmış politikalar mevcuttur. "Key to School Success" (Okul başarısının Anahtarı) programı oyun temelli bir eğitim programıdır. Bu programın temel varsayımı çocuklara daha iyi okuma ve daha iyi yazma becerileri kazandırabilmektir. Örneğin, alfabe harfleriyle oynamaları onların harfleri yazma becerisini artırmaktadır (Cecchin,2013: 55-57). Pedagojik açıdan oyunu değerlendirmek için oyunun çocuğun ruhsal ve fiziksel sağlığına faydaları konusundaki unsurları ele almak ve faydalarını göz önünde bulundurduğumuzda hem eğitimi hem de gelişimi için oldukça önemli olduğunu görülmektedir.

3.3.1. Çocuklarda Oyunun Önemi

Çocuk denildiğinde aklımıza ilk gelenlerden biri oyundur. Oyun bebeklikten çocukluğa vazgeçilmez bir etkinlik olarak karşımıza çıkar. Bebek ilk olarak ellerini hareket ettirerek oyun oynamaya, daha sonra etrafındaki nesnelere keşfetmeye başlar ve onları atarak oyun oynamayı başlatmış olur. Öncelikle kendi kendine oynamaya başlar, zamanla da bir başkasıyla oynamaya başlar. Oyunun kurallarını öğrenir. Çocukluktan başlayan bu süreç yetişkinlikte de devam eder. Günümüzde yetişkin insanların en az çocuklar kadar oyun oynadıkları da bilinen bir gerçektir. Oyun çocuk gelişiminde önemli bir yere sahiptir. Çocukların fiziksel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunur. Oyun aracılığıyla çocuk, arkadaşları ile sosyalleşmeyi gerçekleştirir. Oyun çocukların duygusal yönden gelişmesini sağlar. Oyun oynayan çocuk, oyunu kazanmak, kaybetmek, yaşanan hayal kırıklığı, sevinç ve üzüntü gibi duyguları yaşar. Hem kendi duygularını keşfetmeyi hem de başkalarının yaşamış olduğu duyguları anlar. Oyun oynamak aslında çocuk için hayata hazırlıktır. Çocuk oynadığı oyunlarla yetişkinlik dönemine bir hazırlık yapar (<https://pedagojidernegi.com,2016: 1-2>).

Oyun çocukların hayal güçlerini, yaratıcılığını, fiziksel ve bilişsel ve duygusal güçlerini geliştirirken, yaratıcılıklarını kullanmalarına olanak tanır. Oyun çocuğun sağlıklı beyin gelişimi için önemlidir. Erken yaştaki çocukların, etrafındaki dünyayla etkileşime girmesi oyun yoluyla gerçekleşir. Oyun, çocukların diğer çocuklarla etkileşimli olarak gerçekleştirdikleri bir etkinlik olarak, yetişkin rollerini yerine getirirken, korkularının üstesinden gelebilecekleri bir dünya yaratmalarını ve keşfetmelerini sağlar. Oyun çocukların grup halinde çalışması, paylaşması, müzakere etmesi ve çatışmaları çözmesi gibi yeteneklere sahip olduklarının farkındalığını onlara kazandırır (Ginsburg,2006: 182).

Oyun, çocuğa kimsenin öğretemeyeceği bilgiler öğretir onu dış dünyaya hazırlar ve toplumsallaşmasına olanak sağlar. Oyun eğlenmek için yapılan bir etkinlik türüdür ve iş ile karşıt anlamlıdır. Çocuk oyun aracılığıyla, birikmiş enerjisini boşaltır. Aynı zamanda çocuklar oyun oynarken, duygularını ifade etme ve sorunlarını çözme yolu bulurlar. Çocuk, bebeğiyle evcilik oynarken, evdeki bireylere karşı olan duygularını oyun aracılığıyla ifade eder ve anlatmaya çalışırlar. Örneğin, annesi sürekli çocuğuna kızılıyorsa

ve çocuk şiddet ortamında büyüyorsa, oyuncak bebeğinin annesi rolüne kendi girerek, sürekli bağırıp onu korkutmaya çalışır (Yavuzer,2017: 175-176).

Çocuğa oyun oynamak için kendi şartlarında izin verildiği anda korkularına hâkim olmalarını başarırlar. Yapılandırılmamış oyunlar aracılığıyla çocuklar kendi sınırlarını aşmaya çalışarak, karşılaşılabilecek sorunlarla nasıl başa çıkacaklarını öğrenirler. Böylece bilinçaltında kalan korkularının kontrolünü ele geçirirler. Oyunda öncü rolü oynamak; ister canavar ya da örümcek, ister başka bir korku unsuru olsun korkunun üzerindeki gücün kendi elinde olduğunu çocuk fark etmeye başlar. Zaman içerisinde çocuklar bu güç duygusunu içsel hale getirip, oyun oynamadıkları zaman bile, korkuları üzerindeki kontrolü elde tutmayı başarırlar. Ayrıca oyun, çocukların birçok duyguyla başa çıkmalarında yardımcı bir görev üstlenir (Hurley,2018: 64-65).

Oyun hem yaratıcılığı geliştirir hem de çocukların bilişsel yeteneklerini de artırır. Yapılan bir araştırmada 3- 5 yaş aralığındaki çocukların oyun ile problem çözme becerileri arasındaki bağ anlaşılmaya çalışılmıştır. Çocuklara çubukla ve mandallarla bir süre oynama imkânı verilmiştir. Daha sonra da ilgilerini çekecek (renkli kalemler) ulaşamayacakları yükseklikte bir yere bırakılmıştır ve onu almaları istenmiştir. Bu çocuklar, çubukları birleştiren yetişkinleri gözlemleyen bir grup çocukla ve nesnelere oynamayan ve çubukları birleştiren yetişkinleri gözlemlemeyen bir grup çocuklarla karşılaştırılmıştır. Sonuçlarda, nesnelere oynamanın ve yetişkinleri izlemenin, problem çözme başarısını artırdığı gözlemlenmiştir. Nesnelere oynayan çocuk grubu ile hiç işlem görmemiş çocuk grubu kıyaslandığında, oynayan grupta çok fazla çocuğun problem çözme becerisinin geliştiği görülmüştür. Oyun grubundaki çocuklarla, yetişkinleri gözlemleyen gruptaki çocukların sonuçları aynı çıkmış ama problemi çözme stilleri farklılık göstermiştir. Araştırma sonucunda oyun oynamanın, çocukların güdülenme ve problem çözme becerilerini kısa sürede arttırdığını ortaya çıkarmıştır (Bateson, Martin, 2014: 121-122).

Bireyin oyun oynama edimi bebeklikten başlayıp ölene kadar devam eden bir süreçten oluşmaktadır. Bu süreçte ilk başta eğlenmeyle başlayan oyun süresi ardından birçok yararı da beraberinde getirmektedir. Oyun oynamaya başlayan çocuk öncelikle toplumsal rolüne hazırlık yapmaya başlar. Anne ve babasından öğrendiği rolleri oyuncakları ile oynayarak, gerçek yaşamdaki rolünün provasını yapar. Arkadaşları ile

oyun oynamaya başlayan çocuk işbirliği yapmayı öğrenirken aynı zamanda da sosyalleşmeye başlar. Duyguları keşfederek hem kendi duygularını hem de karşısındakini duygularını anlamaya ve algılamaya başlar. Oyunun çocuk gelişimine katkılarını Golstein (2012: 6), şu başlıklar altında sıralar:

Oyunun Duygusal Davranışsal Yararları

- Oyun korku, endişe, stres ve sinirliliği azaltır.
- Sevinç, samimiyet, özsaygı, ustalık yaratır.
- Sakinliği, esnekliği artırır ve olası durumlarla başa çıkma yeteneğini geliştirir.
- Oyun, duygusal acıyı iyileştirir.

Oyunun Sosyal Yararları

- Empati yeteneğini, paylaşımı ve şefkati artırır.
- Çocuk için seçenekler ve seçimler oluşturur.
- Sözsüz beceriler geliştirir.
- Dikkati ve etkiyi artırır.

Oyunun Fiziksel Faydaları

- Olumlu duygular sayesinde verimliliği artar.
- Bağışıklık, endokrin ve kardiyovasküler sistemlerin daha iyi çalışmasını sağlar.
- Stresi, yorgunluğu ve depresyonu azaltır.
- Hareket aralığını artırır, çeviklik ve kondisyonu düzenler.

3.3.2. Çocuğun Gelişim Evrelerine Göre Oyun Aşamaları

Oyunda kendi içerisinde belirli bir gelişim ve sıralama izlemektedir. Bu bağlamda da çocuk oyunları gelişim evrelerine göre farklılaşmaktadır. Smilansky ve Parten'de çocukların gelişim evrelerine göre çocuk oyunlarını aşamalara ayırmışlardır. Smilansky gelişim evrelerine göre ayırırken, Parten ise çocuğun sosyalleşme bağlarına göre ele alıp oyun sınıflandırması yapmıştır.

3.3.2.1. Smilansky'ye Göre Oyunda Görülen Gelişim Evreleri

Smilansky, çocuklar üzerine yaptığı çalışmalarda Piaget'ten geniş ölçüde etkilenererek, oyun evrelerini daha da genişletmiştir. Sıralı olarak birbirinden ayrı dört oyun evresi ortaya koymuştur:

1) İşlevsel oyun

Çocuk, fiziksel ve dilsel becerilerini geliştirip, çevresini araştırmaya, nesnelere tanıyıp kullanmaya ve bir sonraki oyun evresine temel oluşturacak beceriler kazanmaya başlar.

2) Yapı- İnşa Oyun

Çocuklar bu evrede sadece nesnelere tanıma ve kullanımıyla sınırlı kalmaz. Aynı zamanda bu nesnelere yeni bir şeyler yaratma ve inşa etme sürecine girerler.

3) Dramatik Oyun

Yapı- inşa oyunundan sonra çocuk bu oyun evresine geçer. Bu evrede, hayal güçlerinin yaratıcılığı ile gerçek dünyada yer alan kimliklere bürünmeye, onlara benzemeye çalışırlar. Örneğin, annesini rol alan bir kız çocuğunun topuklu ayakkabı giymesi, makyaj yapmaya çalışması ya da oyuncak bebeğine yemek yedirmesi gibi.

4) Kurallı Oyun

Bu aşamada çocuklar, kurallar çerçevesinde davranmayı ve oyunu sürmeyi öğrenirler. Oyunda sürekli olarak kurallar hatırlatılır ve kontrol edilir (Sevinç,2009: 97-98).

Tablo 3.1. Smilansky'nin 4-Dizilim Gelişim Modeli

İşlevsel	Basit vücut hareketleri yapmak. Örneğin bir topa vurmak
Yapısal	Nesnelerle birşeyler yapma. Örneğin, tuğladan kule inşa etme gibi.
Dramatik	Rol oyunlarında rol yapmak. Örneğin, oyunda doktor gibi davranmak
Kuralları Oyunlar	Genel olarak kabul edilmiş kurallarla oyunun oynamak. Örneğin, futbol ya da sek sek gibi.

Kaynak: Smith,2009: 36.

3.3.2.2. Parten 'in Oyun Sınıflaması

Parten çocuklarda sosyalleşme davranışının okul öncesi dönemde sosyal ortamda yer almaları ile birlikte başladığını keşfetmiştir. Parten altı ayrı sosyalleşme kategorisi belirlemiştir ve bu kategoriler çocuğun büyüme evrelerine göre şekillenip oluşmuştur.

Tablo 3.2. Parten'in Sosyal Katılım Kategorileri

Boş çocuk	Çocuk herhangi bir aktivite ile meşgul değildir.
İzleyici çocuk	Çocuk diğerlerini izler ve oyuna katılmaz.
Yalnız	Çocuk başkalarından uzak, tek başına oynar.
Paralel	Çocuk aynı malzemelere sahip diğer (ler) in yanında oynuyor ama çok fazla etkileşime girmez. Örneğin, aynı kum havuzunda bağımsız, tek başına oynamak gibi.
Çağrışımsal	Çocuk benzerleri yaparak bir aktivitede diğer (ler) ile etkileşime girer. Örneğin, kule yapmaya çalışan çocukların her binaya bir blok eklemeleri gibi.
İşbirliği	Çocuk diğerleri ile birleştirici bir etkileşime girer. Örneğin bir çocuk bloğu alır ve diğerine vererek kule inşa edilir

Kaynak: Smith,2009: 37.

3.4. TOPLUMSAL VE KÜLTÜREL BAĞLAMDA OYUN

Oyun geçmişten günümüze kadar birçok bilim tarafından incelenmiş ve tanımlamaları yapılmıştır. Bazıları oyunu çocukların en önemli etkinliklerinden birisi olarak tanımlarken, gelişim psikolojisi oyunu bilimsel bir araştırma konusu olarak kabul etme noktasında ikircikli bir tavır sergilemiştir. Bunun kanıtlarını Amerikan Birleşik Devlet'lerindeki gelişim psikolojisi alanında bulmak mümkündür. Örneğin, gelişim psikolojisi konusunda yapılan çalışmaları belirli aralıklarla özetleyen ve literatüre ışık tutan Handbook of Child Psychology adlı yayının 1983 baskısında çocuk oyunları yer alırken aynı kitabın 1998 baskısında oyuna yer verilmemiştir. Bu kararsızlığın temelinde iki karşıt fikir yer almaktadır: oyun bir taraftan sadece çocuk eğlencesi olarak görülürken, çocuk gelişimine yaptığı katılardan dolayı da araştırmaya değer görülmüştür. Bu yüzdende son kırk yıl içinde yapılan oyun çalışmalarında oyun dil, iletişim, duygu ve yaratıcılık arasındaki ilişki incelenmiş ve bu becerilerin gelişmesinde oyunun önemli katkıları olduğu saptanmıştır. Bu kararsızlığın temelinde önemli bir paradoks yatar: Oyun

bir yandan yalnızca çocuk eğlencesi olan önemsiz bir etkinlik olarak görülmesine karşın, oyun çocuk gelişimi ve eğitimine yaptığı katkılardan ötürü araştırmaya değer bulunmuştur. Bu yüzden son otuz yıl içinde yapılan çalışmalar oyun ile dil, iletişim, duygu, biliş, empati ve yaratıcılık arasındaki ilişkiyi araştırmış ve de oyunun bu yeteneklerin gelişmesine olan katkısını göstermiştir. Oyun konusunda yapılan araştırmaların çoğunun oyunun kendisinden çok, oyunun çocuk gelişimine katkısında odaklanmasının ikinci bir nedeni de oyunun evrensel bir etkinlik olduğu varsayımından kaynaklanır. Oyun konusunda yapılan çalışmaları etkileyen önemli gelişim kuramlarından etkilenerek birçok gelişim psikoloğu oyunun kökeninin, sıklığının ve gelişiminin dünyanın farklı kültürlerinde aynı kalıplar çerçevesinde ortaya çıktığına inanmıştır. Bu yüzden araştırma gözlemleri kuramlara uymadığında, bulgular gözlenen çocukların gösterdiği özel bir gelişim durumunun sonucu olarak yorumlanmıştır. Oyunun çocuk gelişimini destekleyen bir etkinlik olduğunu bilen birçok araştırmacı, kuramla gözlem arasındaki farkın nereden geldiğini araştırmak yerine, bu çocuklara oynamayı öğretmek amacıyla imgeleme programları geliştirmiş ve bu programların yararlarını tartışmıştır. Böylece, imgesel oyunun evrenselliği ve çocuk gelişimine katkısı kanıtlandıktan ve kendi kendisine bu tür oyunu beceremediğine inanılan çocuklara bunun öğretilbileceği gösterildikten sonra oyun gelişim psikolojisinde meşru bir etkinlik olarak ortaya çıkmış ve oyun konusunda yapılan çalışmalar Handbook of Child Psychology'nin 1983 baskısına girmiştir (Göncü, 2001: 38-39).

Toplumsal cinsiyet bağlamında kız çocuklarının bebeklerle oynaması, erkek çocuklarının da silahlarla oynaması kabul edilir olmasa da, kız çocukları her toplumda hayal kurma ve imgeleme gücünü harekete geçirmek için oyuncak bebeklerle oynar. Bebek oyunu, kız çocuklarının, yetişkin rollerinden en azından bir yönüne hazırlanmasını sağlar. Erkek çocuklar ise, tüm dünyada toplumların kullanmış olduğu alet ve silahların oyuncak taklitleriyle oynarlar. Çocuklar, bu yolla taklit yeteneklerini geliştirir ve yetişkinlik becerilerini geliştirerek bunları sergilemekte başarı kazanmış olurlar. Dünyanın her yerinde çocukların bu tür oyuncaklarla oynaması onları toplumsallaştırır. Günümüzün oyuncakları da tıpkı geçmişteki gibi çocukları toplumsallaştırmaktadır. Ancak bugünün oyuncakları, toplumsallaştırma rollerine aracı etmekten çok, tüketime yönlendirmekte ve çocukları iyi bir tüketici olarak değerlendirmektedir (Elkind,2011: 44).

Her toplulukta birçok ebeveyn oyunun çocuk için önemli bir etkinlik olduğunu vurgulamaktadır. Örneğin, bir Türk babaanne oyunun çocuk gelişimine katkısı olduğunu savunur ve toprakla oynayan çocuğun güçlü olacağını ve toprağın ne olduğunu öğreneceğini söyler. Ancak, yetişkinlerin çocuklara değerlerini aktarmakta gösterdikleri çeşitlilik kayda değer olarak aynı zamanda görülür. Kimisi çocukları yalnızca oyuna davet ederken kimisi de çocukların oyun arkadaşı olmaktan çekinmemektedir. Örneğin, Türk anne ve babalar oyunun çocuklar arasında yer alması gereken bir etkinlik olduğunu çocuklara açıkça belirtiyor ve çocukları kendi aralarında oynamaya davet eder. Ama Amerikalı anne ve babalar çocuklarıyla oynamaktan çekinmiyorlar ve bunun yetişkin-çocuk ilişkisinde uygun ve çocuğun gelişimine yararlı bir etkinlik olduğunu da savunur” (Göncü,2001: 47).

3.4.1. Oyun Oynamada Cinsiyet Farklılığı

Çocukların toplumsal hayatta yer alırken rollerini, kişiliklerini ve nasıl davranmaları gerektiğini önceden belirlenmiş normlar çerçevesinde oluşturulmaktadır. Çocuğun toplumsal olarak cinsiyet ayrımı, anne rahmine düşmesiyle birlikte başlayan bu süreç hayatı boyunca devam edecek bir sürece kadar uzanmaktadır. Gerek aile gerekse toplumsal kurallar tarafından belirlenen cinsiyet kalıplarına göre çocuğun rolleri şekillenmektedir. Bu bağlamda da anne baba, çocuğa önemli bir rol model olmaktadır.

Çağlar boyunca devam eden erkek kadın ayrımı günümüzde de devam etmektedir ve her iki cinsten de kendi cinsiyet farklılığına göre davranış sergilenmesi beklenmektedir. Bebeğin cinsiyeti öğrenildikten sonra kız çocuklarına pembe, erkek çocuklarına mavi kıyafet alınması ayrımın en belirgin göstergesidir. Kız çocukları genetik, hormonal ve çevresel faktörlerden dolayı feminen özellikler taşıırken, erkekler de tam aksi olarak daha maskülen kişilikler olmaktadır. Toplumsal koşullara göre erkek çocukları kendilerini savunabilmeli, koruyabilmeli, kavga etmeyi bilen ve güçlü bir kişilik olarak yetişmelidir. Kız çocukları da aksine naif, hassas ve kırılgan bir yapıda olmaları beklenmektedir. Bu nedenle erkek çocukları genelde silah ve arabalarla oynarken, kız çocukları bebekleri ile evcilik oynamaya yönlendirilir.

Oyun konusunda yapılan çalışmalarda, kız ve erkek çocuklarının sosyalleşmesinde cinsiyetçi faktörlerin rolü araştırılmıştır. Lever (1978)’in cinsiyet farklılıklarını incelediği

çalışmasında birkaç ayırt edici özelliğe ulaşmıştır. 5. Sınıfa giden kız ve erkek öğrenciler üzerine yürüttüğü çalışmada erkeklerin kızlardan daha rekabetçi, kural odaklı ve grup oyunları oynadıklarını, kızların ise daha küçük gruplarla etkileşimli bir şekilde oyun oynadıkları ve daha sık konuştukları ve birbirleri ile paylaşımında buldukları gözlemlenmiştir. Lever aynı zamanda erkeklerin daha fazla takım oyunu oynamaları ve deneyimlerini paylaşımlarının oyunun doğası ve kurallarına göre belirlendiğini 3 ana nedenle açıklamaktadır:

1. Farklı fikirlere sahip akranlar arasında işbirliği becerileri geliştirmelerine izin verir.
2. Onlara ortak bir görevi yerine getirmek için bağımsız çalışma fırsatı sunar.
3. Kurallara uymak için gerekli olan motivasyonu sağlar.

Diğer yapılan çalışmalarda Lever'in çalışmalarına benzer sonuçlar elde edilmiştir. Butcher (1999) tarafında yürütülen ilkökul öğrencilerine yönelik ilkökul öğrencilerine yönelik yürütülen bir çalışmada erkeklerin daha sık rekabet oyunu oynadıklarını, kızların ise daha çok konuşmalarına izin veren aktiviteler seçtiklerini gözlemiştir (Riley ve Jones,2007: 38).

Daha eski araştırmalar, kızların, kazanabildikleri rekabetçi oyunlardan ziyade, karakterlerin kişiliklerini ve bulmacalarını araştırabilecekleri ya da bulabilecekleri karmaşık sosyal etkileşimlere sahip hikâyeler etrafında tasarlanan oyunlarla daha fazla ilgilendikleri görülmüştür. Daha yakın tarihli araştırmalar, kızların oyunlarda keşif ve yaratıcılıklarını tercih ettiklerini, erkeklerin ise aksiyon ve strateji oyunlarını tercih ettiğini bildirmiştir. Bazı farklılıklar oyun mekaniğinde - İngiliz genç yetişkinlerin kalitatif bir araştırması, kadınların stratejik simülasyon oyunlarını (ör. The Sims) ve bulmaca oyunlarını tercih ederken, erkeklerin birinci şahıs nişancı ve spor oyunlarını tercih ettiğini bulmuşlardır. Son olarak, Alman genç yetişkinlerden oluşan bir anket, kadınların anlamlı sosyal etkileşim, şiddetin varlığı ve karakterlerin stereotip olarak kalıplaşmış olmayışı nedeniyle bazı oyunları sevmediklerini ortaya koymuştur. Bu bulgular ilginç olsa da, bu cinsiyet farklılıklarının nedenleri de dahil olmak üzere tüm hikayeyi anlatmazlar.

Cinsiyetler arasında büyük ve anlamlı farklılıkları gösteren araştırmalar; erkeklerin ve kızların oynadıkları video oyunları nasıl oynadıkları ile ilgili geniş ve anlamlı

değişkenlerin olduğunu ortaya koymuştur. Günümüzde oyun üzerine yapılan birçok çalışmada erkeklerin kızlardan daha fazla dijital oyun oynayarak zaman geçirdiklerini bulmuştur. Birleşik Devletler 'de ulusal bir telefon araştırmasında erkeklerin %34'ünün iki saat ya da bir saatten fazla video oyunu oynadığını, kızların ise %18'inin iki saat ya da bir saatten fazla video oyun oynadıkları sonucuna varmıştır. Eğlence Yazılımları Derneği tarafından hazırlanan rapora göre ise, erkek ve kadınların oyun oynama süresinin farklılıklarına rağmen video oyun oynama oyuncularının neredeyse yarısının %47'sini kadınların oluşturduğunu ve önemli farklılıkların ne sıklıkta oyun oynadıklarında değil de, neden oyun oynadığı konusunda olduğunu belirtmiştir. Örneğin, kızlar oyun oynarken sosyal yönden daha fazla motive olduklarını söylerken, erkekler oyunları kazandıklarında daha fazla motive olduklarını söylemişlerdir (Denner, Ortiz, Compe vd.2014: 668).

Nielsen'e göre, erkekler ve kızlar yaklaşık olarak aynı yaşta bilgisayar kullanmaya başlar. Ortalama olarak, çocuklar 4 yaşındayken ekranlarla ilk temaslarını gerçekleştirirler, kızlar genellikle erkeklerden yaklaşık sekiz ay önce ekranları kullanmaya başlarlar (Nielsen, 2002, s. 107). Bununla birlikte, medyayı kullanma derecelerinde farklılıklar vardır. Örneğin, 9–16 yaşlarındaki Avrupalı erkekler, bilgisayar oyunu oynamak için günde 1 saat 18 dakika zaman harcamaktadır. Kirsten Drotner'a göre, erkek çocukları, kız çocuklarının dört katı kadar fazla oyun oynamaktadırlar. (Drotner, 2001; rakamlar 1997'de yapılan bir araştırmaya dayanıyor). Amerika'dan rakamlar kullanan Woodard ve Gridina'ya (2000) göre ise, çocuklar günde 64 dakika bilgisayar oyunları oynarken, kızlar ise sadece 30 dakika oyun oynamaktadır. Ayrıca, bilgisayarları kullarımlarında önemli farklılıklar olmadığını da bulmuşlardır. Kızlar, iletişim ve estetik konularını içeren oyunlar tercih ederler. Başka bir deyişle, kızlar yazmak, çizmek ve sohbet etmek için bilgisayar kullanırlar. (Passig ve Levin, 2000; Sørensen, 2002, akt. www.carsten-jessen.dk/Play_Culture,2003: 21.).

Ebeveynler genellikle bazı nedenlerden dolayı çocuklar için etkileşimli ve dijital medya satın alırlar. Örneğin, çocuklarının cep telefonlarını pratik düşüncelerinin temelinde güvenlik nedenleriyle, çocuklarının nerede ve ne yaptıklarıyla ilgili olarak kendi iç huzurlarını artırmak istedikleri için dijital araçlar satın alırlar (Nielsen, 2002; Cheskin, 2001). Ancak, Cheskin'in belirttiği gibi, ebeveynler mobil telefonları çocuklarından acil durumlarda haberdar olmak için satın alırlar, ancak çocuklar onları çoğunlukla arkadaşlarıyla konuşmak için kullanırlar. Cheskin, elde ettiği bulgularda

çocukların ve gençlerin bu araçları taşınabilir bir eğlence olarak kullandığını göstermektedir (Cheskin, 2001, s. 16). Bu durumun Jakob Nielsen'in bulgularıyla eşleştiği görülmektedir. Yapılan ankete göre, çoğu çocuk (% 93) bilgisayarları öncelikle oyun oynamak için kullanır. İçerik etkinlikleri arasında ev ödevi (% 63) ve ekstra müfredatlı öğrenme etkinlikleri (% 68) bulunmaktadır. (Jakob Nielsen, 2002, s. 106). Bu nedenle etkileşimli ürünler çocuklara ve gençlere açıktır, çünkü ebeveynlerinin bazı ihtiyaç ve gereksinimlerini karşılarlar. Benzer örnekler bilgisayarlarla ilgili olarak da bulunabilir. Ebeveynlerin çoğu, çocuklarına etkileşimli ürünlerle etkileşim kurduklarında bir şeyler öğrenmelerine önem verirler (www.carsten-jessen.dk/Play_Culture,2003: 19).

Erkek ve kız çocuklarının medyayla ilgili farklı tercihleri, kızların bilgisayar oyunlarının gelişimini destekleyen Amerikan Kız Çocukları hareketine göre erken yaşlarda ifade bulmaktadır. Erken bir aşamada, erkek ve kızlar medyaya ilişkin farklı beceriler ve öğrenme ilgi alanları ile birlikte farklı bir zihniyet sergilemeye başlarlar (Jessen, 1997; Sørensen, 2002). Kızların Oyunları hareketine göre, bu gelişme, daha fazla veya daha az biyolojik olarak belirlenmiş ve / veya sosyal olarak inşa edilmiş ve farklı cinsiyet kültürlerinde kendini ifade etmektedir. Bu durum sonuç olarak, bilgisayar ve bilgisayar oyunları gibi öğelere farklı yaklaşımlar getirir. Cone (2001), erkek ve kız çocuklarının ilgisine ilişkin klasik farkı ifade eder. Erkekler de bu farkı rekabet kavramı ile ifade eder. Çünkü erkekler, pozisyon ve puan için yarıştıkları oyunları tercih ederken, iktidarın ve statünün önemli yönleri olduğu yerlerde, kızlar sosyal etkileşime ve işbirliğine vurgu yapan oyunları tercih ederler. Ancak bu bağlamda, erkeklerin rekabete yönelik tutkunun işbirliğini dışlamadığını vurgulanmaktadır. Aksine, çocuklar bilgisayar oyunları etrafında etkileşimlerini işbirliği ve bilgi paylaşımı temelinde inşa ederler. Bununla birlikte, bu kızlar arasında farklı bir şekilde ifade edilir ve farklılık, iki cinsiyetteki etkileşim ve oyun kültürleri arasındaki farklılıkların tipik bir örneğidir (www.carsten-jessen.dk/Play_Culture,2003: 21-22).

Batı dünyasında ve ülkemizdeki literatür ışığında konu ele alındığında ebeveynlerin teknolojik cihazları çocuklarına alma konusundaki fikirleri, çocuklara eğitimsel yönden faydalı olması ve çocuklarına ulaşmaları ve haberdar olmaları için almalarına rağmen çocukların bu araçları sıklıkla oyun oynamak için kullandıkları gözlemlenmiştir. Kullanım yoğunlukları da cinsiyet temelli olarak değişim göstermektedir. Geleneksel olarak kız çocukları evcilik oynamak, imgesel olarak annesi gibi yemek yapmak

misafirlerine ikram etmek gibi oyunlar oynarken, erkek çocuklar bir araya geldiğinde hırsız polis, araba oyunları ve dövüş oyunları oynadığı görülmektedir. Geleneksel oyunlarda görülen cinsiyet farklılıkları kendisini dijital oyun oynamada da göstermektedir. Erkek çocuklar daha fazla dijital oyun oynarken kız çocuklar daha az dijital oyun oynamaktadır. Yine erkek çocuklar genellikle araba, silah, dövüş gibi aksiyon oyunlarına yönelirken, kız çocukları bebek, pasta ve basit eğlence oyunları oynamaktadır. Cinsiyetçi oyun seçimi gelenekselde olduğu gibi dijital oyunlarda da devam etmektedir.

3.4.2. Farklı Kültürlere Ait Çocuk Oyunları

Oyun kültürel bir olgu olarak ele alınmalıdır. Her toplumun kendine ait bir kültürü ve kuralları vardır. Bireyin bir toplum içerisinde var olabilmesi ve hayatını devam ettirebilmesi için de o kurallara uyum sağlamalı ve kültürel yapıya uyum sağlaması gerekmektedir. Bu kurallar zamanın koşullarına göre değişkenlik gösterir. Ancak tüm bunların yanı sıra evrensel olarak tüm dünyada var olan bazı ortak değerler ve kültürel öğeler vardır. Bunlardan biri olan oyun da, tüm toplumların ortak öğelerindedir (Akkaya, 2018: 35).

Çocuk oyuncakları, oyunlarını yansıtan maddi kültürdür, oyunlar onların oyunlarından şekil alır ve oyunlarla hikâyeler oluştururlar. Arkeolojik kalıntılar her zaman eskilerden kalan oyunlar hakkında açık bilgiler sunmayabilir fakat oyuncaklar görülebilir. Arkeolojik bulgular oyunlar hakkında delil sayılacak belgeler sunmasa da sadece basit yapay bir görsel form bize onların oyuncakları ve nasıl oyun oynadıkları hakkında fikir sunar. Neyse ki, birçok oyuncak ve oyun uzun bir tarihe sahip ve çocukların bugün oynadıkları oyunlar ile yüzyıllar önce oynadıkları oyunlar hakkında sıkı bir benzerlik olduğu görülebilmektedir.

Dijitalleşme ve küreselleşmenin getirdiği etkilediği her alan gibi çocuk ve oyun kültürünü de etkilemiştir. Çoğunlukla çocukların dışarıda oynadığı oyunlar, günümüzde oldukça azalmıştır. Dünyada artık internet bağlantısı ve iletişim teknolojilerine erişimi olan her çocuk, dışarıda oyun oynamak yerine, ev içerisinde ekran tabanlı oyunları oynamayı tercih etmektedir. Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de sokakta oynanan çocuk oyunlarını görmek, çok az rastlanan bir durumdur.

Oyun kavramı tanımlaması deęişiklikler içermekle beraber oyun kuşaktan kuşağı aktarılan bir etkinliktir. Bugün günümüzde çocukların nadir de olsa sokakta oynadığı bir oyun, geçmişte ebeveynlerine ya da büyük ebeveynlerine kadar uzanır. Çocuk yetiştirmek noktasında oyun anne babalar için çok fazla öneme sahiptir. Öncelikle oyun konusunda anne babaya düşen görev onlar için hangi oyunun uygun olacağını öğretmektir. Farklı kültürler, farklı sosyal sınıflar kendi kültürlerine göre oyunun deęişkenlerini tercih ederler. Bu oyunun kültürel olarak önemini ortaya koymaktadır (Berne,2016: 238).

Almanya

Almanya’da çocukların oynadığı oyunlardan “Alle Vogel Villegen” yani “Bütün Kuşlar Uçuyor” oyunu sıkça çocuklar tarafından oynanan oyundur. Çocuklar çember şeklinde oturarak oyun liderinin (söylediğı kadar hızlı bir şekilde) “Bütün kuşlar uçuyor”, bütün köpekler uçuyor ve sonrasında birçok uçan ya da uçmayan nesne ya da hayvan isimleri söylemektedir. Oyundaki dięer çocuklar sadece uçan nesnelerin söylendiğı sıralarda ellerini çırparlar. Oyunun kökeninde ceza vardır. Yanlış cevap veren çocuk yanında getirdiğı ya da sahip olduğı bir şeyi çemberin ortasına bırakarak cezasını öder. Aynı zamanda başka cezalarda içermektedir. Köpek gibi havlamak ya da bebek gibi ağlamakta bu cezalardan bazılarıdır (Bill Kte’pi, 2009; Kirchner, 2000,akt: Tunçeli,2017: 333).

Avustralya

Dięer tüm ülkelerde olduğı gibi Avustralya’ da, dięer ülke çocuklarının oynadığı sek sek, saklambaç oyununu görmekle birlikte ülkeye özgü oyunlarda vardır. Çamura Saplanmış (Stuck in the Mud) bunlardan biridir. Oyunda ele alan bir çocuk dięer çocukları yakalamaya çalışır. Yakaladığı çocuk olduğı yerde donar. Ebenin dışındaki dięer çocuklar ebeye yakalanmadan donmuş olan çocuğı yardımcı olmaya çalışır ve bacaklarının arasından emekleyerek geçmeye çalışıp çamura saplanan çocuğı kurtarırlar.

Bay Kurt Saat Kaç (What’s the time Mr Wolf) oyunu da Avustralya’da oynanan oyunlardır. Çocuklardan biri Bay Kurt olarak seçilir ve dięerleri kurttan uzakta bir çizgi üzerinde beklerler. Bay Kurt saat kaç sorusunu sorar, dięer çocuklar ve kurt istediğı bir sayıyı söyler. Çocuklar kurdun söylediğı bir sayıyı söyler. Çocuklar kurdun söylediğı sayı kadar ilerler. Oyunun amacı kurda ilk olarak yakalanmadan ona dokunmaktır. Çocuklar kurda yaklaşmaya başladıkça Bay Kurt istediğı bir yerde sorulan soruya “Yemek Saati”

olarak cevaplar ve çocukları başlangıç çizgisine kadar kovalamaya başlar. Kurda o esnada yakalanan çocuk oyundan çıkar (Tunçeli, 2017: 334).

İngiltere

Ladder Jump (Zıplamak Serbest) Oyunu, İngiltere’de çocuklar tarafından sıklıkla tercih edilen oyunlar arasındadır. Oyunda iki takım yer alır. Her takım üç ya da dört oyuncudan oluşmaktadır. Oyuncular sıra numarası alır. Belirlenen başlangıç çizgisinden itibaren belirli bir hedefe doğru önce birinci takımın birinci oyuncusu, sonra ikinci takımın birinci oyuncusu sıçrar. Sonrasında sırasıyla takımların ikinci, üçüncü ve diğer oyuncularını, takımlarındaki kendilerinden önce, sıçrayan oyuncuların ayak izlerini başlangıç noktası olarak zıplarlar. Tüm oyunda sıçramalar tamamlandıktan sonra en uzak mesafeye varmış olan takım oyunu kazanır (<https://turkishcanada.org/>).

Fransa

Değiş Tokuş Oyunu, Fransa’da en çok oynanan oyundur. Bu oyun on fazla veya daha fazla oyuncu ile oynanmaktadır. Oyuncu sayısı kadar, halka şeklinde sandalyeler dizilir. Dizilen sandalyelere ebe haricinde oyuncular oturur. Başka bir versiyonunda da oyuncular sandalyesiz ortamda ayakta halka şeklinde dururlar. Ebenin gözü bağlanır. Ebe rasgele iki numara söyler. Bu numaraları almış olan oyuncular hızlı bir şekilde yer değiştirir. Ebe de bu oyunculardan birini yakalamaya çalışır ve yakaladığı oyuncu ebe olur (<https://turkishcanada.org/>).

Japonya

Büyük Fener oyunu Japonya’daki çocukların en sık oynamış oldukları oyunlar arasında yer alır. Şaşırtmaca içeren bir oyundur. Çocuklar daire oluşturarak bir şekilde yere oturur. Oyunu bir oyunu ellerini birbirine yaklaştırarak “Büyük Fener” diyerek başlatır. Sonraki oyuncu ellerini birbirinden uzaklaştırarak “Küçük Fener” denmesiyle devam eder. Yani büyük ve küçük fener denilirken eller tam tersi işareti yapmak zorundadır. Oyunun hızlı oynanması oyunu eğlence kılan unsurdur.

Küba

Ortayı Bul oyununda duvara ya da duvara yapıştırılan kâğıda bir daire çizilir. Ardından oyunculardan bir ebe seçilir ve ebenin gözleri bağlanır. Amaç ebe olan oyuncunun dairenin ortasına en yakın yere dokunmasıdır. Ebe olan oyuncu oyuna

başlamadan önce üç tur döndürülür. Oyun başladıktan sonra diğer oyuncular ebenin dikkatini dağıtmaya çalışırlar (<https://ofpof.com/oyun/>).

Endonezya

Kelereng misket oyunu anlamına gelen ve özellikle erkek çocuklar arasında yaygın olarak oynanmaktadır. Yere küçük bir çember çizilir ve her oyuncu kendi misketlerinden birini bu çemberin içine yerleştirir. Her oyuncu sırasıyla ellerindeki misketlerden birini çemberin dışına doğru atar ve misketi en uzağa atan oyuncu ilk olarak oyuna başlar. Dışarıdaki çember ile misket ile çemberin içindeki misketleri vurarak dışarı çıkarmaya çalışır. Başarılı olan oyuncu diğer misketleri de çemberin dışına çıkarmak için atışlarına devam eder. Çemberin içindeki misketleri vuramayan çocuk sırasını kaybeder ve sıra diğer oyuncuya geçer (Tunçeli,2017: 337).

Hindistan

Thiriudan Police oyunu, Hırsız Polis oyunu olarak da bilinmektedir ve Hintli çocukların çoğunlukla oynadıkları oyunlar arasında yer alır. Bu oyunun hem açık hem kapalı alanda oynamak üzere iki türü bulunmaktadır. Oyun tahmin, beden dili okuma gibi yetenekleri gerektirmektedir. Her bir kağıda Kral (Raja), Kraliçe (Rani), Polis ve Hırsız yazılarak katlanır. Bir çember oluşturularak oturan çocuklar rasgele bir kağıt seçer. Kağıtta yazılan şey sır olarak kalır ve diğer oyunculara söylenmez. Polis olan çocuk elini kaldırır ve hırsızı bulmak üzere tahminde bulunur. Kralı bulursa -10 puan, Kraliçeyi bulursa -5 puan, hırsızı bulursa 1 puan alır. Tahmini yanlışsa hırsız 1 puan alır. Oyun bu şekilde 5 ya da 10 tur devam eder ve en çok puan alan oyuncu oyunu kazanır (Tunçeli,2017: 340).

Afrika

Telefonlarda geçmişte oynanan “Yılan Oyunu” ismini Kuzey Afrika’da yaşayan zehirli bir yılan türünden alır. Mamba oyunu için ilk önce çevresi çizgisiyle sınırlandırılmış bir alan belirlenir. Çocuklar bu alanın içine yerleşirler. İçlerinde bir çocuk “Mamba” olur. Mamba diğer çocukları yakalamaya çalışır. Yakalanan çocuk mambanın arkasına omuzlarına tutunur. Her yakalanan çocuk mamba yılanının gövdesine eklenerek, yılanın uzamasını sağlar. Alandaki çocuklar sadece mamba yılanının başını oluşturan çocuk tarafından yakalanabilir. Alanın dışına çıkan çocuk oyunun dışında kalır. Yılanın yakalayamadığı en sona kalan çocuk, bir sonraki oyunda Mamba olur.

3.4.3. Türkiye’de Oynanan Çocuk Oyunları

Kültürel bir öge olan oyun oynama etkinliklerinin dünya da ve Türkiye’de aynı benzerliklere sahip olduğu, antropologların yaptığı çalışmalar sonucunda elde edilmiştir. Ülkemizde çocukların oynadığı oyunlar incelediğinde aynı oyunun çok az değişen farklılıkları ile birlikte başka ülkelerde de oynandığı gözlemlenmiştir. Günümüzde geleneksel oyunun azaldığı ve daha çok ekran tabanlı oyunlar oynandığı gerçeği yaygın olarak kabul edilmesine rağmen, sokaklarda, mahalle aralarında ve parklarda hala oynanan çocuk oyunlarını görmek mümkündür. Türkiye’ de en çok oynana oyunlar ise şunlardır: Beş Taş, Yağ Satarım Bal Satarım, Yakan Top, ip atlama, İstop, Sek sek ve bilye oyunudur.

Arkeologların yapmış olduğu çalışmaların sonucu, bugün oynanan ve yaygın olan oyunların önceki dönemlere kadar uzandığını göstermektedir. British Museum’da İ.Ö. 800 yılında pişmiş topraktan yapılan bir heykelde iki kız âşık oynarken resmedilmiştir. Aslında bu oyun türü Beş Taş oyun türüdür. Eski Mısır döneminde yapılan duvar resimlerinde de oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar sıçrama oyunlarını gösterir. Yine Eski Hindistan’da aynı şekilde oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar ve topaçla oynanan oyunların duvar resimleri yapılan çalışmalarda ortaya çıkarılmıştır (And,2012: 42).



Şekil 3.1. British Museum’da İ.Ö. 800 Yılında Pişmiş Topraktan Yapılan Bir Heykelde İki Kız Âşık

Günümüzde Anadolu’da çocukların ve gençlerin severek oynamaya devam ettiği oyunlardan birisi de aşık oyunudur. Küçükbaş hayvanların ayak bileklerinden alınan düzgün olmayan bir küp şeklindeki aşık kemikleri ile oynanır. Oyun iki şekilde de oynanabilir: birincisinde küpün farklı yüzeyleri farklı değerler alır ve zar gibi atılarak

alınan puanlar toplanır. Diğerinde ise misket oyunu gibi küçük aşıklar bir çizgi üzerine dizilir ve büyük aşık kemiği atılarak birçok aşık kemiğinin dışarı çıkartılması sağlanır. Aşık, kemikten olabileceği gibi pişmiş toprak ya da taştan yapılarak çeşitli renklere boyanıp bu taşlarla da oynanan bir oyundur (Akyürek,2013: 25).

Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan Körebe oyunun illere göre farklılaştığı bilinmektedir. Örneğim Ankara köylerinde oynanan bir Körebe çeşidinin adı Kör Çebiş’tir. Bunun nedeni çebiş’in bir yaşında keçi yavrusu anlamasına gelip, saçlarının gözlerinin üzerine düşmesinden dolayı gözleri bağlı ebeye benzetildiği için o isim verilmiştir. İsveç’te aynı oyun Blind bock, Danimarka’da Blinde-buk, Almanya’da Blinde kuh (Kör İnek), Güney Almanya’da ise Blind bock (Kör Keçi) diye adlandırılmıştır (And,2012: 45). Örneğin, Endonezya’ oynanan Kelereng misket anlamına gelen oyunun Türkiye’de misket oyunu ile çok benzer olduğu görülmektedir.

3.4.4. Dünya’da ve Türkiye’de Oyuncuların Dijital Oyun Oynama Sıklıkları

Günümüzde kültürün ve teknolojinin iç içe geçmesi her alanda kendini hissettirdiği gibi çocuk oyunlarında da etkili olmaktadır. Çocuk oyunlarının sağlamış olduğu katkılar ve yararlar düşünüldüğü zaman dijital oyunların çok önemli bir etkinlik olarak hepimizin hayatında olduğu görülmektedir. Ama zamanla değişen sosyo- ekonomik, kültürel, siyasi, sosyal ve teknolojik yapılar günümüzdeki çocuk ve çocuk oyun kavramını kökten değiştirmiştir. Geleneksel oyun dediğimiz sokakta ya da park alanlarında çocukların bir araya gelerek toplanıp oynadıkları oyunların yerini artık sadece evlerinde ekran başında kendi başlarına oynadıkları dijital oyunlar almıştır. Bu oyunların oynanması geleneksel oyunlarda olduğu gibi çocuk hayatına olumlu katkılar sağlarken, aynı zamanda dijital olması nedeniyle getirmiş olduğu tehlikeli durumlarda söz konusudur. Dijital oyun oynama ve dijital medyaya maruz kalma süreleri ile ilgili yapılan araştırmalardan elde edilen bulgular şunlardır:

- Genel olarak çocuklar bir günde ortalama üç saat medya karşısında vakitlerini geçirirler. Buna bilgisayar kullanımı, cep telefonu, tablet kullanımı, müzik dinleme ve okuma dâhildir. Bu sürenin üçte ikisi “ekran medyası” (tv, bilgisayar, internet vb.) ile geçirilirken, okumak için harcanan vakit 20 dakikadan azdır.

- Ekran medyası ile geçirilen zaman, yürümeye başlayan çocuklardan okul öncesine ve çağına kadar çarpıcı bir şekilde artış göstermektedir. İki yaşın altındaki çocuklar günde yaklaşık 53 dakika ekran karşısında zaman geçirmektedirler. Bu durum iki ila beş yaşındaki çocuklarda neredeyse iki buçuk saatten beş saate kadar, sekiz yaş ve üstü içinde üç saate kadar yükselmektedir.
- Bilgisayarların, internetin ve elektronik cihazların kullanımı çocuklar arasında gittikçe artıyor olsa da, televizyon çocukların en çok zaman harcadıkları diğer bir medya türü olmaya devam etmektedir. Sekiz yaşın altındaki çocukların yüzde altmış beşi televizyon izliyor. Bu çocuklar, ortalama olarak, her gün bir buçuk saat televizyon seyretilmektedirler.
- Dijital oyunlar oynama sıklıklarına bakıldığında 8 yaşın altındaki çocuklar günde 25 dakikalarını dijital oyun oynayarak geçirmektedir.
- İki yaşın altındaki tüm çocukların %66'sı televizyon seyretilmektedir.
- Televizyon izlenmeye başlanması çocuklarda dokuzuncu ay itibari ile başlamaktadır.
- Televizyon seyretilmekle video oyunlar oynama karşılaştırıldığında, video oyunu oynamak daha geç başlamaktadır. İki ila dört yaşındaki çocukların sadece yarısı bu oyunları oynamaktadır. Ama çocuklar yedi ya da sekiz yaşlarına geldiğinde bu oran oldukça arttığı görülmektedir. Bu çocukların %81'i video oyun konsolu ile %90'ı da evde bilgisayardan oyunlar oynamaktadır.
- Sekiz yaşın altındaki çocukların% 10'u eğitim yazılımı kullanmaktadır ve% 6'sı ev ödevi için bir bilgisayar kullanmaktadır.
- Sekiz yaşından küçük çocukların% 11'i bir cep telefonu, iPod veya iPad / tablet kullanmaktadır.
- Sekiz yaşına gelindiğinde, çocukların% 96'sı TV izlemiş,% 90'ı bilgisayar kullanmış,% 81'i konsol video oyunları oynamıştır ve% 60'ı taşınabilir bir cihazda oyun oynamıştır veya uygulamaları kullanmıştır (cep telefonu, avuçiçi oyun sistemi, iPod veya tablet) (<http://www.techaddiction.ca/media-statistics.html>)

Yapılan bu araştırmanın bulguları, ilk çocukluk yıllarından itibaren çocukların ekran medyasına yoğun bir şekilde maruz kaldıkları sonucunu vermektedir. Çocuklar daha bir yaşına gelmeden televizyon izlemeye başlamakta ve iki yaşına geldikten sonra

da dijital teknolojilerle daha iç içe geçmektedirler. Televizyon izleme oranı üç yaşına kadar fazla orandayken, üç yaşından sonra çocukların dijital medyaya yöneldiklerini ve bu medyayı en çok oyun oynama için kullandıkları gözlemlenmektedir.

Yabancı literatürde yapılmış olan bir araştırmaya göre ise dijital oyun oynayan oyuncuların verileri şu şekilde ifade edilmektedir:

- Küresel olarak oyuncular genelde cep telefonları, bilgisayar, tablet ya da oyun konsolları ile oyun oynarlar. Ancak 45 yaş üstündeki kişiler masaüstü ve dizüstü bilgisayarlarda diğer cihazlardan daha fazla vakit geçirmektedirler.
- Dijital oyun oynayanların %85'i her yıl ücretsiz oyun indirmektedirler. Oyuncuların sadece %55'i oyun indirmek için para ödemektedir.
- Binlerce oyun televizyonda geleneksel sporları izlemekten daha fazla oyun oynayarak zaman geçirmektedir.
- Küresel olarak oyuncular bir seferde ortalama 1 saat ve 20 dakika boyunca ardışık oyun oynarlar.
- Oyun oynayan oyuncuların %27'sinden fazlası en az ayda bir kez işte video oyun oynadıklarını kabul etmektedirler.
- Oyuncular çevrimiçi güvenlik konusunda endişe duymaktadırlar. Yarısından fazlası daha önce güvenlik ihlalinde bulunan bir websitesinde oyun oynamayacaklarını belirtmektedir.
- Küresel olarak oyuncular yılda birkaç kez oyun indirirken, çocuk oyuncuların oyun indirme alışkanlıkları her yıl artmaktadır.
- Oyuncular oyun dosyaları inerken bekledikleri süreden sıkıldıklarını belirtmektedirler.
- Oyuncuların geneli Candy Crush veya Angry Birds gibi sıradan tek kişilik oyunları diğer oyun türlerinden daha sık oynarlar.
- Oyuncular için oyun oynamak ilginç bir hikayeye sahip olmak önemlidir. Bu özellik ilginç bir hikayeye sahip olmak ve erişilebilirlik olmaktan çok daha önemlidir.
- Oyuncular fiziksel kopya satın almak ya da kiralamak yerine video oyunları indirmeyi tercih etmektedirler (<https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2018/#spend>).

Tablo 3.3. Ülkelere Göre Dijital Oyun Oynama Süreleri

ÜLKELER	ORTALAMA ZAMAN
FRANSA	1 saat 14 dk.
ALMANYA	1 saat 20 dk.
JAPONYA	1 saat 16 dk.
KUZEY KORE	1 saat 28 dk.
BİRLEŞİK KRALLIKLAR	1 saat 23 dk.
ABD	1 saat 22 dk.
KÜRESEL	1 saat 20 dk.

<https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2018/#spend>

Yukarıdaki tabloda küresel çapta oyuncuların dijital oyunlarda geçirdikleri zaman dilimine yer verilmiştir. 2018 yılı dijital oyun oynama zamanları ile ilgili yapılan araştırmalarda Fransa'nın 1 saat 14 dakika günlük oyun oynanan süre, Almanya'da 1 saat 20 dakika, Japonya'da 1 saat 16 dakika, Kuzey Kore'de 1 saat 28 dakika, Birleşik Krallıklar da 1 saat 23 dakika, ABD'de 1 saat 22 dakika ve toplamda küresel olarak tüm dünyada günlük olarak oyun oynanan sürenin 1 saat 20 dakika olduğu saptanmıştır.

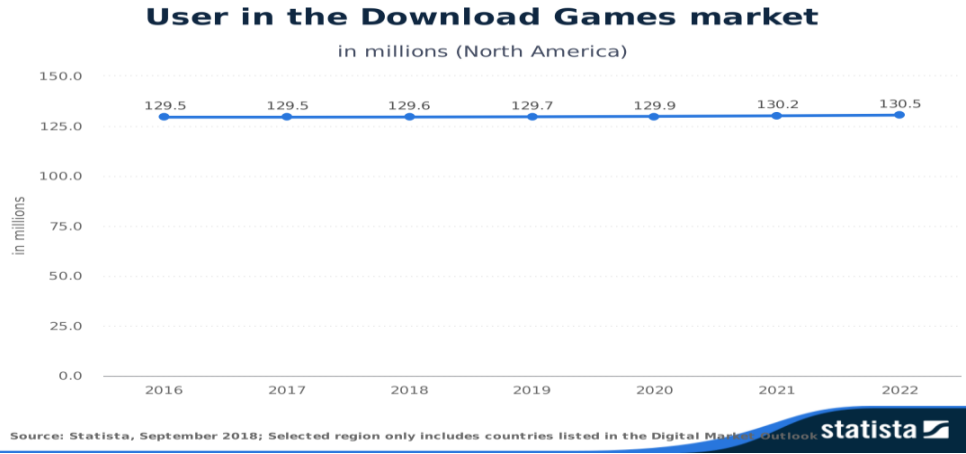
OfCOM tarafından 2017 yılında gerçekleştirilen araştırmada çocukların günlük medya kullanımına ilişkin hafta içi ve hafta sonu olmak üzere çocukların medya karşısında geçirdikleri vakit ve hangi teknolojik araçla bu vakti geçirdikleri incelenmiştir. Araştırma sonuçları tabloda gösterilmektedir:

Tablo 3.4. OFCOM'a Göre Dijital Oyun Oynama Süreleri

	Günlük çevrimiçi geçirilen saat	Günlük Oyun oynayarak geçirilen saat	TV izleyerek geçirilen saatler günde bir televizyonda	Saatlerini kullanarak harcadı günlük cep telefonu
3-4 yaş				
Okul günleri	1 saat	48 dk.	2 saat	Düşük
Hafta sonları	1 saat 24 dk.	1 saat 6 dk.	2 saat 36 dk.	Düşük
5 yaş				
Okul günleri	1 saat 54 dk.	1 saat 12 dk.	1 saat 42 dk.	1 saat 54 dk.
Hafta sonları	2 saat 54 dk.	2 saat 6 dk.	2 saat 42 dk.	2 saat 42 dk.
5-7 yaş				
Okul günleri	1 saat 6 dk.	48 dk.	1 saat 42 dk.	Düşük
Hafta sonları	1 saat 48 dk.	1 saat 36 dk.	2 saat 36 dk.	Düşük
8-11 yaş				
Okul günleri	1 saat 36 dk.	1 saat 12 dk.	1 saat 42 dk.	1 saat 12 dk.
Hafta sonları	2 saat 36 dk.	2 saat 6 dk.	2 saat 36 dk.	1 saat 54 dk.
12-15 yaş				
Okul günleri	2 saat 36 dk.	1 saat 30 dk.	1 saat 48 dk.	2 saat 24 dk.
Hafta sonları	3 saat 54 dk.	2 saat 24 dk.	2 saat 42 dk.	3 saat 12 dk.

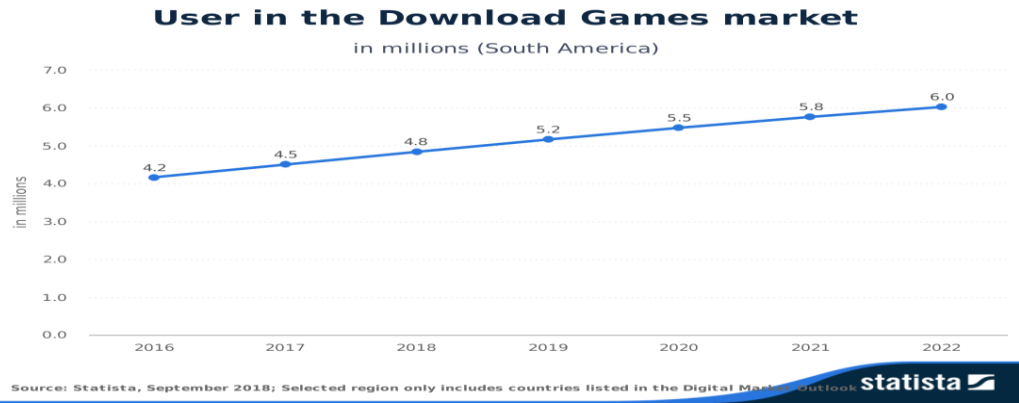
Günlük hafta içi ve hafta sonu oyun oynama alışkanlıkları tabloya bakıldığında yaş oranına bağlı olarak medya kullanımında arttığı gözlemlenmektedir. 3-4 yaşında olan çocukların ekran medyası olarak vakitlerinin çoğunu televizyon karşısında geçirdikleri görülmektedir. Hafta sonları bu süre artmaktadır ve bu yaş grubunun telefon kullanımını çok az olduğu saptanmıştır. 5 ve 7 yaşlarındaki çocukların dijital oynama alışkanlıklarının 3-4 yaşındaki çocuklarla karşılaştırıldığında iki kat daha arttığını görmekteyiz. Aynı şekilde 8-11 ve 12- 15 yaşındaki çocukların da medya kullanım alışkanlıkları incelediğinde yaş artışına paralel oyun süresini arttığı gözlemlenirken bununla birlikte mobil telefon kullanımının süresinin de artmış olduğu belirtilmektedir.

Dijital teknolojilerin kullanımı ile ilgili dünyada önemli araştırmalar yapıp, veriler sunan Statista, ülkelerde dijital oyun oynayan oyuncu sayılarının 2016'dan günümüze kadar olan sayısını ve 2022' deki tahmini durumunu şu şekilde belirtmektedir:



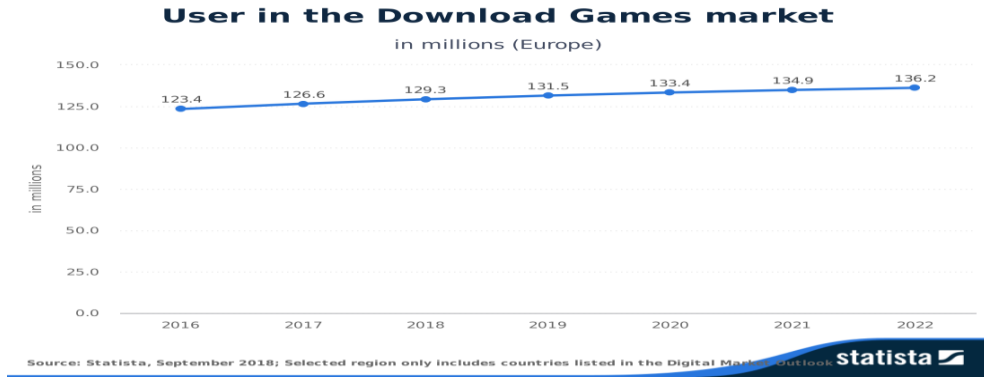
Şekil 3.2. Dijital Oyun Oynayan Oyuncu Sayıları (Kuzey Amerika)

Kuzey Amerika’da yapılan arařtırmada oyuncu sayısının 2016’dan 2018’e kadar aynı şekilde seyrettiđini ama 2022’ye kadar artan bir şekilde devam ettiđini göstermektedir.



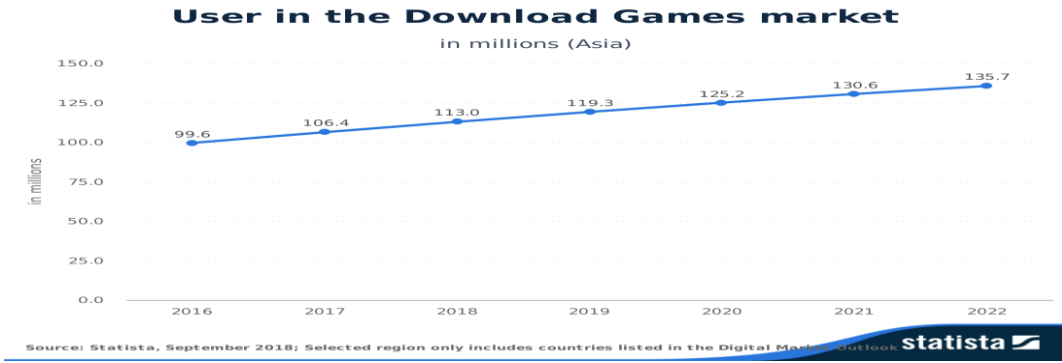
Şekil 3.3. Dijital Oyun Oynayan Oyuncu Sayıları (Güney Amerika)

Kuzey Amerika’da yapılan arařtırmada oyuncu sayısının 2016’dan 2022’ye kadar artarak devam edeceđini göstermektedir.



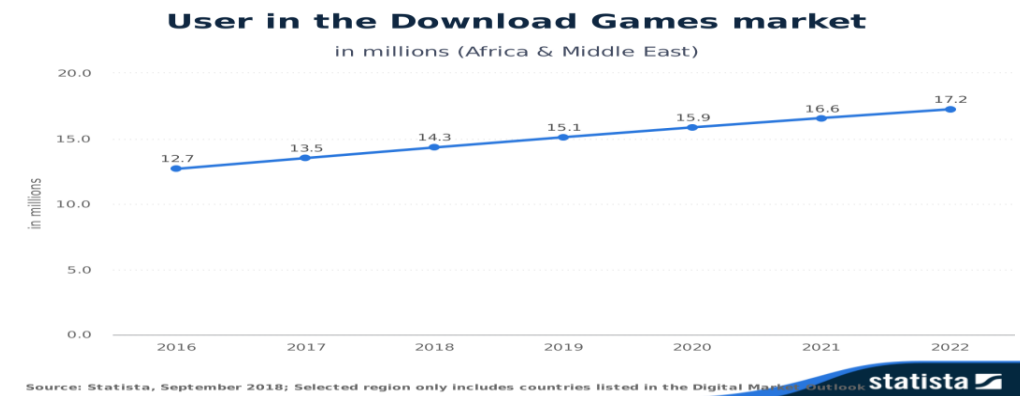
Şekil 3.4. Dijital Oyun Oynayan Oyuncu Sayıları (Avrupa)

Avrupa’da yapılan arařtırmalar sonucunda ABD’de olduđu gibi Avrupa’da da oyuncu sayısının her yıl arttıđı gözlemlenmektedir.



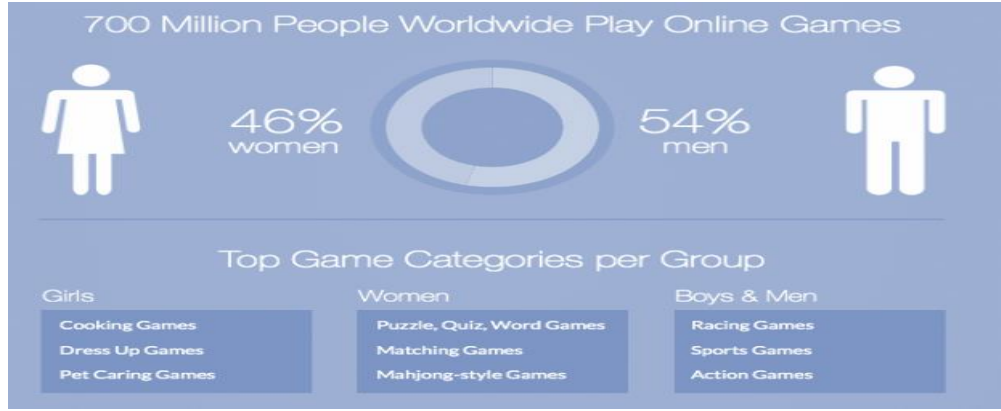
Şekil 3.5. Dijital Oyun Oynayan Oyuncu Sayıları (Asya)

Asya’ da dijital oyun oynayanların penetrasyonu 2018’de% 3.2’dir ve 2022’ye kadar% 3.8 oranında artması beklenmektedir.



Şekil 3.6. Dijital Oyun Oynayan Oyuncu Sayıları (Afrika-Orta Dođu)

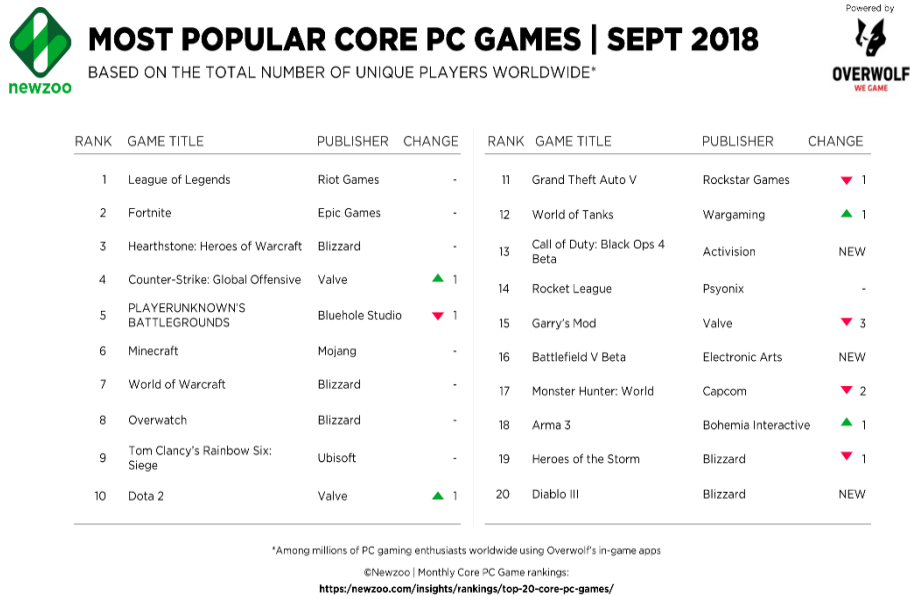
Kullanıcı penetrasyonu 2018'de% 7,9'dur ve 2022'ye kadar% 9.0'a ulaşması beklenmektedir.



<https://www.geekwire.com>

Şekil 3.7. Yaş Gruplarına Göre Oyun Türleri

Yapılan araştırmalar sonucunda dünyada kadınların %46, erkeklerin ise %54'nün dijital oyun oynadıkları saptanmıştır. Yaş gruplarına göre oyun türleri kategorileştirildiğinde kız çocuklarının en çok pasta yapma, elbise giydirmeye ve hayvan bakımı oyunları gibi oyunlar oynadıklarını, kadın oyuncuların bulmaca, kelime oyunları, eşleşme oyunları, çin dominosu oyunları oynadıklarını ve sıklıkla erkek çocukları ve erkeklerin ise yarış oyunları, spor oyunları, aksiyon oyunları oynadıkları sonucuna varılmıştır.



Şekil 3.8. Dünyada En Çok Oynanan Dijital Oyun Araştırması

Newzoo tarafından 2018 Eylül ayı içerisinde gerçekleştirilen dünyada en çok oynanan dijital oyun araştırmalarında League of Legends , Fornite, Heartstone Hereoes of Worldcraft ve Counter- Strike gibi ilk on sıraya bakıldığında hepsi savaş oyunları kapsamına girmektedir. Bu durumda yapılan araştırmalarla paralel şekilde olduğunu göstermektedir ve daha çok şiddet unsuru içeren oyunların dijital oyuncular tarafından tercih edildiği sonucunu bize göstermektedir.

3.4.5. Türkiye’de Çocukların Dijital Oyun Oynama Sıklıkları

Çocuk oyunları tüm dünyada değiştiği gibi ülkemizde de değişime uğramış ve farklılaşmıştır. Sokakta çocukların bir araya gelerek oynadıkları geleneksel oyunları günümüzde oldukça azalmıştır. Çocuklar artık dışarı çıkıp oyun oynamak için randevulaşmak yerine, evde herkesin aynı saate dijital cihazların karşısında hazır olacağı çevrimiçi oyunlarda buluşmak için anlaşmaktadırlar. Ülkemizde bütün çocukların aynı şekilde oynadığını söyleyemesek bile özellikle kentlerde yaşayan ve dijital araçlar ve internete erişim imkanı bulunan çocukların bu şekilde yeni bir kültür oluşturdukları bilinmektedir. Çocukların bağımlılık derecesine getirecek kadar yaygın olan dijital oyun oynama süreleri yaş, cinsiyet, ekonomik durum ve yaşanan yer gibi sosyo- demografik özelliklere göre de farklılık göstermektedir. Ülkemizde dijital oyun oynayan çocukların oyun oynama sıklıkları araştırıldığında aşağıdaki verilere ulaşılmıştır:

Florida Devlet Üniversitesi ve Orta Doğu Teknik Üniversitesi'nden araştırmacılar, Türkiye'den 270 ve ABD'den 131 ebeveynle çocuklarının dijital medya kullanımı üzerine bir anket gerçekleştirildi. Çalışmanın dikkat çekici sonuçlarını Filiz Kantekin değerlendirdi. Türkiye'de 0-6 yaş çocukların yüzde 63'ü tableti tek başına kullanırken yüzde 57'si bir ebeveyniyle birlikte kullanmaktadır. Maalesef bu oran, her zaman üzerinde durduğumuz çocuk ve ebeveynin dijital ürünleri ile birlikte kullanması gerekliliği ile çelişmektedir. Türkiye'de çocuklar tableti yüzde 72 oranında en çok video izlemek için kullanırlar. Bunu sırasıyla oyun oynamak, resim yapmak, eğitsel amaçlar ve fotoğraflara bakmak takip etmektedir. Türkiye'de ebeveynler yüzde 55 oranında indirilecek uygulamaları kendi seçerken ABD'de bu oran yüzde 91 olmaktadır. Birlikte indirilen uygulamaların oranı ise Türkiye'de yüzde 32'dir. Araştırmacılar, kültürlerin ebeveynlik yaklaşımlarının bu rakamlar üzerinde etkili olabileceğinin de altını çizmektedir. Türkiye'de çocukların yüzde 52'si hafta içi tabletle bir saat veya daha az

zaman geçirmektedir. Hafta sonu ise oran biraz daha artmaktadır. Bu oranlar ABD'deki yaşlılarıyla da benzerlik göstermektedir.

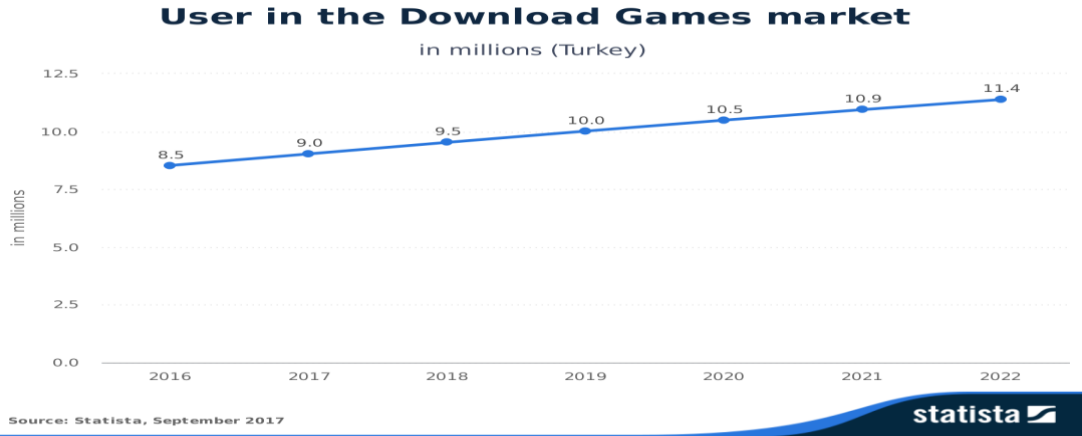
Tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de dijital oyun pazarının büyük bir hızla geliştiği belirlendi. Özellikle son dönemde oyunlara Türkçe dil desteğinin gelmesi ile birlikte Türk oyuncuların sayısının da bir hayli arttığı gözlemlendi. Dünya oyun pazarının 110 milyar dolar olduğu açıklanırken, bu pazarın 40 milyar dolarını ise mobil oyunların oluşturduğu tespit edildi. Türkiye'de ise oyun pazarının yaklaşık 600 milyon dolar seviyelerinde olduğu ortaya çıktı. Medyaya yansıyan haberlere göre ülkemizde oyun oynayan kişi sayısı 30 milyona ulaşırken, bu sayının artmasının en önemli sebebinin ise özellikle mobil oyunların akıllı telefon ve tabletler sayesinde mekandan ve zamandan bağımsız olarak her yerde ve toplumun her kesimi tarafından oynanması olduğu tespit edildi ve 2018'in sonlarına doğru bu sayının 50 milyonu geçeceği tahmin edilmektedir. Türkiye'de en çok oynanan online oyunlara bakıldığında ilk sırada League of Legends oyununun olduğu görülüyor. Bu oyunu CS: GO ve Minecraft takip ediyor. Dördüncü sırada Wolfteam yer alırken, beşinci sırada ise Metin 2 yer almaktadır (<https://www.teknolojioku.com/>).

Yapılan araştırmalara göre, Türkiye'de 12- 18 yaş aralığındaki gençlerin yüzde 3.6'sının internet ve teknoloji bağımlısı olduğu, yüzde 22'ye yakın kısmının ise bağımlılık sınırında olduğu ortaya çıktı. Özellikle gençler ve çocuklar arasında oldukça yaygın olan bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de artarak devam ederken oynanan oyunların genel olarak şiddet içerikli olması dikkat çekti.

Türkiye'de yaklaşık 2 milyon kişi tarafından oynanan ve genelde 7-15 yaş arası çocukların oynadığı Wolf Team listede dördüncü sırada yer aldı. Bloklar ile inşaat yapılabilen bir oyun olan Minecraft adlı oyun da yaklaşık 1.7 milyon kişi tarafından oynanmakta. Türkiye'de yaklaşık 1.25 milyon kişi tarafından oynandığı tahmin edilen ve özellikle son dönemde tartışmalara yol açan Metin2 en çok oynanan oyun listesinde altıncı sırada yer aldı.

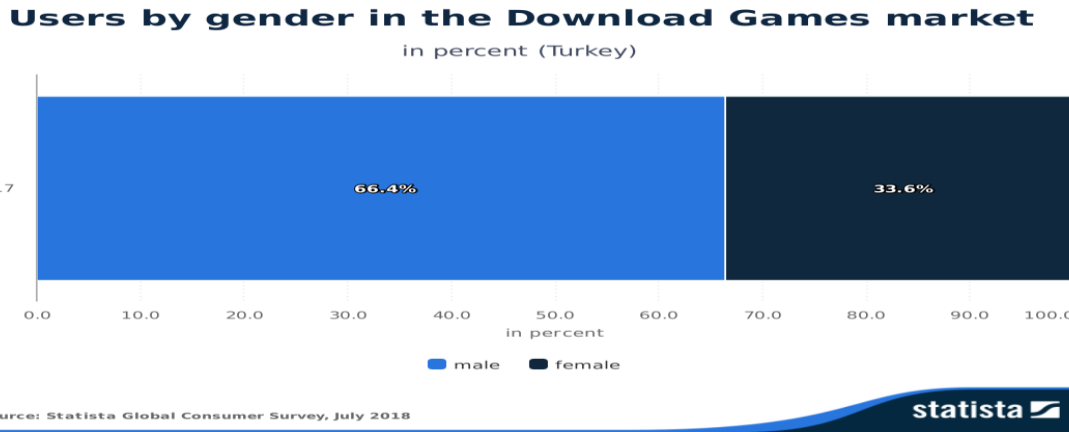
Türk GTA olarak lanse edilen Zula isimli oyunu ülkemizde yaklaşık 1 milyon kişinin oynadığı belirlendi. Euro Truck Simulator 2 listenin 8. sırasında yer alırken oyunu ülkemizde yaklaşık 800 bin kişinin oynadığı saptandı. Yaklaşık 500 bin kişinin oynadığı Knight Online adlı oyununda Türkiye'de en çok oynanan oyunlar arasında yer aldığı

tespit edildi. Ayrıca bu oyunların haricinde ülkemizde ve dünyada Dota 2, PlayerUnknown's Battleground, World of Warcraft, Diablo 3, Smite, Battlefield 4, World of Tanks ve Hearthstone: Heroes of Warcraft gibi oyunlarında önemli sayıda oynayanı olduğu görüldü.



Şekil 3.9. Dijital Oyun Oynayan Oyuncu Sayıları (Türkiye)

Türkiye’ de Kullanıcı penetrasyonu 2018’den % 9,5’dir ve 2022’de% 11.4’e ulaşması beklenmektedir.



Şekil 3.10. Türkiye’de Kadın ve Erkek Oyuncu Sayısı

Statista tarafından yapılan erkek ve kadın oyuncuların sayısı Türkiye’de oyuncuların %66.4’nü erkekler oluştururken, oyuncuların %33.6’ sını da kadın oyuncular oluşturmaktadır.

3.5. DİJİTAL OYUNUN EĞİTSEL OLARAK KULLANIMI

Oyun akademik ortamdan ayrı düşünülemez bir unsurdur. Okul ortamının çocukların sosyal ve duygusal gelişimine ve bilişsel becerilerinin gelişmesine katkı da bulunmasının yanı sıra zihinsel gelişimlerini tamamlanmasında rol oynar. Çocukların okul ortamına uyum sağlamasına ve hatta çocukların öğrenme davranışları ve problemleri çözme becerileri geliştirmelerine yardımcı olduğu gösterilmiştir. Sosyal- duygusal öğrenmenin gerçekleşmesi en iyi okul ortamındaki oyunun öğrenmeyle bütünleşmeyle olur (Ginsburg, K.2007: 8). Dijital kültür içerisinde büyüyen yeni neslin değişen özelliklerinden biri de oyun oynama edimidir. Çocuklar etrafını saran dijital araçlarla oyun oynamayı artık daha çok tercih etmektedirler. Sokağı tehlikeli göre ebeveynlerde çocuklarını tehlike altında bırakmaktansa gözlerinin önünde dijital araçlarla oyun oynamalarını daha mantıklı bulmaktadır.

Günümüzde yaratıcılığa pek fazla imkân tanımayan zaman kısıtlaması ile çocuklar karşı karşıya kalmaktadır. Yorucu eğitim programları ve ders dışı kurslar, eğitimler gibi aşırı yüklenmeler sonucunda çocuğun oyun oynamaya ayıracak vakti olmayacak kadar yoğun bir tempoda yaşamaktadırlar. Teknoloji de çocuğun yapılandırılmamış oyun oynama yönündeki diğer engellerden birini oluşturmaktadır. Çocuklar dijital dünyada teknoloji meraklısı bireyler olarak büyümektedirler. Bu dünya da bu şekilde büyüyen çocukların da doğal olarak oyun oynama stilleri değişiklik göstermektedir. Teknolojilerle aşırı şekilde iç içe geçmiş yeni çocukluk, bu teknolojik araçlar olmadan oyun oynamayı ve iletişim kurma yetilerini zamanla kaybetmeye başlayacakları düşünülmektedir. Bu nedenle de dijital oyunlar ya da video oyunların eğitsel bir görev üstlenmeleri sağlanmalıdır (Hurley,2018: 71-72).

Bilgisayar ve video oyunları etkileşim ve içine gömülü tanımları arasında yer almaktadır. Video ve bilgisayar oyunu oynama isteğinin nedeni işin ucunda kaybetme olsa bile oynama arzusu kadar oyunlarda iş birliği yapma ve oyunun kurallarını anlama dürtüsü yatmaktadır. Oyun etkinlikleri, bir araştırma ve keşif süreci ile iç içe geçmiş bir edimdir. Oyuncular, oyun süresinde bir labirent içine girip burada yolları bulmaya çalışırlar. Bazı oyuncular oyunu bitirirken, bazıları başarıya ulaşamaz, bu da oyunun bazen sonuçlardan çok daha önemli olduğunu ortaya koyar. Bir ekranda hızlı şekilde araba kullanmanın heyecan verici olması da bu sürece vurgu yapar. Oyuncular oyun

oyunlar yapımcılarıymış gibi sahiplenir ve bu süreci kişiselleştirirler (Burnett,2012: 230). Oyunlarda öğrenmeyi gözlemleme eğilimi, dijital oyun tabanlı öğrenme veya öğrenme oyunları son birkaç yılda daha belirgin olarak ortaya çıkmıştır ama esas başlangıcı 20. Yüzyılın sonlarında ortaya çıkmaya başlamıştır. Oyunlarda öğrenmeyi tanımlamak için yabancı literatürde sıklıkla kullanılan kavram dijital oyun tabanlı öğrenmedir (DGBL) (2001: 45, akt. Migutsch,573).

Dijital oyunlar ve geleneksel oyunlar eğitimsel işlev açısından aynı özellikleri içinde barındırır. Pek çok oyun araştırmacısı ve kuramcısı oyunun çocuk gelişimi üzerindeki önemi ile ilgilenmektedir. Oyun çocukta yaratıcılık, duygusal ve bilişsel gelişimini ve entelektüel gelişimini tamamlayan bir etkinliktir. Geleneksel oyunların dolaylı ya da doğrudan olarak çocuk gelişiminde önemli etkileri olması gibi dijital oyunlarında böyle bir etkisi vardır (Akbulut,2009: 73). Dijitalleşme ile birlikte ortaya çıkan dijital oyun kültürü, bu eğitsel süreci de beraberinde getirmektedir. Bilgisayarın ve video oyunlardaki zararlı içeriklerin çocuğa zarar vermemesi ve gelişimini olumsuz yönde etkilememesi açısından pedagojik olarak desteklenmeli ve çocuklara ve yetişkinliklere dijital oyun okuryazarlığı ya da dijital oyun pedagojisi altında eğitimler verilmelidir.

Bilgisayar oyunları sayı ve çeşitlilik bakımından her geçen gün daha da gelişme göstermektedir. Her oyun türünde yarışma, rol yapma, aksiyon, macera ve dövüş gibi oyunların eski uzantıları ile devam ederken yeni versiyonlarıyla da sürekli karşımıza çıkmaktadır. Oyun çeşitliliğinin bu kadar fazla olması, her insanın oynayabileceği bir oyunun varlığına işaret etmektedir. Bilgisayar oyunlarını bir ders programı içeriğiyle ilişkilendirilmediğinde, günlük yaşam pratiklerinde ve çocuğun akademik başarısında sınırlı etkiye sahip olduğu görülmektedir. Ama aynı zamanda bu oyunlar çocukların problem çözme becerilerini ve zihinsel egzersiz yapmalarını sağladıkları için de video ve televizyondan daha faydalı yanlarının olduğu da belirtilmektedir (Elkind,2011: 89).

Yeni bin yılda öğrencilerin bilgisayar okuryazarlığının yeni türlerini öğrenmesi gerekli görülmektedir. Yeni okuryazarlıklar geliştirmeyi, etkileşimli çoklumedya, oyunlar, görsel ve metinsel malzemeler bilgisayar kültürünün nasıl algılanması gerektiğine işaret etmektedir. Bilgisayar kültürünün toplumda hızla yayılması ve hayatın her alanını işten eğitime kadar değiştiriyor olması görünen bir gerçekliktir. Bu nedenle de

bu çağın olağanüstü teknolojik devrimine makul bir şekilde yanıt verebilmek için erken yaşlardan itibaren bilgisayar okuryazarlığı eğitimine başlamak gerekir (Kellner,2014: 426). Günümüzde çocukların ve gençlerin vakitlerinin çoğunu bilgisayar karşısında geçirdikleri bilinmektedir. Bilgisayar karşısında geçirilen zaman dilimi içerisinde çocuklar ya da gençler olumlu ya da olumsuz birçok içeriğe maruz kalmaktadır. Çocukların, sıklıkla vakit geçirdikleri alanların başında video ve bilgisayar oyunları gelmektedir. Bu oyunlarda var olan zararlı içeriklere ve oyunların yol açtığı bağımlılıklara karşı çocukların korunmasına yönelik dijital oyun okuryazarlığı ya da dijital oyun pedagojisi dersleri ya da eğitimlerinin verilmesi zorunluluk halini almaktadır

Marc Prensky'e göre, bilgisayar ve video oyunların çoğunlukla saf eğlence aracı olarak düşünülmesine rağmen, güçlü öğrenme araçları olduğunu da bilmek gerekir. Bu bilgisayar ve video oyunları açısından sadece daha iyi oyunlar tasarlamamıza yardımcı olmayacak, aynı zamanda bilgisayar oyunlarının eğitsel anlamda daha iyi kullanmamızı sağlayacaktır (Prensky,2001). McLuhan'a göre, gerçek dünya içeriğini ve konularını öğrenmek için bilgisayar ve video oyunlarını bilinçli olarak tasarlayıp kullanmak zorunda kalabilir miyiz? Sorusuna iki temel neden vardır:

- Öğrencilerin kökten değişimi
- Öğrencilerin motive olma ve yeni teknolojilere motive olma ihtiyacı

Bütün dijital oyun temelli öğrenme bu iki anahtar role bağlıdır, dijital kuşağı daha detaylı anlamamıza yardımcı olur. İlki bugünün öğrencilerinin temel olarak bazı önemli yönlerden değişti. Bilgisayar ve video oyunlarının önemli bir parçası olduğu dijital teknoloji ile büyüyen neslin düşünceleri ve bilgiye erişim yolları çarpıcı bir şekilde değiştirdiğidir. Bu değişimler, günümüzün gençlerinin entelektüel tarzları, tercihleri, ebeveynlerinden ve aslında önceki nesillerden çok farklı zihinlere sahip olduğu ortaya çıkmıştır (Prensky,2001).

Prensky' (2001)e göre bugünkü öğrenciler artık eski sistemsal yapının eğitim için tasarladığı öğrenim biçimlerine uzak olduğunu ifade etmektedir. Bugünün öğrencileri geçmişten günümüze bir anda hızlı bir değişim yaşadılar. Geçmişteki kuşaklar gibi saç stilleri, süsleri ve kıyafetleri değişti. Büyük bir teknolojik devrim yaşanmıştır ve bu devrim tekilliği de yirmi birinci yüzyılın son çeyreğinde getirmiştir. Bu dönemle birlikte dijital teknoloji artık hızlı bir şekilde süresiz yayılmaya başlamıştır. Bugünün öğrencileri

anaokulundan üniversiteye kadar geçen sürede teknoloji ile büyüyecek ilk nesli temsil etmektedir. Onlar bilgisayarlar, video oyunları, video kameralar, cep telefonları ve dijital çağın diğer tüm oyuncakları ve araçları tarafından çevrelenmiştir. Günümüzün üniversite mezunları ortalama günlük hayatlarının beş bin saatinden daha azını okuyarak geçirirken, on binlerce saatten fazlasını dijital oyun oynayarak ya da cep telefonu kullanarak geçirmektedir. Bilgisayar oyunları, e-posta, internet, cep telefonları ve anlık mesajlaşma dijital neslin ayrılmaz parçalarıdır.

Günümüzde her yerde bulunan dijital ortamın ve onun etkileşimlerinin çok büyük bir kısmının net bir şekilde belirgin olması, günümüz öğrencilerini önceki nesilden nasıl farklı düşündüklerini ortaya koymaktadır. Bu farklılıklar çoğu eğitimcinin düşünerek farkına varmaya çalıştığından daha ileri ve derinde bir alandır. Baylor Tıp Fakültesinden Dr. Bruce D. Berry, yaptığı araştırma sonucunda çocukların yaşadıkları farklı deneyimlerinin farklı beyin yapılarına yol açtığını belirtmiştir. Yeniçağın öğrencilerinin fiziksel yapıları ile anne babalarının fiziki yapılarının farklı olduğunu dile getirmiştir. Ancak Prensky fiziksel özelliklerinin değişip değişmeme noktasında tartışmaların devam edeceğini ancak düşünce kalıplarının tamamen farklılaştığının doğru olduğunu savunmaktadır (2001).

Bugünün öğrencilerine hangi isimler verileceği konusunda Prensky (2001)'de bazı önerilerde bulunmuştur. Bunlardan bazıları *N-net jenerasyonu ya da dijital jenerasyondur*. Fakat Prensky daha kullanışlı olarak kendi türettiği "*Dijital Yerli*" kavramını kullanmayı uygun bulmuştur. Bugünün öğrencileri, günümüz dijital dilin yerli konuşmacıları olarak, bilgisayarın, video oyunların ve internetin dijital dilini çok iyi bilmektedirler. Dijital yerlilerin dışında kalanlar ise, dijital dünyanın içine doğmamış olup, daha erken zamanda dünyaya gelen ve yeni teknolojiler tarafından büyülenen ve onlara adapte olmaya çalışan nesildir. Dijital yerlilerle karşılaştırıldığında bu nesle Prensky dijital göçmen adını vermektedir.

Günümüz eğitiminde, öğrenme süreci nadiren motive edici veya ilgi çekici bir faktördür. Dijital Yerlilerin öğrenme sürecini buldukları bazı durumlar açıkça görülse de, yaptıkları ve yapmadıkları daha birçok kullanım durumu vardır. Öğrenmek için gereken çabayı gösterme motivasyonları genellikle ceza ve ödüllerden dışarıya çıkar. Prensky, oyun oynamak, elbette, tam tersidir. Oyun oynamanın ana sebebi oyun oynama

sürecinin ilgi çekici olmasıdır. Bu nedenle, bilgisayar ve video oyunlarının insanlık tarihinin en ilgi çekici eseri olabileceğini iddia eder. Bu oyunlar, başka herhangi bir ortamda birlikte bulunmayan motivasyon unsurlarının bir araya getirilmesini sağlar.

İlk yıllarda teknoloji kullanımını konusundaki endişeler tipik olarak üç ana olumsuz etki alanına odaklanmaktadır: bunlar çocuk sağlığı ve esenlik; biliş ve beyin gelişimi; sosyal ve kültürel yetkinlikler alanlarıdır. Ekran temelli teknolojinin, çocuk yetişkin rehberliğini reddeden, bağımlılık ile ilgili kaygıları, fiziksel hareketsizlik, pasiflik ve sözel ve sosyal gelişimin yanı sıra internet güvenliğiyle ilgili endişeleri de içeren denetlenmemiş bir bebek bakımı biçimi olarak kullanıldığı yönünde endişeler vardır. Geleneksel, “uygulamalı” etkinliklerin aksine, bilgisayar tabanlı veya sanal öğrenme deneyimlerinin gelişimsel uygunluğu konusunda da şüphe vardır (örneğin bkz. Haughland, 2000; Alliance for Childhood, 2004; Palmer, 2006). Amerikan Pediatri Akademisi (2011), çocukların eğitiminin eğitimsel medya tarafından kolaylaştırıldığına dair bir kanıt bulunmadığını ve iki yaşından küçük çocukların televizyon izlememesi ya da başka bir ekran-temelli medya ile etkileşime girmemesi gerektiği sonucuna varmaktadır. Dijital oyuncakların ve teknolojilerin kullanıldığı küçük çocuklar üzerindeki nörolojik etki hakkında başka sorular da gündeme getirilmiştir (Howard-Jones, 2011). Bu yeni kaynakların eğitimin pazarlanmasında oynadığı rol, sosyal olarak ilgili farklı konulardan birini ortaya çıkarmaktadır (Selwyn). , 2011).

Teknolojiye daha olumlu bakış açıları olanlar, çocukların bilişsel gelişim ve öğrenimine, sosyal ve kültürel farkındalıklarına ve katılımlarına yönelik faydaları tartışmaktadır. Bu argümanlar ileriye dönük olma eğilimindedir, fonolojik farkındalık veya matematiksel kavramlar gibi belirli becerilerin öğrenimini, bilgi ekonomisinde ihtiyaç duyulan işbirlikçi öğrenme becerilerini (Yelland ve ark, 2008) ve yeteneklerin Çocukların evde formel öğrenme ortamlarına geliştirdikleri teknolojiler (Parette ve ark, 2010; McPake ve ark, 2012). Diğerleri, aile evlerinde dijital teknolojilerin kapsamının, günlük pratiklerin profesyonel ve dijital oyun tartışmalarının ötesine geçtiğini ifade ettiğini ileri sürmektedir. UNESCO tarafından yayınlanan rapora göre (Kalaš, 2010, s 16) *“erken çocukluk eğitiminde iletişim teknolojilerinin önemli olduğunu kanıtlamanın artık gerekli olmadığını belirtmektedir. Yeni dijital teknolojiler, aileler ve gençlerin yaşamları da dâhil olmak üzere, gerçekliğin her yönü kapsamaktadır”* (Stephen, Plowman, 2014: 2-3).

Dijital oyunların eğitsel olarak kullanımından ortaya çıkacak olumlu özellikler şunlardır:

- Dijital oyunlar derslere ilişkin motivasyonu artırma, başarıyı yükseltme, derse odaklanmayı sağlama, gerçek dünya deneyimleri yaşatma gibi avantajlar sağlamaktadır.
- Oyunlar aracılığıyla öğrencilerin dil gelişiminin, derse karşı motivasyonunun, çoklu görev bilincinin arttığı, derslerin daha eğlenceli hale geldiği, göz ve kas koordinasyonunun geliştiği belirlenmiştir.
- Aktif, deneysel ve probleme dayalı öğrenmeyi sağlar.
- Bağımsız ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirir.
- Oyunda ilerleyebilmek için daha önce öğrenilen bilgiyi kullanmayı gerektirir.
- Matematik, fen bilimleri, yabancı dil, bilişim teknolojileri ve coğrafya gibi farklı disiplin alanlarındaki oyunlar ile öğrencilerin motivasyonu artırılabilir ve öğrenmeyi kalıcı kılar.
- Dijital oyunlar özellikle küçük çocukların temel matematik, okuma ve dil becerilerini geliştirmelerine faydalı olabilmektedir.
- Dijital oyunlar odaklanma ve aynı anda birçok nesneyi görsel olarak takip etme becerinizi geliştirir.
- Dijital oyunlar el-göz koordinasyonunu geliştirir.
- Erken yaşta (özellikle Z kuşağı) bilgisayar oyunları ile tanışan çocukların daha sonraki yaşamlarında sayısal okur-yazarlık becerilerinin gelişimine katkı sağlayabilmektedir.
- Sanal alemde oynanan oyunlarla gerçek yaşamda aktivite haline gelen özellikle spor oyunlarının kuralları öğrenilebilir (Dijital oyunlar raporu,2017).

Dijital oyunların genellikle bağımlılık yarattığı ve olumsuz sonuçlarının var olduğu kanıların yanında faydalı olan yönlerinin de olduğu görülmektedir. Dijital oyunlar ya da video oyunların eğitimde kullanılması öğrencilerin öğrenme aşamasında onlara kolaylık sağlayacak ve sosyalleşerek işbirlikçi bir öğrenme ortamı yaratacaktır. Dijital oyunların eğitimde kullanılabilmesi içinde yapılması gereken birtakım yenilikler söz konusudur.

- Dijital oyunlar müfredata yerleştirilirken, okul ve çevresinin ihtiyaçlarına göre öğretmenlerin inisiyatif almasına müsaade edilmeli, kullanılacak oyunların içerik

ve niteliği ile ilgili bilgiyi alan öğretmenlerin, dilediği oyunu kullanmasına olanak sağlanmalıdır.

- Öğretmenlerin dijital oyunları sadece motivasyon kaynağı ya da eğlence aracı olarak kabul etmeleri değiştirilmeli, eğitim/öğretim amaçlı kullanması yönünde bilgilendirilmeleri için, üniversiteler, STK'lar ve özel akademilerle iş birliği içinde çalışılmalıdır.
- Dijital oyunların potansiyelini veli, öğretmen ve öğrencilere fark ettirecek önyargıları değiştirmeye yönelik bilgilendirme çalışmaları yapılmalıdır.
- Öğretmenlerin aileleri yönlendirerek öğrencilere kısıtlama ve yasak getiren yaklaşımları, önyargıları ve dijital oyunlara ilişkin yanlış kanıları dijital oyun tanıtımları, eğitim ve bilgilendirme planlamalarıyla giderilmelidir.
- Dijital oyunlar geliştirilirken öğretmenlerin zaman yönetimi, etki vb. değerlendirmelerine başvurmak (fayda maliyet, iki cümle ile anlatmayı tercih edecekleri bir kazanım için uzun bir süre oyun oynatmayı tercih etmemeleri) gerekir.
- Öğretmen oyunlar hakkında bilgi sahibi olmalı öğrencileri ve aileleri bu oyunlar konusunda bilgilendiren ve yönlendiren bir uzman olmalıdır.
- Oyunların potansiyelinin fark edilmesi açısından öğretmenlerin oyun oynaması ve keyif alması sağlanmalıdır.
- Öğretmenlere dijital oyunlar, dijital platformlar ve teknoloji üzerine bir hizmet-içi eğitim tasarlarken öğretmene ne yapması/yaptırması gerektiğinin anlatıldığı bir program tasarlanmamalı.
- Öğretmenin dijital oyunu deneyimlediği, öğrenmeyi test ettiği, hangi kazanıma hitap ettiğini seçebildiği, kendisinin katkı sağlayabildiği ve faydasını ölçebildiği bir eğitim sürecine (mümkünse uzaktan eğitim yolu ile olabilir) katılması sağlanmalı
- Dijital ortamlar, oyunlar ve gelecekteki rolleri ile ilgili eğitim fakültelerine içerik eklenmesi önerilebilir.

3.6. DİJİTAL ÇAĞIN EBEVEYNLERİNİN DİJİTAL OYUNLARA KARŞI TUTUMU

Yeni bir çağın ebeveynleri olarak dijital ebeveynlik, geçmiş kuşakların anne baba rollerinden oldukça farklılık içermektedir. Geleneksel yöntemlerle büyütülmüş ve o çağa adapte olmuş anne babaların karşılarında dijital çağın içine doğmuş büyümekte olan nesle karşı geçmiş davranış kalıplarını sergilemek ve gördüğü gibi davranmak çok doğru bir tutum olarak görülmemektedir. Bu dijital çağın getirmiş olduğu kültürel kodları bilmek ve çocuklarla onların konuştuğu dili konuşmak ve en az onlar kadar bu teknolojiye aşina olmak belki de bu yolda atılacak olan önemli adımlardan ilki olacaktır.

Günümüzde her tarafımızı saran ve çocukları ekran başında esir tutan dijital kültür çocuklarının teknolojik bir çocukluk yaşamasına yol açmaktadır. Eskiden çocuklar ağaçlarda sallanıp, bisiklet sürerken şimdilerde çocuklar ekranda parmaklarını gezdirerek bunları yapmaktadır. Aynı zamanda çocukların kullandığı teknoloji sürekli değişmekte ve ebeveynler bu duruma yabancı kalmaktadır. Bir yandan ebeveynleri çocukları geri kalmasin diye ellerine dijital araçları verirken aynı anda da yoğun endişe yaşamaktadırlar. Çocukları dijital teknoloji bilgi ve becerilerinden yoksun bırakmadan teknolojiden iyi ve doğru şekilde kullanmalarına anne babaların nasıl rehberlik edecekleri konusunda çözüm üretme çalışmaları devam etmektedir. Teknolojiden korkup ondan uzak durmanın ya da yasaklamayı uzun vadede bir fayda sağlamayacağı bilinen bir gerçekliktir (Goodwin, 2018: 14-15).

Dijital çağın kuşatılmışlığı içerisinde büyüyen çocuk doğar doğmaz, bu dünyanın içerisinde büyümeye başlamaktadır. Ebeveynler bu konuda önemli görevler düşmektedir. İletişim teknolojilerinde yaşanan hızlı değişimlerle birlikte internetin hayatımızda önemli bir yer edinmeye başlamasıyla birlikte kültürel yapı değişime uğramış, bu değişim hem iletişim biçimimiz hem de çocuk kültürünü etkilemiştir. Geleneksel anlamda dışarıda oynanan çocuk oyunların yerini ekran başında oynanan dijital oyunlar almıştır. Bağımlılık derecesine gelecek kadar oynanan bu oyunlar karşısında bazı ebeveynler çözüm yolları ararken bazıları da kendi geliştirdikleri özel yöntemlerle çocuğun ekran karşısında geçirdiği saatlerin ve riskli durumlara karşı sorunu aşmaya çalışmaktadırlar. Bu bağlamda ebeveynlerde çocuklara karşı olan tutumlarında 3 temel yaklaşım biçimini Ayaz (2008: 215) şu şekilde ifade etmektedir:

1. Otoriter Anne- Baba Tutumu

Anne babanın otoritesi ön plandadır. Çocuklar üzerinde otorite kurarak disiplini sağlamaya çalışırlar. Çocukların teknolojik araçları aşırı kullanma durumlarında sıkı önelemler alırlar. Otoriter ebeveynler çocukların sosyal medya hesaplarını zorla kapattırırlar. İstemedikleri bir durum karşısında tablet, bilgisayar ve cep telefonunu süresiz şekilde yasaklarlar. Çözüm odaklı bir yaklaşım olmayan bu durum çocuklara bir fayda sağlamadığı gibi onları bunalıma sokar.

2. Koruyucu Anne- Baba Tutumu

Aşırı koruyucu anne ve baba çocuğun aile içindeki konumunu daha önemli bir noktaya taşımaktadır. Bu durum çocuğu her koşulda gözetim altında tutmaya kadar varmaktadır. Koruyucu anne babalar çocukların her şeyi edinmesini sağlayarak onu mutlu etmeye çalışırlar. Bu şekilde de çocuğu kendilerine bağımlı kılarlar. Koruyucu ebeveyn tutumu çocuğu yalnızlaştırmakta ve yalnızlaşan bu çocuklar boşluklarını teknolojik araçlarla sıkı ilişkiye girerek gidermeye çalışmaktadır.

3. Mutedil Ebeveyn Tutumu

Mutedil olan anne baba kesin kararları alan ve uygulayan konumdadır. Ailenin yaşadığı bir durum karşısında herkes rolüne uygun davranışı sergiler. Yetişkinler yetişkin rolünde, çocuklar ise çocuk olmanın doğasına göre hareket ederler. Mutedil tutum, ebeveyn tutumunun hoşgörülü olmasının yanı sıra çocuğun uyması gereken kuralları da vurgular. Belirlenen çizgiler içerisinde çocuk özgür bir şekilde hareket eder. Ebeveynler söz hakkı sunduğu sürece çocuklar söz söyleme hakkına sahip olur. Sevgi ve destek gördüğü için çocuk hayata olumlu bakar ve güveni yüksek olur. Başkalarına karşı hoşgörülü ve davranışlarının sorumluluğunu alabilen bir kişiliğe sahip olur.

Çocukların ekran karşısında geçirdikleri vakit konusunda düzenleme yapmak genellikle sorunlara neden olmaktadır. Ebeveynlerin çoğu, ekran başında geçirilen zaman karşısında ciddi endişelere sahiptirler. Action for Children (Çocuklar İçin Eylem) Örgütü'nün 2016'da yaptığı bir araştırmada ankete katılan ebeveynlerin %23'nün çocuklarını telefon, bilgisayar ve televizyon karşısından alırken büyük zorluklar yaşadıklarını belirtmişlerdir. Dijital teknolojileri kullanırken çocuklarda genellikle güçlü nörotransmitler dopamin salgılanmasına yol açar ve bu durumda çocuklarda olumlu bir his yaşamasını sağlayarak daha çok teknolojilerine bağlanmalarına neden olur. Dijital

kültürün içinde doğup büyüyen çocuklar için teknoloji oksijene benzer. Bu teknolojiler, onların bir yaşam standartlarına dönüşmüş ve onların uzuvları olarak işlev görmektedir (Goodwin,20108: 226).

Ebeveynlerin çocukların dijital medya kullanım alışkanlıklarına göre alabilecekleri bazı önlemler söz konusudur. Ebeveynler çocuklarının dijital medya kullanımına odaklanmalı, onları izlemeli ve müdahale etmeye hazır olmalıdırlar. Aynı zamanda çocuklarının çevrimiçi tutumlarının ve en sevdiği teknolojiyi nasıl kullandıklarına dair bilgi edinmek için onlarla açık bir iletişim kurmalıdırlar. Bu onların cep telefonu kullanımını yasaklamak ya da tabletlerine el koymak anlamına gelmemektedir. Ebeveynler, bilgisayar ya da çevrimiçi oyunu kendileri oynayarak ve bilgi edinerek çocuğun oynadığı oyunu öncesinde değerlendirmeleri gerekir. Bu çocuk için olduğu kadar ebeveyn içinde iyi bir öğrenme biçimidir. Bu şekildeki uygulamalar, çocukları en şiddetli dijital oyunlardan uzak tutmaya ve anne baba ve çocukların yeni medyadaki ortak deneyimlerine bağlı olarak iyi bir ilişki kurmalarına yol açacaktır (Palfrey, Gasser,2017: 183-195).

Teknolojik aracın elinden alınması anında çocuklarda hırçınlık, gerginlik, öfke nöbetleri baş göstermektedir. Goodwin (2018) tarafından teknoöfke olarak adlandırılan bu nöbetlerin nedenleri şunlardır:

- **Akışın kesintiye uğraması:** Çocuklar bir oyuna ya da uygulamada bir şeyler öğrenmeye ya da üretmeye kendilerini fazla kaptırdıklarında genellikle psikolojik bir akış durumuna gelirler. Onlar için zaman durmuş demektir. Tam anlamıyla yaptıkları şeye odaklanmışlardır. Ekran kapandığı anda bu durum kesintiye uğrar ve çocuk büyük bir öfkeye kapılır.
- **Dopamin krizleri:** Çocuklar bir dijital oyun oynadıklarında genellikle ödül ya da takdir toplarlar. Bu durumda dopamin seviyelerinde artışa neden olur. Ödüllere ve takdirle koşullanmış hale gelirler ve gittikçe daha fazla dopamin isterler. Bu yüzden oyun oynarken ekranın birden kapatılması bazı çocuklarda büyük bir dopamin krizine yol açar.
- **Dil becerisi noksanlıkları:** Küçük yaştaki çocuklar, cihazları kapatmaları istendiğinde ortaya çıkan duyguları ifade edebilmek için dil becerisi gelişmemiş durumdadır. Bu duygusal anı ifade edebilecek cümleleri

bilmediklerinden dolayı bastırılmış duygularını ortaya koymak için öfke nöbeti geçirirler.

Çocukların yaşadıkları bu tekno-öfke nöbetler genellikle kaçınılmazdır. Ancak bunun ortaya çıkmasını, şiddetini ya da yoğunluğunu azaltmak için ebeveynlerin uygulayacağı bazı yöntemler şunlardır:

- Katı kurallar belirleyip uygulayın. Gün içerisinde ekran başında ne kadar zaman geçireceklerini belirleyin. Onlara cihazı vermeden önce bu konuda net olun. Eğer bunu belirlemeden cihazı verdiyseniz artık çok geçtir.
- Süreye değil, miktara odaklanın. Zaman pek çok küçük çocuğun algılayamadığı soyut bir kavramdır. Zaman sınırlaması koymakta zorlanılıyorsa, çocuğun ulaşabileceği oyun seviyesi belirleyin. Bu küçük çocuklar için daha uygundur.
- Zamanlayıcı kullanın. Daha büyük çocuklar için bir medya sözleşmesi belirleyerek ekranda geçirilecek süre konusunda anlaşın.
- Ekrandan uzakta dönüşmeye ihtiyaçları olduğuna dair ipuçları sunun. Cihazı kapatmaları zamanı yaklaştıkça çocuklara bol bol uyarılarda bulunun.
- Cihazları kendilerinin kapatması konusunda çocukları teşvik edin. Ellerinden cihazları alıp kapatmaktansa, cihazı kendilerinin kapatması kontrolünün onlarda olacağı hissini verecektir.
- Yedek plan hazırlayın. Çocuğunuz cihazı kapattığında severek yapacağı başka bir etkinlik planlayın. Ayrıca bir can sıkıntısı panosu belirleyip (ekransız fikirler listesi) oluşturun. Çocuğunuz bu listeden cihazı kapattıktan sonra yapabileceği bir etkinlik seçebilsin.
- Kötü polisi oynayın. Diğer kuralları tamamı ile uyguladığınızda yine bir tekno-öfke nöbetiyle karşılaştığınızda ertesi gün aynı ayrımcılığı tanımayıp ceza uygulayın.

Dijital neslin teknolojiyle iç içe geçmiş hayatlarında gerekli önlemleri almak ve çocukları risklere karşı korumak için ebeveynlerin benimseyecekleri yaklaşım mutedil anne baba tutumu olmalıdır. Anne baba çocuğun teknolojik araçları kullanma süresini, bu süreyi hangi mecralarda kullanması gerektiğini, sanal âlemde kimlerle görüştüğünü bilmesi ve hangi dijital oyunları oynadığını bilmesi çocuğu yönlendirmek ve göreceği olası zararlara karşı müdahale etmek için atılması gereken en önemli adımlardan biri

olacaktır. Son zamanlarda medyada da sıklıkla yer alan oynadığı dijital oyunlar sonucunda hayatına son veren çocuklar ya da çevrimiçi olarak oynadığı oyunlarda yabancılarla iletişim kurup zarar gören çocukların yaşadıklarına tanık olunmakta ve bu durumda toplumda bir paniğe yol açmaktadır. Bu bağlamda da anne babalar birtakım tedbirler ve sınırlılıklar getirerek çocuğun dijital çevreyi tanınmasına ve kendisini korumasına rehberlik etmesi gerekmektedir. Ebeveynlerin alacağı bazı önlemler şunlardır:

- Ebeveynler, çocukların teknolojik araçlarla ne kadar süre geçireceğini belirlemek ve okul dönemlerinde bu süreyi en fazla iki saatle sınırlamaları gerekir.
- Anne babanın teknolojiyi kullanım alışkanlığı çocuğa örnek olacak düzeyde olmalıdır. Çünkü çocukların örnek alacağı ilk kişiler ebeveynleridir.
- İnternet ve dijital araçları kullanmayı yasaklamak yerine bir kota uygulaması ve aile kuralları koyulmalıdır.
- Bilgisayar masaüstü ise eğer, çocuğun odasına değil de, ortak kullanım alanlarından birine kurulması doğru bir davranış tarzı olacaktır.
- Çocuğun dışarıda vakit geçirip, gerçek arkadaşlıklar kurması için ebeveynler ona fırsat sağlamalıdır.
- Ebeveynler, çocukları sadece bilgisayar oyunları oynuyorsa ve vaktinin çoğunu bu oyunlarla oynayarak geçiriyorsa, ailecek yapıp, zevk alınacak bir etkinlik düzenlemelidir.
- Ebeveynler lise dönemine kadar çocuğuna mobil telefon almamalıdır. Alınması zorunlu durumda da akıllı olmayan mobil telefonlar tercih edilmelidir.
- Ebeveynler, çocuğun oyun oynama bağımlılığına karşı en az onun kadar dirençli bir tutum sergilemelidir. Kurallar ve sınırlar koyup iki hafta bu kurallara uyup uymadığını sıkı bir şekilde takip etmelidirler.
- Oyunları oynarken çevrimiçi olarak iletişime geçtiği kişileri kontrol ederek bu kişilerin kimler olduğunu ve neler paylaştıklarını ebeveynler öğrenmeye çalışmalıdır.
- Aile olarak bir saat belirleyerek, herkesin o saatte teknolojik cihazları kapatması uygulanmalıdır (Ayaz,2018: 190-191).

Dijital oyunlar raporuna göre, bir dünyada çocuk sađlığını ve gelişimini teşvik etmek için doktorlar ve diđer sađlık hizmetlerinde çalışanlar, ebeveynlerin ve küçük çocukların bakıcılarına ekran zamanının uygun kullanımı konusunda danışmanlık yapmalıdır. Özel öneriler aşağıdakileri içerir:

Ekran süresini en aza indir:

- 2 yaşından küçük çocuklar için ekran süresi tavsiye edilmez.
- 2 ila 5 yaş arası çocuklar için, günde 1 saatten daha az bir süre için rutin veya düzenli olarak ekran süresi ebeveynler tarafından sınırlanmalıdır.
- Hareketsiz ekran süresinin, 5 yaşından küçük çocuklar için çocuk bakımının rutinin bir parçası olmadığını bilmek gerekir.
- Ebeveynler özellikle aile yemekleri ve kitap paylaşımı için günlük "ekransız" süreleri korumalıdır.
- Melatonin baskılayıcı etki potansiyeli göz önüne alındığında, yatmadan önce en az 1 saat boyunca ekranlardan kaçının.

Ekran süresiyle ilişkili riskleri azaltın:

- Ekranlar kullanıldığında ve mümkün olduğunda çocuklarla ortaklaşa görüşmelerde mevcut olun ve katılın.
- İçeriğin farkında olun ve eğitime, yaşa uygun ve etkileşimli programlamaya öncelik verin.
- Öz düzenlemeyi, sakinleştirmeyi ve sınırlamayı öğreten ebeveynlik stratejilerini kullanın.

Bir aile olarak, ekran süresinin kullanımı konusunda dikkatli olun:

- Mevcut ekran alışkanlıklarını kendi kendine değerlendirmek ve ekranların ne zaman, nasıl ve nerede kullanılabileceđi (ve kullanılmayacağı) için bir aile medya planı geliştirmek.
- Çocukların reklam mesajlarını, stereotipini ve diđer sorunlu içerikleri tanımasına ve sorgulamasına yardımcı olun.
- Unutmayın: Çok fazla ekran zamanı, öğretim ve öğrenim için kayıp fırsatları demektir.

- Teknolojiyi erken yaşta desteklemek için hiçbir kanıt bulunmadığından emin olun.
- Yetişkinler sağlıklı ekran kullanımını modellemelidir:
- Okuma, açık hava oyunları ve yaratıcı, uygulamalı aktiviteler gibi sağlıklı alternatifleri seçin.
- Aile saatlerinde evdeki cihazlarını kapatın.
- Kullanılmadığında ekranları kapatın ve arka plan TV'den sakının (Canadian Paediatric Society).

Dijital Oyunlarla ilgili dikkat edilmesi gereken özelliklerden bazıları da şunlardır:

- Dijital oyunlar kararında, zaman anlamında bir kota koyularak oynanmalıdır. Oyuncu bu noktada kendine hâkim olmalıdır.
- Zararlı içeriklerin yer almadığı, kaliteli oyunlar tercih edilmelidir.
- Doğru ve bilinçli kullanılmalıdır. Oynanacak oyunlar hakkında özellikle ebeveynler iyi bir araştırmacı olmalıdır.
- Oyun oynarken oyuncunun niyet ve beklentisini iyi tespit etmesi gerekmektedir.
- “Doğru ve etkili yönlendirme: ebeveynler, eğitimciler ve devletler oyuncuların oyun
- Tercihlerinde görev ve sorumlulukları, yetkileri ve imkânlarını sunmalıdır. Doğru ve etkili yönlendirme için: ebeveynler çocuklarını oyunlar hakkında temelden eğitmelidir.
- Eğitimciler oyun kullanıcılarının bilinçlenmesi için doğru tercihleri self-determinasyon (kendi kaderini tayin hakkı) yöntemiyle sunmalıdır. Devlet yöneticileri yasama, yürütme ve yargı mekanizmalarını harekete geçirerek doğru ve etkili kullanımı halkına sunmalıdır.
- Oyuncunun kendi karakter ve yaşamına göre oyun tercih etmesi daha iyidir.
- Planlı ve belirli bir amaç doğrultusunda oyunlar tercih edilmelidir.
- Ailenin güven, demokrasi, destek, güçlü bir iletişim ve olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisinin güçlendirilmesi sağlanmalıdır. Mühim olan ebeveynlerin çocuklara yaklaşımı ve oyun algısıdır.

- Oyun bağımlılıkları hakkında bilinçli kullanıma dair eğitimler ve dersler verilebilir (Dijital oyunlar raporu Ankara 2017).

3.7. DİJİTAL NESLİN EĞİTİMCİLERİNİN DİJİTAL OYUNLARA KARŞI TUTUMU

Pedagoji günümüzde eğitim için zorunlu bir takviyedir. Pedagoji eğitim değildir ve eğitimin yerine geçmez. Onun görevi pratiğin yerine geçmek değil ama pratik içerisinde meydana gelen boşlukları doldurmak ve yetersizlikleri iyileştirmek adına pratik uygulamalar ışık tutmak, rehberlik etmek ve yardım etmektir. Toplumsal evrim sürekli devam etmekte ve bir önceki dönem kendinden önceki dönemden farklılaşmakta ve her dönemin kendine özgü bir fizyonomisi söz konusudur. Sürekli yeni ihtiyaçlar ve yeni değişimler ortaya çıkmaktadır. Bu değişimlere uyum sağlayabilmek için de eğitimin değişmesi ve değişime izin veren bir esneklik yapısına sahip olması gerekir. Eğitimci kullandığı yöntemlerin yanı sıra bunların amaç ve varoluş nedenlerini fark ettiğinde bunlara hükmedecek konumda olmalıdır. Bunun sonucunda da takip edilen amacın artık aynı olmadığı veya kullanılan araçların farklı olması durumu anlaşılacak ve eğitimci bu yöntemlerde değişiklik yapmaya kendini hazır ve istekli hissedecektir (Durkheim, 2016: 93-94).

Erken çocukluk eğitimi ve bakımı, çocukların olumlu sonuçlar elde etmesini sağlamakla ilgilidir. Öğretme, öğrenme ve sonuçlarla ilgili araştırmalar, kaliteli pedagojinin çocukların sonuçlarını iyileştirmek için kilit bir rol olarak tanımlandığını göstermektedir. Daha sonra ele alınacak olan sağlam araştırma kanıtları, eğitimcilerin çocuklara yaşamın her alanında sürekli öğrenme ve gelişim için güçlü temeller sağlamak için neler yapabileceğini göstermektedir. Çocukların öğrenme ve gelişiminin optimize edilmesi gerekiyorsa, bu kanıt eğitimcilerin pedagojisine yansıtılmalıdır (<https://childaustralia.org.au/wp-content/uploads/2017/02/CA-Statement-Pedagogy.pdf>)

- Öğretmen ve eğitimcilerin her an sürekli gelişen teknolojileri takip etmeleri, yeni fikirlere açık olmaları ve yurtdışında gerçekleşen çalışmalarını takip etmeleri gerekir.
- Öğrencilere ilgi ve yeteneklerine göre çalışmalar ya da araştırmalar verilmelidir. Öğrenci bilgi ve iletişim teknolojilerine ilgi gösteriyorsa bu

alanda bir proje yapabilir. Ya da öğrenci el sanatlarına ilgi duyuyorsa ona göre ödev verilmelidir.

- Okul hayatında sadece akademik alan ön planda tutulmamalıdır. Çocukların başka etkinliklerde bulunması toplumsallaşması ve sosyalleşmesine yönelik etkinliklere yönlendirilmelidir.
- Her öğrencinin öğrenme biçimi farklıdır.
- Yeni medya teknolojilerini doğru ve iyi bir şekilde kullanması için eğitimciler tarafından öğrenciler yönlendirilmelidir.
- Öğrenciyi doğru bir şekilde yönlendirebilmek için eğitimcinin iyi ve etkili bir şekilde bu teknolojiyi kullanması gerekmektedir. Çünkü çocukların teknolojiden iyi yararlanabilmeleri için bu konuda iyi bir rehberlerinin olması gerekir.
- Okul ortamında derse uygun olarak gerekli dijital öğrencilere kullandırarak öğrenme süreci pekiştirilmelidir.
- Gençlerin internet kullanımı, oyun alışkanlıkları sadece ailesi tarafından değil, eğitimciler tarafından da dikkate alınmalı ve yönlendirilmelidir (Duygulu,2018: 164-165).

3.8. DİJİTAL OYUNLARIN HUKUKİ TEMELİ

Ülkemizde dijital oyunlar için yapılmış ve oyuncuların haklarını koruyup onları güvende tutacak yasal oluşumların oldukça az olduğu görülmektedir. 5651 Sayılı İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yolu ile İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun' un ilgili maddesinde sıralanan intihara yönlendirme, çocukların cinsel istismarı, müstehcenlik vb. katalog suçlar kapsamında değerlendirilebilecek içerikli yayınlar konusunda somut bir veri elde edildiği takdirde erişim engellemesi yapılabilmektedir. Ancak bu katalog suçlar kapsamında değerlendirilemeyecek ve dijital oyunlar üzerinden çocukların kişisel gelişimini olumsuz yönde etkileyecek içeriklere ilişkin erişim engellemesi yapılamamaktadır. Dijital oyunlara yönelik denetim, yalnızca fiziki olarak piyasada satılan dijital oyunlarla sınırlıdır. Çevrimiçi ortamda ücret karşılığı ya da ücretsiz olarak oynatılan dijital oyunlara yönelik denetim mekanizmasını tanımlayan bir yasal düzenleme bulunmamaktadır. Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesindeki Telif Hakları ve Sinema Genel Müdürlüğünün

mevzuatında ise; - Fikir ve Sanat Eserlerinin Kayıt ve Tescili Hakkındaki Yönetmelik’ te “bilgisayar oyunları” kayıt ve tescil başvurularında gerekli belgeler açısından sayılmaktadır. - Bilgisayar oyunlarının kayıt ve tescil edilebilmesi için bilgisayar programları üzerindeki telif haklarının takibi ve idaresi amacıyla kanunla kurulmuş olan bir meslek birliği tarafından Sinema Filmlerinin Değerlendirilmesi ve Sınıflandırılmasına İlişkin Usul ve Esaslar Hakkında Yönetmelik’ te yer alan değerlendirme ve sınıflandırma esasları doğrultusunda değerlendirilmesi gerektiği belirtilmektedir. Aynı yönetmeliğin 11. Maddesinde düzenlenen kamu düzeni, genel ahlak, küçüklerin ve gençlerin ruh ve beden sağlığının korunması, insan onuruna uygunluğunu ve Anayasa’ da öngörülen diğer ilkelere aykırı unsurlar ihtiva etmediğini, işaret ve ibarelere uygun olarak ticari dolaşıma arz edileceğini ve aksinin ispatı halinde her türlü hukuki ve cezai sorumluluğu üstlendiğini gösterir bir taahhütname ile oyuna ait tüm bilgileri özetleyen bir beyannamenin eklenmesi zorunludur. Teknoloji geliştikçe ve sorunlar arttıkça mevcut yasal düzenlemeler yetersiz hale gelmekte, yeni düzenlemelerin yapılması gerekliliği ortaya çıkmaktadır (<https://www.guvenliweb.org.tr>).

3.9. DİJİTAL OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI VE DERECELENDİRİLMESİ

Dijital oyunların derecelendirilmesi ile temelde amaçlanan, üretilmiş olan bir oyunun içeriği ve yaşa uygunluğu hakkında tüketicileri, oyuncularını ve ebeveynleri bilgilendirmektir. “Türkiye’de dijital oyunların değerlendirme ve sınıflandırmasını yapabilecek uzmanlaşmış bir birim ya da konuya ilişkin oluşturulmuş bir mevzuat bulunmamaktadır. Değerlendirme, asıl kuruluş amacı sinema filmlerini değerlendirmek olan bir kuruluş tarafından yine sinema filmleri için oluşturulmuş işaret ve ibareler kullanılarak yapılmaktadır. Bu işaret ve ibarelerin yetersiz bilgiler içerdikleri ve kullanılan işaretlerin dijital oyunlara uygun olmadıkları düşünülmektedir.”





Dijital oyunlar için kullanılan derecelendirme sistemleri içerisinde dünya çapında en yaygın olanı Amerika Birleşik Devletleri, Kanada ve Meksika’da kullanılmakta olan Entertainment Software Rating Board (ESRB)’dir. 1994 yılında Entertainment Software Association (ESA) tarafından yasallaştırılan bu derecelendirme sistemi başlangıçta belirli bir yaş grubunu şiddet içerikli dijital oyunlardan koruyabilmek için ortaya atılmıştır. ESRB’nin amacı kullanıcıların oyunun içeriği ve uygunluğu hakkında bilgi sahibi

olmasına yardım etmektir. Oyun içerikleri alkol, şiddet, kötü dil kullanımı, uyuşturucu, cinsellik ve kumar gibi birçok açıdan incelenerek uygun kullanıcı yaş aralığı belirlenmektedir. Oyunun içeriğinde yer alan görsel ve işitsel öğelerin niteliği hakkında kullanıcıları ve/veya ebeveynleri bilgilendirmek amacıyla ESRB tarafından 30 başlıkta içerik tanımlayıcılar geliştirilmiştir. Oyunu satın alan kişiler ve/veya ebeveynleri bu tanımlayıcılar sayesinde oyunun oynanması sırasında karşılaşılabilecekleri olası durumlar hakkında ön bilgi sahibi olabilmektedirler. Örnek alınabilecek bir diğer derecelendirme sistemi ise PEGI (Pan-European Game Information - Avrupa Oyun Bilgi Sistemi)'dir. PEGI, 2003 yılında ailelerin çocuklarına dijital oyunlar satın alırken daha bilinçli hareket etmelerini hedefleyen bir oyun derecelendirme sistemi olarak kurulmuştur. Çeşitli platformlardaki oyun uygulamalarının altında "PEGI3"- "PEGI7" benzeri etiketler yer almaktadır. Bu etiketler, PEGI tarafından yapılan değerlendirmeler sonucu oluşturulmuş, bilgisayar oyunlarının hangi yaş grubu için uygun olduğunu gösteren etiketlerdir. PEGI derecelendirme sisteminde toplamda 5 yaş aralığı uygunluk derecesi kategorisi ve 8 tane de içerik belirleyici semboller bulunmaktadır. PEGI ya da ESRB gibi alt yapısı olan derecelendirme sistemleri, Türk toplum yapısına uyarlanarak bir derecelendirme sistemi oluşturulabilir. Ayrıca ilgili kurum ve kuruluşların iş birliği içerisinde kar amacı gütmeyen, çocukların medya ve teknolojinin zararlı etkilerinden korunması amacıyla ailelere ve eğitimcilere rehberlik edici commensensemedia.org benzeri bir portal kurulabilir.

3.9.1. PEGI (Pan-European Game Information - Avrupa Oyun Bilgi Sistemi)

Avrupa ebeveynlerinin bilgisayar oyunları satın alma konusunda bilinçli kararlar almasına yardımcı olmak için Pan-Avrupa Oyun Bilgileri (PEGI) yaş derecelendirme sistemi kuruldu. 2003 baharında başlatıldı ve 35'den fazla ülkede (Arnavutluk, Avusturya, Belçika, Bosna Hersek, Bulgaristan, Hırvatistan, Kıbrıs), şu anda bir çok ulusal yaş derecelendirme sistemini şu anda Avrupa'nın çoğunda tek bir sistemle değiştirdi. Çek Cumhuriyeti, Danimarka, Estonya, Finlandiya, Fransa, Yunanistan, Macaristan, İzlanda, İrlanda, İsrail, İtalya, Kosova, Letonya, Litvanya, Lüksemburg, Malta, Moldavya, Karadağ, Hollanda, Norveç, Slovakya, Slovenya, Polonya, Portekiz, Romanya, Sırbistan, İspanya, İsveç, İsviçre ve Birleşik Krallık








PEGİ YAŞ ETİKETLERİ

	<p>PEGİ 3 Dereceli oyunların içeriği tüm yaş grupları için uygun kabul edilir. Oyun, küçük çocukları korkutabilecek sesler veya resimler içermemelidir. Çok hafif bir şiddet biçimi (komik bir bağlamda veya çocuksu bir ortamda) kabul edilebilir. Kötü bir dil kullanılmaz.</p>
	<p>PEGİ 7 Küçük çocuklara korkutucu olabilecek sahneler veya sesler içeren oyun içeriği bu kategoriye girmelidir. PEGI 7 dereceli bir oyun için çok hafif şiddet biçimleri (zımnı, ayrıntılı olmayan veya gerçekçi olmayan şiddet) kabul edilebilir.</p>
	<p>PEGİ 12 Bu yaş kategorisinde, fantezi karakterlere ya da insan benzeri karakterlere yönelik gerçekçi olmayan şiddete yönelik biraz daha fazla grafik doğanın şiddetini gösteren video oyunları düşecektir. Bu kategorideki herhangi bir kötü dilin hafif olması gerekirken, cinsel inandırıcılık veya cinsel duruşma mevcut olabilir. Kumarhanelerde veya kumar salonlarında gerçek hayatta gerçekte gerçekleştirildiği gibi kumar da mevcut olabilir (örneğin gerçek hayatta parayla oynanabilecek kart oyunları)</p>
	<p>PEGİ 16 Bu derecelendirme, şiddetin (veya cinsel aktivitenin) tasvirinin, gerçek hayatta beklendiği gibi görünen bir aşamaya ulaşmasıyla uygulanır. Pegi 16 dereceli oyunlarda kötü dil kullanımı daha aşırı olabilir, şans oyunları ve tütün, alkol veya yasa dışı uyuşturucuların kullanımı da mevcut olabilir.</p>
	<p>PEGİ 18 Yetişkin sınıfı, şiddetin şiddetli bir şiddete, görünüşte motive edici bir şekilde ölüme ya da savunmasız karakterlere yönelik şiddete işaret ettiği bir aşamaya ulaştığında uygulanır. Yasadışı uyuşturucuların ve açık cinsel faaliyetlerin kullanımının cazibesi de bu yaş kategorisine girmelidir.</p>

<https://pegi.info/>

Şekil 3.11. PEGİ Yaş Etiketleri

PEGİ İÇERİK TANIMLAYICILARI

	<p>Oyun şiddet tasvirlerini içeriyor. PEGI 7 puanına sahip oyunlarda bu sadece gerçekçi olmayan veya ayrıntılı olmayan şiddet olabilir. PEGI 12 puanına sahip oyunlar, fantezi çevreciliğinde insan benzeri karakterlere karşı gerçekçi olmayan şiddet içeren şiddeti içerebilirken, PEGI 16 veya 18 puanlarına sahip oyunlar giderek daha gerçekçi bir şiddete sahiptir.</p>
	<p>Oyun kötü bir dil içerir. Bu tanımlayıcı bir PEGI 12 (hafif küfür), PEGI 16 (örn. Cinsel istismarlar veya küfür) veya PEGI 18 dereceli (örn. Cinsel istismarlar veya küfür) oyunlarda bulunabilir.</p>
	<p>Bu betimleyici, küçük çocuklar için korkutucu ya da korkutucu resimler ya da sesler içeren PEGI 7 ya da korkunç sesler ya da korku efektleri olan PEGI 12 oyunlarında (ancak herhangi bir şiddet içermeyen içerik olmadan) oynanan oyunlarda görünebilir.</p>
	<p>Oyun, oyunu teşvik eden veya öğreten öğeler içeriyor. Bu kumar simülasyonları, normalde kumarhaneler veya kumar salonlarında yapılan şans oyunlarını ifade eder. Bu tür içerikli oyunlar PEGI 12, PEGI 16 veya PEGI 18'dir.</p>
	<p>Bu içerik tanımlayıcısı, oyunun cinsel yönelim veya innuendo içermesi durumunda bir PEGI 12 puanına, görünür cinsel organlar olmadan erotik çıplaklık veya cinsel ilişkiye sahipse PEGI 16 derecesine veya oyunda açık cinsel etkinlik varsa PEGI 18 puanına eşlik edebilir. Cinsel olmayan içerikteki çıplaklık tasvirleri belirli bir yaş derecelendirmesi gerektirmez ve bu tanımlayıcı gerekli değildir.</p>
	<p>Oyun, yasadışı uyuşturucu, alkol veya tütün kullanımını ifade eder veya tasvir eder. Bu içerik tanımlayıcısına sahip oyunlar her zaman PEGI 16 veya PEGI 18'dir.</p>
	<p>Oyun, nefreti teşvik edecek etnik, dini, milliyetçi ya da diğer klişelerin tasvirlerini içeriyor. Bu içerik her zaman bir PEGI 18 derecesiyle sınırlıdır (ve ulusal ceza kanunlarını ihlal etmesi muhtemeldir).</p>

Şekil 3.12. Pegi İçerik Tanımlayıcıları


3.9.2. Esrb Deęerlendirmeleri Rehberi

Eęence Yazılım Deęerlendirme Kurulu (ESRB), ebeveynlerin bilinçli seçimler yapabilmeleri için video oyunları ve uygulamalar için derecelendirmeler atayan, kâr amacı gütmeyen, kendi kendini düzenleyen bir kuruluştur. ESRB derecelendirme sistemi, yaş uygunluğu, içerik ve etkileşimli öğeler hakkında yönlendirmeyi kapsamaktadır. Video oyunu endüstrisi için kendi kendini düzenleme rolünün bir parçası olarak ESRB, endüstri tarafından kabul edilen reklam kılavuzlarını da uygular ve Gizlilik Sertifikalı programı kapsamında sorumlu web ve mobil gizlilik uygulamalarının sağlanmasına yardımcı olur. ESRB, 1994 yılında Eęence Yazılımları Derneęi (ESA) tarafından kuruldu (<http://www.esrb.org/about/>).

Eęence Yazılımı Deęerlendirme Kurulu (ESRB) derecelendirmeleri video oyunları ve uygulamalarındaki içerik hakkında özlü ve objektif bilgiler sağlar, böylece tüketiciler, özellikle de ebeveynler bilinçli seçimler yapabilir. ESRB derecelendirmeleri üç bölümden oluşmaktadır:

- **Deęerlendirme Kategorileri** yaş uygunluęunu göstermektedir
- **İçerik Tanımlayıcıları**, belirli bir derecelendirmeyi tetikleyebilecek ve / veya ilgi alanı veya endişe yaratabilecek içerikleri belirtir.
- **Etkileşimli Unsurlar**, bir ürünün etkileşimli veya çevrimiçi özelliklerini vurgulamakta, kullanıcıların birbirleriyle etkileşime girme kabiliyeti, kullanıcıların dięer kullanıcılarımla konumlarını paylaşması, dijital mal veya hizmet alımları sunulması ve / veya sınırsız internet erişiminin sağlanmasıdır.

Değerlendirme Kategorileri

İşaret	Açıklama
	EC (Erken Çocukluk): Bu şekilde sınıflandırılan oyunlar 3 yaş ve üzerindeki yaşlar içindir. Ebeveynlerin uygun görmeyeceği hiçbir materyal içermemektedir.
	E (Herkes): Bu şekilde sınıflandırılan oyunlar 6 yaş ve üzeri yaşta kişiler için uygundur. Bu türdeki oyunlarda çizgi film, kurgu, hafif şiddet ve/veya seyrek olarak hafif argo içerebilir.
	E10+ (10 Yaş ve Üzeri Herkes): Bu şekilde sınıflandırılan oyunlar 10 yaş ve üzerindeki yaşlar için uygundur. Bu türdeki oyunlar daha çok çizgi film, kurgu, hafif şiddet ve argo ile az seviyede müstehcen temalar içerebilir.
	T (Ergen): Bu şekilde sınıflandırılan oyunlar 13 yaş ve üzerindeki yaşlar içindir. Bu türdeki oyunlar şiddet, müstehcen temalar, kaba mizah, az seviyede kan, sahte kumar ve seyrek olarak küfür içerebilir.
	M (Erişkin): Bu şekilde sınıflandırılan oyunlar 17 yaş ve üzerindeki yaşlar içindir. Bu türdeki oyunlar yoğun şiddet, kan, yoğun cinsel içerik ve küfür içerebilir.
	A (Yalnızca Yetişkinler) İçerik sadece 18 yaş ve üstü yetişkinler için uygundur. Uzun süreli şiddet içeren şiddetli sahneler, grafiksel cinsel içerik ve / veya gerçek parayla oynanan kumar oyunları olabilir.

<http://www.esrb.org/ratings/>

Şekil 3.13. ESRB Değerlendirme Kategorileri

3.9.2.1. ESRB İçerik Tanımlayıcıları

Alkol Referansı - Alkollü içeceklerin referansı ve / veya görüntüleri.

Animasyonlu Kan - Kanın renksiz ve / veya gerçekçi olmayan tasvirleri.

Kan - Kan tasvirleri.

Kan ve Gore - Kanın tasvirleri veya vücut kısımlarının sakatlanması.

Karikatür Şiddet - Karikatür benzeri durumlar ve karakterler içeren şiddet eylemleri. Eylem gerçekleştikten sonra bir karakterin zarar görmediği şiddeti içerebilir.

Komik yaramazlık - Kaba veya müstehcen mizah içeren tasvirler veya diyalog.

Ham Mizah - "Banyo" humo da dahil olmak üzere, vulgar antics içeren tasvir veya diyalog.

Uyuşturucu Referansı - Yasa dışı uyuşturucuların referansı ve / veya görüntüleri.

Fantazi Şiddet - İnsanların veya insan olmayan karakterlerin gerçek hayattan kolayca ayırt edilebildiği durumlarda, fantazi doğanın şiddet eylemleri.

Yoğun Şiddet - Fiziksel çatışmanın grafik ve gerçekçi görünümlü tasvirleri. Aşırı ve / veya gerçekçi kan, kan, silah ve insan yaralanma ve ölüm tasvirlerini içerebilir.

Dil - Hafif ila orta dereceli küfür kullanımı.

Şarkı Sözleri - Müzikte küfür, cinsellik, şiddet, alkol veya uyuşturucu kullanımına yönelik hafif referanslar.

Olgun Mizah - Cinsel referanslar da dâhil olmak üzere "yetişkin" mizahını içeren tasvirler veya diyalog.

Çıplaklık - Çıplaklık grafik veya uzun süreli tasvirleri.

Kısmi Çıplaklık - Çıplaklık kısa ve / veya hafif tasvirleri.

Gerçek Kumar - Oyuncu, bahis veya gerçek para ya da para birimi oynama dahil, kumar oynayabilir.

Cinsel İçerik - Kısmen çıplaklık da dâhil olmak üzere, cinsel davranışların açık olmayan tasvirleri.

Cinsel Temalar - Seks veya cinsellik referansları.

Cinsel Şiddet - Tecavüz veya diğer şiddet içeren cinsel eylemlerin tasvirleri.

Simüle edilmiş Kumar - Oyuncu bahis yapmadan veya gerçek para ya da para yatırmadan kumar oynayabilir.

Güçlü Dil - Küfürün açık ve / veya sık kullanımı.

Strong Lyrics - Müzikte küfür, seks, şiddet, alkol veya uyuşturucu kullanımına açık ve / veya sık başvurular.

Güçlü Cinsel İçerik - Cinsel davranışın açık ve / veya sık tasvirleri, muhtemelen çıplaklık dahil.

Önerilen Temalar - Hafif kışkırtıcı referanslar veya materyaller.

Tütün Referansı - Tütün ürünlerinin referansı ve / veya görüntüleri.

Alkol Kullanımı - Alkollü içeceklerin tüketimi.

Uyuşturucu Kullanımı - yasadışı uyuşturucuların tüketimi veya kullanımı.

Tütün Kullanımı - Tütün ürünlerinin tüketimi.

Şiddet - Agresif çatışmayı içeren sahneler.

Şiddet Referansları - Şiddet eylemlerine referanslar.

Etkileşimli Unsurlarda şunlardan oluşmaktadır:

Oyun İçi Satın Alımlar - Bonus seviyeleri, sürpriz öğeler (eşya paketleri, yağma kutuları, gizem ödülleri gibi), müzik, sanal paralar dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, gerçek dünya para birimi ile dijital ürünler veya primler satın almak için oyun içi teklifler içerir ve diğer oyun içi para birimleri, abonelikler, sezon geçişleri ve yükseltmeleridir.

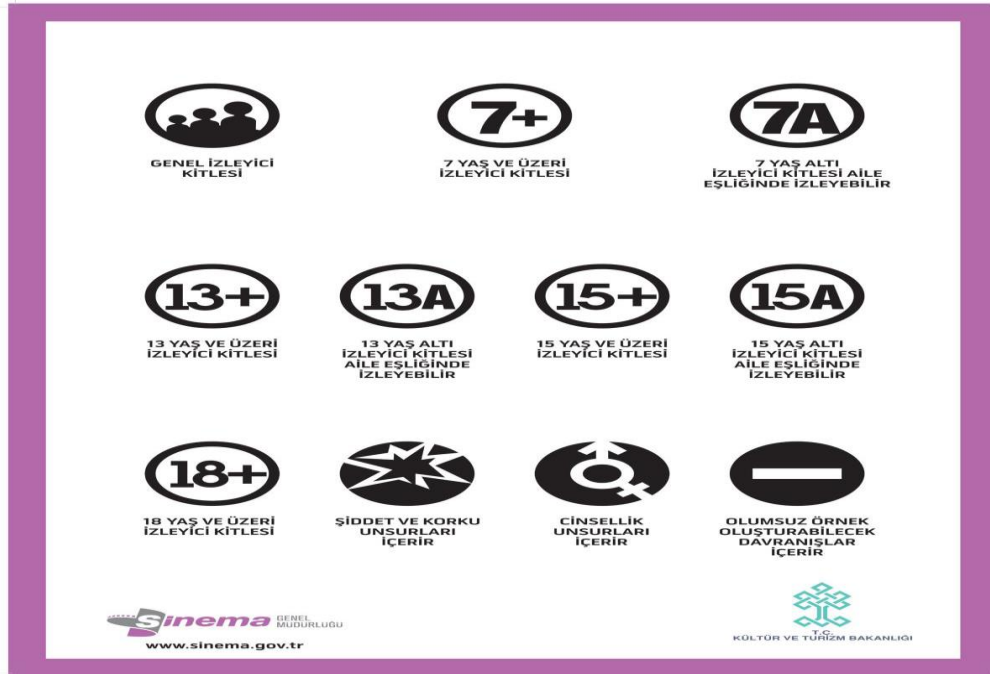
Kullanıcılar Etkileşim - Kullanıcılardan kullanıcıya iletişim ve sosyal medya ve ağlar aracılığıyla medya paylaşımı dâhil olmak üzere, filtrelenmemiş / sansürlü kullanıcı tarafından oluşturulan içeriğe olası maruz kalmayı belirtir.

Paylaşım Konum - Kullanıcının konumunu, uygulamanın diğer kullanıcılarına gösterme özelliğini içerir.

Sınırsız İnternet - İnternete sınırsız erişim sağlar (ör. Tarayıcı, arama motoru) (http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx).

3.9.3. Türkiye’ De Uygulamada Olan İşaret Ve İbareler

Türkiye’de dijital oyunlara ilişkin günümüzde kullanılan mevcut bir değerlendirme kriteri ya da sınıflandırılması bulunmamaktadır. Medya için hazırlanmış akıllı işaretler sadece vardır. “Türkiye’ de dijital oyunların değerlendirme ve sınıflandırmasını yapabilecek uzmanlaşmış bir birim ya da konuya ilişkin oluşturulmuş bir mevzuat bulunmamaktadır. Değerlendirme, asıl kuruluş amacı sinema filmlerini değerlendirmek olan bir kuruluş tarafından yine sinema filmleri için oluşturulmuş işaret ve ibareler kullanılarak yapılmaktadır. Bu işaret ve ibarelerin yetersiz bilgiler içerdikleri ve kullanılan işaretlerin dijital oyunlara uygun olmadıkları düşünülmektedir.”



Şekil 3.14. Türkiye’ de Uygulamada Olan İşaret Ve İbareler

PEGI ya da ESRB gibi alt yapısı olan derecelendirme sistemleri, Türk toplum yapısına uyarlanarak bir derecelendirme sistemi oluşturulabilir. Ayrıca ilgili kurum ve kuruluşların iş birliği içerisinde kar amacı gütmeyen, çocukların medya ve teknolojinin zararlı etkilerinden korunması amacıyla ailelere ve eğitimcilere rehberlik edici commensensemedia.org benzeri bir portal kurulabilir. Dijital Oyunlar Konusunda Ailelere Rehberlik Aileler, hangi oyunların çocukları tarafından oynanabileceği hususunda yeterli ve erişilebilir bilgiye sahip değildir. Özellikle 0-13 yaş arası gelişim

aşamasında olan çocukları dijital oyunların olumsuz etkilerinden korumak için işe öncelikle ailelerden başlanmalıdır.

Ailelere dijital oyunlar konusunda rehberlik edecek materyallerin uzmanlar tarafından ivedilikle hazırlanması gerekmektedir. Çocukların olumlu gelişimlerinin desteklenmesi amacıyla ailelerin, çocuklar ile dijital oyunlara alternatif serbest zaman etkinlikleri oluşturması ve aile içi iletişim güçlendirmesi hususlarında bilinçli olması dijital oyun bağımlılığı gibi sorunları önlemeye yardımcı olacaktır. Çocukları dijital oyunların tehlikelerinden korumanın ve dijital oyunların olumlu etkilerinden daha fazla yararlanmanın bir diğer yolu da; anne babaların teknoloji ve interneti bilinçli bir şekilde kullanması; yani dijital okuryazarlıktır. Bu konuda aileler çeşitli eğitim faaliyetlerine katılabilir, çocukların dünyasına daha çok girerek birlikte oyunlar oynayabilir, çocukların oynadıkları ya da popüler oyunlar konusunda çeşitli araştırmalar yapabilir.

İnternet Yardım Hattı İnternet Yardım Hattı

İnternetyardim. org.tr sitesi aracılığı ile kişiler internet üzerinden yaşadıkları problemleri iletme imkânı bulabilmektedir. Kategoriler bazında iletilen sorunlara, uzman kişiler ve ilgili kurum ve kuruluşlar tarafından rehberlik faaliyetleri yapılmakta ve sorunlara yönelik çözüm önerileri sunulmaktadır. Bu site aynı zamanda dijital oyunlar üzerinden sorun yaşayan ailelere çözüm önerileri sunabilecek ve rehberlik edebilecek niteliktedir(<https://www.guvenliweb.org.tr>).

Koruyucu ve Önleyici Politika/Programlara İlişkin Öneriler

Dijital Oyunlar için Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı'nın Sonuç Raporu'na göre; Türkiye'de dijital oyunlar kapsamında çocuklara yönelik kamu kurum ve kuruluşlarınca yürütülen koruyucu ve önleyici politikalara ilişkin yapılan değerlendirmeler sonucu; mevcut durumda uygulanan politika ve programların etkinliğinin artırılması ve kurumlar arası koordinasyonun geliştirilmesine yönelik çalıştay çıktıları doğrultusunda mevcut durumda yaşanan sorunlara çözüm üretebilecek politika ve programlara ilişkin öneriler aşağıda yer almaktadır:

- Aileleri ve çocukları bilgilendirme ve bilinçlendirme faaliyetleri kapsamında çocuklar ve aileler için kamu spotları, kısa filmler, aile dostu dizi ve yapımların içeriğine ekleme, yazılı ve görsel materyaller hazırlanması,

- Dijital tehlikelere yönelik çocuklara farkındalık eğitimleri verilmesi ve eğitimlerin yaş gruplarına uygun, kahramanların ağzından verilebilecek içerikte saha çalışmaları ile oluşturulması,
- Ailelerin çocuklarının oynadığı dijital oyunlar ve içerikleri hakkında bilgi edinebileceği, alanında uzman kişilerin ve diğer ailelerin de yer aldığı, filtreleme sisteminin bulunduğu ve ailelerin canlı olarak iletişim ve etkileşim kurabildiği bir “Dijital Oyunlar Platformu” kurulması,
- Çocukların medya ve teknolojinin zararlı etkilerinden korunması amacıyla ailelere ve eğitimcilere rehberlik edici commensensemedia.org benzeri bir proje başlatılması,
- Aile içi iletişimi güçlendirecek programlar oluşturulması,
- Kaliteli ve eğitsel içeriklere sahip, Türk toplum yapısı ile uyumlu ve çocukların sağlıklı gelişimini destekleyen oyun tasarımlarının artırılması ve desteklenmesi ve konuda uzmanlık sağlayacak üniversiteler arası merkezlerin oluşturulması,
- Dijital oyunlar platformu üzerinden pedofili ile mücadelede uluslararası uygulama örneklerinin incelenmesi ve koordineli çalışmalar yapılması,
- Dijital oyunlar üzerinden ihmal ve istismarın bildirim ve müdahale mekanizmasının olduğu bir sistem kurulması,
- Dijital dünyanın dinamik yapısı sebebiyle mevcut yasal düzenlemelerin bilişim suçlarını da kapsayacak şekilde güncellenmesi ya da bilişim suçları ile mücadele konusunda ayrı bir kanun getirilmesi,
- İlgili kurum ve kuruluşlar tarafından, çocukların gelişimini olumsuz yönde etkileyen ve internet ortamında yayınlanan içeriklerin engellenebilmesi hususunda yasal bir düzenleme yapılması,
- Online cinsel istismar konusunda istismarcılara yönelik caydırıcı yasal düzenlemeler yapılması,
- Dijital oyunlar için Türk toplum yapısı ile uyumlu bir derecelendirme ve sınıflandırma sisteminin oluşturulması ve görevlendirilecek kurumun ticari kaygılar gütmeyen kurumlar arasından seçilmesi,
- Çocukların, gençlerin, oyuncuların ve ailelerin de yer aldığı onların duygu, düşünce ve önerilerinin alınabileceği paneller ve çalışmalar düzenlenmesi,

- Çocuklar için araştırma ve eğitim odaklı çalışmaların yapılabilmesi için Ar-ge faaliyetlerine yatırım yapılması,
- Alana yönelik bilimsel verilerin eksik olması sebebiyle akademik ve bilimsel çalışmalara destekler verilmesi, çalışmalar önündeki bürokratik engellerin kaldırılması,
- Çalışılacak konular konusunda rehberlik edebilecek merkezi bir kurum kurulması,
- Dijital dünyanın dinamik yapısı sebebiyle resmi kurum ve kuruluşların sivil toplum kuruluşları ve üniversiteler ile birlikte ortak ve koordineli çalışmalar yürütmesi (<https://www.guvenliweb.org.tr>).

Dijital oyunların olası zararlarından korumak ve eğitim açısından yararlı içeriklere dönüştürülmesi için çalıştay sonrası çıkan sonuçlar yukarıda maddeler halinde sıralanmıştır. Bu önerilerin gerçekleştirilmesi ile birlikte çocukların ve gençlerin dijital oyun bağımlısı olmasının önüne geçilmesi ve sanal dünyanın tehlikelerinden korumak adına atılacak önemli adımlar olacaktır. Yöneticilere düşen görev ve sorumluluklar yerine getirildikten sonra da aile içi kurulacak olan iyi bir iletişimsel ilişkinin kurulması ve medya planlamasının yapılması noktasında çocuk ve ebeveynlerin birlikte hareket etmesi önem taşımaktadır. Bu etmenler yerine getirildikten sonra çocuklar için sakıncalı olduğu düşünülen çoğu durumun önüne geçilebileceği düşünülmektedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ERZURUM'DA İLKÖĞRETİM ÇAĞINDAKİ ÇOCUKLARDA ÇEVİRİMİÇİ KÜLTÜR DOLAYIMIYLA OLUŞAN DİJİTAL OYUN PEDAGOJİSİ VE ETKİLERİ

4.1. ARAŞTIRMA SORUNSALI

“İlköğretim Çağındaki Çocuklarda Çevrimiçi Kültür Dolayımıyla Oluşan Dijital Oyun Pedagojisi Ve Etkileri: Erzurum Üzerine Bir Araştırma” adlı çalışma, “bir kitle iletişim araç ve ortamı olan dijital oyunlar dolayımıyla çocuklarda oluşan çevrimiçi kültürün nasıl geliştiği ve bu kapsamda ebeveynler tarafından geliştirilen dijital oyun pedagojisinin nasıl şekillendiği” sorunsalı üzerine sistematize edilmiştir.

Toplumsal ve kültürel değişimlere neden olan teknolojik gelişmeler, bir toplumun şekillenmesinde en önemli yapı taşlarından biridir. Teknoloji ve onun aracılığıyla değişen ve gelişen medya türleri de insanların hayatını tamamen kuşatmış durumdadır. Teknoloji ile birlikte hayatımıza yön veren en önemli unsur; bugün kablosuz olarak her an yanımızda taşıdığımız ve boyut olarak küçük ama içerisinde ağlardan oluşmuş büyük bir dünyayı içinde barındıran, bir uzantımız haline gelen iletişim araçlarıdır. Bu araçlar neredeyse herkesin evinde bulunur ve her yaştan bireyin kullandığı mecralardandır.

Oyun çağlar boyunca çocuklar için önemli bir etkinlik türüdür. Oyun bebeklikten yetişkinliğe kadar her yaşta görülebilen bir edimdir. Günümüzde bilgisayar ve internet teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ve yeni dijital araçların bireyin hayatında önemli yer edinmesiyle birlikte yeni bir oyun kültürünü ortaya çıkarmıştır. Dijital oyun kültürü olarak adlandırılan bu kültürde çocuklar artık ekranlarda oynamaya başlamışlar ve oyun ihtiyaçlarını bu mecralardan gidermeye başlamışlardır. Kültürün etkilediği toplum yapısının en önemli parçalarından biri olan çocuklar, dijital oyun kültüründen oldukça çok etkilenmişler ve bu kültürün oluşmasına da katkı sağlamışlardır.

Dijital kültürde çocuklar, dijital oyunlar tarafından çevrelenmiş durumdadırlar. Dijital oyunların faydaları ve zararları olduğu göz önünde bulundurulduğuna, dijital oyunlar oynayan çocuklar ve oynadıkları oyunların ele alınması önem taşımaktadır. Bu bağlamda da çocukların oynadığı dijital oyun seçimleri, hangi oyunları oynadıkları ne

kadar süre ile oynadıkları, hangi araçlardan oynadıkları ve çevrimiçi mi çevrimdışı mı oynadıkları soruları önemlidir. Bu çalışmada da yukarıda belirtilen temel sorunsalın doğrultusunda aşağıdaki alt problemlere cevap aranmıştır:

Çalışmanın alt problemleri ise şunlardır:

- Dijital oyunlarda çocukların tercih ettiği ve yoğunlaştığı temalar neler olduğu,
- Dijital oyunların çocuğun boş zamanlarının ne kadarını kapsadığı ve diğer etkinliklere vakit ayırıp ayıramama durumu,
- Çocukların tercih ettiği dijital oyunların çevrimiçi olup olmadığı dolayısıyla sosyal etkileşim alanına ne derece etki ettiği,
- Demografik farklılıkların oyun oynama davranışında etkisinin olup olmadığı,
- Dijital oyunların ne tür bilişsel, duygusal ve davranışsal kodlara dönüşerek kültüre yansıdığı,
- Ebeveynlerin çocukların oyun oynama edimindeki rolü ve etkisinin ne olduğu,
- Ebeveynlerin pedagojik bir yaklaşım geliştirip geliştiremedikleri.

4.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu çalışma toplumsal ve ekonomik koşullar tarafından şekillenen çocuk oyunlardaki değişimler üzerinde odaklanarak, oyunların dijitalleşmesi ve dijitalleşen oyunların kuşattığı çocukları ve onların ebeveynlerinin farkındalığı üzerine inşa edilmiştir. Gelişen ve değişen teknoloji birey için yeni bir okuryazarlık biçimini de beraberinde getirmektedir. Dijital çağda geleneksel anlamda bilinen okuryazarlık yanında artık teknolojiyi kullanmak ve dijital dünyada doğru bir yol haritasında ilerlemek için de günümüzde hem çocukların hem de onların ebeveynleri için dijital okuryazar olmak gerekli olmaktadır. Kültürün dijitalleşmeye başlamasıyla birlikte toplum yapısını değiştiren dijital teknoloji çağı çocuk oyunlarını da çevrelemiş durumdadır. Çocuklar fiziki çevre koşulları, dışardaki tehlikeler ve ebeveynlerin çocuklarını koruma güdülerinden kaynaklı sokakta oynama sıklıkları azalmış daha çok evde oyun oynamaya yönelmişleridir. Dışarıda oynanan serbest oyunların yerini artık evde ekran başında oynanan sanal dünyadaki oyunlar almıştır. Çocuk akranıyla değil evdeki ekranıyla oyun oynamaya başlamıştır. Bu oyunlarda olumlu ve olumsuz birçok özelliği içinde barındırmaktadır. Evde güvende olduğu düşüncesiyle ekran başına bırakılan çocuklar

aslında daha güvensiz bir ortamında içine bırakılmaktadır. Fiziksel, ruhsal ve eğitsel olarak çocuğa zararları olan ama aynı zamanda da çocukta olumlu süreçlere neden olan dijital oyunların bilinçli kullanılması önem taşımaktadır. Bu bağlamda da çalışma, dijital oyunların oynanmasını çocuklara tamamen yasaklayan bir aile tutumunu değil de, çocuklarda olumlu katkıların artırarak ve olumsuz katkılarını azaltmak adına odaklanmıştır. Ebeveynlerin bu konudaki sorumlulukları ve davranış biçimleri dikkate alınarak ebeveyn-öğretmen ve çocuk üçlüsünden oluşan bir dijital oyun pedagojinin oluşup oluşmadığı ve etkilerinin ortaya koyulması bu çalışmanın temel amaçları arasındadır.

Bilişim teknolojileri merkezli kültürel dönüşüm etkisini hemen her alanda hissettirmeye başlamasına rağmen olası olumsuz sonuçların görünür ve hissedilir olması zaman alabilmektedir. Bu nedenle kültürel dönüşüme sağlıklı bir adaptasyonun sağlanması ve zararların en aza indirgenebilmesi adına sorunların önceden tespiti ve çözüm yollarının saptanması önem arz etmektedir. Türkiye’de kültürel alandaki yeni durumlara ilişkin çalışmaların azlığı, alan araştırmalarını daha da önemli kılmaktadır. Alana yönelik daha ayrıntılı ve spesifik çalışmaların yapılabilmesi için durum tespitini içeren temel verilerin sağlanması gerekmektedir. İl ölçeğiyle sınırlı kalmasına rağmen bu çalışma, literatürdeki temel veri eksikliği gidermeyi hedeflemektedir.

4.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Bilgisayar ve internet teknolojisinin 2000’li yılların başlarında hızlı bir şekilde gelişmesiyle birlikte oyun alanında bir dijitalleşmenin baş gösterdiği bilinmektedir. Bu bağlamda oyun kültürü göz önüne alındığında ülkemizde bu yıllardan sonra yeni bir sektörün oluştuğu görülmektedir. Dijital oyun sektörü olarak adlandırılan bu endüstri de film, dizi ve reklamlar gibi medya türlerinden elde edilen kazançtan bazı zamanlar çok daha fazla kar elde edilmektedir. Bu sektörün en önemli müşterileri ya da tüketicilerinin başında da çocuklar ilk sırada gelmektedir. Dijital oyunlar özellikle genç yaştaki bireylerin ve çocukların beğeni ve istekleri dikkate alınarak gelişim göstermektedir. İnternetin bireyin hayatında önemli bir yer edinmesiyle birlikte ve kesintisiz internet erişimi ile birlikte oyunlar artık sanal dünyada oynanmaktadır. Web tabanlı oyunlar ile çevrimiçi oyun oynama giderek artan bir oranla devam etmektedir. Çevrimiçi oynanan dijital oyunlarda dünyada küresel bir oyun ağının oluşmasına yol açmaktadır.

Dijital oyun oynama kültürü bütün dünyada olduğu gibi ülkemizde de yaygın hale gelmiştir. Bu kültürün en önemli parçası olan çocukların dijital dünyadaki etkinliklerinden fayda ve zarara uğramalarına neden olmaktadır. Teknolojinin sarmaladığı birey yaşamında bu kültürden uzak durmak ya da onu tamamen çocuklara yasaklamak yanlış bir davranış biçimi olacaktır. Ebeveynler istese de istemese de çocuklar bir şekilde dijital kültürün bireyleri olacaklardır. Dijital kültür içerisinde yer alan dijital oyun oynama edimi de çocuklarda ve gençlerde bağımlılık derecesinde bir tutku haline gelmektedir.

Türkiye’de dijital oyun alanında yapılan çalışmalarda alanın öncüsü olarak Mutlu Binark’ın çalışmalarını görmekteyiz. Binark, dijital oyunlar üzerine çalışmalar yapan alanda ilk isimlerden biridir. Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan Sütçü ’nün 2008 yılında yapmış oldukları ve TÜBİTAK destekli projeleri “ *Dijital Oyun Kültürü Ve Türkiye’de Gençliğin İnternet Kafe Kullanım Pratikleri: Çevrimiçi ve Çevrimdışı Kimlik Egzersizleri, Hareketsiz Toplumsallaşma ve Sanal Kariyer Yapma – Ankara’da Etnografik Alan Çalışması*” dijital oyun kültürünü hem oyuncu pratikleri hem de yerli oyun üretim süreci incelenmiştir. Bu çalışmada ayrıca dijital oyun kültürünün temel öğeleri, oyunculuk türleri ve oyun oynama pratikleri Ankara mikro ölçeğinde internet kafelerde gerçekleştirilen etnografik alan çalışmasıyla ortaya konulmuştur.

Dijital oyun alanında yine editörlüğünü Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü ve Işık Barış Fidaner’in yapmış olduğu 2009 tarihli “*Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*” adlı derleme kitapta, iletişim bilimleri ve yeni medya çalışmaları alanında Türkiye’de şekillenen dijital oyun kültürü, dijital oyuncu ve farklı türleri arasındaki ilişki konusunda oyun kültürü farklı bileşenleriyle ele alınmaktadır. Dijital oyun kültürü bütünlüklü bir şekilde bu çalışmada ele alınmış ve literatüre ışık tutmuştur.

Dijital oyunlar alanında yapılan diğer önemli bir çalışma Deniz Yengi’nin “*Dijital Oyunlarda*” Şiddet adlı çalışmadır. Yengin, bu çalışmasında, yeni bir iletişim ortamı olarak ele aldığı dijital oyunlardaki şiddet olgusunu ortaya koymakta ve bu oyunlardaki şiddet unsurlarını belirleyip nicel anlamda incelemiştir. Dijital oyunlarda şiddet etkileşimi konusunda hazırlanan anket sorularıyla kullanıcıları eğilimi saptanmış ve demografik karşılaştırmalar yapılmıştır.

Dijital oyun alanında yapılan bir diğer çalışma ise editörlüğünü Gülin Terek Ünal'ın ve Uğur Batı'nın yapmış olduğu "Dijital Oyun" adlı çalışmadır. Bu çalışma derleme bir kitaptan oluşmakla birlikte bir sektör haline gelen dijital oyunların sekizinci sanat olarak adlandırılması, dijital oyunlar ve tüketici ilişkisi, dijital oyunlarda toplumsal cinsiyet ve bilinçaltı, oyun kavramına teknolojik, estetik ve kullanıcı odaklı yaklaşım, dijitalden gerçeğe çok oyunculu deneyimlere yer verilmiştir. Bu çalışmada dijital oyunları oluşturan birçok unsuru içinde barındırdığı için alan açısından önem taşımaktadır.

İlköğretim Çağındaki Çocuklarda Çevrimiçi Kültür Dolayısıyla Oluşan Dijital Oyun Pedagojisi Ve Etkileri: Erzurum Üzerine Bir Araştırma adlı bu çalışmada, diğer çalışmalarla ortak paydalar taşımakla birlikte, sektör haline gelen dijital oyun kültürünün çocuklarda nasıl oluştuğunu, çocukların hangi oyunları daha çok oynadıkları ve günde ne kadar süre oynadıkları, bu bağlamda da ebeveynlerin oyun oynama noktasında hangi tutum ve davranışları sergiledikleri üzerine inşa edilmiştir. Dijital oyun oynamada çocukların ısrarcı tutumları ve ebeveynlerin bu durumda zorluklar yaşamasına paralel olarak pedagojik yaklaşım temel alınarak, ebeveynlerin bu kadar ilgi gösterilen bir alanda, çocuğun oyun oynama davranışı karşısında doğru tutum ve davranışın ne olduğunu bilmesi önemlidir. Bu konuda da dijital ortamlarda oynanan çocuk oyunlarının seçiminde ebeveynlerin takınacağı tutum ve davranışlar ile ilgili çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu çalışmada yer alan dijital oyun oynama davranışları karşısındaki ebeveyn farkındalığının incelenmesi ve doğru tutum ve davranışın ne olacağının saptanmasının alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

4.4. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışmada yöntem olarak alan araştırması yöntemi kullanılmıştır. Alan araştırması, sosyal bilim araştırmalarında bir köy, bir şehir, bir grup ya da bütün bir toplum alan olarak ele alınabilir. Alan araştırmasının bilimsel yapısı toplumla ve bireyle ilgili unsurları barındırmasından kaynaklanmaktadır. Alan araştırması, saha araştırması veya survey gibi kavramlarla da açıklanmaktadır. Alan araştırmaları ilk kez 19. Yüzyılın sonlarına doğru Antropologlar tarafından yapılan çalışmalarda görülmektedir.

Alan araştırması insanların herhangi bir konudaki görüşlerinin ve yorumlarının incelendiği bir araştırma yöntemidir. Alan araştırması yapılırken araştırmacı incelediği

bireyin ya da toplumun içine girerek araştırma yapacağı grubu ya da toplum bireylerini doğal ortamlarında doğrudan gözlemleyerek onlarla etkileşime girmektedir. Bu çalışmada diğer araştırma yöntemleri değil de, alan araştırmasının yöntem olarak seçilmesinin nedeni, dijital oyun oynayan çocukların pedagojik perspektiften ele alınmasından dolayı, araştırmaya örneklem olarak bireylerle derinlemesine sorular sorarak, konu hakkında daha detaylı ve derinlikli bilgilerini elde edileceğini düşünülerek bu yöntem uygun görülmüştür.

4.4.1. Veri Toplama Tekniği

Bu araştırmada veri toplama tekniği olarak yarı yapılandırılmış derinlemesine mülakat yöntemi kullanılmıştır. Mülakat tekniği, sözlü iletişim yoluyla verilerin toplandığı bir tekniktir. Birey yaşamında, görüşme önemli bir yeri olan ve çok eskilere dayanan bir iletişim şeklidir. Görüşme, bireylerin çeşitli konularda duygu, düşünce, bilgi ve tutumlarını ve bunların nedenleri öğrenmek için geçmişten günümüze kadar kullanılmaktadır. Görüşmeler çoğunlukla yüz yüze yapılıyor olsa da telefon gibi anında ses ve görüntü iletiler ile de yapılabilmektedir.

Görüşme ya da mülakat kendi içerisinde sınıflara ayrılmaktadır. Görüşmeler; görüşmenin amacı, görüşmek istenen konunun özellikleri, görüşmek istenilen kişinin bulunduğu konum ile ilgili unsurlara bağlı olarak farklı adlar almaktadır. Katılım sayısına göre görüşmeler bireysel ve grupsal olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Bireysel görüşmede kaynak kişi ve görüşmeci dışında kimse bulunmaz. Grup görüşmesinde ise kaynak kişinin sayısı birden fazladır.

Görüşmeler, uygulanacak kuralların yapısına bağlı olarak yapılandırılmış, yarı yapılandırılmamış ya da yapılanmamış görüşme olarak üçe ayrılmaktadır. Yapılandırılmış görüşmede, görüşmeciye bırakılan alan serbestliği çok düşük düzeydedir. Sorular öncesinden net olarak hazırlanmış ve bunların yanıtları aranmaya çalışılır. Yapılandırılmamış görüşmede, keşfe yönelik bir araştırma tekniğidir. Sorular önceden hazırlanmamıştır ve bundan dolayı da soruların cevapları yönünde herhangi bir beklenti söz konusu değildir. Çalışmada da kullanılmış olan yarı yapılandırılmış mülakat tekniğinde ise, sorular daha öncesinden hazırlanmış olsa da görüşmeci, görüşme esnasında ortaya çıkan gelişmelere göre yeni ve farklı sorular sorabilmektedir.

Görüşmeciye daha fazla alan serbestliği vererek, daha esnek ve kişisel tutumların daha da ayrıntısını saptamayı sağlayan bir yöntemdir (Karasar,2018: 210-212).

Bu çalışmada, başka veri toplama tekniklerinin değil de yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinin kullanılmasının amacı, konunun kültürel ögeler içermesi ve pedagojik açıdan incelenmesinden dolayı konunun kökenine inmek ve ayrıntılarıyla ele alınabilmesi içindir. Birçok kimse düşündüklerini yazılı olarak açıklamakta güçlük çekeceği düşüncesinden hareketle de sözlü olarak bir teknik tercih edilmiştir. Ayrıca görüşmede aktarılanların yüzeysel olarak değil de söyleneni daha da derinleştirmek adına yarı yapılandırılmış mülakat tekniği daha uygun görülmüştür. Görüşmeler üç aşamada gerçekleştirilmiştir. Önce çocuklar, sonra anneleri ve en sonda babalar olmak üzere çapraz olarak yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır. Çalışmada veri toplama tekniği olarak yarı yapılandırılmış derinlemesine mülakatın tercih edilmesinin nedeni, bütün sosyo- ekonomik seviyeleri temsil eden çocukların aileleri ile görüşüleceğinden,

4.4.2. Çalışmanın Hipotezleri

1. Sosyo- ekonomik açıdan dijital oyun oynama platformlarına erişim düzeyi yüksek olan ailelerin çocuklarının dijital oyun oynama düzeyleri de yüksektir.
2. Erzurum’da iklim şartlarından da çocukların dijital oyunlara yönelmesinde etkisi bulunmaktadır. Dışarı çıkamayan çocukların ev içi etkinliği olarak dijital oyunlara daha fazla yöneldikleri söylenebilir.
3. Çocuklar, kendileri için özel olarak alınmış bilgisayar, oyun konsolu, tablet gibi araçlara oranla genellikle anne ve babalarının cep telefonlarıyla dijital oyun oynamaktadır.
4. Belli dönemlerde popüler olan oyunların yaygınlaşmakta ve çocuklar genel bir eğilim olarak aynı oyunları oynamaktadır. Çocuklar, arkadaşlarının oynadığı dijital oyunların aynılarını ya da benzerlerini oynayarak, oyun seçiminde en fazla arkadaşlarının etkisinde kalmaktadırlar. Bu durum farklı sosyo-ekonomik düzeylerde de aynı şekilde gelişmektedir. Ayrıca sosyo-ekonomik düzeyi fark etmeksizin belli dönemlerde aynı oyunların popüler olmaktadır.
5. Çocukların sohbet konularının arasında oynadıkları oyunlar önemli bir yer tutmaktadır. Bir araya geldiklerinde birbirleriyle oyun deneyimlerini paylaşmaktadırlar.

6. Oyunlar çocukların fiziksel oyuncak seçiminde de etkili olmakta ve benimsedikleri oyun karakterlerine ilişkin oyuncakları satın almak istemektedir.
7. Çocuklar dijital oyun oynarken yemek yeme, tuvalet, uyku gibi zorunlu ihtiyaçlarını ertelemektedirler.
8. Dijital oyunlarda çocuklarda izole bir dünya oluşturmakta ve bu dünyaya genellikle ebeveynlerin bilgisi ve müdahalesi dışında kalmaktadır. Ebeveynler genellikle çocuklarının oynadığı dijital oyunların neler olduğunu bilmemekte veya takip edememektedir.
9. Ebeveynlerin çocuklarının oynadığı dijital oyunlar hakkında sahip olduğu bilgiler ise genellikle yüzeysel kalmaktadır. Ebeveynler oyunların içeriğine tam olarak hakim olamamaktadır.
10. Ailelerde çocukların dijital oyun oynamaları noktasında kural koyma sorumluluğunun ve denetim görevinin anneye ait olduğu algısı hakimdir.
11. Dijital oyunları sıklıkla oynayan çocukların göz sağlığında problemler ortaya çıkmaktadır.
12. Ebeveynler dijital oyunların çocukların okul başarısına herhangi bir katkısının olmadığını, aksine çocuğun eğitsel başarısını sekteye uğrattığını düşünmektedir.
13. Ebeveynler çocukların dijital oyun davranışı konusunda belirgin bir pedagojik yaklaşıma sahip değildir.
14. Ebeveynlerin çocukların dijital oyun davranışı konusunda belirgin bir pedagojik davranışa sahip olmalarıyla sosyo-ekonomik düzey arasında bir ilişki bulunmamaktadır.
15. Ebeveynler sosyo-ekonomik düzeyi ne olursa olsun çocukların dijital oyun davranışı konusunda bir uzmana danışma ihtiyacını hissetmektedirler.

4.4.3. Mülakat Sorularının Belirlenmesi ve Ölçek Oluşturma

Bu çalışmada tercih edilen veri toplama tekniği için oluşturulan yarı yapılandırılmış mülakat soruları uzman görüşleri çerçevesinde oluşturulmuştur. Sorular oluşturulmadan önce geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak adına pilot uygulama yapılmıştır.

4.4.3.1. Pilot Uygulama

Yarı yapılandırılmış mülakat tekniğinin soruları hazırlanırken, uzmanlar ile yapılan çalışmalarda geçerlik ve güvenilirlik için yapılan pilot uygulaması genelde yapılandırılmış görüşme tekniği için kullanılmaktadır. Çalışmanın provası olarak uygulanan pilot çalışmada, araştırmanın örneklemini temsil edecek benzer özellikteki bireylerle görüşme yapılır. Çalışmaya geçilmeden önce yapılan bu uygulamada; soruların denenmesi, yeni soruların ortaya çıkarılması ve çeşitli reaksiyonları ölçülmesine yönelik bir araştırma gerçekleştirilir. Bu çalışmada da örneklem olarak seçilen ilköğretim 4. Sınıf öğrencileri ile benzer özellikleri olan 15 öğrenci basit tesadüfi örneklem yoluyla belirlenerek, psikiyatrist, psikologlar, çocuk pedagogları, alanında uzman bir yöntem bilimci ve iletişim bilimcilerden destek alınarak oluşturulan sorular sorulmuştur. Daha sonrasında çocukların anne ve babaları ile yapılan görüşmelerde de sorular derinleştirilmiş ve yeniden güncellenmiştir.

4.4.3.2. Soruların Belirlenmesi ve Ölçek Oluşturma

Görüşme tekniği için hazırlanan sorularda dikkat edilmesi gerek birtakım özellikler vardır. Sorular hazırlanmadan önce soruların araştırma konusunu kapsamaması, görüşülecek kişilerin özellikleri, bilişsel düzeyleri ve yaşantıları ayrıntılı olarak saptanması gereken unsurlardandır. Bu bağlamda da çalışma için ölçek oluşturulurken:

- Pilot uygulama yapılmış,
- Alanında uzman psikiyatrist, çocuk psikologları, pedagoglar, iletişim bilimciler ve yöntem bilimcilerle görüşmeler yapılarak sorular hazırlanmış,
- Soru sıralaması yapılırken genelden özele doğru bir yol izlenmiş ve açık uçlu sorular hazırlanmış,
- Soruların herhangi bir yargı bildirmemesine dikkat edilmiştir.

ÇOCUKLAR İÇİN SORULAR

1. Evinizde iletişim araçlarından bilgisayar, tablet, televizyon ve oyun konsolundan hangileri var?
2. Evinizde internet var mı?
3. Cep telefonun var mı?

4. Okuldan geldikten sonra zamanımı nasıl geçiriyorsun?
5. Bilgisayar, tablet ya da telefonda oyun oynuyor musun?
6. Hangi oyunları oynuyorsun?

Savaş oyunları oynayanlar için sorular

- Oyunu bilgisayar, tablet ya da telefonda mı oynuyorsun?
 - Oyuna giriş yaparken Facebook, twitter ya da gamecenter üyeliği istiyor. Sen oyuna nasıl giriş yapıyorsun?
 - Oyunda seçmiş olduğun avatarı nasıl güçlendiriyorsun?
 - Oyunu çevrimiçi mi oynuyorsun?
 - Çevrimiçi oynuyorsan bir klana üye misin?
 - Klandaki kişileri tanıyor musun?
 - Bu kişilerle sesli mi yoksa yazıyarak mı iletişim kuruyorsun?
 - Oyun dışında da bu kişilerle görüşüyor musun?
 - Oyun sonucunda ne kazanıyor ya da kaybediyorsun?
 - Oyunu kazandığında ya da kaybettiğinde neler hissediyorsun?
7. Bu oyunları neden oynuyorsun?
 8. Seni en fazla etkileyen oyun hangisi?
 9. Sıklıkla oynadığın oyundaki karakterlere ya da oyuna ilişkin oyuncakları satın almak istiyor musun?
 10. Arkadaşlarının oynadığı oyunlar neler?
 11. Arkadaşlarının oynayıp senin oynamadığın oyunlar var mı?
 12. Arkadaşlarınla bir araya geldiğiniz de neler yapıyorsunuz?
 13. Bu oyunlar sana bir şeyler öğretiyor mu?
 14. Oynadığın oyunlardan sonra değiştin mi?
 15. Oyun oynarken yemek yeme, tuvalet ya da uyku gibi ihtiyaçlarını erteliyor musun?
 16. Annen ya da baban hangi oyunları oynadığını biliyor mu?
 17. Annen ya da baban oyun oynuyor mu?
 18. Annen babanla birlikte oyun oynuyor musunuz?
 19. Oyun oynadığın zaman annen ve baban seni uyarıyor mu?
 20. Annen ve baban oyun oynama süreni belirliyor mu?

21. Annen ve baban oyunu bırakmanı söylediğinde hangi tepkileri veriyorsun?
22. Annen ve babanla yapmış olduğunuz etkinlikler var mı?
23. Oynadığın oyunları annen baban ya da her ikisiyle oynuyor musunuz?
24. Aile olarak nasıl vakit geçiriyorsunuz, neler yapıyorsunuz?

ANNELEER İÇİN SORULAR

1. Evde iletişim araçlarından bilgisayar, tablet, televizyon ve oyun konsolundan hangileri var?
2. Evde internet var mı?
3. Çocuğunuz genelde dışarda mı yoksa evde mi oynar?
4. Dışarıda hangi oyunları, evde hangi oyunları oynar?
5. Çocuğunuz dijital oyunları hangi teknolojik araçlardan oynamaktadır?
6. Hangi oyunları oynadığını biliyor musunuz?
7. Oynadığı oyunların içeriği hakkında bilgi sahibi misiniz?
8. Günde ne kadar süre bu oyunları oynar?
9. Oynadığı oyunları birlikte oynuyor musunuz ya da oynadınız mı?
10. Çocuğunuzla oynadığı oyunlar hakkında konuşup, tartışıyor musunuz?
11. Oyun oynama sırasında çocuğunuzun karşılaşacağı tehlikeler ve riskler hakkında bilginiz var mı? Bu konuda çocuğunuzun bilgilendiriyor musunuz?
12. Oynadığı oyunları çevrimiçi mi ya da çevrimdışı mı oynuyor?
13. Çevrimiçi oyun oynarken tanımadığı insanlara iletişim kuruyor mu?
14. Kişisel bilgilerini internet ortamında paylaşma konusunda koymuş olduğunuz kurallar var mı?
15. Siz bu konuda çocuğunuzun yönlendirip, doğacak tehlikelere karşı uyarıyor musunuz?
16. Oyun oynarken süre sınırlaması getiriyor musunuz?
17. Çocuğunuza oyun konusunda kural koyarken sorumluluk size mi eşinize mi ait?
18. Kurallara uyup uymadığının denetimini kim yapıyor?
19. Çocuğunuz sıklıkla oynadığı oyundaki karakterlere ya da oyuna ilişkin oyuncakları satın almak istiyor mu?

20. Oynadığı oyunların çocuğunuzun okul başarısına katkısı olduğunu düşünüyor musunuz?
21. Evinizdeki internet erişiminde çocuğunuzun girmesini istemediğiniz siteler için bir filtreleme programı var mı?
22. Arkadaşları ile bir araya geldiğinde oyun oynuyorlar mı?
23. Çocuğunuzun yeteri kadar sosyal olduğunu düşünüyor musunuz?
24. Oyunların çocuğunuzun kişisel gelişimine katkıda bulunduğunu düşünüyor musunuz?
25. Birlikte yapmış olduğunuz bir aktivite var mı?
26. Çocuğunuzun katıldığı bir etkinlik ya da kurs var mı?
27. Çocuğunuz sizce dijital oyun oynarken yemek yeme, tuvalet ya da uyku ihtiyacını erteliyor mu?
28. Fazla oyun oynadığı için çocuğunuz uykusuz kalıyor mu? Göz sağlığında herhangi bir problem ortaya çıktı mı?
29. Çocuğunuzun oyun oynama davranışı karşısında çaresiz hissettiğiniz oluyor mu? Bu konuda profesyonel bir yardım almayı düşündünüz mü?
30. Çocuğunuzun sürekli dijital oyunları oynaması aranızdaki iletişimi engelliyor mu?
31. Siz dijital oyun oynuyor musunuz?
32. Sizin dijital medya kullanımınızın çocuğunuza örnek olduğunu mu düşünüyor musunuz?
33. Sizce çocuğun oyun oynamaması ya da oyun oynamamasının engellenmesi nasıl bir sonuç ortaya çıkarır?
34. Çocuğunuzun dijital oyunları oynarken onu bilinçlendirmek için gerekli olan dijital okuryazarlık hakkında bilgiye sahip misiniz?

BABALAR İÇİN SORULAR

1. Evde iletişim araçlarından bilgisayar, tablet, televizyon ve oyun konsolundan hangileri var?
2. Evde internet var mı?
3. Çocuğunuz genelde dışarda mı yoksa evde mi oynar?
4. Dışarıda hangi oyunları, evde hangi oyunları oynar?

5. Çocuğunuz dijital oyunları hangi teknolojik araçlardan oynamaktadır?
6. Hangi oyunları oynadığını biliyor musunuz?
7. Oynadığı oyunların içeriği hakkında bilgi sahibi misiniz?
8. Günde ne kadar süre bu oyunları oynar?
9. Oynadığı oyunları birlikte oynuyor musunuz ya da oynadınız mı?
10. Çocuğunuzla oynadığı oyunlar hakkında konuşup, tartışıyor musunuz?
11. Oyun oynama sırasında çocuğunuzun karşılaşacağı tehlikeler ve riskler hakkında bilginiz var mı? Bu konuda çocuğunuzun bilgilendiriyor musunuz?
12. Oynadığı oyunları çevrimiçi mi ya da çevrimdışı mı oynuyor?
13. Çevrimiçi oyun oynarken tanımadığı insanlara iletişim kuruyor mu?
14. Kişisel bilgilerini internet ortamında paylaşma konusunda koymuş olduğunuz kurallar var mı?
15. Siz bu konuda çocuğunuzun yönlendirip, doğacak tehlikelere karşı uyarıyor musunuz?
16. Oyun oynarken süre sınırlaması getiriyor musunuz?
17. Çocuğunuza oyun konusunda kural koyarken sorumluluk size mi eşinize mi ait?
18. Kurallara uyup uymadığının denetimini kim yapıyor?
19. Çocuğunuz sıklıkla oynadığı oyundaki karakterlere ya da oyuna ilişkin oyuncakları satın almak istiyor mu?
20. Oynadığı oyunların çocuğunuzun okul başarısına katkısı olduğunu düşünüyor musunuz?
21. Evinizdeki internet erişiminde çocuğunuzun girmesini istemediğiniz siteler için bir filtreleme programı var mı?
22. Arkadaşları ile bir araya geldiğinde oyun oynuyorlar mı?
23. Çocuğunuzun yeteri kadar sosyal olduğunu düşünüyor musunuz?
24. Oyunların çocuğunuzun kişisel gelişimine katkıda bulunduğunu düşünüyor musunuz?
25. Birlikte yapmış olduğunuz bir aktivite var mı?
26. Çocuğunuzun katıldığı bir etkinlik ya da kurs var mı?
27. Çocuğunuz sizce dijital oyun oynarken yemek yeme, tuvalet ya da uyku ihtiyacını erteliyor mu?

28. Fazla oyun oynadığı için çocuğunuz uykusuz kalıyor mu? Göz sağlığında herhangi bir problem ortaya çıktı mı?
29. Çocuğunuzun oyun oynama davranışı karşısında çaresiz hissettiğiniz oluyor mu? Bu konuda profesyonel bir yardım almayı düşündünüz mü?
30. Çocuğunuzun sürekli dijital oyunları oynaması aranızdaki iletişimi engelliyor mu?
31. Siz dijital oyun oynuyor musunuz?
32. Sizin dijital medya kullanımınızın çocuğunuza örnek olduğunu mu düşünüyor musunuz?
33. Sizce çocuğun oyun oynamaması ya da oyun oynamamasının engellenmesi nasıl bir sonuç ortaya çıkarır?
34. Çocuğunuzun dijital oyunları oynarken onu bilinçlendirmek için gerekli olan dijital okuryazarlık hakkında bilgiye sahip misiniz?

4.4.4. Evren ve Örneklem

Evren, bir araştırmada bilgi edinmek amacıyla, üzerinde gözlem yapılacak birey ya da objelerin tümüdür. Her araştırmanın mutlaka bir evrenin olması gerekir. Bazı araştırmalarda evren bütün birey ve objeleri kapsar, buna bağlı olarak da bu evren gerçekçi olarak araştırma kapsamının tümünü kapsar. Bazı çalışma evrenleri de çok geniş olduğu için evrenin tamamına ulaşılmak oldukça güçtür. Bu yüzden de temsili olarak çalışma yapılır. Örneklem ise araştırma yapılacak evrene gerçekçi olarak girilemediği zaman temsili olarak alınan örneklem yöntemidir. Bu temsili birey ve objelerin seçilen evrenden alınması işlemine de örneklem denmektedir (Aziz,2018: 24).

Bu çalışmanın evrenini de Erzurum merkezde yaşayan İlköğretim 4. Sınıftaki tüm çocuklar oluşturmaktadır. Erzurum merkezde 2017-2018 eğitim yılı içerisinde 6396 erkek çocuk ve 6016 kız çocuk ile toplam olmak üzere 12.385 çocuk ilköğretime devam etmektedir (meb_istatistikleri_orgun_egitim_2017_2018). Bu bağlamda da çalışmanın evreni 12.385 kişiden oluştuğu için, tamamına ulaşılamayacağından temsili evrenden bir örneklem seçilmiştir. Örneklem olarak ise bu çalışmada amaçlı örneklem yöntemi tercih edilmiştir.

4.4.4.1. Amaçlı Örneklem Yöntemi

Amaçlı örnekleme, nicel araştırma geleneği içerisinde gelişmiş ancak nitel araştırmalarda da kullanılan bir örnekleme yöntemidir. Bu yöntemde araştırmacı, çalışılan nüfusa ilişkin bazı özellikleri örneklemin içine almaya çalışır. Örnekleme seçilecek olan kişilerin ya da objelerin, araştırmacının amaçlarına yanıt verecek birey ve objeler arasından seçilmesidir. Seçimde belirlenen ölçüt, kolaylığın yanında amaca uygunluk göstermesi gerekir. Bu örnekleme araştırmacının yargıları ve yetenekleri ön plandadır (Aziz,2018: 55).

4.4.4.2. Araştırmanın Örneklemi

Bu çalışmada da örneklem olarak kullanılan amaçlı örneklem yönteminde, evrenin tamamına ulaşılamayacağından temsili evren olarak Erzurum merkezde üç ilköğretim okulu örneklem olarak seçilmiştir. Yargısal olarak evreni temsil edeceği göz önünde bulundurularak sosyo- demografik özellikler bağlamında ekonomik düzeyde alt, orta ve üst sınıf ailelerin çocuklarının gittiği üç ilköğretim okulundan 4. sınıf öğrencileri seçilmiştir. Her okuldan 15 öğrenci olmak üzere 45 öğrenci ve onların anne ve babaları ile yarı yapılandırılmış derinlemesine mülakat tekniği uygulanmıştır. İlk önce çocuklar ile daha sonra da önce anne ve sonra da babalar olmak üzere çapraz görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler esnasında not tutularak ses kaydı alınmıştır. Örneklem olarak Erzurum merkezde bulunan alt ekonomik koşullara sahip Abdurrahman Gazi İlkokulu, orta ekonomik düzeye sahip Başöğretmen İlkokulu ve yüksek düzeyli ekonomiye sahip ailelerin çocuklarının gittiği Atatürk Üniversitesi Özel Vakıf Okulları Aydın Doğan İlkokulu seçilmiştir.

Atatürk Üniversitesi Aydın Doğan Özel İlköğretim Okulu, Süheyla & Sıtkı Alp Özel Ortaokulu ve Prof. Dr. Celalettin ATAMANALP Özel Anaokulu Atatürk Üniversitesi Kalkındırma Vakfı bünyesinde kurulan, Yakutiye Eğitim ve Danışmanlık Hizmetleri Gıda ve Akaryakıt Ticaret Sanayi Limitet Şirketi tarafından yürütülmektedir. Okul, 2003 Öğretim yılında Atatürk Üniversitesi Kalkındırma Vakfı İlköğretim Okulu olarak eğitim ve öğretime başlamıştır.

Başöğretmen İlkokulu, İl merkezine 5 km’de olan okul, 34 dersliği, 53 öğretmen ve 964 öğrencisi ile 2017-2018 yılında eğitimine devam etmektedir.

Abdurrahman Gazi İlkokulu, Erzurum il merkezine yaklaşık 10 km uzaklıktadır. Okulumuz 1979-1980 Eğitim-Öğretim yılında mahallede boş bulunan bir evde hizmete açılmıştır. Yeni bina hizmete açılana kadar bu evde hizmete devam etmiş; ismini yakınında türbesi bulunan Abdurrahman Gazi Hazretlerinden almıştır. 1989-1990 Eğitim-Öğretim yılında yeni binasına taşınmıştır. Okulumuzda ikili eğitim-öğretim yapılmaktadır. 2004-2005 eğitim – öğretim yılında ise anasınıfı açılmış olup iki şubesiyle hizmet vermektedir.

Çalışmada, örneklem olarak bu okulların seçilmesinde baz alınan unsurlar, okulun bulunduğu çevre ile ilintili olarak ekonomik düzey göz önünde bulundurulmuştur. Abdurrahman Gazi İlkokulu Erzurum merkeze 10 km uzaklıkta olup, genellikle tek katlı binaların olduğu ve kırsal kesime kurulmuş bir okuldur. Bu okula giden çocukların aileleride sosyo- ekonomik gelir seviyesi düşük bireylerdir. Bu bağlamda da temsili örneklem açısından sosyo- ekonomik gelir düzeyi düşük aileleri ve çocuklarının temsil etmesi açısından, bu okulun seçilmesi uygun görülmüştür. Başöğretmen İlkokulu, Erzurum merkeze 5 km uzaklıkta olan bir yerleşim yerinde bulunmaktadır. Semt olarak Yıldızkent'in sonlarında bulunan bu okula genelde sosyo-ekonomik açıdan orta gelir seviyesine sahip ailelerin çocuklarının gittiği tespit edilmiş ve örneklem olarak seçilmiştir. Son örneklem olarak seçilen okul, Erzurum merkezde bulunan Atatürk Üniversitesi kampüsünde yer alan Aydın Doğan Özel İlkokulu'dur. Vakıf okulu olmasında dolayı gelir seviyesi yüksek ailelerin çocukları bu okula gitmektedir. Araştırmada, bütün sosyo-ekonomik seviyeleri temsil etmesi açısından Erzurum'da bu okullar bu bağlamda tespit edilmiş ve örneklem olarak seçilmiştir.

Çalışmada, görüşmesi planlanan çocuk ve ebeveyn sayısına aşağıdaki tabloda yer verilmiştir:

Tablo 4.1. Görüşme Yapılması Planlanan Örneklem Sayısı

Okul Adı	Öğrenci	Anne	Baba	Toplam
Abdurrahman Gazi İlkokulu	15	15	15	45
Başöğretmen İlkokulu	15	15	15	45
Aydın Doğan İlkokulu	15	15	15	45
Toplam				135

Örneklem olarak alınan 45 öğrenci ile tüm görüşmeler tamamlanmasına rağmen, ebeveynlerin tümü ile görüşme sağlanamamıştır. 70 ebeveynle toplamda görüşmeler yapılmıştır. Ebeveynlerden bazıları görüşmek ve bilgi paylaşmak istemediklerini belirtmişler, görüşme yapılan dört çocuğun; ebeveynlerinin ayrı olmasından kaynaklı sadece dört anne ile görüşülmüş, babalara ulaşılamamıştır. Yine bazı çocukların anneleri ile görüşmeler sağlanmış ama babalar görüşmek istememiştir. Çocuklardan bazılarının babaları ise, iş yoğunluğundan dolayı eve geç gittiklerini, bu konuda pek bilgilerinin olmadığını ve bundan dolayı da annelerden daha doğru bilgi edinilebileceğini belirtmiştir.

4.4.5. Kapsam ve Sınırlılıklar

Bu çalışma, dijital ortamlarda oynanan çocuk oyunlarında çocukların hangi oyunları oynadıkları, hangi, dijital araçlarla oynadıkları, ne kadar sürede oynadıkları ve oyunların seçiminde ebeveynlerin takındığı tutum ve davranışları oluşturan oyun temelli bir pedagoji inşa etmeyi kapsamaktadır.

Araştırmanın Sınırlılıkları ise şunlardır: Araştırmanın çalışma grubu Erzurum Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı merkezde Abdurrahman Gazi İlkokulu, Başöğretmen İlkokulu ve Atatürk Üniversitesi Özel Vakıf Okulları Aydın Doğan İlkokulu'nda 2017-2018 yılında öğrenim gören 4. sınıf öğrencileri ile sınırlıdır. Araştırmada yöntem olarak alan araştırması tercih edilmiş ve yöntem olarak temsili evrenden örneklem seçmek için amaçlı örnekleme yöntemi seçilmiştir. Örnekleme uygulanacak veri toplama tekniğindeki soruların geçerlik ve güvenilirliğini saptamak adına pilot uygulama yapılmıştır. Veri toplama tekniği olarak yarı yapılandırılmış mülakat tekniği ile üç okuldan seçilen 4. Sınıf öğrencileri ve onların ebeveynleri ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırma sürecini genel anlamda aksatacak derecede büyük bir güçlülükle karşılaşılmamış, ama görüşmelerde ebeveynlere ulaşma noktasında bazı problemler ortaya çıkmıştır.

Araştırmada, örneklem olarak seçilen 45 öğrencinin tamamına ulaşılarak mülakatlar yapılmasına rağmen, 135 ebeveyn den 70'ne ulaşılmıştır. Araştırma gerçekleştirilirken mülakat tarihine ve yerine gelmeyen 10 ebeveyn ve telefon numaraları alınıp ulaşılamayan 10 ebeveyn daha bulunmaktadır. Araştırma sürecinde karşılaşılan sıkıntılar ve güçlüklerden biri olarak da bazı çocukların anne babalarının ayrı olmasından kaynaklı sadece anneler ile mülakat gerçekleştirilmek zorunda kalınmıştır. Sadece bir

çocuğun babası ile annesi ayrı olması nedeniyle baba ile görüşmeler gerçekleştirilmiş, anne ile görüşme gerçekleştirilememiştir.

4.4.6. Veri Analiz Süreci

Araştırma çerçevesinde, alan araştırması yöntemi olarak belirlenmiş ve nitel veri toplama tekniği olan yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme tekniği tercih edilmiştir. Dijital oyunların pedagojik perspektiften incelenmesine yönelik olarak çocuk- anne ve baba üçlüsünden oluşan çapraz görüşmeler yapılmıştır. Çocuklar ve ebeveynleri için oluşturulan ayrı görüşme formlarında, çocuklar için oluşturulan formda, çocukların oyun oynama kültürü, hangi dijital oyunları oynadıkları, dijital oyunları gün içerisinde oynama süreleri, ebeveynleri ile geçirmiş oldukları zamanlarda neler yaptıkları dijital oyunları oynarken ebeveyn tutumları ne olduğunu anlamaya yönelik sorulardan oluşturulmuştur. Ebeveynlerin görüşme formlarında ise, öncelikle demografik özelliklerini, çocuklarının oynadıkları dijital oyunların isimleri ve içeriklerini, dijital oyunların tehlikeleri ve zararlarını, dijital dünyada kural koyma ve denetleme yetkisini ve dijital çağda ve dijital oyunlarda ebeveyn rehberliğini yerine getirip getirmediği bağlamında aile içinde dijital oyunlara karşı pedagojik bir tutumun varlığının olup olmadığının saptanması üzerine sorular oluşturulmuştur. Veri toplama sürecinde, derinlemesine görüşmelerde elde edilen ses kayıtları, görüşme sırasında alınan notlarla birlikte çözümlenmiş ve düz bir metin haline getirilmiştir. Öncelikle çocukların görüşme kayıtları dinlenip, notlarla birlikte çözümlenmiştir. Sonrasında ebeveynler ile yapılan görüşmeler sosyo-demografik özelliklerinin çözümlenmesiyle başlayarak, pedagojik tutum açısından sorulan sorular ışığında ayrıştırılmıştır. Çözümler sırasında, katılımcı çocukların ve ebeveynlerinin verdiği bazı önemli ve farklı yanıtlarına, konunun bütünlüğüne uygun olarak, parametrelerin altında yer verilmiştir.

4.4.7. Bulguların Analizi

Araştırmanın bu kısmında yarı yapılandırılmış derinlemesine mülakat yöntemi ile elde edilen bulgulara yer verilip, çözümlenmeleri yapılmış ve çalışmanın ana teması olarak çocukların oynadığı dijital oyunlardaki ebeveyn tutumu olmuştur. Bulguların yorumlanmasında, çalışmada kullanılan veri toplama tekniği olarak yarı yapılandırılmış

görüşmeler esnasında belirlenen ve görüşme sorularında öne çıkan unsurlar parametre olarak belirlenmiş ve alınan yanıtlar bu parametreler çerçevesinde çözümlenmiştir.

Tablo 4.2. Örneklem Grubunun Cinsiyete Göre Dağılımı

	Erkek	Kız	Toplam
Abdurrahman Gazi İlkokulu	7	8	15
Başöğretmen İlkokulu	9	6	15
Aydın Doğan Özel İlkokulu	7	8	15

Örneklem grubuna dâhil edilen çocuklar seçilmeden önce okullarda bulunan 4. sınıflara gidilmiştir. Orada çocukların hangi dijital oyunu oynadıkları ve gün içerisinde ne kadar süre oynadıkları sorularak, dijital oyunları gün içerisinde diğerlerinden fazla oynayan öğrenciler arasından seçilmiştir. Erkek ve kız çocuklarının temsili evreni kapsamları açısından sayılarının eşit olmasına özen gösterilmiştir.

Tablo 4.3. Katılımcıların Demografik Özelliklerine İlişkin Bilgiler

Cinsiyet	N	%
Kadın	36	51,4
Erkek	34	48,6
Medeni Durum	N	%
Bekâr	4	5,8
Evli	66	94,2
Eğitim Durumu	N	%
Okuryazar Değil	7	10
İlköğretim	13	18,6
Ortaokul	5	7,1
Lise	9	12,9
Üniversite	19	27,2
Lisansüstü	17	24,2
Yaş	N	%
32 yaş ve altı	7	10
33-40	28	40
41-50	25	35,7
51 yaş ve üzeri	10	14,3

Tablo 4.3. (Devamı)

Toplam	70	100
Anne Meslek	N	%
Ev Hanımı	23	63,9
Memur	4	11,1
Öğretmen	4	11,1
Akademisyen	5	13,9
Toplam	36	100
Baba Meslek	N	%
Çalışmıyor	5	14,7
İşçi	4	11,8
Memur	6	17,6
Serbest Meslek	7	20,6
Öğretmen	5	14,7
Akademisyen	7	20,6
Toplam	34	100
Aylık Toplam Gelir	N	%
1603 TL ve Altı	6	16,2
1604 TL – 2000 TL	7	18,9
2001 TL – 4000 TL	9	24,3
4001 TL - 6000 TL	5	13,6
6001 TL ve Üzeri	10	27
Oturduğu Ev	N	%
Kira	11	29,7
Bize Ait	26	70,3
Çocuk Sayısı	N	%
1	6	16,2
2-3	21	56,8
4-5	7	18,9
6 ve Üzeri	3	8,1
Toplam	37	100

Katılımcıların cinsiyetlerine ilişkin dağılımlarına bakıldığında % 51,4'ünün Kadın, % 48,6'sının Erkek; medeni durumlarına ilişkin dağılımlarına bakıldığında % 5,8'inin Bekâr, % 94,2'inin Evli oldukları görülmektedir.

Katılımcıların eğitim durumlarına ilişkin dağılımlarına bakıldığında %10'unun Okuryazar olmadığı, % 18,6'sının İlköğretim, % 7,1'inin Ortaokul, %12,9'unun Lise, %27,2'sinin Üniversite ve % 24,2'sinin Lisansüstü düzeyinde eğitim aldıkları görülmektedir. Yaşlarına ilişkin dağılımlarına bakıldığında % 10'unun 32 yaş ve altı, % 40'nın 33-40 yaş, % 35,7'sinin 41-50 yaş ve % 14,3'ünün 51 yaş ve üzeri oldukları görülmektedir.

Annenin mesleğine ilişkin dağılımlarına bakıldığında % 63,9'unun Ev Hanımı, %11,1'inin Memur, %11,1'inin Öğretmen ve % 13,9'unun Akademisyen oldukları görülmektedir. Babanın mesleğine ilişkin dağılımlarına bakıldığında ise; % 14,7'sinin çalışmıyor oldukları, %11,8'inin İşçi, % 17,6'sının Memur, % 20,6'sının Serbest Meslek, %14,7'sinin Öğretmen ve %20,6'sının ise Akademisyen oldukları görülmektedir. Aylık toplam gelire ilişkin dağılımlarına bakıldığında; % 16,2'sinin 1603 TL ve altı, %18,9'unun 1604 TL – 2000 TL, %24,3'ünün 2001 TL – 4000 TL, %13,6'sının 4001 TL – 6000 TL ve %27'sinin 6001 TL ve üzeri gelire sahip oldukları görülmektedir. Oturduğu eve ilişkin dağılımlarına bakıldığında; %29,7'sinin kira, %70,3'ünün ise kendi evlerinde oturdukları görülmektedir. Çocuk sayısına ilişkin dağılımlarına bakıldığında; % 16,2'sinin 1 çocuk, % 56,8'inin 2-3 çocuk, %18,9'unun 4-5 çocuk ve %8,1'inin ise 6 ve üzeri sayıda çocuğa sahip oldukları görülmektedir.

Tablo 4.4. Mülakat Yapılan Katılımcı Sayısı

Okul Adı	Öğrenci	Anne	Baba	Toplam
Abdurrahman Gazi İlkokulu	15	14	7	36
Başöğretmen İlkokulu	15	13	10	38
Aydın Doğan İlkokulu	15	15	11	41
Toplam				115

Çalışmada; Abdurrahman Gazi İlkokulu'ndan 15 öğrenci, 14 anne ve 7 baba, Başöğretmen İlkokulu'nda 15 öğrenci, 13 anne ve 10 baba, Aydın Doğan İlkokulu'nda ise 15 öğrenci, 15 anne ve 11 baba olmak üzere toplamda 135 kişi ile görüşme gerçekleştirilmiştir.

Çalışmaya başlamadan önce gerekli izinler alınmış ve örneklem olarak alınan okullara gidilmiştir. Örneklem olarak seçilen İlkokullar'da öncelikle bütün 4.sınıflara

gidilerek, bu sınıflardaki bütün çocuklarla tek tek görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmede, çocuklara evlerinde bulunan kitle iletişim araçları sorulmuş ve genel olarak sosyo- ekonomik gelir seviyesi farklı olan çocukların kitle iletişim araçlarına erişimin nasıl olduğuna dair dağılım düzeylerine ulaşılmaya çalışılmıştır. Sonrasında çocukların arasından dijital oyunları gün içerisinde en fazla oynayan çocuklar tespit edilmiş ve onların evinde bulunan kitle iletişim araçları da ayrıca çalışmada tablolastırılmıştır.

Tablo 4.5. Abdurrahman Gazi İlkokulunda Sınıfa Giden Çocukların Evlerinden Bulunan Kitle İletişim Araçları

Abdurrahman Gazi İlkokulu	Sınıf Mevcudu	TV	İnternet	Bilgisayar	Tablet	Ev Telefonu	Oyun Konsolu
4/A Sınıfı	18	18	3	5	2	0	0
4/B Sınıfı	16	16	8	5	10	0	0
Toplam Öğrenci			34				

Çalışmada Abdurrahman Gazi İlkokulu'ndaki 4/A ve 4/B sınıftaki katılımcıların sahip oldukları kitle iletişim araçlarına ilişkin dağılımlarına bakıldığında; 34 öğrencinin, 34'ünde TV, 11'inde internet, 10'unda, bilgisayar ve 12'sinde ise tabletin olduğu ayrıca bu öğrencilerden hiçbirinde ev telefonu ve oyun konsolunun olmadığı görülmektedir.

Tablo 4.6. Başöğretmen İlkokulunda Sınıfa Giden Çocukların Evlerinden Bulunan Kitle İletişim Araçları

Başöğretmen İlkokulu	Sınıf Mevcudu	TV	İnternet	Bilgisayar	Tablet	Ev Telefonu	Oyun Konsolu
4/A Sınıfı	30	30	21	20	17	6	3
4/B Sınıfı	29	29	19	18	14	4	5
Toplam Öğrenci			59				

Çalışmada Başöğretmen İlkokulu'ndaki 4/A ve 4/B sınıftaki katılımcıların sahip oldukları kitle iletişim araçlarına ilişkin dağılımlarına bakıldığında; 59 öğrencinin, 59'unda TV, 40'ında internet, 38'inde, bilgisayar, 31'inde tablet, 10'unda ev telefonu ve 8'inde ise oyun konsolu olduğu görülmektedir.

Tablo 4.7. Aydın Doğan İlkokulunda Sınıfa Giden Çocukların Evlerinde Bulunan Kitle İletişim Araçları

Aydın Doğan İlkokulu	Sınıf Mevcudu	TV	İnternet	Bilgisayar	Tablet	Ev Telefonu	Oyun Konsolu
4/A Sınıfı	21	21	19	16	18	3	9
4/B Sınıfı	19	19	17	16	18	6	5
4/C Sınıfı	25	25	21	23	17	2	4
4/D Sınıfı	18	18	18	12	12	1	4
Toplam Öğrenci							83

Çalışmada Aydın Doğan İlkokulu'ndaki 4/A, 4/B, 4/C ve 4/B sınıftaki katılımcıların sahip oldukları kitle iletişim araçlarına ilişkin dağılımlarına bakıldığında; 83 öğrencinin, 83'ünde TV, 75'inde internet, 67'sinde, bilgisayar, 65'inde tablet, 12'sinde ev telefonu ve 22'sinde ise oyun konsolu olduğu görülmektedir.

Tablo 4.8. Görüşülen Öğrencilerin Sahip Oldukları Kitle İletişim Araçları

Okul Adı	N	TV	İnternet	Bilgisayar	Tablet	Ev Telefonu	Oyun Konsolu
Abdurrahman Gazi İlk.	15	15	2	3	1	0	0
Başöğretmen İlkokulu	15	15	12	12	10	3	2
Aydın Doğan İlkokulu	15	15	15	15	10	5	1
Toplam Öğrenci							45

Çalışmada görüştüğümüz öğrencilerin evlerinde sahip oldukları kitle iletişim araçlarına ilişkin dağılımlarına bakıldığında; Abdurrahman Gazi İlkokulu'ndaki 15 öğrencinin 15'inde tv, 2'sinde internet, 3'ünde bilgisayar ve 1'inde tablet olduğu görülmektedir. Başöğretmen İlkokulu'ndaki 15 öğrencinin 15'inde TV, 12'sinde internet, 12'sinde bilgisayar, 10'unda tablet, 3'ünde ev telefonu ve 2 'sinde oyun konsolu olduğu görülmektedir. Aydın Doğan İlkokulu'ndaki 15 öğrencinin, 15'inde TV, internet ve bilgisayar, 10'unda tablet, 5'inde ev telefonu ve 1'i ise oyun konsolu olduğu görülmektedir.

Bulguların yorumlanmasında, çalışmada kullanılan veri toplama tekniği olarak yarı yapılandırılmış görüşmeler esnasında belirlenen ve görüşme sorularında öne çıkan unsurlar parametre olarak belirlenmiş ve alınan yanıtlar bu parametreler çerçevesinde çözümlenmiştir. Bu parametreler altı ana başlık altında toplanmıştır. Bu parametreler şunlardır:

- Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü
- Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları
- Dijital Oyunların Çocuk Sağlığı Üzerine Etkileri
- Dijital Oyunların Pedagojik Perspektif Açısından Yeri
- Dijital Oyunlarda Ebeveyn Rehberliği
- Ebeveynlerin Dijital Medya Kullanımının Çocuklar Üzerindeki Etkisi

4.4.7.1. Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü

Oyun oynamak, geçmişten günümüze bütün toplumlarda çocuktan yetişkine kadar vakit geçirmek ve eğlenmek için yapılan önemli bir etkinlik olarak görülmüştür. Özellikle çocukla özdeşleşen oyun kavramı, günümüzde önemli değişikliklere uğramış ve form olarak dijital bir şekle dönüşmüştür. Dışarıda çocukların akranlarıyla oynamış oldukları serbest oyunlar artık ev içinde ekranlarla oynanan bir edim halini almıştır. Bu durumda, hızlı bir şekilde yeni bir kültürel yapı inşa etmiş ve dijital oyun kültürünü ortaya çıkarmıştır. Dijital oyun kültürünü oluşturan etmenler arasında yaşanan teknolojik gelişmelerle birlikte artan dijitalleşme, internet ve dijital araçlara erişimin artması, toplumlarda, bu kültürün oluşmasına yol açmıştır. Küresel bir pazar haline gelen dijital oyunların en önemli tüketicilerini ya da müşterilerini oluşturan kişilerde genellikle çocuklardan oluşmaktadır. Küresel pazarda tüm tüketim malzemeleri gibi popüler bir meta haline gelen dijital oyunlarda, dünyanın bir ucundan diğer ucuna oynanan ve yaygınlaşan küresel bir network üzerinden oyun topluluklarını ortaya çıkmasına yol açmıştır.

Dijital oyunlar, çağdaş toplum yapısında giderek daha merkezi bir hal alarak, bireylerin kültürel yaşamlarının önemli alanlarından birisi haline gelmiştir. Dijital oyunlar aynı zamanda dijital ve katılımcı kültürün modern doğasını, tüketim ve kimlik oluşum biçimlerinin şekillenmesinde de etkin rol oynamıştır. Oyunların her toplumdaki

çocuklar arasında, aynı kültürel özellikleri gösterdiğini söylemek doğru bir tutum olmayacaktır. İnternete ve dijital araçlara erişimin olmadığı yerlerde çocuklarda böyle bir kültür oluşmamaktadır. Dünyada ortaya çıkan ve yaygın olan dijital bir oyunun aynı anda ülkemizde de aynı şekilde nüfuz etmesi ve oynanması, bu kültürü ifade eden en önemli gerçektir. Ama aynı zamanda dijital araçlara erişim ve internet bağlantısına ulaşamayan çocuklarda aynı kültürel dokuların görüldüğünü söylemek de yanlış olacaktır. Dijital oyun kültürü, çok iyi pazara sahip olan ve bu alan içerisinde pazarlama ve reklam stratejilerini iyi bilen üreticiler tarafından piyasaya sürülmekte ve her yerde yaygın hale gelmektedir. Yaygınlaşmada önemli olan diğer bir unsurun da çevresel koşullar olduğu düşünülerek, çocuğun bulunduğu konumla, kültürün şekillenmesi arasında önemli bir bağ olduğu görülmektedir.

Dijital araçların yaygınlaşması ile birlikte, dijital oyunlar küresel popüler kültürün önemli bir eklentisi haline gelmiştir. Bundan dolayı da çalışmada, dijital oyun kültürünün, çocuklar arasında nasıl oluştuğunun anlaşılması için, yarı yapılandırılmış görüşmelerde çocuklara ve ebeveynlerine sorular yöneltilmiş ve kültürel kodlar çözümlenmeye çalışılmıştır. Bu sorular arasında ilki, çocukların erişebildiği dijital araçların hangileri olduğudur. Dijital kültürün şekillenmesinde bu araçlar önem taşıdığı için, evde bulunan dijital araçlar ve internet bağlantısının sorulması uygun bulunmuştur. Sonrasında dijital oyunun, çocukların gündelik yaşantılarının ayrılmaz bir parçası haline gelip gelmediğini öğrenmek için, çocukların okuldan geldikten sonra vakitlerini nasıl geçirdiklerine dair bir soru yöneltilmiştir. Dijital kültürün oluşmasında en önemli faktörlerden biri olarak görülen çevresel unsurların akran, arkadaş, kuzen gibi kişilerin ne derece etkili olup olmadığının anlaşılması üzerine arkadaşlarının oynadığı oyunların neler olduğunu bilip bilmediği çocuklara sorulmuştur. Bu kültürün oluşumundaki, akran ilişkileri özellikle dikkate alınarak, arkadaşları ile bir araya geldiklerinde neler yaptıkları ve dijital oyunlar ile ilgili konuşup konuşmadıklarının öğrenilmesi de yine bu kültürün şekillenmesinde önemli bir ipucu sunacak soru olarak konumlandırılmıştır. Bu bağlamda, çocuklara ilk olarak *“Evinizde hangi dijital araçlar var ve internet bağlantınız var mı?”* Diye sorulmuştur:

Tablo 4.9. Katılımcı Çocukların Erişebildikleri Dijital Araç Sayısı

Okul Adı	N	TV	İnternet	Bilgisayar	Tablet	Ev Telefonu	Oyun Konsolu
Abdurrahman Gazi İlk.	15	15	2	3	1	0	0
Başöğretmen İlkokulu	15	15	12	12	10	3	2
Aydın Doğan İlkokulu	15	15	15	15	10	5	1
Toplam Öğrenci				45			

Çalışmada, görüştüğümüz öğrencilerin evlerinde sahip oldukları kitle iletişim araçlarına ilişkin dağılımlarına bakıldığında; Abdurrahman Gazi İlkokulu'ndaki 15 öğrencinin 15'inde televizyon, 2'sinde internet, 3'ünde bilgisayar ve 1'inde tablet olduğu görülmektedir. Başöğretmen İlkokulu'ndaki 15 öğrencinin 15'inde TV, 12'sinde internet, 12'sinde bilgisayar, 10'unda tablet, 3'ünde ev telefonu ve 2 'sinde oyun konsolu olduğu görülmektedir. Özel Aydın Doğan İlkokulu'ndaki 15 öğrencinin, 15'inde TV, internet ve bilgisayar, 10'unda tablet, 5'inde ev telefonu ve 1'inde ise oyun konsolu olduğu görülmektedir. Sosyo- ekonomik seviyeye göre dijital araçlara erişimin farklılaştığı görülmekte ve düşük gelirli ailelerin çocuklarının gittiği okulda, dijital araçlara erişimin en az olduğu okul olduğu, sosyo- ekonomik seviyesi en yüksek olan okulun da dijital araçlara erişim bakımında daha fazla olduğu görülmektedir.

Bu sorunun ardından çocuklara okuldan geldikten sonra nasıl vakit geçirdikleri ve neler yaptıkları sorulmuştur:

Çocuklara yöneltilmiş ikinci soruda günlük rutinlerini öğrenmek amacıyla "*Okuldan geldikten sonra neler yapıyorsun?*" Diye sorulmuştur:

Genelde örnekleme dahil olan 15 çocukta okuldan geldikten sonra kıyafetlerini değiştirip, yemek yiyip, televizyon izlediklerini, ödevlerini yaptıklarını ve geri kalan zamanda da oyun oynadıklarını söylemişlerdir. Hangi oyunları oynadıkları sorusuna da dışarıda; erkek çocuklar hırsız polis, ebelemecilik, maç ve saklambaç oyunlarını oynadıklarını, kız çocuklarının ise saklambaç, evcilik ve yakan top oynadıkları cevabı alınmıştır. Daha çok yazları dışarıda oynadıklarını kışın ise havanın soğuk olması ve erken kararmasından dolayı evde oynadıklarını belirtmişlerdir. Evde daha çok fırsat

buldukça dijital oyun oynadıklarını, ekranlar kapandıktan sonra da zorunlu olarak normal oyuncakları ile oynamaya döndüklerini belirtmişlerdir. Erkekler silahları ile oynarken, kız çocukları da bebekleri ya da kardeşleri ile oynamayı tercih etmektedirler. Çocuklara görüşme esnasında daha detaylı bilgi almak için “*Sizi hem normal oyuncakların hem de dijital oyunların olduğu oyuncaklar sunulsa hangisini tercih edersiniz?*” Sorusuna 15 çocukta dijital oyunları tercih edeceklerini söylemişlerdir.

Çocuklar bittikten sonra anneler ve sonrasında da babalara “*Çocuğunuz genelde dışarda mı yoksa evde mi oynar?*” Sorulmuştur:

- “Genelde evde oynuyor, fazla arkadaşı olmadığından evde oynuyor” (Anne, 55).
- “Dışarıda da oynuyor, evde de oynuyor” (Baba, ögr,59).
- “Mevsime göre değişiklik gösteriyor, kışın evde oynuyor”. (Anne, ev hanımı, 45).
- “Evcimen çocuk, arkadaşı olursa dışarıda oynuyor” (Anne, ögr, 37).
- “Kışın evde, yazın dışarıda oynuyor”. (Baba, işçi, 45).

Sosyo-ekonomik bakımdan orta gelirli ebeveynlerin verdiği bilgiler doğrultusunda, çocukların mevsim koşullarına göre oyun oynama alanlarının değişiklik gösterdiği belirlenmiştir. Erzurum’un iklimsel özellikleri düşünüldüğünde, çocuklar genelde evde oyun oynarken yazları dışarıda oyun oynamaktadır. Ekonomik seviyesi düşük olan ebeveynlere yöneltilen soruya cevap olarak; 2 ebeveyn dışarının tehlikelerinden dolayı kız çocuklarının dışarıda oyun oynamalarına izin vermediklerini söylemişlerdir. Diğerleri ise çocuklarının, yazın dışarıda kışın ise evde oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Yüksek gelire sahip ebeveynler ise kışın evde yazın ise dışarıda oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir.

Farklı gelir seviyesine sahip ebeveynlerden alınan cevaplar doğrultusunda, çocukların genelde mevsim koşullarından dolayı kışın evde oyun oynadıklarını, yazın ise havanın güzel olmasından dolayı dışarıda oynadıkları yanıtı alınmıştır. Evde oynadıkları oyunlar hangisidir diye sorulunca; ebeveynler, erkek çocuklarının genelde silahları ve kılıçları ile oynadıklarını, kız çocuklarının ise bebekleri ile ya da varsa kardeşleri ile evcilik oynadıklarını belirtmişlerdir.

Çocuklarda oluşan çevrimiçi kültürün öğrenilmesi adına “*Hangi dijital oyunu oynuyorsunuz?*” diye sorulmuştur:

Tablo 4.10. Çocukların Oynadığı Dijital Oyunlar (Abdurrahman Gazi İlköğretim Okulu)

Okul Adı	N	Erkek	Kız
Abdurrahman Gazi İlkokulu	15	7	8
	1.	Dream League	Bebek giydirme
	2.	Süpermen, araba yarışı	Bebek giydirme
	3.	Araba ve silah oyunu	Tom ve arkadaşları
	4.	Minecraft	Altına Koş Tom
	5.	Amerikan Yarışı	Altına Koş Tom, Subway Surf
	6.	Basketbol, Counter	Bebek giydirme, Çilek kız
	7.	FIFA	Bebek giydirme
	8.	Counter	

Katılımcı çocukların oynadıkları dijital oyunlar sorulduğunda erkek ve kız çocuklarının oynadığı oyunların birbirlerinden farklılık gösterdiğini ama 3 okulda da oynanan dijital oyunların erkek çocuklarda ve kız çocuklarda benzer hatta aynı oldukları görülmektedir. Yukarıda tabloda gösterildiği gibi görüşülen 7 erkek çocuğun araba ve silah oyunları ve futbol oyunları oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Kız çocuklarının 8'inin de bebek giydirme ve Tom Altına Koş ve Subway Surf gibi oyunlar oynadıkları öğrenilmiştir.

Tablo 4.11. Çocukların Oynadığı Dijital Oyunlar (Başöğretmen İlköğretim Okulu)

Okul Adı	N	Erkek	Kız
Başöğretmen İlkokulu	15	9	6
	1.	GTA, Eurotracks	Pasta yapma, Puzzle
	2.	GTA, satranç	Yılan oyunu
	3.	Asphalt 9, Zula	Bebek giydirme, Kırık ekran
	4.	Clash of Clans, Critical Ops	League of Legend
	5.	FIFA Mobil	Çilek Kız
	6.	Fightly 4	Bebek Giydirme
	7.	GTA, Zula	
	8.	GTA, FIFA	
9.	GTA, Zula		

Tabloda gösterildiği gibi orta gelir seviyesine sahip ailelerin çocuklarının erkek olanlardan 5'inin GTA savaş oyunu oynadığı, bu oyunun oynayan 2 çocuğun aynı zamanda Zula isimli savaş oyunu oynadığı, 1'nin Fightly 4 savaş oyunu oynadığı ve diğerlerinin de araba yarışı ve futbol oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Görüşülen kız çocuklarından da 2'si bebek giydirme, 1'i pasta yapma oyunun 1'i çilek kız, 1'i yılan oyunu ve sadece kız çocuklarından 1'nin savaş oyunun oynadığı verilerine ulaşılmıştır.

Tablo 4.12. Çocukların Oynadığı Dijital Oyunlar (Aydın Doğan İlköğretim Okulu)

Okul Adı	N	Erkek	Kız
Aydın Doğan İlkokulu	15	7	8
	1.	PES 2013	Motosiklet, Criminal Ops
	2.	GTA, Minecraft	Magic Kinder
	3.	PUBG Mobil	Robloks
	4.	Minecraft	Bebek giydirme, Candy Crush, Clash Royal
	5.	Minecraft, Puzzle	Bebek giydirme, Robloks
	6.	Basketbol, FIFA	Barbie Dream House
	7.	PUBG Mobile	Bebek giydirme, Robloks
	8.		Bebek giydirme, Robloks

Sosyo- ekonomik seviyesi yüksek ailelerin çocukları ile yapılan görüşmelerde, erkek çocuklarından 2'si PUBG Mobile savaş oyununu oynarken, 1'i GTA savaş oyununu, PUBG Mobile oyununu oynayan bir çocuğun aynı zamanda Minecraft oynadığı, yine çocuklardan birinin Minecraft oyunu oynadığını ve diğer iki çocuğun da futbol oyunu oynadıkları görülmektedir. Kız çocuklarının ise 4'nün bebek giydirme, bu kız çocuklarının 3'nün aynı zamandan Robloks uygulamasından oyunlar oynadıklarını, 1'nin motorbisiklet oyunu ve Criminal Ops oyunu oynadığı, 1'nin de diğer çocuklardan farklı olarak Magic Kinder oyunu oynadığı ve sadece 1 kız çocuğunun Clash of Royal isimli savaş oyunu oynadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Yapılan görüşmeler sonucunda; çocukların oynadığı dijital oyunların çevresel faktörler tarafından şekillendiği ve dijital oyun kültürünün, bu duruma bağlı olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Oyun oynama davranışını etkileyen cinsiyetçi rollerin, dijital dünyada oynanan oyunlarda da belirgin olduğu görülmektedir. 45 çocuk ile yapılan

görüşmelerde; erkek çocukların genelde savaş oyunları, araba ve futbol oyunlarını tercih ettikleri görülürken, kız çocuklarının ise pasta, bebek giydirme ve eğlenceye dayalı olan oyun kategorilerinde şeker oyunlarını tercih ettikleri görülmektedir. Akran ilişkileri, çevresel faktörler ve bunun yanı sıra küresel çağın etkileri ile çocukların tüm dünya da oynanan oyunlarla benzer oyunlar oynadıkları görülmüş ve birbirleri ile bağlantısı olan çocukların da tercih ettikleri çoğu dijital oyunun aynısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Aynı okula giden çocukların genelde birbirleri ile aynı oyunları oynadıkları sonucuna varılmıştır. Genel olarak örnekleme giren bütün kız çocuklarının da Barbie oyunları oynadıkları, erkek çocukların ise farklı isimli, içerikleri benzer savaş oyunu oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 4.13. Çocukların Dijital Oyun Oynadığı Araçlar

Okul Adı	N	Ebeveyn Telefonu	Bilgisayar	Tablet
Abdurrahman Gazi İlk.	15	13	1	1
Başöğretmen İlkokulu	15	3	7	5
Aydın Doğan İlkokulu	15	5	6	4

Çalışmada katılımcı çocukların dijital oyun oynadığı araçlara ilişkin dağılımlarına bakıldığında; 45 öğrencinin 21'i anne-babasının telefonundan, 14'ünün bilgisayardan ve 10'unun tablettan oyun oynadıkları görülmektedir. Sosyo-ekonomik seviyesi düşük ebeveynlerin çocuklarının, yapılan görüşeler sonucunda; dijital araçlara sahip olmamalarından kaynaklı daha çok ebeveynlerin cep telefonları ile dijital oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Sosyo ekonomik seviyesi orta ve yüksek olan ailelerin çocuklarının; dijital oyun oynadıkları araçların da değişkenlik gösterdiği ama bilgisayarla oyun oynama oranının daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Çocukların dijital oyun oynama sürelerini belirlemek adına sorulan **günlük kaç saat dijital oyun oynuyorsunuz?** Sorusu:

Tablo 4.14. Çocukların Dijital Oyun Oynama Süreleri

Okul Adı	N	1 saat	1 saatten az	2 saat	3 saat ve fazlası	Hafta sonları
Abdurrahman Gazi İlk.	15	6	7	-	1	1
Başöğretmen İlkokulu	15	5	1	4	3	2
Aydın Doğan İlkokulu	15	3	4	1	4	3

Çocuklardan alan yanıtlar tabloda gösterilmiştir. Sosyo ekonomik seviyesi düşük olan ailelerin dijital oyun oynama sıklıklarına bakıldığında; 6 çocuğun günlük 1 saat, 7 çocuğun 1 saatten az, 1 tanesinin 3 saatten fazla ve hafta sonları da 1 çocuğun dijital oyun oynadığı, orta gelir seviyesine sahip ailelerin çocuklarının 5 tanesinin günlük 1 saat, 1 çocuğun 1 saatten az, 3 tanesinin 3 saatten fazla ve 2 çocuğun hafta sonları oynadıkları saptanmıştır. Yüksek gelir seviyesine sahip ailelerin çocuklarının ise; 3 çocuğun günlük 1 saat, 4 çocuğun 1 saatten az, 4 çocuğun 3 saatten fazla ve 2 çocuğun da sadece hafta sonları oyun oynadıkları cevaplarına ulaşılmıştır.

Tablo 4.15. Çocukların Dijital Oyun Oynama Ortamları

Okul Adı	N	Çevrimiçi	Çevrimdışı	Çevrimiçi ve Çevrimdışı
Abdurrahman Gazi İlk.	15	1	11	3
Başöğretmen İlkokulu	15	3	8	4
Aydın Doğan İlkokulu	15	3	9	3

Çocuklara sorulan dijital oyun oynarken çevrimiçi mi çevrimdışı mı oynuyorsunuz sorusuna tabloda gösterildiği gibi yanıtlar alınmıştır. Görüşülen 45 çocuktan 28'nin çevrimdışı oyun oynadığı, 10'nun hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oyun oynadıkları, 7'sinin de çevrimiçi oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Abdurrahman Gazi ilkokuluna giden çocukların çoğunun internetsiz oyun oynamalarının temel nedeninin, bu durumda evlerinin hiç birinde internet bağlantısının olmamasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Özel Aydın Doğan İlkokulu'na giden çocukların hepsinin evinde internet bağlantısı bulunmasına rağmen, yine çoğunun çevrimdışı oyun oynamasının nedeninin ailelerin izin vermediğinden dolayı olduğu tahmin edilmektedir. Yine orta gelir seviyesine sahip Başöğretmen ilkokuluna giden çocukların bazılarının evinde internet varken bazılarının evinde internet bağlantısının olmadığı bilgisine ulaşılmış ve daha çok

genelde çocukların ebeveynlerinin telefonlarına indirdikleri ve sonrasında çevrimdışı oyun oynadıkları düşük ve orta gelirli ailelerin çocuklarının oyun oynama kültürünü oluşturduğu görülmüştür.

Tablo 4.16. Savaş Oyunu Oynayan Çocuk Sayısı

Okul Adı	N	Savaş Oyunu Oynayanlar
Abdurrahman Gazi İlk.	15	2
Başöğretmen İlkokulu	15	7
Aydın Doğan İlkokulu	15	4

Görüşülen çocuklardan, 24'ü erkek 21' kız olmak üzere toplamda üç okuldan 45 çocukla görüşmeler gerçekleştirilmiştir. 24 erkek çocuğunun 12 tanesi dijital oyun olarak savaş oyunları oynamaktadır. 21 kız çocuğu içinden de sadece 1'i savaş oyunu oynamaktadır. Savaş oyunu oynayan çocuklara savaş oyunlarını hangi dijital araçtan oynadıkları sorulmuştur:

Tablo 4.17. Savaş Oyunu Oynadıkları Dijital Araçlar

Okul Adı	N	Ebeveyn Telefonu	Bilgisayar	Tablet
Abdurrahman Gazi İlk.	15		2	
Başöğretmen İlkokulu	15		6	1
Aydın Doğan İlkokulu	15	4		

Tabloda verildiği gibi çocuklardan Abdurrahman Gazi İlkokulu'na giden çocuklardan 2'sinin savaş oyunu oynadığı ve bu oyunu bilgisayardan oynadıkları öğrenilmiştir. Başöğretmen ilkokuluna giden ve savaş oyunu oynayan 7 çocuğun 6'sı bilgisayardan savaş oyunu oynarken, 1'i tableten bu oyunu oynadığını belirtmiştir. Özel Aydın Doğan İlkokulu'na giden ve savaş oyunu oynayan ise 4 çocuk olduğunu ve bunlarında, bu oyunu ebeveynlerin cep telefonlarından oynadıkları yanıtı alınmıştır. Daha sonrasında çocuklara oynadıkları savaş oyunlarının isimleri ve çevrimiçi mi çevrimdışı mı oynadıkları sorulmuştur.

Tablo 4.18. Savaş Oyunlarının İsmi ve Oynama Ortamları

Okul Adı	N	Savaş Oyunları	Çevrimiçi	Çevrimdışı
Abdurrahman Gazi İlk.	15	Counter		
		Counter		
		Counter		
Başöğretmen İlkokulu	15	Zula		
		Zula		
		Clash of Clans		
		Fightly 4		
		Counter		
		League of Legend		
Aydın Doğan İlkokulu	15	Pubg Mobile		
		Pubg Mobile		
		Pubg Mobile		
		Pubg Mobile		

13 çocuğa hangi savaş oyunları oynuyorsun diye sorulduğunda, 4'ünü Counter, 2'sinin Zula, 1'nin Fightly 4, 2'sinin Clash of Clans, 4'nünde Pubg Mobile oynadıkları cevabı alınmıştır. Oynanan savaş oyunları ele alındığında, Abdurrahman Gazi İlkokulu'na giden ve savaş oyunu oynayan 2 çocuğun aynı oyunu oynadıkları, Başöğretmen Okulu'na gidip savaş oynayan 7 çocuğun 2'sinin Zula, 1'nin Fightly 4, 2'sinin Clash of Clans ve 1 çocuğun da Counter oyunu oynadığı görülmektedir. Alınan bu cevaplar çocuklarda oluşan çevrimiçi ya da oyun kültürünün buldukları çevre ve okulla ilişkili olduğu sonucunu vermektedir. Aydın Doğan Özel İlkokulu'na giden ve savaş oyunu oynayan 4 çocuğun Pubg Mobile oyununu oynadıkları öğrenilmiştir.

Daha sonrasında çocuklara oynadığınız bu savaş oyunlarını çevrimiçi mi çevrimdışı mı? Oynadıkları sorulmuştur. 13 çocuktan 5'i çevrimdışı oynadıklarını belirtirken, 8'i çevrimiçi oynadıklarını belirtmişlerdir. Abdurrahman Gazi'ye giden ve Counter oynayan bir çocuğa, bu oyunu çevrimiçi mi çevrimdışı mı oynuyorsun diye sorulduğunda şu yanıt alınmıştır:

“Arkadaşlarla bir araya gelince Counter oynuyoruz. Birbirimize bağlanıp, karşı karşıya oynuyoruz. Yalancıkta, gerçek hayatta, yalancıkta tabanca kullanıyoruz” diye cevap vermiştir. Ailesi ile yapılan görüşmelerde çocuğun, evinde oyun oynayacağı bir

dijital aracın bulunmadığını, bu nedenle de bu oyunu internet kafeye gidip bir, iki kez oynadığını, sonrasında da gidecek imkanı olmadığı için arkadaşları ile gerçek olarak canlandırdıkları bir oyun modeli olduğu anlaşılmaktadır. Çevrimiçi oynayan 8 çocuğun evlerinde internet bağlantıları varken, çevrimdışı oynayan çocukların evde internet bağlantılarının olmadığı, bu nedenle de çevrimdışı oynadıkları bilinmektedir. Evinde interneti olmayan ve çevrimdışı oyun oynayan 1 çocuk da görüşmelerde şunları söylemiştir:

“Evimizde internet yok. İnternetsiz bilgisayardan oynuyorum. Online oynayamıyorum ama arkadaşlarımla oynamak istiyorum. Bir gün mutlaka oynayacağım”. Bu diyalogdan da anlaşıldığı üzere çocuklar, oyun oynama alışkanlıklarını bulunan dijital araçlar ve internet bağlantısı da belirlemektedir. Yine dijital oyun kültürünün oluşmasındaki önemli unsurlardan biri de çevresel faktörler olduğu görülmektedir. Çocukların oynadığı oyunlara bakıldığında, aynı okula giden ve sosyo- demografik bakımdan birbirine benzer özelliklere sahip çocukların aynı savaş oyunları oynadıkları görülmektedir.

Çevrimiçi oynayanlar için bir klana üye misin diye sorulmuştur: 7 çocuk çevrimiçi savaş oyunlarını oynadıklarını ve 8’inde bir klana üye oldukları yanıtı alınmıştır. Klandaki kişileri tanıyor musun? Diye sorulduğunda;

“Abimin sınıf arkadaşlarıyla oynuyorum, onları tanıyorum, bir de takip ettiğim kişiler var onları ekliyorum”.

“ Kuzenlerimle bu klani kurduk, ama bazen yabancılar da katılıyor “.

“Klanımız var, yabancı kişiler de var”.

“Klanım var. Dayım ve kuzenim var, bazen yabancı kişiler de geliyor”.

“Klan var, ama klandaki kişileri tanımıyorum”.

“Klan var ve tanımadığım kişiler var “.

“Klan var, klanda abim ve abimin arkadaşları var” bu yanıtlar alınmıştır.

Görüşülen çocuklar içerisinde de sadece 1 kız çocuğunun savaş oyunu oynadığı görülmektedir.

“Tablete kardeşim indirmişti, bende oynadım ve hoşuma gitti oynamaya devam ediyorum, klanımız yok yanıtını vermiştir”.

Daha sonrasında çevrimiçi savaş oyunları oynayan çocuklarla” *Tanımadığınız kişilerle gerçek hayatta görüştünüz mü ya da görüşür müsünüz?*” diye sorulmuştur:

Tablo 4.19. Çevrimiçi Oyun Oynayan Çocukların Tanımadığı Kişilerle Görüşme Sorusuna Verdiği Cevaplar

Okul Adı	N	Görüşürüm	Görüşmem	Görüştüm
Abdurrahman Gazi İlk.	15	-	2	-
Başöğretmen İlkokulu	15	3	3	1
Aydın Doğan İlkokulu	15	2	2	

Yukarıda tabloda gösterildiği gibi çocuklara çevrimiçi oyun oynarken, tanımadığınız kişilerle gerçek hayatta görüştünüz mü ya da görüşür müsünüz? Diye sorulduğuna savaş oyunu oynayan 13 çocuktan 5’i görüşürüm, 7’si görüşmem yanıtını verirken, bu oyunu oynayan çocuklardan 1’i çevrimiçi oyunlarda tanıştığı biriyle buluştuğunu söylemiştir. Çocukların bu konuda verdiği yanıtlardan bazıları şöyledir:

“ Online oynamıyorum, ama arkadaşlarımla oynamak istiyorum. Bir gün oynayacağım” (Erkek, 10, Başöğretmen).

“ Tanımadığım kişiler yakınımında olursa buluşurum” (Erkek, 10, Başöğretmen).

“ Tanımadığım kişilerle iyi ya da kötü biri olduğunu bilmediğim için görüşmem” (Kız, 10, Başöğretmen).

“ Görüşmem, çünkü yabancı olduğu için”. (10, erkek, Aydın Doğan).

“ Tanımadığım kişilerle yaşına göre görüşürüm” (10, erkek, Aydın Doğan).

“ Klandaki kişilerle oyun dışında görüşmüyorum. Bazenleri Bir kişi gelmişti. Adını bilmiyorum. Ama gel biraz gezelim dedi, gittim. Gittik parka. Parkta biraz sallandık. On yaşındaydı, aynı yerde oturuyordu” (Erkek, 10, Başöğretmen).

Daha sonrasında çevrimiçi oyunlarda tanımadığı kişilerle nasıl iletişim kurdukları sorusu çocuklara yöneltilmiş ve şu cevaplar alınmıştır:

“ Onlarla yazışarak konuluyorum”.

“ Tanımadığım kişilerle yazışıyorum”.

“ Ben yazıyorum, o cevap vermiyor. Ne yapıyorsun? Türk müsün? Diye yazıyorum”.

“ Tanımadığım kişilerle sesli konuşmam, yazışırım” .

Aynı soru devam eden çapraz görüşmelerde anne ve babalara yöneltilerek “ *Çocuğunuz çevrimiçi oyun oynarken tanımadığı kişilerle konuşuyor mu?* Diye sorulmuştur:

Tablo 4.20. Ailelere Sorulan “Çocuğunuz Çevrimiçi Oyun Oynarken Tanımadığı Kişilerle Konuşuyor Mu?” Sorusuna Yönelik Cevaplar

Okul Adı	N	Konuşuyor	Konuşmuyor	Bilmiyorum
Abdurrahman Gazi İlk.	21	-	9	-
Başöğretmen İlkokulu	23	4	3	3
Aydın Doğan İlkokulu	26	5	7	3

Ebeveynlerden alınan yanıtlara bakıldığında görüşülen 70 ebeveynden, 36’sı çocuklarının çevrimiçi oyun oynarken tanımadıkları kişileri konuşmayacaklarını bu konuda uyarıda bulduklarını belirtirken, 9’u çevrimiçi oyun oynarken tanımadığı kişilerle çocuklarının konuştuğunu söylemiştir. 6 ebeveynden bu konuda bir fikirlerinin olmadığını, konuşup konuşmadıklarını ifade etmişlerdir. Geriye kalan ve çoğunluğunun kız çocuklarının oluşturduğu ebeveynler, çocuklarının çevrimiçi oyun oynamadıklarının bundan dolayı da konuşmadıklarını ifade etmişlerdir. Abdurrahman Gazi İlkokulu’ndan görüşülen bazı ebeveynlerde çocuklarının oynayacağı zaten dijital bir araç olmadığını bu nedenle de böyle bir şeyin olamayacağını ifade etmişlerdir.

Elde edilen bulgularda çocukların çevrimiçi oyun oynarken karşılaşacağı tehlikeli ve riskler hakkında bilgilerinin olmadığı ve o kişilerle görüştiklerinde başlarına kötü bir olayın geleceğine dair bir düşüncelerinin olmadığı anlaşılmıştır. Ebeveynlerinde bazılarının bu konuda bilgili oldukları çocuklarının uyardığı ama bazılarının ise çocuğunun konuşup konuşmadıklarına dair bir fikirlerinin olmadıkları anlaşılmıştır. Çocukları görüşen ebeveynlerin ise bu durumun önüne geçemedikleri ve engelleyemedikleri öğrenilmiştir.

Görüşülen 45 çocuktan, 23'ü erkek çocuktur ve 23 erkek çocuğunun yarısı dijital oyun olarak savaş oyunları oynamaktadır. Bu sayının daha fazla olması muhtemeldir ama dijital araçlara erişim dolayısıyla sayı bununla sınırlıdır. Düşük gelirli ailelerin çocuklarının oyun oynayacağı, dijital bir araç bulunmamasının ve ebeveynin telefonlarından oynayanların da sadece telefonda yüklü oyunların oynadığı göz önünde bulundurulursa, sayı azımsanmayacak kadar çoktur. Bunun en güzel örneği de görüşmelerde; Counter oyunu oynadığını söyleyen, bu oyunu hangi dijital araçtan oynadığı sorulduğunda, gerçek hayatta arkadaşlarıyla canlı oynadığını belirten çocuktur. Yine görüşmelerde düşük gelirli ve evinde dijital araç ve internet bağlantısı bulunmayan çocukların, paraları oldukları zaman internet kafeye gidip savaş oyunları oynamaları bu durumun örneklerindedir. Dijital oyunların en önemli tüketicileri olan çocuklar, şiddet içerikli oyunlara büyük bir merak ve ilgi duymaktadır. Bundan dolayı da dijital oyun üreticileri sürekli şiddet içerikli oyunlar üretmeye devam etmektedir. Alanda yapılan çalışmalarda, şiddet içerikli dijital oyunların, çocuklara ruhsal ve fiziksel yönden zarar verdiğine değinilmektedir. Gerçeğe oldukça yakın olan ve altmış saniye içerisinde, içinde 4-5 tane şiddet sahnesi, kan ve öldürme gibi görüntülerin yer alması, bu oyunların çocuklara psikolojik yönden verdiği zararların açık bir kanıtıdır.

Şiddete ya da şiddet içerikli unsurlara gerçek hayatta ya da geleneksel medyada maruz kalan ve pasif kalan çocuk, video oyunlarda şiddetin baş aktörü olarak yer almakta ve daha fazla olumsuz etkiyi içinde barındırmaktadır: Gentile ve Anderson (2003) bu olumsuz nedenleri şöyle açıklamıştır:

- Dijital oyunlarda şiddet içerikli oyunlar oynayan çocuklar, kendilerini oyundaki bir saldırganla özdeşleştirmekte ve oyunda kendisi karaktermiş gibi oynamaktadır.
- Dijital oyunlar, sanal ortamda oyunlar olmasına rağmen, bu oyunları oynayan oyuncu, oyundan geçen sahneleri aktif olarak deneyip, gerçekleştirmektedir.
- Dijital oyunlar, bir davranışın bütün aşamalarını gerçekleştirmeye olanak tanımaktadır.
- Şiddet içerikli dijital oyunlarda, şiddete yönelik eylemlerin oyun içerisinde sürekli devam ettiği görülmektedir.
- Dijital oyunlarda şiddet içeren davranışlar sonucunda, bir kazanım elde edilip, oyuncu ödüllendirilmektedir.

- Şiddet öğeleri olan oyunların, çocuk ve ergen davranışlarına büyük bir etkisi olduğu ve beyin üzerinde fizyolojik etkiler bıraktığı bilinmektedir. Bu durumda öğrenme yoluyla saldırgan davranışların kazanımına yol açmaktadır.

Gerçek olarak oyunlarda algıladıkları bu sanal şiddet, çocuğu şiddete karşı duyarsızlaştırmakta ve şiddete yöneltmektedir. Görüşme yapılan ebeveynlerden alınan cevaplarda yukarıda Gentile ve Anderson 'un ifade ettiği, dijital oyunlardaki şiddet içeriklerinin çocuklarda nasıl olumsuz etki bıraktığının en somut örneğini oluşturmaktadır. Ebeveynlerden alınan yanıtlar şunlardır:

“ Zula oynuyor, oynamasını istemiyorum. Evde küçük kardeşinin üzerinde oyunda gördüklerini deniyor”.

“ Savaş oyunları oynadığında, geceleri korkuyor. Uyumuyor ve ağlıyor”.

“ Savaş oyunları oynayınca gece uyuyamıyor. Ya abisi ile ya da benimle uyuyor”.

“ Bu oyunları oynamayınca da, bu defa evde eline kılıç alıyor, kardeşlerini dövüyor”.

“ Oyunda gördüğüm o sahneleri evde deniyorum. Okulda arkadaşlarımla denerken düştüm ve kolum kırıldı” yanıtı da, görüşme yapılan esnada 1 erkek öğrenciden alınmış, öğrenci görüşmeye kolu alçılı bir şekilde katılmıştır.

Alanda yapılan çalışmalar ve incelenen araştırmalar, yapılan çalışmada elde edilen bilgileri doğrular niteliktedir. Şiddet içerikli oyunları oynayan çocukların, şiddeti normalleştirdiği, daha hırçın ve saldırgan davranışlar gösterdiği ve bu şiddet öğelerini gerçek hayatta deneyimlemek istemeleri görülmektedir. Bu bağlamda da, ebeveynlerin daha dikkatli davranmaları gerektiğini ortaya koymaktadır. Bu tür oyunları yasaklamak, çocukta daha çok merak duygusu uyandıracığından yasaklamadan anlatarak, birlikte oynayarak, yanlışları göstererek ve daha zararsız oyunları oynamaya yönlendirilebilir. Çevrimiçi oynanan bu oyunlarda çocuklara yönelik diğer bir tehlike de tanımadığı kişilerle oynaması ve onlarla konuşmasıdır. Bu oyunları oynayan çocukların büyük bir çoğunluğu da, bu kişilerle konuşup görüşebileceklerini ifade etmişlerdir. Karşısındakini kendi yaşında bir çocuk ya da oyunda aynı safta savaştıkları için iyi gören çocuklar, onların daha büyük yaşta olabileceklerini ve onlara zarar verebileceklerini düşünmemektedirler. Bu durumda da dijital ortamda oynanan bu oyunlardan,

çocuklarının zarar görmemesini engellemek için ebeveynlerin iyi bir rehber olması gerekmektedir. Sanal oyunlarda ve sanal dünyada doğacak olan tehlikelere karşı onları uyarmalı, sürekli anlatılmalı ve sanal hayat olsun gerçek hayat olsun takip etmeleri gerekmektedir.

Savaş oyunu oynayan ve oynamayan çocuklar karşılaştırıldığında, savaş oyunu oynayan çocukların genelde tamamının erkek çocukları olduğu görülmektedir. Sadece görüşme yapılan bir kız çocuğu savaş oyunu oynamaktadır. Bu durum, cinsiyetçi roller tarafından belirlenen oyun oynama davranışını da kanıtlar niteliktedir. Özellikle çok oyunculu çevrimiçi oynanan çocuklarla, bu oyunu oynamayan çocuklar arasında belirgin farklılıklar söz konusudur. Savaş oyunu oynayan çocuklar, diğerlerine göre şiddete oldukça meyilli çocuklardır. Bu çocuklar, oyunda gördükleri şiddet sahnelerini kendi kendilerine, okulda arkadaşlarıyla ya da evde kardeşleriyle denemektedir. Yine bu dijital oyunları oynayan çocukların çevrimiçi olarak tanımadığı kişilerle sesli ya da yazı olarak konuşmakta ve çevrimdışı oyun oynayan çocuklara karşı daha fazla tehlike ve risk altında kalmaktadır. Dijital oyunların zararları arasında yer alan uyku problemleri de yine bu oyunları oynayan çocuklarda daha fazla görülmektedir. Görüşmelerde savaş oyunu oynayan çocukların ebeveynleri, oynadıkları oyunlardan dolayı çocuklarının gece korktuklarını ve uyuyamadıklarını belirtmişlerdir. Bu oyunları oynamayan diğer çocuklarda da uyku problemleri ile karşılaşılmasına rağmen, bu çocuklar farklı olarak uzun süreli dijital oyun oynamalarından dolayı uykusuz kalmaktadır. Çevrimiçi savaş oyunu oynayan ve çevrimdışı savaş oyunu oynayan çocuklar arasında yabancılarla görüşme hariç diğer bulgulara aynı şekilde rastlanılmıştır. Savaş oyunu oynamayıp, diğer dijital oyun oynayan çocuklar, bu çocuklara oranla daha az zarara ve tehlikelere maruz kaldığı düşünülse de, diğer dijital oyun oynayan çocukların da birçok zararlı içerikle karşı karşıya olduğu bilinen bir gerçektir.

Çocuklarda oluşan dijital oyun kültürünün anlaşılması için çocuklara bu defa dijital oyunları oynama nedenleri sorulmuş ve alınan yanıtlar aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 4.21. Katılımcı Çocukların Dijital Oyun Oynama Nedenleri

Okul Adı	N	Eğlenmek	Can sıkıntısını gidermek için	Mutlu olmak	Diğer
Abdurrahman Gazi İlk.	15	1	10	3	1
Başöğretmen İlkokulu	15	3	7	4	1
Aydın Doğan İlkokulu	15	3	8	3	1

Çocuklardan alınan dikkat çekici yanıtlardan bazıları şunlardır:

“Daha çok arkadaşım olsun diye ve mutlu olmak için oynuyorum”

“İlgimi çekiyor diye oynuyorum. Silahlar ilgimi çekiyor. Silahım olsun isterim. Kötüler gelince silahla onları tutar, polise teslim ederim”.

“Bu oyunu Zulayı çok seviyorum, düşmanları öldürdüğüm için mutlu oluyorum. Büyüyünce bunlar gibi olacağız, asker olacağız” gibi cevaplar alınmıştır.

Diğer alınan yanıtlar tüm çocuklarda benzerlik göstermektedir. Görüşülen diğer çocukların; büyük bir çoğunluğu can sıkıntısını gidermek için bu oyunları oynadıklarını ifade ederlerken, bir kısmı mutlu olmak bir kısmı da eğlenmek için bu oyunları oynadıklarını ifade etmişlerdir.

Çocuklara dijital oyunlarda gördükleri karakterler ve oyunlara ilişkin oyuncakları satın almak istiyor musunuz? Sorusu yönlendirilmiştir:

Tablo 4.22. Katılımcı Çocukların Dijital Oyunlarda Gördükleri Karakterler ve Oyunlara İlişkin Oyuncakları Satın Alma İstekleri

Okul Adı	N	Satın Alma İsteği	Satın Almama
Abdurrahman Gazi İlk.	15	15	-
Başöğretmen İlkokulu	15	15	-
Aydın Doğan İlkokulu	15	13	2

Farklı okullara giden ve dijital oyun oynayan 45 çocuktan 43’ü; oynadığı dijital oyuna ilişkin ürün ve karakterleri satın almak istediklerini belirtmişlerdir. Örnekleme tabii olan 2 çocuk daha önceden defalarca satın aldıklarını ve bundan dolayı artık satın almak istemediklerini belirtmişlerdir. Bu çocuklardan bazıları daha önce bu tür oyuncaklarını aldığını belirtende var daha önce hiç alınmamış ama almayı çok istediklerini söyleyen

öğrenciler de vardır. Oyun içi satın alma uygulamasını da sadece 1 çocuk tarafından kullanıldığını ama sonrasında ailesi izin vermediği için başka satın almalar gerçekleştiremediği bilgisine ulaşılmıştır.

Aynı soru çapraz devam eden görüşmelerde daha sonra annelere en sonda babalara yöneltilmiştir. Görüşme yapılan anne ve babaların neredeyse tamamı, çocuklarının bu oyuncakları ısrarla satın almak istediklerini belirtmiştir. Erkekler daha çok savaş ve futbol oyunlarına ilişkin silah, top ve krampon gibi ürünleri satın almak isterlerken; kız çocukları daha çok Barbie bebekleri, makyaj malzemeleri ve oyunda gördükleri içeriklere ilişkin nesnelere daha çok satın almak istedikleri görülmüştür.

Tablo 4.23. Katılımcı Ebeveynlerin Çocuklarının Oyunlarda Gördüğü Karakterleri Satın Almaya İlişkin Görüşleri

Okul Adı	N	Satın Alma İsteği	Satın Almama
Abdurrahman Gazi İlk.	21	15	-
Başöğretmen İlkokulu	24	15	-
Aydın Doğan İlkokulu	26	14	1

Ebeveynlerden bazıları:

“Sadece oyunlarda değil, televizyonda gördüğü her şeyi satın almak istiyor”

“Sürekli istediklerini satın alıyoruz, ama saniyeler sonra sıklıkla kenara atıyor”

“Çocuğum bunları satın almayı çok istiyor, ama maddi imkansızlıklardan dolayı alamıyoruz” yanıtlarını vermişlerdir”.

Bu durum küresel tüketim ağı içerisinde düşünüldüğünde; bir sektöre dönüşmüş olan dijital oyunların, en iyi tüketicileri ya da kullanıcılarından oluşan çocuk kitle üzerinde oldukça etkili olduğu görülmüştür. Dijital oyun sektörü, oyunlar üzerinden büyük bir hakimiyet edinerek gerek oyunların indirilmesi, gerek oyunlara ilişkin ürün ve karakter oyuncaklarının alınmasından dolayı ekonomisi git gide büyüyen bir yapı haline dönüşmektedir.

4.4.7.2. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerinde Oluşturduğu Fiziksel ve Psikolojik Sorunlar

Dijital oyunlar ya da ülkemizde sıklıkla kullanılan bir kavram olarak video oyunlar, dünyada ve ülkemizde kabul edilen bir eğlence sektörü haline gelmiştir. Video oyunlar, bugün küçükten büyüğe, bütün insanlık tarafından oynanan bir oyun formu haline dönüşmüştür. Dijital oyun ya da video oyun oynayan bireyler ve özellikle de çocuklar üzerinde olumlu ya da olumsuz birçok etkiye yol açmaktadır. Dijital oyun oynayan çocukların yaşamış oldukları sorunlar günümüzde medyaya sıklıkta yansımakta ve çoğu zaman çocuklar arasında artan şiddet, suça eğilim ve saldırganlık davranışları ebeveynleri arasında paniğe neden olmaktadır. 18 yaş altı ve çocuk sayıları popülasyonu teknoloji gelişip, yaygınlaştıkça dijital oyun oynayan oyuncu sayısı da bu duruma paralel olarak artmaktadır. Bu bağlamda da, çocukların erken yaştan itibaren dijital oyunları çok fazla oynamaları, oyunların zararlarına maruz kaldığı inkâr edilemeyecek bir gerçek halini almaktadır. Ortaya çıkan her yeni teknoloji gibi yararları yönlerinden faydalanmak, olumsuz yanlarından zarar görmek bireyin kendinin karar verebileceği bir alandır. Dijital oyunların sadece tümüyle yararlı ya da tamamıyla zararlı olduğu söylenemez. Ama henüz gelişim döneminde olan çocukların ebeveynlerinin, dijital oyunların zararlarına karşı çocuklarını korumaları noktasında tedbirler ve önlemler alması gerekmektedir. Yapılan araştırmalarda dijital oyunların çocuklar üzerinde yaratacağı olumsuz etkiler şunlardır:

1. Olumsuz etkilerden öne çıkan en önemli unsur şiddettir. Şiddet içeren video oyunlar oynayan çocuklar agresif davranışlar sergileme eğilimindedir. Şiddeti sanal ortamda benimsemekte ve bunu gerçek hayatta denemeye çalışmaktadır. Şiddet temalı oyunlar oynayan çocuklar bir oyunda mevcut olan şiddet eylemlerini tekrar tekrar uygulamaktadır. Oyuncu, şiddet içerikli oyunları oynarken bu hareketi birçok kez tekrarlar ve şiddet içeren davranışların onlarda otomatik hale gelmesine yol açar (Narvarez,2010).
2. Dijital oyunların çocuklar üzerinde yaratmış olduğu olumsuz bir özellik de sosyal izolasyondur. Dışarıda arkadaşlarıyla ya akranlarıyla serbest oyunlar oynayan çocuklar yerine, vakitlerinin çoğunu evde dijital oyun oynayarak geçirmektedir. Bu durumda çocukların gerçek hayatta sosyal ilişkileri gerçek

kişilerle kurmasını engellemekte ve çocuğun asosyal bir kişi olmasına yol açmaktadır.

3. Dijital oyunların diğer zararlı bir özelliği de, bağımlılık yaratmasıdır. Çocuk ve ergen beyin yapıları yirmili yaşlara kadar gelişmekte olduğu için bağımlılıklara karşı savunmasız durumdadırlar. Son zamanda yapılan araştırmalarda bağımlılık yapan herhangi bir davranışın (uyuşturucu, alkol, pornografi, kumar, şiddet) genç erişkinlerde ve çocuklarda beyin gelişimine zarar vereceğini ortaya koymuştur. Onları, olgun karar verme sisteminden yoksun bırakarak, başkaları için düşünceli olma fikrinden uzaklaştıran ve empati zayıflığına yol açan bir hale getirmektedir.
4. Dijital oyunların diğer bir olumsuz yanı ise, çoğu çocuğun saatlerce bilgisayar ve telefon karşısında vakit geçirmeleri, göz problemleriyle karşı karşıya kalmalarına neden olmaktadır. Bu cihazlar hala gelişmekte olan çocuk sağlığına oldukça zarar verebilecek radyoaktif ışınlar yaymaktadır. Bu durumda göz yorgunluğuna ve bulanık görmeye neden olacağından, çocuk sağlığı için rahatsız edici ve tehlikeli olabilmektedir. ABD Hastalık Tedavi ve Önleme Merkezi, gün içerisinde uzun saatler boyunca ekran başında kalan ve dijital oyun oynayan çocukların, görme sorunları yaşayabileceğini açıklamaktadır.
5. Mobil telefonlar, tabletler ve bazı taşınabilir dizüstü bilgisayar gibi cihazlar çocuklarda postür bozukluğuna yani kötü duruşa yol açmaktadır. Kötü duruş, omurilikte yanlış hizalanmaya ve sublukasyona neden olan ciddi sorunlara yol açmaktadır.
6. Birçok kişi, elektronik cihaz kullanımı ve uyku sorunları arasındaki doğrudan bağlantının farkında değildir. Özellikle yatmaya yakın olan cihazların aşırı kullanımı, çocuklar ve yetişkinler için uykuyu olumsuz yönde etkileyebilir. Elektronik cihazların kullanımı uykuya dalmayı zorlaştırır, gece boyunca uykuyu bozar ve genel olarak düşük kaliteli uykuyu sağlar. Bu cihazlar beyni gündüz olduğunu düşündüren bir tür mavi ışık yayar. Yatmadan önce cihazın kullanılması, uykuya dalma problemlerini artırma olasılığını artırır. Bu özellikle çocuklar için problemlidir çünkü yetişkinlerden daha fazla uykuya ihtiyaçları vardır. Yarım saatlik bir uyku sorunu bile olsa, ertesi gün

davranışlarını olumsuz yönde etkileyebilir. <https://www.drbeurkens.com/dangers-overexposure-electronics-kids-mental-physical-health/>

7. Çocukların çevrimiçi ortamda maruz kaldıkları içerikler de zihinsel sağlık sorunlarına yol açabilir. Birçok ebeveyn, yeme bozukluklarını artıran ve ciddi zihinsel sağlık sorunlarını neden olan çok sayıda çevrimiçi içeriğin çocuklarına zarar vereceğinin farkında değildir. Beden imgesi ile ilgili olarak özellikle kızların benlik saygısı ve vücut algılarını olumsuz yönde etkileyebilecek alanlar da vardır. Aynı zamanda internet oyunlarında çok fazla zaman geçirmek depresyon, saldırganlık, dürtüsellik, madde kullanımı ve fiziksel beyin değişikliklerine neden olabilir.

Çocuklarda önemli bir fiziksel sorun olarak göz sağlığı bozulmalarına yol açan unsurlardan birini dijital oyunlar olduğu yukarıda ifade edilmektedir. Bu bilgidен hareketle de ebeveynlere: “*Dijital oyun oynamasından dolayı çocuğunuzun göz sağlığında bir problem ortaya çıktı mı?*” Diye sorulmuştur:

Tablo 4.24. Katılımcı Çocukların Göz Sağlığı

Okul Adı	N	Gözleri İyi	Gözleri Bozuk
Abdurrahman Gazi İlk.	21	14	1
Başöğretmen İlkokulu	24	11	4
Aydın Doğan İlkokulu	26	8	7

Yukarıda tabloda ebeveynlerden alınan yanıtlar gösterilmiştir. Tabloda dijital araçlara erişimi çok az olan ve diğer iki okula oranla daha az dijital oyun oynayan çocukların, fazla oyun oynayan çocuklara karşın göz sağlıklarının oldukça iyi olması yukarıda yer verilen bilgiyi doğrular niteliktedir. Abdurrahman Gazi İlkokulu, düşük gelirli ailelerin çocuklarının gittiği ve dijital araçlara erişimin en kısıtlı okul olarak ön plana çıkarken görüşülen 21 ebeveynден, sadece 1’i çocuğunuzun göz sağlığının bozuk olduğunu bunun da dijital oyunlarla ilişkili olmadığını ve doğuştan gelen bir problem olduğunu belirtmiştir.

Orta gelirli ailelerin çocuklarının gittiği ve dijital araçlara erişimin ve internete erişimin düşük gelirli okula oranla oldukça yüksek olduğu düşünüldüğünde, bu durumla orantılı olarak çocuklarda göz sağlığı bozulmalarında da artış meydana geldiği sonucuna

ulaşmaktadır. Bu okulda toplamda görüşülen 24 ebeveynden 4'ü çocuklarının dijital oyun oynamaktan kaynaklı olarak göz sağlığının bozulduğunu söylemiştir ve bu ebeveynlerden alınan yanıtlar ise şöyledir:

“Fazla oyun oynamaya başladığından beri gözleri bozulmaya başladı” (Anne, 32, ev hanımı).

“Gözleri fazla oyun oynamaktan dolayı bozuldu ve artık gözlük kullanıyor” Anne, 36, ev hanımı).

“Gözlerinde sulama ve batma var” (Baba, 42, memur)”.

“Çok fazla telefonla oynadığı için gözleri miyop oldu” (Anne, 40, ev hanımı).

Dijital araçlar ve internete erişimin en fazla olduğu Özel Aydın Doğan İlkokulu'nda, göz sağlığında yaşanan sorunların da paralel şekilde olduğu görülmektedir. Görüşülen 26 ebeveynden alınan cevaplar doğrultusunda 7 çocuğun göz sağlığında problemlerin ortaya çıktığı, 8'nin de göz sağlığının iyi olduğu sonucuna varılmıştır. Ebeveynlerden bu soruya alınan yanıtlar şu şekildedir:

“Göz sağlığı bozuldu, ciddi anlamda. 1.75 ve 2.00 miyop oldu” (Anne,42, akademisyen).

“Gözleri bozuldu, kanlanıyor” (Anne, 38, memur). “Göz sağlığında sorun yok” (Baba, 45, ögr.).

“Gözleri bozuldu, gözlük kullanmaya başladı” (Anne, 39, ev hanımı, Baba, 48, akademisyen).

“Göz sağlığında bir problem yok” (Baba, 52, Memur), “Gözlerinde kayma var” (anne, 45, memur).

“Ekrana bakmaktan dolayı gözleri bozuldu” (Anne, 38, ögr.).

Özel Aydın Doğan İlkokulu'na giden ve göz sağlığında sorun olan çocukların bazılarının ebeveynlerinden alınan yanıtlar bunlar olurken, göz sağlığı konusunda aynı çocuğun anne ve babalarından farklı yanıtlar alındığı gözlemlenmiş ve annelerin görüşmelerde çocukları hakkında daha fazla bilgi sahibi oldukları gözlemlenmiştir. ABD' DE yapılmış olan araştırmada ve medya da sıklıkla yer alan haberler göz önünde

bulundurulduğunda, ?içerisinde çok fazla maruz kalan çocuklar da daha fazla göz sağlığı sorunu yaşadığı ve ciddi anlamda bozulmalar meydana geldiği görülmektedir.

Dijital oyun oynama esnasında, çocuklar yaşadıkları heyecan, merak ve oyundan kopamama gibi unsurlardan kaynaklı olarak ihtiyaçlarını ertelemektedir. Çocuklar tarafından ertelenen ihtiyaçlarda uyku tuvalet ve yemek yeme gibi zaruri ihtiyaçlar olduğu bilinmektedir. Bu kapsamda da, çocuklara dijital oyun oynarken ihtiyaçlarını erteliyor musun? Diye sorulmuştur:

Tablo 4.25. Dijital Oyun Oynarken İhtiyaçları Erteleme

Okul Adı	N	Erteliyorum	Bazen Erteliyorum	Ertelemiyorum	Durduruyorum
Abdurrahman Gazi İlk.	15			13	2
Başöğretmen İlkokulu	15	1	1	8	5
Aydın Doğan İlkokulu	15		1	14	

Dijital oyun oynama esnasında ihtiyaçlarını erteliyor musun? Sorusuna 45 çocuktan yukarıda gösterilen tablodaki cevaplar alınmıştır. Abdurrahman Gazi İlkokuluna giden 15 öğrenciden, 13'ü ihtiyaçlarını ertelemediklerini belirtirken 2'si oyunu durdurduklarını söylemiştir. Başöğretmen İlkokuluna giden 15 çocuktan 1'i ertelediğini, 1'i bazen ertelediğini, 8'i ertelediğini, 5'i de oyunu durdurduğunu belirtmiştir. Özel Aydın İlkokulu'na giden 15 öğrenciden 1'i ihtiyaçlarını bazen ertelediğini belirtirken, 14'ü ihtiyaçlarını ertelemediklerini ifade etmişlerdir.

Çocuğunuz dijital oyun oynarken ihtiyacını erteliyor mu? Sorusu sonrasında ebeveynlere yöneltilmiş ve şu şekilde yanıtlar alınmıştır:

Tablo 4.26. Dijital Oyun Oynarken İhtiyaçları Ertelemede Ebeveyn Görüşleri

Okul Adı	N	Erteliyor	Bazen Erteliyor	Ertelemiyor	Oyunu durduruyor
Abdurrahman Gazi İlk.	21	-	-	17	-
Başöğretmen İlkokulu	23	9	1	8	5
Aydın Doğan İlkokulu	26	23	-	3	-

Abdurrahman Gazi İlkokulu'na giden 15 çocuk ve 21 ebeveyn ile görüşme yapılmış; bu okula giden çocukların ebeveynlerinden 17'si çocuklarının ihtiyaçlarını ertelediklerini belirtirken, oyunu durduruyorum ya da ertelemiyorum diyen 4 çocuğun da ebeveynlerinin, çocuklarının oynadığı dijital bir oyun ve evde dijital bir cihaz olmadığı, cep telefonlarının bile tuşlu olup, oyun oynama özelliğinin olmadığını yanıt almıştır. Bu yanıtlar doğrultusunda çocuklar ve ebeveynlerin yanıtlarının paralel olduğu görülmekte, sadece oyun oynuyorum deyip, oynamayan 4 çocuğun olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır.

Orta gelirli ailelerin gitmiş olduğu Başöğretmen İlkokulundaki çocukların 9'nun ebeveyni ihtiyaçlarını ertelediklerini belirtirken, 1 ebeveyn bazen erteliyor ve 8 ebeveynde çocukların ihtiyaçlarını ertelediklerini söylemiş, 5 ebeveyn de çocuklarının oyunu durdurduklarını ifade etmiştir. Başöğretmen İlkokuluna giden 15 çocuktan ise 1'i ertelediğini, 1'i bazen ertelediğini, 8'i ertelemediğini, 5'i de oyunu durdurduğunu belirtmiştir. Ebeveynlerle yapılan görüşmeler sonrasında erteliyorum diyen 1 çocuk ve ertelemediğini söyleyen 5 çocuğun cevapları anne ve babaları ile aynı doğrultudayken, oyunu durduruyorum diyen 5 çocuk ve ertelemiyorum diyen 8 çocuğun yanıtlarının ebeveynleri ile aynı olmadığı sonucun ulaşılmıştır.

Özel Aydın Doğan İlkokulu'na giden çocukların ebeveynlerinden 26'sı ile görüşülmüştür ve 23'ü çocuklarının dijital oyun oynarken ihtiyaçlarını ertelediklerini belirtirken, 3 ebeveyn, çocukları dijital oyun oynarken ihtiyaçlarını ertelemediği cevabını vermişlerdir. Çocuklardan ise 1'i ihtiyaçlarını bazen ertelediğini, 14'ü ise ertelemediğini söylemiştir. Bu durumda da yine çocuklarla ebeveynlerinin cevaplarının örtüşmediği görülmektedir. Üç ayrı okulda 45 çocukla ve 70 ebeveyne sorulan aynı soruya kısmen doğru cevaplar alınmış, ama diğerleri hep tam tersi yönde cevaplar olmuştur.

Dijital oyunların bilinçsiz ya da aşırı kullanımdan dolayı çocuklarda görülmesi muhtemel olan diğer olumsuz bir özellikte sosyal izolasyondur. Bu bağlamda da ebeveynlere “ *Çocuğunuzun yeteri kadar sosyal olduğunu düşünüyor musunuz?*” Diye sorulmuştur:

Tablo 4.27. Çocukların Sosyal Olup Olmadığına Dair Ebeveynlerin Görüşleri

Okul Adı	N	Sosyal	Sosyal Değil
Abdurrahman Gazi İlk.	21	9	12
Başöğretmen İlkokulu	23	7	16
Aydın Doğan İlkokulu	26	2	24

Yukarıda tabloda gösterildiği gibi, Abdurrahman Gazi İlkokulu'na giden 15 çocuğun ebeveynleri ile yapılan görüşmelerde 21 ebeveyninden 9 çocuğunun sosyal olduğunu ifade ederken, 12'si çocuklarının sosyal olmadıklarını belirtmişlerdir. Geriye kalan 2 çocuğun ebeveynlerine de ulaşılamamıştır. Başöğretmen İlkokulu'ndaki çocukların ebeveynleri ile yapılan görüşmelerde, 7'si çocuğun sosyal olduğunu, 16 ebeveyn de çocuğunun sosyal olmadığı yanıtını vermiştir. Özel Aydın Doğan İlkokulu'na giden çocukların ise 2'sinin sosyal olduğu, 24'ü ise çocuğunun sosyal olmadığını ifade etmiştir. Ebeveynlerden bu konuda alınan yanıtlardan bazıları şunlardır:

“ Sosyal değil, çünkü bizim yaşadığımızı çocukla onların ki bir değil” (Baba, öğretmen).

“ Ortam olsa sosyal bir çocuk olabilir, ama alanı yok” (Anne, ev hanımı).

“ Sosyal bir çocuk değil oynadığı bilgisayar oyunları arkadaşlık ilişkilerine yansıyor” (Baba, memur).

“ Sosyal bir çocuk, ailede, mahallede” (Baba, çalışmıyor).

“ Yeteri kadar sosyal değil, babası evden yokken sürekli bilgisayarla oynuyor (Anne, ev hanımı).

“Yeteri kadar sosyal, hemen arkadaş olabiliyor” (Anne, ev hanımı).

“ Sosyal bir çocuk değil, tenefüste bile arkadaşları ile sürekli oyunlar hakkında konuşuyor” (Anne, akademisyen).

“ Çok fazla değil, o da okul saatleri ve imkanlarla ilgili” (Anne, öğretmen).

“ Yeteri kadar sosyal bir çocuk” (Baba, akademisyen).

Araştırmada sorulan bu soru sonrasında 45 çocuktan 26'sının sosyal olmadığını, 17'sinin sosyal olduğu ve 2 çocuğun da ebeveynlerine ulaşılamamıştır. Bu soruya verilen yanıtlar bağlamında çocukların sosyal izolasyon yaşadıkları görülmektedir. Çocukların

sosyal olma oranlarının en yüksek okulun düşük gelirli ailelerin çocuklarının gittiği okul olurken, sosyalleşememenin en fazla yaşandığı okulun ise yüksek gelirli ailelerin çocuklarının gittiği Özel Aydın Doğan İlkokulu'ndan olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dışarıda akranlarıyla işbirliği içerisinde oyun oynayan ve sosyalleşen çocuk modelinin yerini günümüzde artık ekranlar karşısında sanal mecralarda sanal sosyalleşme yaşayan çocuklar aldığı görülmektedir. Bunun tek nedeni arasında sadece dijital oyunların görülmesi, Erzurum şehrinde yapılan araştırmalar için eksik bir yargı olurken, başka unsurların da dikkate alınması gerekmektedir. Mevsim koşullarından dolayı çocukların sadece iki ay dışarıda oynayabildikleri, uzun okul saatleri, verilen ödevlerle çocukların zamanlarının büyük bir kısmının bunlarla geçirmesi çok fazla sosyalleşmesine imkan tanımamaktadır. Ama genel olarak değerlendirildiğinde yarı yapılandırılmış görüşmelerde çocuklara sorulan sorularda, dışarıda oynamaktansa evde dijital cihazlarla oynamayı tercih ettikleri görülmektedir. Bir araya geldiklerinde neler yaptıkları sorulduğunda da genelde dijital oyunlar hakkında konuştukları, imkanları olması takdirinde de bir araya gelip, bu oyunları oynamak istediklerini ifade etmektedirler.

Elde edilen bulgular, yapılan araştırmaları kanıtlar nitelikte görünmektedir. Sosyalleşme oranının yüksek olduğu okuldaki çocukların, dijital araçlara erişim olanaklarının çok düşük olduğu bu nedenle de geleneksel yapının devam ederek, dışarıda oynamaya devam ettikleri görülmektedir. Dijital araçlara ve internete erişime sahipliğin neredeyse özel okula giden çocuklarınkine yakın olan orta gelirli ailelerin de çocuklarının sosyal izolasyon oranlarının arttığı görülmektedir. Yüksek gelirli ailelerin çocuklarının ise sosyalleşme oranlarının en düşük olduğunu, okul dışı zamanlarını ekran başında geçirdikleri belirlenmiştir. Yine bu çocukların ebeveynlerinden alınan yanıtlar doğrultusunda da, arkadaşlarıyla nadir de olsa bir araya geldiklerinde yine dijital araçlarla oyun oynamaya devam ettiklerini yanıtı alınmıştır. Bu soruya alınan yanıtlar doğrultusunda, dijital oyunlarla çocukların sosyalleşme oranlarının ilintili olduğu ve çocukları izole ettiği anlaşılmaktadır.

Dijital oyunların çocuklarda meydana getirdiği diğer bir sorun ise yaşadıkları uyku problemleridir. Uzun süre ekrana bakan çocuklar, ekrandan yayılan ışıklardan dolayı uykularını alamamakta ya da çok fazla oyun oynamalarından dolayı geç yatıp, gün içerisinde uykusuz olmakta ve okula adapte olamamaktadırlar. Araştırma da çocukların dijital oyun oynamaları ve uyku sorunları yaşamaları ile ilgili bir bağ olup olmadığının

anlaşılması için ebeveynlere “*Çocuğunuz dijital oyun oynadığı için uykusuz kalıyor mu?*” Diye sorulmuştur:

Tablo 4.28. Dijital Oyun Oynayan Çocukların Uyku Durumlarına Yönelik Ebeveyn Görüşleri

Okul Adı	N	Uykusuz Kalmıyor	Uykusuz Kalıyor
Abdurrahman Gazi İlk.	21	20	1
Başöğretmen İlkokulu	23	21	2
Aydın Doğan İlkokulu	26	24	5

Ebeveynlerden alınan yanıtlar yukarıda tabloda gösterilmektedir. Görüşmelerde dijital oyun oynayıp, uykusuz kalan çocukların sayısı 8 iken, uyku sorunu yaşamayan çocukların sayısının ise daha fazla olduğu görülmektedir. Uykusuz kalan ve sorun yaşayan çocuklarından sadece 1’i kız diğerleri ise erkektir. Dijital oyunların olumsuz özelliklerinden etkilenen en çok katılımcının bu durumda yine Özel Aydın Doğan İlkokulu’na giden çocuklar olduklarını ve ailelerinden alınan yanıtlara göre bağımlılık derecesinde oynadıkları için oyunun başında kaldıramadıklarını ve geç uyduklarını belirtmişlerdir. Bu okula giden diğer çocuklarının ebeveynlerinin evlerinde kurallarının olduğunu ve uyku saati geldiğinde çocuklarının uyumak zorunda olduklarını ifade etmişlerdir. Abdurrahman Gazi İlkokulu’na giden çocukların hiçbiri dijital oyun oynadığı için uykusuz kalmadığı ebeveynler tarafından belirtilmiş, sadece 1 çocuğun uykusuz kaldığı, bunun nedenin ise ekranlarla ilişkili olduğu ama dijital oyunlarla değil, geç saatlere kadar televizyon izlediği için olduğu öğrenilmiştir. Diğer okula giden çocuklardan ise sadece ikisinin uykusuz kaldığı, aileler ile yapılan görüşmelerde yine bu çocukların erkek çocukları olduğu öğrenilmiştir ve bazı ebeveynler şunları söylemiştir:

“Oyun oynuyor, silahlı, çatışmalı. Daha sonrasında da korkuyor ya abisi ile ya da benimle uyuyor” (Anne, ev hanımı).

“Gece geç saatlere kadar oyun oynuyor ve sabah uyandırıp, okula götürmekte çok zorlanıyorum” (Anne, akademisyen).

“Savaş oyunları oynadığı için gece rüyasında mı görüyor nedir anlamadım ağlayıp yanımıza geliyor, uyuyamıyor” (Baba, memur).

Ebeveynlerin verdiği bu yanıtlar doğrultusunda sadece uzun süreli ekrana bakmakla uykusuz kalmadıklarını aynı zamanda savaş içerikli oyunları oynayan çocukların bu oyunlardan olumsuz etkilendikleri ve geceleri uyuyamadıkları sonucuna da ulaşılmıştır.

Son olarak da bu bağlamda dijital oyun oynayan katılımcı çocukların anne ve babalarına, “*Çocuklarınız dijital oyun oynarken aranızdaki iletişim engelleniyor mu?*” Diye sorulmuştur:

Tablo 4.29. Çocukların Dijital Oyun Oynarken Ebeveynleri İle İletişimlerinin Engellenip Engellenmediğine Dair Ebeveyn Görüşleri

Okul Adı	N	Engelleniyor	Engellenmiyor
Abdurrahman Gazi İlk.	21	2	19
Başöğretmen İlkokulu	23	13	10
Aydın Doğan İlkokulu	26	15	11

Yukarıda tabloda gösterildiği gibi dijital oyun oynayan çocukların oyun oynama esnasında sadece oyuna adapte oldukları dış çevreyle bağlarını kopardıkları görülmektedir. Görüşülen 70 ebeveyn den 30’u çocuklarının dijital oyun oynarken onları duymadıklarını, cevap vermediklerini ve söylediklerini birkaç kez tekrarladıklarını belirtmişlerdir. Görüşülen 40 ebeveyn de, çocuklarının dijital oyun oynarken aralarındaki iletişimlerinde herhangi bir probleme neden olmadığını belirtmişlerdir. Bu konuda bazı ebeveynlerden alınan yanıtlar şunlardır:

“ İletişimimiz engelleniyor. Bana bir git, rahat bırak beni gibi cümleler kuruyor. Benimle arkadaşımıymışım gibi konuşuyor. Youtuber’lar çok bilinçsiz onlara özeniyor” (Anne, akademisyen).

“İletişim engelleniyor. Oyuna çok yoğunlaşıyor” (Baba, akademisyen).

“Ben evdeyken korkar oynamaz. Sorun olmuyor” (Baba, işçi).

“ Dinlemiyor, cevap vermiyor. Telefonu alıyorum, ağlamaya başlıyor” (Anne, ev hanımı).

“ Oyun oynarken, oyuna adapte oluyor ve beni duymuyor” (Anne, ev hanımı).

“ İletişimimizde bir sorun olmuyor, bizi duyuyor ve dinliyor” (Baba, memur).

“Aramızdaki iletişim kopmuyor” (Anne, ev hanımı).

Ebeveynlerden alınan yanıtlar doğrultusunda özellikle daha çok dijital oyun oynayan çocukların, dijital oyun oynama esnasında, çocuklarının kendilerine cevap vermedikleri, sadece oyun adapte oldukları ve dış dünyayla olan ilişkileri kopardıkları görülürken, daha az dijital oyun oynayan ve özellikle de kız çocuklarında bu sorunların daha az yaşandığı alınan cevaplardan ortaya çıkan başka bir sonuçtur. Yapılan araştırma esnasında zaten erkek çocuklarının kız çocuklarından daha fazla dijital oyun oynadıkları görülmüştür.

Çocukların dijital medyalar karşısında uzun süre vakit geçirmeleri fiziksel ve ruhsal olmak üzere çocuklarda bazı sorunlara yol açmaktadır. Uzun süre hareketsiz kalan çocuklarda obezite, duruş bozukları, ruhsal olarak da içe kapanma, dış dünyada kopma ve sosyal izolasyon belirtileri görülmektedir. Bundan dolayı da dijital oyun oynayan çocukların herhangi bir kursa ya da aktiviteye katılıp katılmadıkları ebeveynlerine sorulmuştur:

Tablo 4.30. Katılımcı Çocukların Herhangi Bir Kurs Ya Da Aktiviteye Katılıp Katılmadıklarına Dair Ebeveyn Görüşleri

Okul Adı	N	Var	Yok
Abdurrahman Gazi İlk.	21	1	20
Başöğretmen İlkokulu	23	-	23
Aydın Doğan İlkokulu	26	11	15

Çocuklarının okul dışında ve hafta sonları herhangi bir kursa ve etkinliğe katılıp katılmadıkları sorusuna yukarıda tabloda gösterildiği gibi görüşülen 45 çocuktan sadece 12'si bir kursa ya da fiziksel aktiviteyi içeren bir etkinliğe katılırken, 33'nün gittiği herhangi bir kurs olmadığı öğrenilmiştir. Herhangi bir kursa ya da aktiviteye katılımın olduğu en yüksek grubun, yüksek gelirli ebeveynlerin çocukları olduğu görülmüştür. Orta gelirli ailelerinden sadece birinin katıldığı bir kurs olduğu, düşük gelirli ebeveynlerinin çocuklarının da katıldığı bir kurs ya da etkinlik olmadığı öğrenilmiştir.

Dijital ekranlara ve dijital oyunlara çok fazla maruz kalan çocukların beyin işlevlerinde aksaklıklar meydana gelmektedir. Çocukların, beyin işlevlerinin doğru bir şekilde gerçekleşmesi için fiziksel aktivitede bulunmaları gerekmektedir. Ama günümüzde çocukların çoğu fiziksel hareket yerine oturdukları yerden sanal dünyada

hareket göstermekte ve gökyüzüne bakmaktan çok ekranlar bakmaktadır. Sürekli ekranlara bakan çocuklarda zihin yorgunluğu görülmekte ve dinlenemeyerek sabah uyanmaktadırlar. Ebeveynlerin bu noktada, çocukları teknolojiden koparıp, gerçek hayata nasıl bağlanacaklarına dair bilgi sunmaları faydalı olacaktır (Goodwin,2018: 156).

4.4.7.3. Toplumsal Cinsiyet Açısından Dijital Oyunlar

Toplumsal cinsiyet açısından farklılık gösteren erkek kadın rolleri, toplumsal hayatta değişiklik göstermektedir. Çocukların anne rahmine düştükten sonra alınan kıyafetlerin renklerinden, oyuncaklarına kadar cinsiyetçi farklılıklar etkili olmaktadır. Bu tutum ve davranışlar çocukların oynadığı serbest oyunlarda kendini nasıl gösteriyorsa dijital oyun oynama alışkanlıklarında aynı şekilde kendini gösterdiği görülmektedir.

Video oyunları uzun zamandır piyasada izleyici kitlesi, oyuncu tabanı ve oyunda karakter temsili de dahil olmak üzere erkek egemen bir medya olarak bilinmektedir. Video oyunlarında cinsiyet temsili ile ilgili araştırmalar genellikle erkeklerin ve kadınların nasıl farklı tasvir edildiğine dair birkaç anahtar noktasına odaklanır: sıklık ve oynanabilirlik (kadın karakterine karşı erkek bir karakter oynayabilme), fiziksel yetenekler, oyunda rol ve fiziksel temsil incelenen önemli konular arasında yer alır (beden, kıyafet vb.) (Williams, Martins, Consalvo ve Ivory 2009, akt: Zorrilla, 2010: 6).

Video oyunlardaki cinsiyetçi yaklaşımlar çeşitli açılardan incelenmiştir. İki temel odak nokta bu çalışmalarda belirlenmiştir;

- Kadınları oyuncu olarak ele alan araştırmalar
- Video oyunlarda kadın görüntülere odaklanan araştırmalardır.

Video oyunlar kadın oyuncular açısından ele alındığında sadece ilk çıktığı zamanlardan çok az kadın oyuncu vardı. 1980'lerde sayıları tüm dünya oyun pazarının sadece %5'i civarındadır (Grayner Ray 2004). Bu nedenle de kadın nüfusunun video oyun pazarında, oyun geliştiriciler için oldukça çekici bir fikir haline gelmiştir. Feminist gruplarla birlikte eşit olarak belirlenmiş video oyunları alanındaki oyun alanında 'kız' oyunları hareketi denilen bir eylem düşünülmüştür (Cassells, Telkins,2000). Akt. Raykowska,2014;14)

Dijital oyunlarda başlatılan kadın hareketinin etkilerinden biri daha önce tartışıldığı gibi yeni türlerin ve kadınların hedeflenen ürünlerin yaratılmasıyla ilgiliydi. Fakat söz konusu hareketin yaratılmasının da akademik çalışmaların büyük etkisi olmuştur. Bu durumda; konu üzerinde çalışma yapanlar tarafından büyük bir fikir ayrılığına yol açmıştır. Birincisi, tartışmanın bir tarafı kadın kullanıcı eksikliğinin, cinsiyetler arasındaki teknolojik bölünmeden kaynaklandığını iddia etmişlerdir. Kadınlar, bilgisayarlar ve konsolar gibi yeni teknolojilerle daha az erişime sahip oldukları ve bu mecralarda daha az iletişim kurdukları düşünülmektedir. Aynı zamanda daha baskın olan diyalogun diğer tarafında, kadınların erkek kullanıcılara karşın bilgisayar kullanımında ilgisiz olmadıklarını doğru olmadığına ilişkin düşüncelerdir. Kızların video oyunlarına erkek çocukları kadar ilgi duymamasının sebebi bu bölgedeki ihtiyacının karşılanamamasıdır. Özellikle bilgisayar kullanım alanları ve oyunları doğası gereği erkek odaklı olarak tasarlanmıştır. (Huff, Cooper 1987)

Video oyunları oynamak, aynı zamanda büyük oranda kızlardan ziyade erkekler için yapılan aktivitelerle ilişkilidir. Bu algı, kadın video oyuncuların bugün %40 civarında olmasına rağmen değişmemiştir. Çeşitli araştırmaların gösterdiği gibi, oyunların kullanımı, erkekler ve kadınlar arasında farklılık göstermektedir. Kadınlar şiddet içermeyen oyunlar tercih ederken, erkekler şiddet temalı oyunlar oynamayı severler. Kadınlar, oyun deneyimlerini daha hedef odaklı bir şekilde ele alırlar ve etkinliklerini, verimlilikte artırmakla ilişkilendirmeyi severler. Ama erkek oyuncular ile karşılaştırıldığında kadınların oyun tercihlerini kategorize etmenin çok da kolay bir yol olmadığını göstermektedir. Bu bulgular doğrultusunda da oyun geliştiricileri, kadın oyuncuların daha fazla ilgisini çekmek ve onları da bu alana daha fazla dahil etmek için oyun tasarımında cinsiyetçi rolleri daha nötr hale getirmeye çalışmaktadırlar.

Tablo 4.31. Katılımcı Kız ve Erkek Çocuklarının Oynadığı Dijital Oyunlar

Okul Adı	N	Erkek	Kız
Abdurrahman Gazi İlkokulu	15	7	8
	1.	Dream League	Bebek giydirme
	2.	Süpermen, araba yarışı	Bebek giydirme
	3.	Araba ve silah oyunu	Tom ve arkadaşları
	4.	Minecraft	Altına Koş Tom
	5.	Amerikan Yarışı	Altına Koş Tom, Subway Surf
	6.	Basketbol, Counter	Bebek giydirme, Çilek kız
	7.	FIFA	Bebek giydirme
	8.		Bebek giydirme
Okul Adı	N	Erkek	Kız
Başöğretmen İlkokulu	15	9	6
	1.	GTA, Eurotracks	Pasta yapma, Puzzle
	2.	GTA, satranç	Yılan oyunu
	3.	Asphalt 9, Zula	Bebek giydirme, Kırık ekran
	4.	Clash of Clans, Critical Ops	League of Legend
	5.	FIFA Mobil	Çilek Kız
	6.	Fightly 4	Bebek Giydirme
	7.	GTA, Zula	
	8.	GTA, FIFA	
9.	GTA, Zula		
Okul Adı	N	Erkek	Kız
Başöğretmen İlkokulu	15	7	8
	1.	GTA, Eurotracks	Pasta yapma, Puzzle
	2.	GTA, satranç	Yılan oyunu
	3.	Asphalt 9, Zula	Bebek giydirme, Kırık ekran
	4.	Clash of Clans, Critical Ops	League of Legend
	5.	FIFA Mobil	Çilek Kız
	6.	Fightly 4	Bebek Giydirme
	7.	GTA, Zula	Bebek Giydirme
	8.		Çilek Kız

Araştırmada, çocukların oynadığı dijital oyunları toplumsal cinsiyet açısından incelemek için çocuklara hangi oyunlar oynadıkları sorulmuştur. Katılımcı çocuklardan 23'ü erkek 22'si kız olmak üzere 45 çocuktur. Çocukların oynamış olduğu dijital oyunlara bakıldığında, toplumsal cinsiyetle paralellik göstermektedir. Erkek çocukların geleneksel yapıyı temsil eden cinsiyetçi açıdan daha çok futbol ve silah oyunlarını oynadıkları görülürken, kız çocuklarının da aynı şekilde toplumsal cinsiyet özelliklerine uygun olarak Barbie yani bebek giydirme ve pasta yapma oyunları oynadıkları görülmüştür. Yukarıda değinilen araştırma verilerine göre kadın dijital oyuncuların popülasyonu yüzde kırkılık bir dilime ulaşmış ve oyunlardaki cinsiyetçi temalar tarafsız hale getirilmeye çalışılsa bile kız çocuklarının yine toplumsal cinsiyet tarafından belirlenmiş oyunlara yönlendikleri ve dijital ortamlarda bile yine bebeklerle oynamayı tercih ettikleri görülmektedir.

Şiddet temalı savaş oyunlarının oynanması erkek çocuklar için ne kadar tehlikeliyse kız çocuklarının oynadıkları Barbie oyunlarının da zararlı olduğu görülmektedir. Bu tür oyunlar kız çocukların da tek tipleşmelerine neden olmakta ve onlar gibi olmaya karşı bir eğilim göstermektedirler. Kız çocuklarında başlarda bu oyunları oynaması bir sorun gibi görünmese de zaman geçtikçe onlar gibi giyinmeye, onlar gibi makyaj yapmaya, onlar gibi ince olmaya çalışacak, belki de ölümcül diyetler yapmaya başlayacaktır. Bunun örneklerini günümüzde medyada sıklıkla karşılaşılmakta ve onlar gibi olmak uğruna birçok estetik operasyon geçiren kişilerde görülmektedir.

Çevrimiçi oyunların genel olarak “erkek oyunları” ve “kız oyunları” şeklinde ayrıştıkları görülmektedir. Bu oyunlara baktığımızda erkeklere, savaş ve şiddet oyunları dayatılırken; kız çocuklarına, kız giydirme, makyaj, kuaför oyunları, oda-ev oyunları, gelinlik-kıyafet, prens-prenses oyunlarının dayatıldığı görülmektedir. Kız çocuklarına çoğunlukla ev, evin odaları veya mutfak gibi kapalı alanlarda oynanan oyunlar sunulurken, erkek çocuklarına park, bahçe gibi açık havada oynanan oyunlar sunulmaktadır. Kızlar için “güçsüz”, erkekler için ise “güçlü” imajı oluşturulmaktadır.

Yine kadın karakterler savaş oyunlarında dahi, gerçek olamayacak kadar ince, makyajlı, gerçeklerden uzak bir fizik ile ve arzu nesnelere olarak lanse edilirken; erkek karakterlerin kaslı, son derece düzgün bir fiziğe sahip oldukları görülmektedir. Böylece “ideal vücut” , “güzellik” gibi algılar bozulup, popüler kültür ekseninde yeniden inşa edilmektedir. Üretilen bu sahte değer yargıları ile çocukların beslenme düzenleri ve sporla

ilişkileri olumsuz yönde etkilenirken, üretilen bu yapay algı ve cinsiyet kalıpları ile çocuklar özgüven sorunları yaşamaktadırlar.

4.4.7.4. Dijital Oyun Kültüründe Ebeveyn Rehberliği

Dijital oyunların ticari olarak piyasa sürülmesi 1940'larda gerçekleşmiş ve sonraki yıllarda büyük bir ilerleme yaşayarak küresel bir pazar haline gelmiştir. Son yirmi yılda da dünyada oldukça popüler bir alan haline gelmiştir. Bugün Hollywood ve film endüstrisinin ürettiği her şeye rakip haline gelen prodüksiyon ve reklam bütçeleri ile önemli bir eğlence mecrası olmuştur. Bir popüler kültür ürünü olarak ortaya çıkan ve küresel olarak dünyadaki bütün bireyleri etkisi altına alan video oyunlarının, etkilerinden kaçınmak ve uzak durmak neredeyse imkansız bir hal almıştır (Steinberg,2011;7)

Dijital oyun pazarı içerisinde oldukça fazla oyun seçeneği içerisinde olması çocukların oyun seçimi zorlaşmaktadır. Bu nedenle çocuklar yaşlarına uygun olmayan oyunlar oynadıkları durumda uygunsuz veya rahatsız içerikler görebilirler. Bu cinsel veya şiddet içeren materyaller olabilir ve diğer oyuncular tarafından üretilebilirler. Bazı oyuncuları oyun esnasında çocuğa kötü davranabilir veya onları oyundan çıkartmaya çalışabilir. Bazı oyuncular başka kullanıcının hesabını hackleyebilir veya sanal eşyalarını çalabilir. Bu gerçek hayatta olduğu gibi sanal dünyada da bir çocuk için üzücü olabilir. Çocuklar tanımadıkları yetişkinlerle oynayabilir. Her yaşta insanın oyun oynadığı düşünüldüğünde bu insanlar çocuklarla duygusal bir bağ kurmaya çalışabilirler (www.nspcc.org.uk/preventing-abuse). Bu bağlamda ebeveynlerin dijital dünyanın zararlarından korunması için alacakları bazı önlemler ve koruması için alacakları bazı önlemler ve tedbirleri söz konusudur. Ebeveynlerin alacakları önlem ve tedbirler şu şekilde sıralanabilir;

1. Her zaman oyun içeriklerindeki yaş derecelendirmeleri ya da içeriklerinin çocuğunuza uygun olup olmadığını kontrol etmeniz önemlidir. Çocuğa oynamasına izin vermeden önce incelenmesi gerekir.
2. Ebeveynler, çocukların çevrimiçi oyun oynama esnasında karşılaşacağı kişilerin her zaman iddia ettikleri gibi gerçek kişi olmayacağını anlaması için onları bilgilendirmelidir. Çocuğun, oyun oynarken birilerinin onu üzdüğünü veya kendisini rahatsız hissetmesine neden olacak kişilerle oynayıp

oynamadığını denetleyerek emin olmaya çalışmalıdır. Çocuğun bu durumla karşılaşması durumunda size geleceğini hatırlatmanız önemlidir.

3. Çocuğunuz dijital oyun oynarken eğer özellikle çevrimiçi oyun oynarsa, çevrimiçi olarak tanıştığı ya da tanımadığı kişilerle hiçbir kişisel bilgi, fotoğraf ve video paylaşmaması gerektiğini ona öğretin ve sıklıkla hatırlatın. Çocuğunuz tanımadığı insanlarla oyun oynadığı zaman onlarla konuşmalarını, onları diğer sosyal ağlara veya özel bir sohbete çekmemeleri konusunda gerekli uyarıları yapın.
4. Çocukların yaşlarına uygun olmayan oyunları indirmelerini veya zararlı materyalleri görmelerini engellemek için ebeveyn kontrolü sağlamak için filtreler ve şifreler koyulmalıdır.
5. Çocuğunuzla çevrimiçi ortamda güvende olması konusunda düzenli konuşmalar yapın. Hangi oyunların oynamak için uygun olduğunu ve başkalarının neden uygunsuz olduğunu anlamalarına yardımcı olur. Oyun sitelerinde onlara uygun oyunları seçin ve onlarla bu oyun türleri hakkında konuşun. Onlara oyun oynama esnasında kendilerini üzen bir durumla karşılaştıklarında, öğretmen ve ebeveynleri gibi güvenilir bir yetişkine söylemeleri gerektiğini hatırlatın (www.nspcc.org.uk/preventing-abuse).

Geleneksel olsun, modern olsun ya da postmodern toplumlar olsun, anne baba olmak en güç işlerden biridir. Çocukları iyi yetiştirmek, eğitmek ve tehlikelerden korumak bir ebeveynin başlıca görevleri arasında yer almaktadır. Teknolojinin gelişmesi ve büyük bir hızla yayılması ile birlikte aile ya da çocuklarda yeniden şekillenmiş ve yeni kuşak tanımlamaları ortaya çıkmıştır. Geleneksel toplum yapısının kırılmasıyla birlikte, çocuklarda ortaya çıkan değişimler ve onlarla kuşak farkı olan ebeveynler arasında bazı sorunlara yol açmıştır.

Günümüzde teknolojinin içine doğmuş ve büyümekte olan Prensky (2001), tarafından dijital yerli ya da net kuşağı olarak adlandırılan çocuklarla, teknolojiye sonradan uyum sağlamaya çalışan ve onu öğrenmeye çalışan bu kuşağın ebeveynleri olan dijital göçmenler, dijital çağda oldukça zorlanmaktadır. Her geçen gün yenisi çıkan ve yararları ve zararları olan, genellikle de şiddet içerikli zararlı oyunların çocuklar tarafından seçildiği, bu küresel oyun dünyasında ebeveynlere de oldukça büyük görev düşmektedir. Bu bağlamda da çalışmada, ebeveyn farkındalığını ölçmek için ebeveynlere

“Çocuğunuzun oynadığı dijital oyunu birlikte oynadınız mı ya da oynuyor musunuz?”
Sorusu sorulmuştur:

Tablo 4.32. Dijital Oyunları Çocukları İle Oynayan Ebeveyn Sayısı

Okul Adı	N	Anne	Baba	Anne ve Baba
Abdurrahman Gazi İlk.	21	-	-	-
Başöğretmen İlkokulu	23	-	1	-
Aydın Doğan İlkokulu	26	6	3	1

Çocuklarının oynadığı dijital oyunları, onlarla birlikte oynayan ebeveyn sayısı yukarıda tabloda gösterilmiştir. Düşük gelire sahip çocukların gittiği Abdurrahman Gazi İlkokulu’ndaki görüşülen 15 ebeveynin hiç biri çocuğunun oynamış olduğu dijital oyunu birlikte oynamamış, 3 anne ve baba da, çocuğun dijital oyun oynayacağı bir dijital aracın evde bulunmadığını ifade etmiştir. İkinci okul olan ve orta gelire sahip 23 ebeveynle yapılan görüşmede ise sadece 1 ebeveynin çocuğu ile dijital oyun oynadığı sonucuna ulaşılmıştır. Yüksek geliri 26 ebeveynle yapılan görüşmelerde de; 6 anne, 3 baba ve 1 anne ve babanın, çocuklarının oynadığı dijital oyunları birlikte oynadıkları yanıtı alınmıştır.

Dijital oyunlarda yaşanan olumsuzluklar göz önüne alındığında ve dijital oyun ya da herhangi bir dijital teknolojiyi kullanma noktasında birincil rehber olarak ebeveynlerin önemli görev üstlenmesi beklenirken, sorulan bu sorudan sonra ebeveynlerin bu konuda çok fazla bilgili ya da bilinçli olmadıkları ya da çocuk oyunları diyerek önemsemedikleri düşünülmektedir. Eğitim seviyesi bakımından da yüksek olan geliri fazla ebeveynlerin bu konuda daha dikkatli ve özenli davrandıkları anne ya da baba olarak daha önem verdikleri görülmektedir. Geliri düşük ya da orta olan ebeveynlerin ise sadece 1 ebeveynin bu konuda doğru tutum sergilediğini geriye kalan 43 ebeveynin bu konuya önem göstermedikleri ve üzerinde durmadıkları alınan yanıtlar sonucunda ortaya çıkmıştır. Düşük geliri ebeveynlerden okuma yazma bilmeyen anneler, hem çocuk sayısının ve evde yaşayan kişilerin fazla olmasından ve ev işlerini ancak yerine getirebildiklerinden ve okuma yazma bilmediklerinden dolayı, çocukları ile hem dijital oyun oynama da hem de başka etkinliklerde çok fazla birlikte olamadıklarını ifade etmişlerdir. Orta geliri ebeveynlerden annelerin, dijital oyunlar hakkında bilgilerinin olmadığını,

ilgilenmediklerini sadece süre olarak kontrol ettikleri yanıtları alınırken, babalar da işlerinin yoğunluğu dolayısıyla ilgilenemediklerini ileri sürmüşlerdir. Yüksek gelirli ebeveynlerin bazıları ise, çocukların tek çocuk olmasından bazıları ise bu konuda daha fazla dikkatli olduklarından oyunları takip ettikleri ve zararlı oyunlara izin vermedikleri görülmüştür. Ama genel olarak önemli bir konuda ebeveynlerin büyük bir çoğunluğunun bu konuda bilgi sahibi olmadığı görülmektedir.

Ebeveynlere sonrasında **“Çocuğunuzun oynadığı dijital oyunlar hakkında konuşup, tartışıyor musunuz?” sorusu sorulmuştur:**

Tablo 4.33. Dijital Oyunlar Hakkında Çocuklarla Konuşan Ebeveyn Sayısı

Okul Adı	N	Konuşup, tartışıyoruz	
		Anne	Baba
Abdurrahman Gazi İlk.	21	2	-
Başöğretmen İlkokulu	23	4	1
Aydın Doğan İlkokulu	26	4	3

Tabloda gösterildiği gibi çocukların oynadığı dijital oyunlar hakkında çocuklar ebeveynleri ile pek fazla konuşmamaktadır. Oynadığı oyunlar hakkında ailesi ile konuşan çocuk sayısı 45 çocuk içerisinde sadece 14 tanedir. Düşük gelire sahip ebeveynlerden sadece 2 anne, çocuklarının oynadığı dijital oyunlar hakkında çocuklarının onlarla konuştuğunu, onların da bu konu üzerinde çok fazla durmadıkları ve unuttukları yanıt alınmıştır. Orta gelire sahip ailelerden 4 anne ve 1 baba, çocuklarının oynadığı oyunlar hakkında konuştuklarını ve tartıştıklarını ifade etmişlerdir. Yüksek gelirli ve eğitim seviyesi yüksek ebeveynlerle yapılan görüşmede, 4 anne ve 3 baba çocuklarının kendileri ile oynadıkları dijital oyunlar hakkında konuşup, tartıştıklarını belirtmişlerdir. Bu bilgiler doğrultusunda, söz konusu dijital oyunlar olunca ebeveyn ve çocuk arasında iletişimsel bir sorun yaşandığı görülmektedir. Serbest oyunda çocuğuna eşlik eden, ona nasıl oynaması gerektiğini öğreten ve ona anlatan ebeveyn rehberliğinin, dijital oyun oynama sürecinde aynı şekilde işlemediğini bize göstermektedir. Dijital oyunları önemsemeyen aileler, çocukları oynarken onlarda günlük işlerine yoğunlaşıp, rahat şekilde işlerini yürüttüklerini kimi zaman dile getirirken, bazı ailelerde otoriter tavır sergilediklerinden dolayı çocuklar, oynadıkları dijital oyunlar hakkında ebeveynleri ile bu konu hakkında konuşmamaktadır. Çalışmada elde edilen verilere bakıldığında da, yüksek gelirli

ebeveynlerin genele bakıldığında sayının düşük olmasına rağmen, 3 okul içerisinde çocuklarla dijital oyunlar hakkında bilgi paylaşımlarının daha fazla olduğu görülmektedir.

Dijital oyunları oynayan çocuklar oynama biçimlerine göre farklılık gösterirken, bu farklılığın altında yatan temel unsurlardan biri dijital araçlara erişim diğeri ise internet bağlantısına erişim oluşturmaktadır. Özellikle de erkek çocuklar söz konusu olduğunda, onlar internet bağlantılı çok oyunculu çevrimiçi savaş oyunları oynamayı tercih etmektedir. Kız çocuklarının da aynı şekilde tercih ettikleri çevrimiçi oyunlar söz konusudur. Bazı çocukların evde internet bağlantısının olmadığı hatta ebeveynlerinin mobil telefonlarında bile ağ bağlantısı olmadığı için, eğer telefonda oyun varsa ya da daha önceden indirilip internetsiz oynanabilen bir oyunsa onu oynamaktadırlar. Bazı çocukların evde internet bağlantısı olmasına rağmen ebeveyn izni olmadığı için sadece çevrimdışı oyun oynamaktadır. Bazı çocuklar ise internet bağlantıları olduğu için de hem çevrimiçi hem çevrimdışı isteklerine göre dijital oyun oynamaktadır. Bu bağlamda, katılımcı çocuklara; “*Dijital oyunları çevrimiçi mi çevrimdışı mı oynuyorsun?*” diye sorulmuştur:

Tablo 4.34. Katılımcı Çocukların Dijital Oyun Oynama Biçimleri

Okul Adı	N	Çevrimiçi	Çevrimdışı	Çevrimiçi ve Çevrimdışı
Abdurrahman Gazi İlk.	15	5	10	5
Başöğretmen İlkokulu	15	8	7	2
Aydın Doğan İlkokulu	15	10	5	8

Yukarıdaki tabloda katılımcı çocuklardan, soruya alınan yanıtlara yer verilmiştir. Düşük gelir düzeyine sahip ailelerin çocuklarının gitmiş olduğu okulda 5 çocuk çevrimiçi oynadığını, 10 çocuk çevrimdışı oynadığını, 5’i de hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oynadıklarını belirtmişlerdir. Orta gelir düzeyine sahip ailelerin çocuklarından 8’i çevrimiçi oyun oynadığını, 7’si çevrimdışı oyun oynadığını, 2’si ise hem çevrimiçi hem de çevrimdışı dijital oyun oynadığını söylemiştir. Yüksek gelir seviyesine sahip ailelerin çocuklarından ise 10’u çevrimiçi oyun oynadığını, 5’i dijital oyunları çevrimdışı oynadığını, 8’i de hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oyun oynadığını belirtmiştir. Bu

bulgular bize en çok çevrimiçi oyun oynayanların, dijital iletişim araçlarına ve internet bağlantısına sahip yüksek gelir düzeyli ailelerin çocukları olduğu sonucunu vermektedir.

Ebeveynlerin, çocuklarının oynadığı dijital oyunlarla ilgili farkındalıklarını ölçmek amacıyla; öncesinde çocuklara sorulan soru çapraz görüşmelerde önce anneye sonra da babaya sorulmuştur: “ *Çocuğunuz dijital oyunları çevrimiçi mi ya da çevrimdışı mı oynuyor?*”

Tablo 4.35. Ebeveynlerinin Çocukların Dijital Oyun Oynama Ortamları

Okul Adı	N	Çevrimiçi	Çevrimdışı	Çevrimiçi ve Çevrimdışı
Abdurrahman Gazi İlk.	21	1	16	-
Başöğretmen İlkokulu	23	3	16	4
Aydın Doğan İlkokulu	26	5	17	4

Yukarıda tabloda, çocuklarının dijital oyun oynama biçimlerinin ne olduğuna dair alınan ebeveyn yanıtlarına yer verilmiştir. Düşük gelir düzeyine sahip ebeveynlere yöneltilen bu soruda, hiç birinin evinde internet bağlantısı olmadığı, sadece bazı ebeveynlerinin cep telefonunda internet bağlantısı bulunduğu öğrenilmiştir. Bu ebeveynlerden de sadece 1’i çocuğunun çevrimiçi dijital oyun oynadığını söylemiştir. Geriye kalan 16 ebeveyn telefonda ya da bilgisayarda internetsiz oynanan oyunları çocuklarının oynadığını belirtmiş, 4 ebeveyn ise, çocuğunun hiçbir şekilde dijital oyun oynayabileceği bir dijital araç olmadığından bahsetmiştir. Gelir seviyesi orta olan ailelerden, 3’ü çocuğunun çevrimiçi olarak dijital oyun oynadığını, 12’si çevrimdışı olarak çocuklarının oyun oynadığını, 3’ü ise çocuklarının hem çevrimiçi hem çevrimdışı oyun oynadığını belirtmiştir. Yüksek gelirli ailelerden alınan yanıtlara göre ise, 5’i çevrimiçi, 17’si çevrimdışı ve 4 çocukta hem çevrimiçi hem de çevrimdışı olarak oyun oynadıkları öğrenilmiştir.

Alınan yanıtlar doğrultusunda bu verilerin değerlendirilmesi yapılırsa, çocuklar ve ebeveynlerin yanıtlarının uyummadığı görülmektedir. Bu durumda birçok neden kaynaklandığı düşünülmektedir. Bazı ebeveynler, çocuklarının hangi dijital oyunu oynadığını ve bu oyunun internetsiz oynanıp oynanmadığına dair de bilgilerinin olmadığı, bazı ebeveynlerin evde internetleri olmadıkları için çocuklarının hiç çevrimiçi oyun oynamadıklarını düşünmektedir. Çocuklar ise, internetsiz oyunlarla internetle oynanan

dijital oyunların ne olduğunu bazen karıştırabilmektedir. Görüşmede, çocukların anlayabileceği ifadelerle sorulan bu soruya, ebeveynlerden farklı cevap vermelerinin altında yatan bir faktörün ise çevreden etkilenme olduğu düşünülmektedir. O yaştaki bir çocuk bazen gerçek hayatta yapmadığı bir şeyi, hayalinde gerçekleştiriyor olsa dahi doğru olarak adlandırabilmektedir.

“Çocukların oynadığı oyunlara ilişkin ebeveyn farkındalığını ölçmeye yönelik olarak annen ve baban hangi dijital oyunu oynadığını biliyor mu?” Sorusu sorulmuştur?

Tablo 4.36. Anne ve Babaların Çocuklarının Oynadığı Dijital Oyunlara Dair Bilgileri

Okul Adı	N	Annem Biliyor	Babam Biliyor	Annem ve Babam Biliyor	Annem ve Babam Bilmiyor
Abdurrahman Gazi İlk.	15	5	3	3	4
Başöğretmen İlkokulu	15			8	7
Aydın Doğan İlkokulu	15	1	1	8	5

Çocuklara sorulan” *anne baban oynadığın dijital oyun isimleri biliyor mu?*” Sorusuna çocukların verdiği yanıtlar tabloda yer verildiği gibi düşük gelirli ailelerin çocuklarının gittiği okulda; çocuklardan 14’nün ebeveyni çocuklarının oynadığı dijital oyunları bilirken 3’ü ebeveynin oynadığı oyunu bilmediğini, 3 çocuk da anne ve babalarının oynadıkları dijital oyunları bildiklerini söylemişlerdir. Orta gelirli ailelerin gitmiş olduğu Başöğretmen İlkokulundaki çocukların 8’i anne ve babasının, oynadığı dijital oyunları bildiklerini, 7 çocuk da anne ve babalarının hangi dijital oyunu oynadıklarını bilmedikleri yanıtını vermişlerdir. Yüksek gelirli ailelerin çocuklarının gittiği Özel Aydın Doğan İlkokulu’nda ise 15 çocuktan 8’i oynadıkları dijital oyunların ne olduğunu annesinin ve babasının bildiğini söylerken; 5 çocuk annem ve babam bilmiyor yanıtını vermiştir. 1 çocuk annem oynadığım dijital oyunu bilirken; 1 çocuk da babam oynadığım dijital oyunu biliyor yanıtını vermiştir.

Çapraz şekilde devam eden görüşmelerde bu defa anne ve sonra da babaya *çocuğunuz hangi dijital oyunu/ oyunları oynamaktadır?* Sorusu sorulmuş ve alınan yanıtlar aşağıdaki tabloda gösterilmiştir:

Tablo 4.37. Çocukların Oynadığı Dijital Oyunları Bilen Ebeveyn Sayısı

Okul Adı	N	Anne	Baba	Anne ve Baba
Abdurrahman Gazi İlk.	21	4	1	
Başöğretmen İlkokulu	23	2	-	2
Aydın Doğan İlkokulu	26	1	1	3

Çapraz görüşmeler sonrasında ebeveynlere sorulan çocuğunuzun hangi dijital oyunu biliyor musunuz sorusuna; toplamda sadece 8 anne 2 baba ve 5 anne ve baba çocuklarının hangi dijital oyun oynadığını bilmektedir. Geriye kalan 55 ebeveynin, çocukların oynadığı dijital oyunlar hakkında bir bilgilerinin olmadığı sonucuna varılmıştır. Çocukların vermiş olduğu yanıtlarla karşılaştırıldığında Abdurrahman Gazi İlkokulu'na giden 15 çocuk ve 21 ebeveyn ile görüşme yapılmış; çocuklar 14'nün ebeveyni çocuklarının oynadığı dijital oyunları bilirken 3'ü ebeveynin oynadığı oyunu bilmediğini, 3 çocuk da anne ve babalarının oynadıkları dijital oyunları bildiklerini söylemişlerdir. Anne ve babalar yapılan görüşmeler de ise 21 ebeveyninden sadece 5'i çocukların oynadıkları dijital oyunların isimlerini bildiklerini söylemişlerdir. Aynı okula giden çocuklardan 3 tanesi "annem babam oynadığım oyunu biliyor" yanıtını vermiş ama aynı çocukların anne babalarına bu soru yöneltildiğinde; çocuklarının evde dijital oyun oynayacakları bir araca sahip olmadıkları ve cep telefonlarının bile tuşlu olup, oyun oynama özelliğinin olmadığını belirtmişlerdir. Orta gelirli ailelerin gitmiş olduğu Başöğretmen İlkokulundaki çocukların 8'i anne ve babasının, oynadığı dijital oyunları bildiklerini, 7 çocuk da anne ve babalarının hangi dijital oyunu oynadıklarını bilmedikleri yanıtını vermiştir. Aynı soru çocukların anne ve babalarına yöneltildiğinde sadece 2 çocuğun anne ve babalarının, çocuklarının oynadığı dijital oyunları bildiklerini ve 2 çocuğunda sadece annelerinin, oynamış oldukları dijital oyunları bildikleri sonucuna ulaşılmıştır. Gittiği Özel Aydın Doğan İlkokulu'nda ise 15 çocuktan 8'i oynadıkları dijital oyunların ne olduğunu annesinin ve babasının bildiğini söylerken; 5 çocuk annem ve babam bilmiyor yanıtını vermiştir. 1 çocuk annem oynadığım dijital oyunu bilirken; 1 çocuk da babam oynadığım dijital oyunu biliyor yanıtını vermiştir. Ebeveynlerle yapılan görüşmelerde; sadece 3 çocuğun anne ve babalarının, çocukların oynadığı dijital oyunların isimlerini bildikleri ve bir çocuğun annesi ile 1 çocuğun da babasının, çocuğunun oynadığı dijital oyunu bildiği sonucuna ulaşılmıştır.

Elde edilen bu sorular tezin ana teması olan ebeveyn farkındalığı açısından değerlendirildiğinde sadece 70 ebeveyninden 14'nün çocuğunun oynadığı dijital oyunu bilmesinin çok düşük bir oran olduğunu göstermektedir. Sosyo-demografik açıdan görüşülen ebeveynlerin bu bağlamda farkındalıkları ele alındığında ise; 45 çocuğun ebeveynlerinin de bu konuda yeterli bilgiye sahip olmadıkları sonucuna varılmaktadır.

Çocuklara dijital oyun oynarken süreni kim belirliyor? Diye sorulmuştur: çocukların yanıtları ilk tabloda, ebeveynlerinin yanıtları ikinci tabloda gösterilmiştir:

Tablo 4.38. Katılımcı Çocuklara “Dijital Oyun Oynama Süresini Kim Belirliyor?” Sorusuna Yönelik Verdiği Cevaplar

Okul Adı	N	Annem	Babam	Annem ve Babam	Ben
Abdurrahman Gazi İlk.	15	1	11	2	1
Başöğretmen İlkokulu	15	8	-	4	3
Aydın Doğan İlkokulu	15	5	1	6	3

Tablo 4.39. Dijital Oyun Oynama Süresini Belirleyen Ebeveyn Sayısı

Okul Adı	N	Anne	Baba	Anne ve Baba	Çocuk	Süre Yok
Abdurrahman Gazi İlk.	21	-	2	3		4
Başöğretmen İlkokulu	23	6	2	3	1	
Aydın Doğan İlkokulu	26	5	2	5		3

İlk önce dijital oyun oynama süreni kim belirlemektedir diye çocuklara sorulmuş ve Abdurrahman Gazi İlkokulu'ndaki çocukların 11'i süreyi babalarının belirlediklerini, 2'si anne ve babasının ortak süre belirlediğini, 1'i annesinin, 1 çocuk da süreyi kendisinin belirlediğini ifade etmiştir. Daha sonrasında bu çocukların ebeveynlerine aynı soru sorulduğunda 2 babanın süreyi belirlediği, 3 anne ve babanın çocuğunun dijital oyun oynama süresini birlikte belirlediklerini 4 ebeveynin de çocuğuna bir süre belirlemediği yanıtı alınmıştır. Süreyi annem babam birlikte, annem, babam belirlemektedir diyen 3 çocuğunun ebeveyninden de; dijital araç oynayacak araç bulunmadığını ifade etmişlerdir.

İkinci okul Başöğretmen İlkokulu'nda yapılan görüşmelerde önce 15 çocuğu dijital oyun oynama süreni kim belirlemektedir? Diye sorulmuştur: çocukların 8'i süreyi

annelerinin belirlediğini, 4'ü anne ve babalarının ortak belirlediğini, 3' ü de süreyi kendilerinin belirlediğini söylemişlerdir. Sonrasında aynı soru ebeveynlerine sorulmuş; 6 anne süreyi kendisinin belirlediğini, 2 çocuğun ebeveynlerinden süreyi babalarının belirlediği, 3 anne ve babanın ortak karar verdiği ve 1 çocuğun da süreyi kendi belirlediği yanıtları ebeveynlerinden alınmıştır.

Üçüncü okul Özel Aydın Doğan İlkokulu'ndaki 15 çocuktan, 5'i süreyi annesinin belirlediği, 1'i babasının belirlediğini, 6'sı anne ve babalarının süreyi ortak belirlediğini, 3'ü de kendilerinin belirlediğini ifade etmişlerdir. Hemen ardından anne ve babalarına aynı soru yöneltilmiş; 5 anne süreyi kendileri belirlediklerini, 2 baba ve 5 anne ve babanın süreyi ortak belirledikleri, 3 anne ve babanın herhangi bir süre sınırlaması getirmediği sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun oynama konusunda bütün ailelerin mutedil aile modeli oluşturamadıkları anlaşılmaktadır. Mutedil aile modelinde kuralların anne baba ve çocuklar tarafından ortak alındığı ve bunlara uyum sağlamanın gerekli olduğu, uyulmadığı takdirde bir cezalandırmanın söz konusun olduğu aile biçimidir. Görüşmeler sonucunda sadece 11 çiftin bu konuda ortak tutum sergilediklerini, diğer ailelerde bu tutumun sergilenmediği görülmektedir. Aile içinde bir dijital araç kullanım planlaması yapılmadığı, ebeveynlerden de bazen kendi içlerinde iletişimsizlik yaşadıkları görülmektedir. Süreyi belirleyen olarak ikincil kişi anne olarak görüşmelerde karşımıza çıkmaktadır. Bazı ailelerde çocuğun dijital oyun oynama süresini anne belirlemekte ve babanın işten geç gelmesi, gündüz evde olmaması, ilgilenememesi gibi nedenlerden dolayı sürenin daha çok anne tarafından belirlendiği, babanın bu konuda pasif olduğu gözlemlenmiştir.

Çocuğunuz dijital oyun oynarken dijital oyunlarda kuralları koyma yetkisi kime aittir? Ve bunlarını denetimini kim yapıyor? Diye ebeveynlere sorulmuştur:

Tablo 4.40. Dijital Oyunlarda Kural Koyma Yetkisi ve Denetlenmesi

Okul Adı	N	Anne	Baba	Anne ve Baba	Kural ve Denetim yok
Abdurrahman Gazi İlk.	21	4	3	-	10
Başöğretmen İlkokulu	23	6	-	2	15
Aydın Doğan İlkokulu	26	9	2	3	9

Yukarıda tabloda verilen verilerde birinci okulda görüşülen 21 ebeveynden 4 anne ve 3 babanın, dijital oyun oynama ile ilgili çocuklarına kurallar koyduğunu, bu okula giden anne ve babalarının birlikte kural koyup denetlemediklerini ve bir ailenin de çocuğuna herhangi bir kural koyup, denetim yapmadıkları cevabı alınmıştır. İkinci okul olarak görüşülen Başöğretmen okuluna giden çocukların ebeveynlerinden 6 anne kural koyup, denetimini gerçekleştirdiklerini, eşlerinin çok çalışıp, eve geç gelmelerinden dolayı bu sorumluluğun kendilerine ait olduğunu ifade etmişlerdir. Görüşülen babalarda, akşam geç saate kadar çalıştıklarını ve bundan dolayı da çok ilgilenemediklerini, kural koyma ve denetimi sağlayan kişilerin eşleri olduklarını ifade etmişlerdir. Yine aynı okuldan 3 çift de herhangi bir kural koymadıklarını ve denetlemediklerini ifade etmişlerdir. Üçüncü örnek okul olan Özel Aydın Doğan İlkokulu'nda kural koyup, denetimini sağlayan 9 anne, 2 baba ve 2 anne ve babanın birlikte hareket ettiği yanıt alınırken, 2 çocuğun ebeveynleri de, herhangi bir kural koymadıklarını ve denetlemediklerini ifade etmişlerdir.

Açık uçlu olarak devam eden görüşmelerde, ebeveynlerin kural olarak daha çok süre sınırlaması üzerinde durdukları görülmüştür. Ama denetim esnasında ise bazı sorunların yaşandığı, çocukları ekran başından kaldıramadıkları ve o anda öfke nöbetlerinin bazı çocuklar tarafından yaşandığı ifade edilmiştir. Yine bu bağlamda ebeveynlerin yabancı kişilerle konuşma diye kural koydukları ama bunun denetimini çok da yapamadıkları yanıtları alınmıştır. Sorulan bu sorulara alınan yanıtlarda, çalışmayan anneler ve anne babası ayrı olarak yaşayan çocukların annelerinin bu konuda daha fazla sorumluluk aldıkları, kural ve denetim aşamasında daha etkin rol aldıkları gözlemlenirken, 70 ebeveynden sadece 5 baba, çocuğunun oynadığı dijital oyunlarda kural koyup denetimini yaptığı sonucuna ulaşılmıştır. Birlikte yaşayan ebeveynlerden sadece 5'i çocukları hakkında ortak karar alıp, bunu uygulamaya koydukları, 6'ı ebeveynin de bu konuda hiçbir kural ve denetim yapmadıkları ortaya çıkmıştır.

Dijital oyunların olası zararları ve tehlikeleri göz önüne alındığına ebeveynlerin onlara iyi bir şekilde rehberlik etmeleri önemlidir. Dijital çağda, çocukların doğru bir şekilde dijital oyun oynamalarına ebeveynler şöyle yardımcı olabilirler:

- Çocukların dengeli bir şekilde oyun oynamaları ebeveynler tarafından sağlanmalıdır. Çocukların hem geleneksel hem de teknolojik oyuncaklarla, bu

çağda oyun oynamaya ihtiyaçları vardır. Bu nedenler sanal dünyada oynadığı oyunlarla, gerçek dünyada arkadaşları ile oynadığı oyunlar arasında bir denge sağlanmalı ve çocukların gelecek hayatla etkileşime geçmelerine yardımcı olunmalıdır.

- Pazarlama ve reklam içeren oyunlar, ebeveynler tarafından değerlendirilerek, doğru oyun seçiminde çocuğa destek verilmelidir.
- Ebeveynler, hem geleneksel hem dijital anlamda çocuklara doğru ve güvenilir çeşitli oyun seçimleri sunabilmelidir.
- İnternette çocuğun paylaştığı bilgiler noktasında ebeveynler tarafından tedbirler alınmalıdır. İnternete bağlanabilen araçlar ya da oynanan dijital oyunlar, çocukların mahremiyetini tehdit edecek boyuta gelebileceğinden, bu konuda onlara gereken bilgilerin sunulması iyi olabilir (Goodwin,2018: 157-158).

4.4.7.5. Dijital Oyun Oynama Sırasında Çocuğun Karşılaşacağı Tehlikeler Konusunda Ebeveynlerin Rehberliği

Dijital oyun sektörünün en iyi tüketicileri olarak görülen çocuklar, oyun içeriğine yer alan birçok olumsuz içeriğe maruz kalmaktadır. Çoğunlukla şiddet içerikli oyunlar oynayan ve bunların sanal ya da gerçek olduğunu algılamayan çocuklar, gerçek yaşantılarında fiziksel ve ruhsal sorunlarla karşı karşıya kalmaktadır. Aynı zamanda çevrimiçi oynanan çok oyunculu oyunlarda (MMPORG), çocuklar dünyanın bir ucundan diğer ucuna hiç tanımadığı kişilerle bu oyunlar aracılığıyla iletişim kurmakta ve bazen tehlikeli durumlarla karşılaşmaktadır. Çocukların sosyal mecrada en çok zorlandıkları nokta ise beş çocuktan dördünün karşısındakinin yetişkin mi çocuk mu olduklarına anlam verememesidir. Yani online olarak arkadaş kurmuş olduğu kişi aynı semtte ya da şehirde sekiz yaşında bir kız çocuğu değil, bambaşka bir şehirden, çocuk kaçırma niyetiyle her yere gidebilmeyi göze almış elli yaşlarında bir adam olabilmektedir. Pedofilerin, yaş, cinsiyet, saç rengi, boy gibi fiziksel özelliklerine göre peşine düşmüş oldukları çocukları bulmak, sosyal medya ve diğer online kaynaklara yüklenen fotoğraflar bu çocuk istismarlarına bir katalog hizmeti yapmaktadır. Pedofili denen bu hisler, en son çıkan oyunları, mesajlaşma servislerini ve çocukların ilgisini çekebilecek siteleri büyük önemle takip edip, kurbanlarına ulaşmaya çalışmaktadırlar. Pedofiller sıklıkla çocukların dijital

kimliğine bürünüyor ve on sekiz yaş altı çocuklar; %80 oranında bir yetişkin ile konuştuklarını anlamıyor. Böylece bu çocukların ekranı savunmasız kalıyor. Kendi yaşında bir erkek çocukla konuştuğunu sanan 12 yaşındaki Amanda Todd, video kamerada göğüslerinin göstermesi için kandırılan daha sonra da sapığı tarafından uğradığı şantajlarla büyük bir sanal işkence çekmiştir ve sonunda kendi canına kıymıştır (Goodman, 2016: 143-203).

Günümüzde dijital oyunların zararları konusu gündeme geldiğinde, medyada sıklıkla yer alan ve çocukların intiharına yola açan Blue Whale (Mavi Balina) oyunun toplumda herkes tarafından bilinen zararlı bir oyun olduğudur. Ebeveyleerin, çocuklarını korumaya çalıştıkları bu oyunu görmeleri ve diğer tehlikeli içeriklerin farkında olmadıklarının göstergesidir. Mavi Balina oyunu kadar zararlı sayılabilecek hem kendilerine hem de başkalarına zarar verecek oldukça fazla dijital oyun bulunmaktadır. Ama yine de genel kabul gören en tehlikeli olan Mavi Balina oyunu şu şekildedir:

Mavi Balina oyununa bir şekilde katılan kişilerden, çoğu şiddet içeren 50 talimatı yerine getirmesi isteniyor. 50 günlük bir süreyi kapsayan bu komutlar arasında derin olmayacak şekliyle kol ve bacakların kesilmesi, belirli bir süre boyunca kimse ile görüşülmemesi, yüksek sesli olarak müzik dinlenilmesi gibi aşamalar yer alıyor. 50. günün sonunda ise kişiye son aşama olan "yüksekten atlayarak ya da kendini asarak" intihar etme komutu veriliyor. "Mavi Balina" adlı oyunda yönetici konumunda olan kişilerin, kişisel bilgilerini ele geçirdikleri kurbanlarına şantaj da yaptığı bu şekilde oyunda kalmaya zorladıkları ifade ediliyor (<https://www.bbc.com/turkce/41281200>). Oyunun orijinal adı Siniy Kit. Bu ismin Rus rock grubu Lumen'in bir şarkısından alındığı düşünülüyor. Şarkının sözlerinde "Neden çılgılık atarsın / Kimse sesini duymazken / Konu ne, konu ne" diyor. Şarkı "ağı delip geçemeyen devasa bir mavi balinanın" öyküsünü anlatıyor. Oyunun adıyla ilgili ortaya atılan bir başka iddia da zaman zaman balinaların açıklanamaz şekilde karaya vurup intihar eden hayvanlar olması. Oyunun hızla yayılmış olmasında sosyal medya önemli rol oynuyor. Özellikle 10-14 yaş arasındaki gençler hedef alınıyor. Bu oyunu düzenleyenler, belli etiketler kullanarak ya da sıkça ziyaret edilen gruplara mesaj atarak gençleri oyuna dahil etmeye çalışıyor. Bu oyun, Rusya'da ilk kez araştırmacı bir gazetecinin 12 yaşındaki bir kız çocuğunun intiharının ardından yaptığı araştırma sonucunda ortaya çıkarıldı. Rusya'da 2016 yılında Nisan ve Kasım ayları arasında 130'dan fazla çocuk intihar etti. Dünya da toplamda 142 çocuğun ve ergenin bu

oyun yüzünden intihar ettiği medyaya yansımıştır (<http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/mavi-balina-oyunu-icin-hangi-ulkede-ne-tur-onlemler-aliniyor-41017871>).

Ebeveynlik başlı başına zor bir iş olmakla birlikte uçsuz bucaksız sanal bir dünyada çocukları korumak ve onları bilgilendirmek oldukça güç bir iştir. Bu bağlamda da ebeveynlere “*oyun oynama esnasında çocuğunuzun karşılaşacağı riskler hakkında bilginiz var mı ve çocuğunuzu bilgilendiriyor musunuz*”? Sorusu yönlendirilmiştir:

Tablo 4.41. Tehlikeler ve Riskler Hakkında Ebeveyn Farkındalığı

Okul Adı	N	Anne	Baba	Anne ve Baba
Abdurrahman Gazi İlk.	21	7	1	-
Başöğretmen İlkokulu	23	6	3	3
Aydın Doğan İlkokulu	26	7	4	-

Yukarıda tabloda gösterildiği gibi oyun oynama esnasında çocuğunuzun karşılaşacağı tehlikeler ve riskler hakkında görüşülen 21 ebeveyninden sadece 8’i bu konuda bilgi paylaşımı yaparken diğer 10’ını bu konu hakkında pek bilgilerinin olmadığını belirtmişlerdir. Geriye kalan 3 ebeveynde çocuklarının evde oyun oynayacağı bir dijital araç olmadığını bundan dolayı da bu konu hakkında konuşmadıklarını ifade etmişlerdir. Başöğretmendeki 15 çocuğun ebeveynleri ile yapılan görüşmelerde ise; 23 kişiden 6 anne, 3 baba ve 3 çift çocuklarına bu konu hakkında bilgi paylaştıklarını dile getirmişlerdir. Özel Aydın Doğan İlkokulu’ndaki çocukların ebeveynlerinden görüşülen 26 ebeveyninden 7 anne ve 4 baba dijital oyun oynarken çocuklarının karşılaşacağı riskler ve tehlikeler hakkında bilgilerinin olduğunu ve bilgi paylaştıklarını ifade etmişlerdir.

Oyun oynama esnasında çocuğunuzun karşılaşacağı tehlike ve riskler hakkında bilginiz var mı? Bu konuda çocuğunuzu uyarıyor musunuz? Sorusu sırasıyla 70 ebeveyninden önce annelere sonra da babalara sorulmuştur. Genelde ebeveynler oyunlardaki şiddet içerikli öğeler üzerinde durduğu görülmektedir. İkinci olarak ebeveynlerin üzerinde yoğunlaştıkları önemli unsur, çevrimiçi oyunlarda çocuklarının tanımadığı kişilerle iletişim kurması yönündedir. Görüşülen ebeveynlerden 4’ü göz sağlığının bozulacağı konusunda endişelerinin olduklarını ifade ederken, 3 ebeveynin çevrimiçi oyunları yasaklayıp, tehlikeli ve riskli durumlar karşısında bu şekilde tedbir aldıklarını belirtmişlerdir. 2 ebeveyn “Mavi Balina” oyununu televizyonda gördüklerini

ve bunu örnek vererek çocuklarını uyardıkları cevaplarını vermişlerdir. Düşük gelire sahip ebeveynlerin bu konu hakkında 16'sının bilgi sahibi olmadığını ve uyarıda bulunmadığı yanıtı alınırken, 1 anne çevrimiçi oyuna girmesine ve youtube'dan video seyrettirmeyerek tehlike ve risklerin önüne geçmeye çalıştığı cevabı alınmıştır. Yine 1 anne:

-“ İnternette oyun oynadığı zaman uyarıyorum. Balık oyunu vardı. Birçok kişinin başına kötü şeyler geldi, intihar edenler oldu” diye de uyarıda bulunduğunu ifade etmiştir.

Başka bir ebeveynde:

-“ Gözlerin bozulur, çok oynarsan elinde telefon patlayabilir” diye uyarılarda bulunduğunu söylemiştir.

-“ Göz sağlığı ve fiziksel zararlar üzerine daha çok uyarılarımız yoğunlaşmaktadır”.

-“ Haberlerde gördüğüm Mavi Balina oyununu örnek veriyorum”. Yanıtları ebeveynlerden alınmıştır.

Ebeveynler ile yapılan görüşmelerde sorulan bu soruya alınan yanıtlar doğrultusunda, ebeveynlerin birebir oyunun içeriğini bilip, inceleyip, çocuğu yönlendirdiğini değil de, daha çok çevreden ve medyadan aldıkları iletilerle çocuklarını uyardıkları görülmüştür. Görüşme yapılan ebeveynlerden hiç biri çocuğunun oynadığı içeriğini ve ismini tam bilmezken sadece 1 anne Zula oyunun zararlı olduğu için çocuğuna yasakladığını ve oynamasını yasakladığını ifade etmiştir. Alınan cevaplar çerçevesinde de şiddet içerikli oyunların ve özellikle de Mavi Balina oyununun ebeveynlerin medyada dikkatini çektiğini ve bu tür oyunları çocuklarının oynayıp aynı durumu yaşayacaklarını korktuklarından ve endişe duyduklarından bahsetmişlerdir. Bu bağlamda da endişelendikleri en önemli konu çevrimiçi oyunlar ve şiddet içerikli oyunlardır. Görüşülen 3 çocuktan 1'i, savaş oyunlarındaki şiddet içerikli öğelerden korkup uyumayan 1'i kardeşi üzerinde şiddet sahnelerini deneyen, 1'i de oyunda görmüş olduğu sahneleri denemeye çalışıp, kolunu kırmıştır. Çalışmada temsil evren içerisinde alınan cevaplarda, dijital oyunların çocuğun fiziki ve ruhsal sağlığı açısından ne denli zararlı olabileceğini ve bu konuda ciddi tedbirler alınması gerekliliğini ortaya koymaktadır.

Ailelerin dijital çağda çocuklarına nasıl rehberlik yaptıklarını öğrenmek amacıyla, “*Kişisel bilgilerini internet ortamında paylaşma konusunda koymuş olduğunuz kurallar var mı*”? Diye sorulmuştur:

Tablo 4.42. Kişisel Bilgilerinin internet Ortamında Paylaşımı Konusunda Kural Koyma

Okul Adı	N	Anne	Baba	Anne ve Baba
Abdurrahman Gazi İlk.	21	3	-	-
Başöğretmen İlkokulu	23	3	3	-
Aydın Doğan İlkokulu	26	5	4	4

Yukarıda tabloda ailelerden alınan yanıtlara yer verilmiştir. Abdurrahman Gazi İlkokulu’nda görüşülen 15 çocuğun 21 ebeveynine ulaşılmıştır. 21 ebeveynden sadece 3 anne, internet ortamında kişisel bilgilerini paylaşma konusunda koymuş oldukları kuralların var olduğunu belirtmişlerdir. Orta gelirli ailelerden ise sadece 23 ebeveyn ile görüşülmüş ve bu ebeveynlerden 3 anne ve 3 babanın, internet ortamında kişisel bilgileri paylaşma konusunda kurallar koyduklarını ifade etmişlerdir. Yüksek gelir ve eğitim seviyeleri yüksek olan 26 ebeveynden ise 5 anne, 4 baba ve 5 çift çocuklarına, internet ortamında kişisel bilgileri paylaşma konusunda kural koyduklarını söylemişlerdir.

Görüşmelerde alınan yanıtlardan bazıları şunlardır:

“Kişisel bilgileri hakkında konuşacak arkadaşı yok”.

“TC kimlik numaranı kimseye verme, ismini söyleme, yabancı biri çağırırsa gitme”.

“ O kadar bilgim yok”.

“Öyle bir paylaşımı yok, kurallarımız da yok”.

“Kurallarım yok”.

“İnternetsiz oynuyor”.

“İnternetsiz oynadığı için sorun olacağını düşünmüyorum”.

“Kişisel bilgilerini paylaşamaz”.

“İnternete bağlanırsan ismini numaranı verirsen başına iş gelir, fazla fatura gelir”.

“Çevrimdışı oynuyor, kural yok”.

“Tictoc’ a pek bir sardırması. O da tabii apartmandaki diğer arkadaşlarının sanıyorum etkisiyle. Onu fark ettiğimizde müdahale ettik. O konuda da fotoğraflarını ya da videolarını bir yerde paylaşmaması konusunda, üye olurken ismini vs. girmeme gerektiği ile ilgili”.

Ebeveynlerden alınan yanıtlar doğrultusunda, ailelerin kişisel bilgileri internet ortamında paylaşma konusunda kısmen bilgi sahibi oldukları ve kendi bilgileri doğrultusunda koymuş olduğu kuralların varlığı görülmektedir. Birçok ebeveyn çocuğunun çevrimdışı oyun oynadığından dolayı bu konu hakkında herhangi bir kurallarının olmadığını dile getirmişlerdir. Bazı aileler kimlik numarasını ve ismini paylaşmamaları noktasında uyarılarda bulduklarını dile getirirken, bazıları da otoriter aile tutumundan dolayı çocuklarının böyle şeyler yapamayacaklarını ifade etmişlerdir.

Çocukları internette yer alan zararlı içeriklerden korumak için ailelere “*Evinizdeki internet erişiminde çocuğunuzun girmesini istemediğiniz siteler için bir filtreleme programı var mı?*” Diye sorulmuştur:

Tablo 4.43. Dijital Oyun Oynayan Çocukların Evlerindeki Zararları İçeriklere Karşı Alınan Tedbirler

Okul Adı	N	Filtreleme var	Filtreleme Yok
Abdurrahman Gazi İlk.	21	-	21
Başöğretmen İlkokulu	23	2	21
Aydın Doğan İlkokulu	26	3	23

Ebeveynlere evde internet erişiminizde bir şifreleme ya da filtreleme programlarının olup olmadığına dair soruya alınan yanıtlar yukarıda tabloda verilmiştir. Abdurrahman Gazi İlkokulu’na giden 15 çocuktan sadece 2’sinin evinde internet bulunmakta ve ebeveynlerden alınan yanıtlarda herhangi bir filtreleme programının olmadığı cevabı alınmıştır. Başöğretmen İlkokulu’na giden 15 çocuktan evinde internet bulunan çocuk sayısı 12’dir. Bu evlerin sadece iki tanesinde filtreleme programı bulunurken, 10 evde herhangi bir filtreleme programı bulunmamaktadır. Özel Aydın Doğan İlkokulu’na giden çocukların hepsinin evinde internet bağlantısı bulunurken, filtreleme programı bulunan sadece 3 evin olduğu ebeveynlerden alınan cevaplar sonucunda öğrenilmiştir.

Veriler, bize ebeveynlerin sadece dijital oyunlara karşın değil aynı anda zararlı bütün dijital içeriklere karşı çocukları savunmasız bıraktıkları görülmektedir. Gelişim çağındaki çocuklar sanal ve gerçeği ayırt edemediği ya da yaşlarına uygun olmayan rahatsız edici içeriklere maruz kalmamaları için bazı tedbirler alınması gerekmektedir. Ebeveyn kilidi ya da filtreleme programları bu konuda kurtarıcı olmakta ve çocuğunuzu koruma altına almaya yardımcı olmaktadır. Bu programlar sayesinde de çocuğun dijital araçlara ebeveynlerinin izni olmadan oyun indirmesinin önüne geçilmesi konusunda yararlı olmaktadır.

4.4.7.6. Dijital Oyunların Pedagojik Katkıları

Teknoloji, çocukların zihinsel ve duygusal iyiliklerini büyük ölçüde etkileyebilecek sosyalleşme ve başkalarıyla etkileşime girme şeklini değiştiriyor. Artık hem çocuklarda hem de yetişkinlerde yüksek düzeyde sosyal medya kullanımı, özgüvenini düşürüp olumsuz bir ruh hali yaratabildiği yaygın bir bilgi haline gelmiştir. Bununla birlikte, her tür teknolojinin çocuklar üzerinde aşırı kullanıldığında olumsuz etkileri olabilir, çünkü çocukların akranlarıyla etkileşime girme sıklığını azaltır. Bu onların sosyalleşmemelerine neden olmakta ve başkalarıyla anlamlı ilişkiler geliştirmelerini zorlaştırmaktadır. Çocuklar büyüdükçe ve geliştiklerinde ciddi olumsuz sonuçları ortaya çıkarmaktadır. Ayrıca, diğer çocukların da zamanlarının çoğunu teknoloji ile geçirdikleri ve başkalarının yanındayken yeterli zaman geçirmediği takdirde, duygularını geliştirmede zorlandıklarında başka bir gerçekliliktir. Bu durum, tüm teknolojinin kötü olduğunu veya çocukların asla teknolojiyi kullanmaması gerektiğini ifade etmez. Teknoloji, öğrenme, eğlence ve sosyalleşme için pozitif fırsat sağlar, ancak uygun şekilde izlenmeli ve kullanılmalıdır.

Teknoloji kullanımını tamamen yasaklamak yerine, çocukların her gün teknolojiyi ne kadar süreyle kullanabilecekleri konusunda günlük limitler belirleyin. Neyin makul görüldüğü hakkında konuşun ve programlarını aklınızda tutun. Birçok çocuk için, okulda geçen uzun bir günün sonunda ilk teknoloji kullanmaya, başladıklarında teknolojiyi saatlerce kullanmaları onları o derece memnun edecektir. Çocuk, koyulan bu kurallar konusunda ebeveynine karşı savaşıyorsa, onlara teknolojinin sahip olabileceği olumsuz etkileri açıklanmalıdır. Bu durum onların neden tehlikeli olduğunu anlamalarına yardımcı olacaktır (Dhruvin Patel, MCOptom 2017).

Dijital çağ, herhangi bir zamanda, geniş alanlardan gelen bilgilere, fikirlere ve insanlara erişimi kolaylaştıran bir teknolojik oluşumu insanlara sunmaktadır. Bilginin saniyeler içinde bulunabileceği bir ağa dünyanın tanıtılması, bilgi ve kaynakları eşleştirme, yaratıcı olma ve bağlantı kurmaya artan oranda katkı sağlamaktadır. Dijitalleşmenin sağladığı ve gelişip değiştirdiği her yapı gibi eğitimde de dijital bir dönüşümün yaşandığı görülmektedir. Eğitim perspektifinden bakıldığında, dijital oyunların özellikleri ile etkili öğrenme deneyimlerinin özellikleri arasında oldukça benzer özellikler olduğu yapılan araştırmalar tarafında ortaya konulmaktadır.

Dijital oyunların pedagojik açıdan çocuğun bilişsel gelişimine katkı sağlayıp, okul başarısına katkısı olup olmadığını öğrenmek adına ebeveynlere; “Çocuğunuzun oynadığı dijital oyunların okul başarısına katkısı olduğunu düşünüyor musunuz? Diye sorulmuştur. 70 ebeveynden 65’i okul başarısına bir katkısının olmadığını ifade ederken, 3 ebeveyn farklı yönden katkıları olacağını, 2 ebeveyn ise bu konuda bir fikirlerinin olmadığını, 1 ebeveyn ise ne faydasının ne zararının olduğunu ifade etmişlerdir.

Tablo 4.44. Dijital Oyunların Okul Başarısına Katkısı

Okul Adı	N	Katkısı var	Katkısı Yok	Fikrim Yok
Abdurrahman Gazi İlk.	21	-	19	2
Başöğretmen İlkokulu	23	-	22	1
Aydın Doğan İlkokulu	26	3	23	-

Bu konuda alınan bazı yanıtlar şunlardır:

“Okul başarısına zararı var. Ders çalışmıyor, başarısız oluyor.

“Oyunların her zaman zararlı olduğunu düşünüyorum”.

“Bir faydası yok. Çocuklar arasında moda olmuş. Oynamadığı zaman diğerlerinden geri kaldığını düşünüyor.

“Çocuğum başarılı değil. Bir katkısı yok. Zarar veriyor”.

Konu hakkında olumlu düşünen ve fikri olmayan ebeveynlerde şu cevapları vermişlerdir:

“Okul başarısına olumsuz etkisi var. Pek bir şey kazandırmaz. Ama strateji oyunlarından bir şeyler öğrenebilirler”.

“Hem başarı hem başarısızlık olabiliyor. Hayal dünyasını genişletip, reflekslerini geliştirebilir”.

“Okul başarısına bir katkısı olduğunu düşünmüyorum. Daha doğrusu bazı yönlerden etkili olabilir. Ama genel olarak be ekrana bakmanın zihni tembelleştirdiğini düşünüyorum. O bakımdan başarı yerine başarısızlığa sevk ettiğini düşünüyorum”.

Konu hakkında kararsız ve fikri olmayanlar ise:

“ Okul başarısını olumlu ya da olumsuz etkilememektedir”.

“Oynadığı oyunların ne yararı ne de zararı var”.

“Okul başarısına katkısı hakkında bir fikrim yok” yanıtlarını vermişlerdir.

Dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmalarda; bağımlılık yarattığı, okul başarısını düşürdüğü, çocuklarını ekran başında ayırmak için ailelerin zorluk çektiği ortaya konulmuştur. Fakat yine dijital oyunlar üzerine literatürde yapılan çalışmalara bakıldığında, dijital oyunların sadece zararlı olduğuna dair kesin bilgilerin mevcut olmadığını, aynı zamanda doğru dijital oyunlar ve doğru zaman aralıkları ile ebeveyn rehberliğinde oynatıldığında yararlı olabileceğine dair alanda görüşler hakimdir. Doğru dijital oyun seçimi ile birlikte, çocukta analitik düşünme becerisi, hızlı karar verme, yaratıcılık ve matematik ve dil becerilerinin gelişeceğine yönelik bilgiler olduğu mevcuttur. Bu bağlamda da dijital oyunlarının hepsinin zararlı olduğu ve çocuk eğitiminde kullanılmayacağı ya da hiçbir katkısının olmaması yönündeki düşüncelerin doğru olmadığı sonucunu göstermektedir. Aynı zamanda dijital oyunların hepsinin çocuk gelişimine ve okul başarısına katkısı olduğu düşüncesi de yanlış bir saptamadır. Çocuğun fiziksel ve ruhsal gelişimine yardımcı olacak, ebeveyn rehberliğinde seçilmiş ve belirli bir zaman aralığında çocuklara oynatılacak olan dijital oyunların faydalı bir etkinlik olacağı bilinmektedir.

Dijital oyunların çocukların kişisel gelişimine katkı sağlayıp sağlamadığını öğrenmek amacıyla ebeveynlere herhangi bir katkısı var mı? Diye sorulmuştur:

Tablo 4.45. Dijital Oyunların Çocukların Kişisel Gelişimine Katkısı

Okul Adı	N	Katkısı var	Katkısı Yok	Fikrim Yok
Abdurrahman Gazi İlk.	21	1	14	6
Başöğretmen İlkokulu	23		23	-
Aydın Doğan İlkokulu	26	10	16	-

Dijital oyunların çocukların kişisel gelişimine katkı sağlayıp sağlamadığını öğrenmek amacıyla ebeveynlere herhangi bir katkısı var mı? Diye sorulmuştur: Düşük ekonomik koşullara sahip ebeveynlerin 21'inin 6 ebeveyn bu konuda bir bilgilerinin olmadığını ifade ederken, 14'ü hiçbir katkısının olmadığını, sadece 1 ebeveyn, dijital oyunların çocuğunun kişisel gelişimine katkısı olduğu ve çocuğunun özgüveninin yüksek olduğunu söylemiştir. Orta gelirli ailelerden görüşülen 23 ebeveynin tamamı, dijital oyunların kişisel gelişime hiçbir katkısının olmadığını ifade etmiştir. Yüksek gelirli 26 ebeveyn sorulan soruya; 16 ebeveyn dijital oyunların çocukların gelişimine hiçbir katkısı olmadığını ifade etmişlerdir. Geriye kalan 10 ebeveyn çeşitli yönlerden dijital oyunların çocukların kişisel gelişimine katkıda bulunduğunu söylemişlerdir. Bu konuda olumlu düşünen ebeveynlerin bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“Mutlaka kesinlikle katkıda bulunuyor. Paylaşmayı öğreniyor. O anlamda çok büyük bir katkısı var. Bir şeyleri sırayla yapması gerektiğini biliyor. Herkesin hakkında saygı göstermesi gerektiğini biliyor. Bu anlamda katkıları oldukça fazla”.

“Kişisel gelişimine şu noktada katkısı olduğunu düşünüyorum; dozunda kullanılırsa. Teknolojiyi kullanmayı öğrenir”.

“Kişisel gelişimine bir katkısı var. Bilgi yarışmaları var. Baya bir ilgisi var”.

“Daha pratik, daha hızlı düşünmesine yardımcı olabilir”.

Teknoloji, çalışma şeklimizden sosyalleşmemize ve aralarındaki her şeye kadar toplumumuzun neredeyse her yönünü son birkaç on yılda tamamen değiştirdi. En dikkat çeken farklılıklardan biri, önceki nesillerden çocukların oynama ve birbirleriyle etkileşim kurma şeklindeki değişimdir. Teknoloji, öğrenmeye birçok olumlu yarar sağlasa da, çocuğun gelişimi ve yaşam kalitesi üzerinde de çeşitli olumsuz etkileri olabilir.

Çocukların bugün yaşama şeklindeki en büyük farklılıklardan biri, eskisi kadar egzersiz yapmadıklarıdır. Bunun nedeni, bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve televizyon gibi

teknolojilerin, dışarı çıkıp diğer çocuklarla oynamanın aksine, okuldan eve döndüklerinde hareketsiz olmalarını teşvik etmesidir. Çocuk obezite oranları son birkaç on yılda önemli ölçüde artmıştır. 2012 yılında, çocuk obezite oranı, yüzde 18 olarak ölçüldü; bu, 1980'deki obezite oranından 11 puan farklıydı. Birçok okul ve veli, okul boyunca ve okul sonrası organize egzersizi teşvik ederek bunu değiştirmek için adımlar attı. daha geleneksel yollarla oynayan çocuklara yardımcı olmak için uzun bir yol var

İleri teknoloji kültürü, çocukların sosyal ilişkilerini de değiştirdi. Dijital kültürün baskın hale gelmesinden önce, kuşaktan kuşağa sözlü olarak aktarılan bir dil ve çocukluk çağı vardı. Çocuğun yakın çevresine adapte edilmiş oyunlar, bilmeceler, tekerlemeler, jibler ve benzerlerinden oluşmuştur. Bazıları batıl inançlar gibi (“Çatlağa çık, annenin sırtını kır”) ya da “Yağmur, yağmur uzaklaş, başka bir gün tekrar gel” gibi teşvikler evrenseldi. Diğerleri "Londra Köprüsü Düşüyor" gibi sonradan oluşturulan yapay inançlardan oluşmuştur. Çocukluk kültürü, bir çocuğun bir gruba dahil olmasını kolaylaştırdı. Tek yapması gereken dili öğrenmek ve cüret etmekti. Bu tür oyun ritüelleri şehir caddelerinde ve ülke soylarında geçti. Kuşaklar arasıydılar ve ebeveynlerin ve çocukların bağlantılarını kolaylaştırdı.

Geleneksel çocukluk kültürü, aynı zamanda hızla yok olmaya başladı. Son yirmi yılda, birkaç araştırmaya göre, çocuklar haftada 12 saat boş vakitlere sahip ve bu saatlerin sekizi bir zamanlar yapılandırılmamış oyunda ve açık hava oyunlarında geçirirler. Bu, kısmen yetişkinlerin yarattığı birçok oyuncak, oyun ve eğlenceyi sağlayan dijital kültürün bir işlevidir. Çocuklarda elektronik oyunlar o kadar bağımlılık yapar ki, çocukları geleneksel oyunların tadını çıkarmaktan caydırır. Ancak spontan oyun, çocukların hayallerini kullanmalarına, kurallar koymalarına ve çiğnemelerine ve dijital oyun oynadıklarından daha fazla birbirleriyle sosyalleşmelerine olanak tanır. Araştırmalar, video oyunlarının görsel motor koordinasyonunu ve el becerisini geliştirebileceğini gösterse de, daha üst düzeyde entelektüel işlevselliği geliştirdiğine dair kanıt yok denecek kadar azdır. Dijital çocuklar, özerkliklerini ve özgünlüklerini beslemek için ücretsiz oyuna dâhil olanlardan daha az fırsata sahip (CIO Staff, 2003).

Dijital oyunlardan çocukların öğrenmelerine bir katkısının olup olmadığını anlamak üzere “*Oynadığın dijital oyunlardan bir şey öğrendin mi diye sorulmuştur?*”

Tablo 4.46. Dijital Oyunların Çocukların Öğrenmelerine Dair Katkısı

Okul Adı	N	Öğrendim	Öğrenmedim
Abdurrahman Gazi İlk.	15	3	12
Başöğretmen İlkokulu	15	8	7
Aydın Doğan İlkokulu	15	6	9

Yukarıda tabloda çocuklardan alınan yanıtlar gösterilmiştir. Çocuklardan 17’si dijital oyunlardan bir şeyler öğrendiklerini ifade ederken, 28’i bu oyunlarda hiçbir şey öğrenmediklerini sadece eğlenmek için oynadıklarını ifade etmişlerdir. Bu soruya çocuklardan alınan bazı yanıtlar şöyledir:

“Oyunlar bana yasaları öğretiyor” (Erkek, Başöğretmen İlkokulu).

“Şekil şekil pastalar yapmayı öğrendim” (Kız, Başöğretmen İlkokulu).

“Oyunculardan bir tane top oyunu var, o dikkatimi geliştirdi” (Erkek, Aydın Doğan İlkokulu).

“Araba sürmeyi daha iyi öğrendim” (Erkek, Aydın Doğan İlkokulu).

“İnsanlara yardım etmeyi öğrendim. Bizde büyüyünce asker olacağız bana bunları öğretti” (Kız, Başöğretmen İlkokulu).

“Barbieler çok güzel onlar gibi olmayı öğreniyorum” (Kız, Başöğretmen İlkokulu).

“Küfürlü konuşuyorlar, bunları öğrendim. Bazen de ben de kullanıyorum” (Erkek, Başöğretmen İlkokulu).

“Trafik kurallarını öğreniyorum, yasaları daha iyi öğrendim” (Erkek, Aydın Doğan İlkokulu).

“Maç oynamayı daha iyi öğrendim” (Abdurrahman Gazi İlkokulu).

Dijital oyunların zararlarının yanında çocuklara pedagojik gelişiminde önemli katkılar sunacak olumlu yönleri de vardır. Aktif, deneysel ve probleme dayalı öğrenmeyi sağlar, Bağımsız ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirir, Oyunda ilerleyebilmek için daha önce öğrenilen bilgiyi kullanmayı gerektirir, Varsayımlar sınırlanır ve eylemler sonucu oyunlardan oyuncuya bir mesaj iletilmiş olur. Bu şekilde oyuncu farklı yaklaşımlar deneyerek oyunu çözmeye koyulur, öğrenme becerilerini geliştirir. Oyun oynayanlar oyun sırasında kendilerini sınama imkânı bulmaktadır. Özellikle direksiyon

eğitimlerinde yapılmakta olan simülasyonlar buna güzel bir örnektir. Oyun oynayan kişiler bazı zorlu anlarda ve hızlı hareket edilmesi gereken yerlerde hızlı reaksiyon göstermelerini sağlayabilmektedir. Dijital oyunlar odaklanma ve aynı anda birçok nesneyi görsel olarak takip etme becerinizi geliştirir (www.guvenliweb.org.tr/). Yukarıda çocuklar tarafından verilen yanıtlara bakıldığında da, çocuklarını dijital oyunlardan öğrendikleri bazı unsurlar bu bilgiyi doğrular niteliktedir.

4.4.7.7. Ebeveynlerin Dijital Medya Kullanımının Çocuklara Örnek Olması

Bireylerin, başka insanlarla iletişim kurması, temel evrensel olan insani bir ihtiyaçtır. İnsan doğduğu andan itibaren çevresindekilerle etkileşimde bulunmaya başlamaktadır. Çocukların ebeveynleriyle pek çok nedenden dolayı özellikle de beyin gelişimi için güvenli bağlar kurmaya ihtiyacı vardır. Davranış bilimlerinden nörobiyoloji ve sosyal bilimler gibi pek çok bilimsel araştırmalarda çocukların ebeveynleriyle ya da onlara bakan kişilerle kurdukları iletişim biçiminin tüm gelişimini nasıl etkilediğine dair çalışmalar sunmaktadırlar (Goodwin,2018: 52-53). Teknoloji kullanımını da bu açıdan ele alındığında, başkalarıyla doğru ve sağlıklı iletişim kurmak için faydalı ya da zararlı olabilmektedir. Doğru ve yerinde kullanıldığı zaman teknoloji, küçük çocuklara olumlu katkılar sağlarken, teknolojinin ebeveynler tarafından aşırı kullanımı ve teknolojiyi çocukların yanında bir amaç doğrultusunda ve seçici kullanılmaya dikkat edilmezse zararlı olacağı düşünülmektedir.

Yakın zaman önce gerçekleşen ayna nöronların keşfi, bebeklerin ve çocukların yaptığımız her şeyi saniyeler içerisinde neden taklit ettiğini ya da yansıttığı açıklayan en önemli buluştur. Ayna nöronlar, motor sinirleri boyunca uzanan, sinir hücrelerinden oluşan bir ağdır. Bu ağın başlıca fonksiyonu, görülen her şeyi yansıtmak ve taklit etmektir. Görülen eylemler, daha sonrasında, o görevi ya da eylemi yapmaya erişilmesi için insan beyninde depolanmaktadır. İnsanların, becerileri kısa zamanda öğrenmelerini nedeni de bu ayna nöronlar sayesinde olmaktadır. Doğumdan itibaren başka insanlarla etkileşimde bulunabilecek ve taklit edecek özelliklerle insan dünyaya gelmektedir. Yapılan araştırmalar, henüz on beş dakika önce doğmuş bir bebeğin, dilini çıkararak ebeveynlerden birini taklit edebildiğini göstermiştir. Çocukların da, dijital ya da geleneksel medya da gördükleri kahramanları ya da diğer karakterlerin rolüne bu nedenle büründükleri, bu nedenle de ebeveynlerin medya kullanımında çok dikkatli olmaları

gerekmektedir. Çünkü çocukları beyin yapıları, taklit etmek edecek şekilde dizayn edilmiştir (Goodwin,2018: 26).

Çocukların rol alma davranışı ilk aile içerisinde başladığı için de ebeveynlerin, çok dikkatli ve tedbirli olmaları gerekmektedir. Çocuğun taklit etme davranışı, dijital çağdaki ebeveynlerden büyük ölçüde etkilenmekte ve ona göre şekillenmektedir. Bir ebeveynin dijital alışkanlıkları; saatlerce dijital araçları ellerinden bırakmamaları, televizyon karşısında uzun zaman geçirmeleri ya da dijital oyun oynama alışkanlıkları, çocuklar tarafından sürekli izlenmekte ve taklit edilmektedir. Yapılan araştırmada, dijital oyun oynayan çocukların, ailelerini taklit edip etmedikleri ve onların kullanım alışkanlıklarının, çocukları üzerinde etkili olup olmadığını anlamak için bazı sorular yöneltilmiştir.

Ebeveynlere görüşmeler esnasında çocuklarda oluşan çevrimiçi kültürün üzerinde etkilerinin olup olmadığını saptamak amacıyla ilk olarak "Dijital medya kullanımınızın çocuğunuza örnek olduğunu düşünüyor musunuz? Diye sorulmuştur:

Tablo 4.47. Ebeveynlerin Dijital Medya Kullanımının Çocuğa Örnek Olması

Okul Adı	N	Düşünüyorum	Düşünmüyorum	Fikrim Yok
Abdurrahman Gazi İlk.	21	7	6	8
Başöğretmen İlkokulu	23	14	9	-
Aydın Doğan İlkokulu	26	9	17	-

Aile içerisinde yapılan dijital medya kullanımının çocuklar üzerinde büyük etkileri olduğu bilinmektedir. Aile bireylerinin sıklıkla bu araçları kullanmaları ve bu konuda kural koymamaları çocuklarda da bu araçlara ilişkin yoğun bir eğilimi ortaya çıkarmaktadır. Çünkü çocuklar genel olarak ilk aşamada aile içinde anne ve babalarını rol model almaktadırlar. Bu bağlamda da ebeveynlere dijital medya kullanımının çocuklarına örnek olup olmadığı sorulmuştur. Alınan yanıtlarda dijital medya kullanımının çocuğa olumsuz yönde örnek olacağı üzerinde durulmuştur. Verilen cevaplarda çocukları okula giden Abdurrahman Gazi İlkokuluna giden çocukların ebeveynlerinden 21'nden 7'si çocuklarının dijital medya kullanımının örnek olduğunu düşünürken, 6'sı örnek olduğunu düşünmediğini söylemiştir. Orta gelirli ailelerin çocuklarının gittiği Başöğretmen İlkokulu'nda görüşülen 23 ebeveyninden 14'ü bu soruya örnek olduğunu düşünüyorum

yanıtını verirken, 9'u örnek olduğunu düşünmüyorum cevabı alınmıştır. Yüksek gelirli ailelerin çocuklarının gittiği Özel Aydın Doğan İlkokulu'ndan görüşülen 26 ebeveyn den ise 9 ebeveyn örnek olduğunu düşündüğünü, 17 ebeveyn de örnek olmadığını düşündüklerini belirtmişlerdir. Dijital medya kullanımının özellikle çocuklar üzerinde oyun mecralarında daha çok kullanıldığı görülmektedir. Dijital medyayı ailelerin aşırı şekilde kullanması çocuklara da bu noktada olumsuz etki ettiği görülmektedir. Ebeveynlerden alınan yanıtlarda örnek olduğunu düşünenler, eğer dijital medyaları anne ve baba aşırı şekilde kullanırsa çocuğun da bu yönde kullanım yapacağı ve bağımlısı olacağına dair endişeleri olmaktadır. Diğer bir taraftan da etkili olduğunu düşünen ebeveynler, dikkatli ve aşırı kullanmamaya özen göstererek, çocuklarına iyi örnek olmaya çalıştıklarını dile getirmişlerdir. Ebeveynlerin dijital medya kullanımının çocuklarını etkilemediği görüşü derinleştirildiğinde, çoğu çocuklarda oluşan bu dijital kültürün yaşlıları, okuldaki arkadaşları, kuzenleri ve medyada gördükleri ile bunun oluştuğunu ifade etmişlerdir. Ayrıca kendi dijital medya kullanımlarının çocuklar üzerinde etkili olmadığını söylemişlerdir.

Ebeveynlere görüşmeler esnasında çocuklarda oluşan çevrimiçi kültürün üzerinde etkilerinin olup olmadığını saptamak amacıyla "Dijital medya kullanımınızın çocuğunuza örnek olduğunu düşünüyor musunuz? Diye sorulmuştur:

“Ağabeylerini örnek alıyor. Bizi örnek almıyor”. (Baba, öğretmen)

“Örnek oluyor. Cep telefonu, tablet kullanıyor artık insanlar. Evet örnek oluyor, bu yüzden ben yanında kullanmıyorum”. (Baba, memur)

“Ben örnek olduğumu düşünüyorum”. (Anne, ev hanımı).

“Örnek olduğumuzu düşünmüyorum” (anne-baba).

“Örnek olduğunu düşünüyorum. Büyükler örnek olur”. (Baba, işçi).

“Kesinlikle düşünüyorum, kullanmamaya çalışıyorum”. (Anne, evhanımı).

“Ben kullanmıyorum. Arada sırada Twitter'a bakıyorum. O yüzden iyi bir örnek olduğumu düşünüyorum”.

“Ben elimde tutarsam o da örnek alacak”.

“Düşünmüyorum. Anne ve babası olarak biz çok kullanmıyoruz ama çocuk bağımlı oldu”.

“Tabii ki örnek oluyor. Anne babayı rol- model alıyor. Ben genelde belgesel kanallarını izliyorum. Çocuklar da kumandayı ellerine geçirdiğinde o kanalları açıyor”.

“Örnek olduğunu düşünmüyorum. Beni örnek almaz. Arkadaşlarını örnek olarak alıyor”.

Daha sonra bu bağlamda ebeveynlere “*dijital oyun oynuyor musunuz?*” diye sorulmuştur:

Daha sonrasında bağımlılık derecesinde dijital oyun oynayan ya da imkanları olsa daha fazla dijital oyun oynamak isteyen çocukların bu tutumlarında ebeveynlerinin etkisinin olup olmadığını anlamlandırmak üzere onlara dijital oyun oynayıp oynamadıkları sorulmuştur. Alınan yanıtlar çerçevesinde babaların annelerden daha fazla dijital oyun oynadıkların, annelerin ise çok nadir dijital oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 4.48. Dijital Oyun Oynayan Ebeveyn Sayısı

Okul Adı	N	Anne		Baba	
		Oynuyorum	Oynamıyorum	Oynuyorum	Oynamıyorum
Abdurrahman Gazi İlk.	21	-	14	2	5
Başöğretmen İlkokulu	23	-	13	6	4
Aydın Doğan İlkokulu	26	4	11	7	4

Ebeveynlerin rol- model alacakları ilk kişilerin anne babaları olduğu düşünülerek ve dijital oyun kültürünün oluşmasında etkilerinin olup olmadığını bulmak üzere dijital oyun oynayıp oynamadıkları sorulmuştur. Abdurrahman Gazi ve Başöğretmen İlkokulu’nda görüşülen ebeveyn annelerden hiç birinin dijital oyun oynamadıkları saptanmış, Özel Aydın Doğan İlkokulu’na giden çocukların annelerinden de 4’nün dijital oyun oynadıkları belirlenmiştir. Aynı sorular daha sonrasında babalara sorulmuştur ve Abdurrahman Gazi İlkokulu’ndan 2 baba oyun oynadığını 5 baba da oynamadığını Başöğretmen İlkokulu’ndan 5 baba oyun oynadığını, 5’nin de oyun oynamadığı belirlenmiştir. Özel Aydın Doğan İlkokulu’ndan 7 babanın dijital oyun oynadığı 4’nün de oynamadığı öğrenilmiştir. Annelerin 42’sinden 38’i dijital oyun oynamazken, 4’ü

oyun oynadığını belirtmiş, görüşülen 28 babadan ise 15'i dijital oyun oynarken, 13'nün dijital oyun oynamadığı belirlenmiştir. Görüşülen ebeveynlerden toplamda anne baba olmak üzere 19'u dijital oyun oynarken, 51'nin dijital oyun oynamadığı görülmüştür.

Dijital oyun oynama oranlarına bakıldığında görüşülen ebeveynlerden yarısından çoğu dijital oyun oynamamaktadır. Görüşmelerde dijital oyun oynayan ebeveynlerin de bu oyunları çok sık oynamadıkları, arada sırada oynadıkları yanıtı alınmıştır. Alınan bu sonuçlar değerlendirildiğinde görüşülen çocukların oyun oynama sıklıklarının ve alışkanlıkları üzerinde anne ve babalarının çok da etkili olmadığı ve dijital oyun kültürünün oluşumunda anne ve babalarının verdiği ifadelerden anlaşıldığı gibi çevresel koşulların daha baskın olduğu görülmektedir.

Çapraz devam eden görüşmelerde ebeveynlere sorulmadan önce, çocuklara “annen ve baban dijital oyun oynuyor mu? Diye sorulmuştur:

Tablo 4.49. Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynayıp Oynamadıklarına Dair Çocukların Vermiş Oldukları Cevaplar (Abdurrahman Gazi İlk.)

Okul Adı	N	Anne		Baba	
		Oynuyor	Oynamıyor	Oynuyor	Oynamıyor
Abdurrahman Gazi İlk.	21	2	12	7	-

Görüşülen çocuklardan 15'inden 2'si annelerinin oyun oynadığını, 7'si babasının oyun oynadığını söylerken, 6 çocuk anne ve babalarının dijital oyun oynamadıklarını belirtmişlerdir. Bu çocuklardan 1'nin hem annesi hem de babası oyun oynamaktadır. Ebeveynlerden alınan yanıtlarda da annelerin hiçbirinin oyun oynamadığını, babalarının da 2'sinin oyun oynadığı cevabı alınmıştır. Çocukların verdiği cevaplardan yola çıkılacak olursa dijital oyun kültüründe ya da dijital medya kullanımında ailelerin de etkisinin olduğu söylenebilir.

Tablo 4.50. Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynayıp Oynamadıklarına Dair Çocukların Vermiş Oldukları Cevaplar (Başöğretmen İlkokulu)

Okul Adı	N	Anne		Baba	
		Oynuyor	Oynamıyor	Oynuyor	Oynamıyor
Başöğretmen İlkokulu	23	5	-	6	-

Başöğretmen İlkokulu'ndaki katılımcı 15 çocuğa annen ve baban dijital oyun oynuyor mu diye sorulduğunda 5 annenin ve 6 babanın dijital oyun oynadığı yanıt alınırken, hem anne hem de babası oyun oynayan çocuk 3'tür. Başöğretmen İlkokulu'ndan görüşülen ebeveynlerden, annelerden hiçbiri dijital oyun oynamadığını belirtmiş, 6 baba da çocuklarında söylediği gibi dijital oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir.

Tablo 4.51. Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynayıp Oynamadıklarına Dair Çocukların Vermiş Oldukları Cevaplar (Aydın Doğan İlkokulu)

Okul Adı	N	Anne		Baba	
		Oynuyor	Oynamıyor	Oynuyor	Oynamıyor
Özel Aydın Doğan İlkokulu	26	6	-	8	-

Özel Aydın Doğan İlkokuluna giden ve görüşülen 15 çocuktan 2'si hem anne hem de babalarının dijital oyun oynadığını söylerken, annesi dijital oyun oynayan 6, babası dijital oyun oynayan 8 çocuğun olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ebeveynlerden alınan yanıtlarda ise, toplamda katılımcılardan 11'i oyun oynarken, 15 oyun oynamadığını belirtmiştir. Çocukların verdiği cevaplardan yola çıkılacak olursa dijital oyun kültüründe ya da dijital medya kullanımında ailelerin de etkisinin olduğu ve çocukların ebeveynlerin dijital medya kullanımını da rol ve model olarak aldığı da söylenebilir. Ayrıca çocuklardan alınan yanıtlara bakıldığında da ebeveynlerin yarısına yakının dijital oyun oynadığı görülmektedir.

Daha sonra görüşülen 70 ebeveyne, "**Çocukların oyun oynamasını engelleseniz nasıl bir sonuç ortaya çıkar**"? Diye sorulmuştur:

Abdurrahman Gazi İlkokulu'na giden çocukların ebeveynlerinden bazıları şu şekilde yanıt vermiştir:

“ Engellersek ders çalışır” (Baba, işçi).

“ Bir sorun olmaz, babasından korkar” (Evhanımı).

“Oyun oynamasını engellersek tepki vermez, babasından korkar” (Ev hanımı).

“ Oyun bağımlısı olduğu için oyun oynamasına izin vermiyorum” (Baba, işçi).

“ Oynama dediğimde oynamaz, benden korkar” (Baba, işçi).

“ Oyun oynamasını istemiyorum. Yararı yok. Ağladığı için mecbur kalıp veriyorum” (Anne, ev hanımı).

Yöneltilen bu soruya ebeveynlerin genelde verdiği yanıtlar, babanın evde otoriter olduğunu ve ondan korktukları için oynama dediklerinde oynamayacağı yönündedir. Bazı ebeveynler, çocuklarının oyun oynamadığı sürece daha başarılı olacağını düşünürken, bazıları da mecbur kaldıkları için oynamalarına izin verdiklerini dile getirmişlerdir.

Başöğretmen İlkokulu’na giden çocukların ebeveynlerden alınan bazı yanıtlar da şöyledir:

“Oyun oynamasını engellersek çocuk kendini boşlukta hisseder. Bir şeyler yapması, eğlenmesi gerekir” (Baba, öğretmen).

“ Tamamen engelleyeceğimizi düşünmüyorum. Odasında bilgisayar var, kaldıramıyoruz, sinirleniyor, hırçınlaşıyor” (Anne, emekli).

“Canı sıkılır, o zaman yakamdan düşmez” (Anne, ev hanımı).

“ Oyun çocukların hakkıdır” (Baba, memur).

“ Çok kötü olur, sorun çıkarır” (Anne, ev hanımı).

“ Hiçbir sorun olmaz, babasından korkar” (Anne, ev hanımı).

“ Güzel bir durum olmaz, çocukluğunu yaşamalı” (Baba, esnaf).

Özel Aydın Doğan İlkokulu’na giden çocukların ebeveynlerine ise soru yöneltildiğinde alınan bazı yanıtlar şunlardır:

“ Yerini doldurursak bir sorun ortaya çıkmaz” (Baba, akademisyen).

“ Çok hırçınlaşır, sağa sola saldırır” (Anne, akademisyen) yanıtını verirken aynı çocuğun babası:

“ İlk zamanlar tepki verir, mantıklı açıklama yaparsanız razı olur” demiştir. (Öğretmen).

“ Huysuzlanır, sorun çıkarır. Pek mümkün değil” (Anne, memur).

“ Biraz köpürür, ona da şöyle hak veriyorum, sıkılıyor, soğuk memleket” (Anne, akademisyen).

“ Siyah beyaz olur hayatları. Oyunlarla biraz renklendirelim” (Baba, Akademisyen).

“ Hafta sonları istiyor. Problem çıkarır, sorun çıkarır” (Anne, öğretmen).

“ Öyle bir çağda yaşıyoruz ki medya tarafından kuşatılmış durumdayız. Ben küçük yaşta bütün medyalar ile çocukların tanıştırılması taraftarıyım. Bu yüzden de erken yaşta oyunun tanıtılması gerektiğini düşünüyorum” (Baba, akademisyen).

Son olarak da ebeveynlere “*çocuklarını başta dijital medyaları kullanmaya doğru yönlendirmek ve bilinçli kullanım yapmaları için gerekli olan dijital okuryazarlık hakkında bilgilerinin olup olmadığı*” sorulmuştur:

Tablo 4.52. Dijital Okuryazarlık Bilgisine Sahip Ebeveyn Sayısı

Okul Adı	N	Bilgim Var	Bilgim Yok
Abdurrahman Gazi İlk.	21	-	21
Başöğretmen İlkokulu	23	-	23
Aydın Doğan İlkokulu	26	3	23

Yukarıda tabloda gösterildiği gibi, araştırmaya katılan 70 ebeveyninden, 42’si anne 28’i baba olmak üzere toplamda 70 ebeveyninden sadece 3 kişinin dijital okuryazarlık hakkında bilgi sahibi olduklarını geriye kalan 67 ebeveynin ise bu konu hakkında bir bilgilerinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonucunda ebeveynlerinin bazılarının kavram olarak dijital okuryazarlık hakkında bir bilgilerinin olmadığı ama medya tarafından veya eş dost tarafından bazı bilgiler edindiklerini ve bunları yerine getirmeye çalışıp, çocuklarını korumaya çalıştıkları gözlemlenmiştir. Bu soruya yanıt olarak bazı ebeveynler şunları söylemiştir:

“ Dijital oyunlar nedir bilmem, o dediğiniz hakkında da hiçbir bilğim yok, okuma yazmam yok” (Ev hanımı, 38).

“Dijital okuryazarlık hakkında hiçbir bilğim yok ama şiddet içeren oyunları oynamasına karşıyım” (Ev hanımı, 36).

“Dijital okuryazarlık hakkında herhangi bir fikrim yok. Ama istediği oyunu oynamasının çocuğa faydalı olacağını düşünüyorum. Engellersek derslerinde başarısız olur” (Baba, 59, öğretmen).

“Dijital okuryazarlık hakkında bilgiye sahip değilim ama yeteri kadar ilgim var” (Anne, 55, emekli).

“Dijital okuryazarlık hakkında bilgim yok. Haberlerden, çevreden, eşten, dosttan duyduklarımızla yola çıkıyoruz” (Baba, 45, esnaf).

“Ders olarak verildiğini biliyorum, başka bir bilgim yok” (Baba, 45, akademisyen)

“Kamu spotlarını takip ediyorum, sadece onları biliyorum, uyarıları biliyorum” (Anne, 45, akademisyen).

“ Dijital okuryazarlık hakkında bilgim var. İletişim fakültesinde olduğum için daha fazla haberdarım. Dijital medyanın iyi şekilde nasıl kullanabileceğini ve zararlardan nasıl kaçınılması gerektiğini öğreten bir kavramdır” (Anne,40, akademisyen).

“ Dijital okuryazarlık dersini kendimde veriyorum. Dolayısıyla bu konuda yeteri kadar bilinçliyim. Çok da çocuğu zorlamak gerekiyor. Onları yönlendirmeliyiz” (Baba, 45, akademisyen).

“ Az çok biliyorum, yeterli mi bilmiyorum” (Anne, 36, öğretmen).

Dijital okuryazarlık hakkında ebeveynlerini bilgilerinin olup olmadığı ve bu çerçevede çocuklarını daha iyi yönlendirebilecekleri düşünüldüğünde bu soru sorulmuştur. Alınan yanıtlar toplumun farklı katmanlarından olan ebeveynlerin sosyo-ekonomik seviyelerini bu soru üzerinde önemli bir etken olmadığı görülmüştür. Farklı ekonomik ve okuryazarlık düzeylerine sahip ebeveynlere yöneltilen bu soruya tamamına yakını bir bilgisinin olmadığını belirtmiştir. Konu hakkında bilgiye sahip olan ebeveynler ise akademisyenlerden oluşan 3 kişidir. Dijital okuryazarlık adına, bir farkındalığın ve bilinçliliğin oluşmadığı görülmekle birlikte, ebeveynlerin bu konudan tamamen uzak olduklarını söylemek de yanlış bir tutum olacaktır.

4.5. BULGULARIN GENEL ANALİZİ

Dijital oyun oynama alışkanlıkları ve sıklıkları ele alındığında, bütün çocukların aynı deneyimi paylaşacakları yönündeki yargı yanlış bir değerlendirme olacaktır. Dijital oyun oynama davranışı, çocukların bulunduğu fiziki, psikolojik, sosyal ve ekonomik koşulları göz önünde bulundurularak incelenmesi gerekmektedir. Bu durumdan hareketle de sosyo- ekonomik açıdan dijital oyun oynama platformlarına erişim düzeyi yüksek olan

ailelerin çocuklarının dijital oyun oynama düzeylerinin daha yüksek olduğu hipotezi düşünülmüştür. Örneklem olarak alınan üç okuldan 45 çocuğa günde ne kadar süre dijital oyun oynadıkları sorulmuştur. Sosyo ekonomik seviyesi düşük olan ailelerin dijital oyun oynama sıklıklarına bakıldığında; 6 çocuğun günlük 1 saat, 7 çocuğun 1 saatten az, 1 tanesinin 3 saatten fazla ve hafta sonları da 1 çocuğun dijital oyun oynadığı, orta gelir seviyesine sahip ailelerin çocuklarının 5 tanesinin günlük 1 saat, 1 çocuğun 1 saatten az, 3 tanesinin 3 saatten fazla ve 2 çocuğun hafta sonları oynadıkları saptanmıştır. Yüksek gelir seviyesine sahip ailelerin çocuklarının ise; 3 çocuğun günlük 1 saat, 4 çocuğun 1 saatten az, 4 çocuğun 3 saatten fazla ve 2 çocuğun da sadece hafta sonları oyun oynadıkları cevaplarına ulaşılmıştır. Bu cevaplar çerçevesinde, hipotez doğrulanarak, dijital araçlara erişimin yüksek olduğu ailelerin, dijital oyun oynama sürelerinin daha yüksek olduğu görülmüştür.

Çalışma, Erzurum ili çerçevesinde gerçekleştirildiği için, bu ilde yaşayan çocukların dijital oyun oynama nedenleri arasında içinde bulunduğu çevresel ve fiziki faktörlerini etkili olduğu düşünülmüştür. Bu bağlamda da, Erzurum'da iklim şartlarından da çocukların dijital oyunlara yönelmesinde etkisi bulunmaktadır. Dışarı çıkamayan çocukların ev içi etkinliği olarak dijital oyunlara daha fazla yöneldikleri söylenebilir. Yapılan görüşmelerde ailelere, çocuklarının genelde dışarıda mı evde mi oyun oynadıkları ve hangi oyunları oynadıkları sorulmuştur. Sosyo-ekonomik bakımdan orta gelirli ebeveynlerin verdiği bilgiler doğrultusunda, çocukların mevsim koşullarına göre oyun oynama alanlarının değişiklik gösterdikleri belirlenmiştir. Erzurum'un iklimsel özellikleri düşünüldüğünde, çocuklar genelde evde oyun oynarken yazları dışarıda oyun oynamaktadır. Ekonomik seviyesi düşük olan ebeveynlere yöneltilen soruya cevap olarak; 2 ebeveyn dışarının tehlikelerinden dolayı kız çocuklarının dışarıda oyun oynamalarına izin vermediklerini söylemişlerdir. Diğerleri ise çocuklarının, yazın dışarıda kışın ise evde oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Yüksek gelire sahip ebeveynler ise kışın evde yazın ise dışarıda oyun oynadıklarını ifade etmişlerdir. Farklı gelir seviyesine sahip ebeveynlerden alınan cevaplar doğrultusunda, çocukların genelde mevsim koşullarından dolayı kışın evde oyun oynadıklarını, yazın ise havanın güzel olmasından dolayı dışarıda oynadıkları yanıtı alınmıştır.

Dijital oyun oynayan çocukların, dijital oyun oynama araçları üzerine oluşturulan hipotezde; Çocuklar, kendileri için özel olarak alınmış bilgisayar, oyun konsolu, tablet

gibi araçlara oranla genellikle anne ve babalarının cep telefonlarıyla dijital oyun oynamaktadır. Bu çerçevede de çocuklara dijital oyunları hangi dijital araçlarla oynadıkları sorusu yöneltilmiştir. Çalışmada katılımcı çocukların dijital oyun oynadığı araçlara ilişkin dağılımlarına bakıldığında; 45 öğrencinin 21'i anne-babasının telefonundan, 14'ünün bilgisayardan ve 10'unun tableten oyun oynadıkları görülmektedir. Sosyo-ekonomik seviyesi düşük ebeveynlerin çocuklarının, yapılan görüşeler sonucunda; dijital araçlara sahip olmamalarından kaynaklı daha çok ebeveynlerin cep telefonları ile dijital oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Sosyo ekonomik seviyesi orta ve yüksek olan ailelerin çocuklarının; dijital oyun oynadıkları araçların da değişkenlik gösterdiği ama bilgisayarla oyun oynama oranının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu sonuçlar doğrultusunda da, çocukların dijital oyun oynadıkları araçların, anne babalarının cep telefonu olmasının sosyo- ekonomik seviyelerle ilişkili olduğunu, dijital araçlara erişimi fazla olduğu çocukların ebeveynlerinin telefonları ile çok fazla oynamadığı sonucunu vererek hipotezin doğrulanmadığını ortaya koymaktadır.

Belli dönemlerde popüler olan oyunların yaygınlaşmakta ve çocuklar genel bir eğilim olarak aynı oyunları oynamaktadır. Bu bağlamda da çalışmanın hipotezleri arasında yer alan çocuklar, arkadaşlarının oynadığı dijital oyunların aynılarını ya da benzerlerini oynayarak, oyun seçiminde en fazla arkadaşlarının etkisinde kalmaktadırlar. Çalışmada kız ve erkek olmak üzere görüşülen 45 çocuğun ailelerinin sosyo- ekonomik seviyeleri birbirinden farklılık göstermektedir. Üç farklı okuldan seçilen örneklem grubundaki çocukların aynı oyunları oynadıkları gözlemlenmiştir. Dijital oyunlarda erkek ve kız çocukların oynadıkları oyunlar birbirinden farklılaşırken, üç okuldan erkek öğrencilerin genelde benzer dijital oyun oynadıklarını, yine üç farklı okula giden kız çocuklarının da aynı oyunları oldukları görülmüştür.

Çalışmada, düşük gelirli ailelerin çocuklarına hangi dijital oyunları oynadıkları sorulduğunda erkek çocuklarının sınıf arkadaşları hemen hemen aynı oyunları oldukları öğrenilmiştir. Erkek çocuklarla yapılan görüşmelerde, Dream League, Süpermen, araba yarışı, Minecreaft, Amerikan Yarışı, Basketbol, Counter, FIFA gibi oyunlar oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Kız çocuklarının 6'sının da bebek giydirme ve Tom Altına Koş ve Subway Surf gibi oyunlar oynadıkları öğrenilmiştir. Orta gelir seviyesine sahip ailelerin çocuklarının erkek olanlardan 4'nün GTA savaş oyunu oynadığı, bu oyunun oynayan 1 çocuğun aynı zamanda Zula isimli savaş oyunu oynadığı, 1'nin Fightly 4 savaş oyunu

oynadığı ve diğerlerinin de araba yarışı ve futbol oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Görüşülen kız çocuklarından da 3'ü bebek giydirme, 1'i pasta yapma oyunun 1'i çilek kız, 1'i yılan oyunu ve sadece kız çocuklarından 1'nin savaş oyunun oynadığı verilerine ulaşılmıştır. Sosyo- ekonomik seviyesi yüksek ailelerin çocukları ile yapılan görüşmelerde, erkek çocuklarından 3'ü PUBG Mobile savaş oyununu oynarken, 1'i GTA savaş oyununu, PUBG Mobile oyununu oynayan bir çocuğun aynı zamanda Minecraft oynadığını, yine çocuklardan birinin Minecraft oyunu oynadığını ve diğer iki çocuğun da futbol oyunu oynadıkları görülmektedir. Kız çocuklarının ise 4'nün bebek giydirme, bu kız çocuklarının 3'nün aynı zamandan Robloks uygulamasından oyunlar oynadıklarını, 1'nin motorbisiklet oyunu ve Criminal Ops oyunu oynadığı, 1'nin Magic Kinder oyunu oynadığı ve sadece 1 kız çocuğunun Clash of Royal isimli savaş oyunu oynadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Bu durum farklı sosyo-ekonomik düzeylerde de aynı şekilde gelişmektedir. Ayrıca sosyo-ekonomik düzeyi fark etmeksizin belli dönemlerde aynı oyunların popüler olduğu hipotezi, elde edilen bu bulgular sonucunda doğrulanmaktadır. Farklı ekonomik seviyeleri olan ailelerin çocuklarının popüler olan benzer oyun oynadıkları görülmekte ve genellikle arkadaşları ile aynı dijital oyun oynadıkları da elde edilen bulgular arasındadır.

Teknolojik gelişmelerle değişen hayat koşulları, çocuk oyunlarına da yansımış ve oyun kültürü de dijitalleşmiştir. Çocuklar, dışarıda serbest oyunlar oynamak yerine sanal ortamda oyun oynamaya başlamışlardır. Herhangi bir ortamda bir araya gelen çocuklar ise birbirleriyle gerçek ortamda oyun oynamak yerine tableten, bilgisayardan ya da ebeveynlerinin telefonlarını alarak sanal ortamda birlikte oynamayı tercih etmektedirler. Bir araya gelen çocukların konuştukları konularda daha çok oynadıkları dijital oyunlar oluşturmaktadır.

Çalışmada, yer verilen diğer bir hipoteze göre ise, oyunlar çocukların fiziksel oyuncak seçiminde de etkili olmakta ve benimsedikleri oyun karakterlerine ilişkin oyuncakları satın almak istemektedir. Bu bağlamda da, çocuklara dijital oyunlarda gördükleri karakterler ve oyunlara ilişkin oyuncakları satın almak istiyor musunuz? Sorusu yöneltilmiştir. Farklı okullara giden ve dijital oyun oynayan 45 çocuktan 43'ü; oynadığı dijital oyuna ilişkin ürün ve karakterleri satın almak istediklerini belirtmişlerdir.

Örnekleme tabii olan 2 çocuk daha önceden defalarca satın aldıklarını ve bundan dolayı artık satın almak istemediklerini belirtmişlerdir. Bu çocuklardan bazıları daha önce bu tür oyuncaklarını aldığını belirtende var daha önce hiç alınmamış ama almayı çok istediklerini söyleyen öğrenciler de vardır. Oyun içi satın alma uygulamasını da sadece 1 çocuk tarafından kullanıldığını ama sonrasında ailesi izin vermediği için başka satın almalar gerçekleştirilemediği bilgisine ulaşılmıştır.

Aynı soru çapraz devam eden görüşmelerde daha sonra annelere en sonda babalara yöneltilmiştir. Görüşme yapılan anne ve babaların neredeyse tamamı, çocuklarının bu oyuncakları ısrarla satın almak istediklerini belirtmiştir. Erkekler daha çok savaş ve futbol oyunlarına ilişkin silah, top ve krampon gibi ürünleri satın almak isterlerken; kız çocukları daha çok Barbie bebekleri, makyaj malzemeleri ve oyunda gördükleri içeriklere ilişkin nesnelere daha çok satın almak istedikleri görülmüştür. Bu durumda da elde edilen veriler, dijital oyunların, çocukların oyuncak seçimin ve satın alma davranışında oldukça etkili olduğu hipotezinin doğrulanmaktadır.

Dijital oyun oynayan çocuklar, oyunun vermiş olduğu heyecan, eğlence ve merak duygularından dolayı zaman zaman gerçekten kopmakta ve bazı ihtiyaçlarının farkında olmamakta ya da erteleme yoluna gitmektedirler. Çalışmada da, çocuklar dijital oyun oynarken yemek yeme, tuvalet, uyku gibi zorunlu ihtiyaçlarını ertelemektedir hipotezi oluşturulmuştur. Önce çocuklara sonra da çocukların ebeveynlerine oyun oynarken ihtiyaçları ertelenip ertelenmediği sorusu yöneltilmiştir. Abdurrahman Gazi İlkokuluna giden 15 öğrenciden, 13'ü ihtiyaçlarını ertelemediklerini belirtirken 2'si oyunu durdurduklarını söylemiştir. Başöğretmen İlkokuluna giden 15 çocuktan 1'i ertelediğini, 1'i bazen ertelediğini, 8'i ertelemediğini, 5'i de oyunu durdurduğunu belirtmiştir. Özel Aydın İlkokulu'na giden 15 öğrenciden 1'i ihtiyaçlarını bazen ertelediğini belirtirken, 14'ü ihtiyaçlarını ertelemediklerini ifade etmişlerdir.

Ebeveynlere aynı soru yöneltildiğinde, Abdurrahman Gazi İlkokulu'na giden 15 çocuk ve 21 ebeveyn ile görüşme yapılmış; giden çocukların ebeveynlerinden 11'i çocuklarının ihtiyaçlarını ertelemediklerini belirtirken, oyunu durduruyorum ya da ertelemiyorum diyen 4 çocuğun da ebeveynlerinin, çocuklarının oynadığı dijital bir oyun ve evde dijital bir cihaz olmadığı, cep telefonlarının bile tuşlu olup, oyun oynama özelliğinin olmadığını yanıtı alınmıştır. Bu yanıtlar doğrultusunda çocuklar ve

ebeveynlerin yanıtlarının paralel olduğu görülmekte, sadece oyun oynuyorum deyip, oynamayan 3 çocuğun olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır.

Orta gelirli ailelerin gitmiş olduğu Başöğretmen İlkokulundaki çocukların 9'nun ebeveyni ihtiyaçlarını ertelediklerini belirtirken, 1 ebeveyn bazen erteliyor ve 5 çocuğunda ebeveyni ihtiyaçlarını ertelemediklerini söylemiştir. Başöğretmen İlkokuluna giden 15 çocuktan ise 1'i ertelediğini, 1'i bazen ertelediğini, 8'i ertelemediğini, 5'i de oyunu durdurduğunu belirtmiştir. Ebeveynlerle yapılan görüşmeler sonrasında erteliyorum diyen 1 çocuk ve ertelemediğini söyleyen 5 çocuğun cevapları anne ve babaları ile aynı doğrultudayken, oyunu durduruyorum diyen 5 çocuk ve ertelemiyorum diyen 8 çocuğun yanıtlarının ebeveynleri ile aynı olmadığı sonucun ulaşılmıştır.

Özel Aydın Doğan İlkokulu'na giden çocukların ebeveynlerinden 26'sı ile görüşülmüştür ve 23'ü çocuklarının dijital oyun oynarken ihtiyaçlarını ertelediklerini belirtirken, 3 ebeveyn, çocukları dijital oyun oynarken ihtiyaçlarını ertelemediği cevabını vermişlerdir. Bu durumda da ihtiyaçlarını erteleyen çocukların, dijital araçlara erişim yüksek olan ailelerin çocuklarında görüldüğü ve genel anlamda da çocukların dijital oynarken ihtiyaçlarını erteledikleri hipotezinin doğrulandığı görülmektedir.

Dijital oyunlarda çocuklarda izole bir dünya oluşturmakta ve bu dünyaya genellikle ebeveynlerin bilgisi ve müdahalesi dışında kalmaktadır. Ebeveynler genellikle çocuklarının oynadığı dijital oyunların neler olduğunu bilmemekte veya takip edememektedir. Çalışmada yer verilen bu varsayımın doğru olup olmadığının anlaşılması için ebeveynlere çocuklarının oynadıkları dijital oyunların ismini ve içeriğini bilip bilmedikleri sorulmuştur. Toplamda sadece 8 anne 2 baba ve 5 anne ve baba çocuklarının hangi dijital oyun oynadığını bilmektedir. Geriye kalan 55 ebeveynin, çocukların oynadığı dijital oyunlar hakkında bir bilgilerinin olmadığı sonucuna varılmıştır. Elde edilen bu sorular tezin ana teması olan ebeveyn farkındalığı açısından değerlendirildiğinde sadece 70 ebeveyninden 14'nün çocuğunun oynadığı dijital oyunu bilmesinin çok düşük bir oran olduğunu göstermektedir. Sosyo-demografik açıdan görüşülen ebeveynlerin bu bağlamda farkındalıkları ele alındığında ise; 45 çocuğun ebeveynlerinin de bu konuda yeterli bilgiye sahip olmadıklarının varsayıldığı gibi doğru çıktığı görülmektedir. Çalışmada, ebeveynlerin çocuklarının oynadığı dijital oyunlar hakkında sahip olduğu bilgiler ise genellikle yüzeysel kalmaktadır. Ebeveynler oyunların

içeriğine tam olarak hakim olamamaktadır hipoteziyle hareket edilerek, dijital oyunun içeriği hakkında bilgi sahibi olup olmadıkları sorulmuştur. 70 ebeveynle yapılan görüşmelerde çocuklarının oynadığı dijital oyunların içeriğini bilen ebeveyn sayısının sadece 9 olduğu, diğerlerinin oyunlarının içeriklerini bilmediği, bazılarının ise hiç anlamadıklarını ifade ettikleri görülmüştür.

Ailelerde çocukların dijital oyun oynamaları noktasında kural koyma sorumluluğunun ve denetim görevinin anneye ait olduğu algısının hâkim olduğunun düşünülen çalışmada, çocuğunuz dijital oyun oynarken dijital oyunlarda kuralları koyma yetkisi kime aittir? Ve bunlarını denetimini kim yapıyor? Sorusu ebeveynlere yöneltilerek, hipotezin doğruluğu saptanmaya çalışılmıştır. Düşük gelirli ailelerin çocuklarının gittiği okulda görüşülen 21 ebeveyninden 4 anne ve 3 babanın, dijital oyun oynama ile ilgili çocuklarına kurallar koyduğunu, bu okula giden anne ve babalarının birlikte kural koyup denetlemediklerini ve bir ailenin de çocuğuna herhangi bir kural koyup, denetim yapmadıkları cevabı alınmıştır. İkinci okul olarak görüşülen Başöğretmen okuluna giden çocukların ebeveynlerinden 6 anne kural koyup, denetimini gerçekleştirdiklerini, eşlerinin çok çalışıp, eve geç gelmelerinden dolayı bu sorumluluğun kendilerine ait olduğunu ifade etmişlerdir. Görüşülen babalarda, akşam geç saate kadar çalıştıklarını ve bundan dolayı da çok ilgilenemediklerini, kural koyma ve denetimi sağlayan kişilerin eşleri olduklarını ifade etmişlerdir. Yine aynı okuldan 3 çift de herhangi bir kural koymadıklarını ve denetlemediklerini ifade etmişlerdir. Üçüncü örneklem okul olan Özel Aydın Doğan İlkokulu'nda kural koyup, denetimini sağlayan 9 anne, 2 baba ve 2 anne ve babanın birlikte hareket ettiği yanıtı alınırken, 2 çocuğun ebeveynleri de, herhangi bir kural koymadıklarını ve denetlemediklerini ifade etmişlerdir. Alınan bu yanıtlar, çalışmada yer verilen hipotezi destekler nitelikte olup, çocukların dijital oyun oynarken kural koyma ve denetleme yetkisinde daha çok annelerin hâkim olduğu görüşünü ortaya koymaktadır.

Dijital oyunları sıklıkla oynayan çocukların göz sağlığında problemler ortaya çıkmaktadır. Abdurrahman Gazi İlkokulu, düşük gelirli ailelerin çocuklarının gittiği ve dijital araçlara erişimin en kısıtlı okul olarak ön plana çıkarken görüşülen 21 ebeveyninden, sadece 1'i çocuğunun göz sağlığının bozuk olduğunu bunun da dijital oyunlarla ilişkili olmadığını ve doğuştan gelen bir problem olduğunu belirtmiştir.

Orta gelirli ailelerin çocuklarının gittiği ve dijital araçlara erişimin ve internete erişimin düşük gelirli okula oranla oldukça yüksek olduğu düşünüldüğünde, bu durumla orantılı olarak çocuklarda göz sağlığı bozulmalarında da artış meydana geldiği sonucuna ulaşılmaktadır. Bu okulda toplamda görüşülen 24 ebeveynden 4'ü çocuklarının dijital oyun oynamaktan kaynaklı olarak göz sağlığının bozulduğunu söylemiştir. Dijital araçlar ve internete erişimin en fazla olduğu Özel Aydın Doğan İlkokulu'nda, göz sağlığında yaşanan sorunların da paralel şekilde olduğu görülmektedir. Görüşülen 26 ebeveynden alınan cevaplar doğrultusunda 7 çocuğun göz sağlığında problemlerin ortaya çıktığı, 8'nin de göz sağlığının iyi olduğu sonucuna varılmıştır. Çalışmada, dijital oyun oynayan çocuklarda göz sağlığının bozulması hipotezi bağlamında katılımcı çocuklardan 12'sinin göz sağlığında bozulmalar meydana geldiği, diğer çocuklarda da şu ana kadar herhangi bir soruna rastlanmamıştır. Göz sağlığında bozulma olan çocukların, dijital oyunlara ve dijital ekranlara en çok maruz kalan çocuklar olduğu ortaya çıkmıştır. Bununla paralel olarak da çocukların dijital oyun oynama sıklıkları ile göz sağlığının bozulması arasında doğrusal bir ilişki olduğu hipotezi doğrulanmaktadır.

Dijital çağda teknolojinin doğru kullanımı birey hayatında birçok olumlu sonuçlar doğururken, yanlış kullanımı ise sosyal, psikolojik, fiziksel ve eğitsel birçok sorunu ortaya çıkarmaktadır. Bu çağın en savunmasız bireyleri olan çocuklar, teknolojiyi kullanım noktasında sadece dijital oyun oynamakla sınırlı kalmaktadırlar ve bağımlılığa kadar varan oyun oynama davranışı karşısında sosyal, psikolojik, fiziksel ve eğitimleri açısından sorunlarla karşı karşıya kalmaktadırlar. Bu bağlamda da, çalışmada yer verilen bir diğer hipotez, ebeveynler dijital oyunların çocukların okul başarısına herhangi bir katkısının olmadığını, aksine çocuğun eğitsel başarısını sekteye uğrattığını düşünmektedir. Ebeveynlere, çocuklarının oynadıkları dijital oyunların okul başarısına bir katkısı olup olmadığı sorulmuştur. 70 ebeveynden 65'i okul başarısına bir katkısının olmadığını ifade ederken, 3 ebeveyn farklı yönden katkıları olacağını, 2 ebeveyn ise bu konuda bir fikirlerinin olmadığını, 1 ebeveyn ise ne faydasının ne zararının olduğunu ifade etmişlerdir. Bu verilerden yola çıkarak da çalışmanın hipotezini doğru olduğu, dijital oyun oynayan çocuklarda okul başarısına katkısı olmadığı ve zaman zaman da aksine başarıyı düşürdüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Dijitalleşen çağda, çocukların teknolojiden en iyi şekilde yararlanmaları için onlardan önce eğitimcilerine ve ebeveynlerine büyük görevler düşmektedir. Küçük

yaştaki bireyler etkiye daha açık oldukları ve neyin yararlı ya da zararlı olacağını kavrayamadıklarından öncelikle aileler bu konuda bir yaklaşıma sahip olmalıdır. Ebeveynler, çocuklarının dijital medya kullanımında ona rehberlik edecek ve dijital oyunları oynama noktasında onları yönlendirecek bir pedagojik tutuma sahip olmaları gerekmektedir. Çalışmanın hipotezine göre ise, ebeveynler çocukların dijital oyun davranışı konusunda belirgin bir pedagojik yaklaşıma sahip değildir. Bunu ölçmek adına ebeveynlere çeşitli sorular yönlendirilmiştir. Çocuğunuz dijital oyun oynarken dijital oyunlarda kuralları koyma yetkisi kime aittir? ve bunlarını denetimini kim yapıyor? Sorusu sorulmuş ve düşük gelirli ailelerin çocuklarının gittiği okulda görüşülen 21 ebeveyninden 4 anne ve 3 babanın, dijital oyun oynama ile ilgili çocuklarına kurallar koyduğunu, bu okula giden anne ve babalarının birlikte kural koyup denetlemedikleri sonucuna ulaşılmış ve bir ailenin de çocuğuna herhangi bir kural koyup, denetim yapmadıkları cevabı alınmıştır. İkinci okul olarak görüşülen Başöğretmen okuluna giden çocukların ebeveynlerinden 6 anne kural koyup, denetimini gerçekleştirdiklerini, eşlerinin çok çalışıp, eve geç gelmelerinden dolayı bu sorumluluğun kendilerine ait olduğunu ifade etmişlerdir. Görüşülen babalarda, akşam geç saate kadar çalıştıklarını ve bundan dolayı da çok ilgilenemediklerini, kural koyma ve denetimi sağlayan kişilerin eşleri olduklarını ifade etmişlerdir. Üçüncü örneklem okul olan Özel Aydın Doğan İlkokulu'nda kural koyup, denetimini sağlayan 9 anne, 2 baba ve 2 anne ve babanın birlikte hareket ettiği yanıtı alınırken, 2 çocuğun ebeveynleri de, herhangi bir kural koymadıklarını ve denetlemediklerini ifade etmişlerdir. Açık uçlu olarak devam eden görüşmelerde, ebeveynlerin kural olarak daha çok süre sınırlaması üzerinde durdukları görülmüştür. Ama denetim esnasında ise bazı sorunların yaşandığı, çocukları ekran başından kaldıramadıkları ve o anda öfke nöbetlerinin bazı çocuklar tarafından yaşandığı ifade edilmiştir. Yine bu bağlamda ebeveynlerin yabancı kişilerle konuşma diye kural koydukları ama bunun denetimini çok da yapamadıkları yanıtları alınmıştır.

Çocuğun dijital oyun oynama davranışı karşısında ebeveynlerin pedagojik bir yaklaşımlarının olup olmadığını sorgulamak adına ikinci soru olarak; Oyun oynama esnasında çocuğunuzun karşılaşacağı riskler hakkında bilginiz var mı ve çocuğunuzun bilgilendiriyor musunuz? Ebeveynler ile yapılan görüşmelerde sorulan bu soruya alınan yanıtlar doğrultusunda, ebeveynlerin birebir oyunun içeriğini bilip, inceleyip, çocuğu yönlendirdiğini değil de, daha çok çevreden ve medyadan aldıkları iletilerle çocuklarını

uyardıkları görülmüştür. Görüşme yapılan ebeveynlerden hiç biri çocuğunun oynadığı içeriğini ve ismini tam bilmezken sadece 1 anne Zula oyunun zararlı olduğu için çocuğuna yasakladığını ve oynamasını yasakladığını ifade etmiştir. Alınan cevaplar çerçevesinde de şiddet içerikli oyunların ve özellikle de Mavi Balina oyununun ebeveynlerin medyada dikkatini çektiğini ve bu tür oyunları çocuklarının oynayıp aynı durumu yaşayacaklarını korktuklarından ve endişe duyduklarından bahsetmişlerdir. Bu bağlamda da endişelendikleri en önemli konu çevrimiçi oyunlar ve şiddet içerikli oyunlardır. Görüşülen 3 çocuktan 1'i, savaş oyunlarındaki şiddet içerikli öğelerden korkup uyumayan 1'i kardeşi üzerinde şiddet sahnelerini deneyen, 1'i de oyunda görmüş olduğu sahneleri denemeye çalışıp, kolunu kırmıştır.

Çalışmada bu hipotezin doğruluğunu ya da yanlışlığını ortaya koymak adına üçüncü olarak Ailelerin dijital çağda çocuklarına nasıl rehberlik yaptıklarını öğrenmek amacıyla, Kişisel bilgilerini internet ortamında paylaşma konusunda koymuş olduğunuz kurallar var mı? Sorusu yönlendirilmiştir. Ebeveynlerden alınan yanıtlar doğrultusunda, ailelerin kişisel bilgileri internet ortamında paylaşma konusunda kısmen bilgi sahibi oldukları ve kendi bilgileri doğrultusunda koymuş olduğu kuralların varlığı görülmektedir. Ama birebir bu konu hakkında bilgi sahibi olup gerekli yönlendirmeleri yapacak kadar yetkinliği olan ebeveyn sayısının neredeyse yok denecek kadar az olduğu saptanmıştır.

Son olarak da ailelere Çocukları internette yer alan zararlı içeriklerden korumak için ailelere; evinizdeki internet erişiminde çocuğunuzun girmesini istemediğiniz siteler için bir filtreleme programı var mı? Diye sorulmuştur. Ebeveynlere evde internet erişiminizde bir şifreleme ya da filtreleme programlarının olup olmadığına dair soruya alınan yanıtlar yukarıda tabloda verilmiştir. Abdurrahman Gazi İlkokulu'na giden 15 çocuktan sadece 2'sinin evinde internet bulunmakta ve ebeveynlerden alınan yanıtlarda herhangi bir filtreleme programının olmadığı cevabı alınmıştır. Başöğretmen İlkokulu'na giden 15 çocuktan evinde internet bulunan çocuk sayısı 12'dir. Bu evlerin sadece iki tanesinde filtreleme programı bulunurken, 10 evde herhangi bir filtreleme programı bulunmamaktadır. Özel Aydın Doğan İlkokulu'na giden çocukların hepsinin evinde internet bağlantısı bulunurken, filtreleme programı bulunan sadece 3 evin olduğu ebeveynlerden alınan cevaplar sonucunda öğrenilmiştir.

Çalışmada, ebeveynlere yöneltilen bu üç soru, ebeveynlerin dijital çağda, çocuklarına nasıl rehberliği ve pedagojik yaklaşımı parametresi adı altında ele alınıp değerlendirilmiştir. Bu sorulara alınan cevaplarda, ebeveynlerin, çocuklarının dijital oyun oynama edimlerini değerlendirecek, onlara rehberlik edecek herhangi bir yaklaşımlarının bulunmadığı, sadece çevrelerinden ve medya aracılığıyla öğrendikleri haberlerden yola çıkarak bazı oyunları yasaklama ile bir yaklaşım oluşturmaya çalıştıkları görülmektedir. Kişisel bilgileri internet ortamında paylaşmama sorusuna, ebeveynleri verdiği yanıtlar diğer sorulara göre biraz daha, ebeveyn farkındalığının olduğunu ve bu konuda bazı kurallar koyduklarını ve kendilerince çocuklarını korumaya çalıştıkları görülmüştür. Son olarak da, sanal dünyanın tehlikeleri ve zararlarından çocukları korumak adına, ebeveynlerin almış oldukları tedbirler arasında internette şifreleme ve filtreleme programının olup olmadığı sorulmuştur. Sanal ve gerçekliği henüz ayırt edemeyen ve gelişimini tamamlamış olan çocukları, uçsuz bucaksız bir dünyada tek başına savunmasız bırakmak, onu tehlikeli bir durumla karşı karşıya bırakmak anlamına gelmektedir. Çünkü çocuğun parmaklarının uçlarında sonsuz bir dünya sunup ve neyin doğru ya da yanlış olduğu öğretilmeden olumsuz içeriklere maruz kalmasına sebep olmaktadır. Elde edilen bu bulgular, ebeveynlerin, çocuklarını dijital oyun oynarken yönlendirebilecekleri bir pedagojik tutumlarının olmadığı sonucunu bize vermektedir. Ebeveynlerin çocukların dijital oyun davranışı konusunda belirgin bir pedagojik davranışa sahip olmalarıyla sosyo-ekonomik düzey arasında bir ilişki bulunmaması çalışmanın bir başka hipotezidir. Ebeveynlerin, ekonomik, sosyal, kültürel ve eğitim durumlarının, dijital oyun oynama davranışına karşı geliştirdikleri bir pedagojik yaklaşımının olmadığı, çalışmada elde edilen bulgularla doğrulanmaktadır. Düşük, orta ve yüksek gelirli olarak evrenin tamamını temsil edecek, temsili örneklemden oluşan aileler seçilmiş ve pedagojik yaklaşımlarının bulunup bulunmadığına dair sorular yöneltildiğinde, kriterleri farklı olan ailelerin sosyo- ekonomik seviyeleri ilişkili olarak doğrusal olarak bir farklılık bulunmamaktadır. Sosyo- ekonomik seviyesi düşük, orta ve yüksek gelirli ailelerin neredeyse hiçbirinde dijital oyun oynama konusunda sergiledikleri bir pedagojik yaklaşımın bulunmadığı görülmektedir.

Dijital oyun oynama alışkanlığı bazı zamanlar bireylerde ve özellikle de çocuklarda bağımlılığa dönüşmektedir. Bu durum ailelerin çocuklara karşı kural koyma ve denetlenmesi açısından zorluklar yaşamaktadır. Çocuklarına pedagojik bir tutum

sergileyemeyen aile, çocuğun dijital oyun oynamada ısrarlı tutumu ve öfke nöbetlerinin önüne geçmesinde sorunlar ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda da aileler bazen başa çıkamamakta ve kendilerini çaresiz hissedip bir uzmana başvurma ihtiyacı duymaktadırlar. Çalışmada son olarak da ebeveynler sosyo-ekonomik düzeyi ne olursa olsun çocukların dijital oyun davranışı konusunda bir uzmana danışma ihtiyacını hissettikleri hipotezine yer verilmiştir. Bu düşünce doğrultusunda da, ebeveynlere kendilerini çaresiz hissedip, bir uzmandan yardım alıp almadıkları ya da almayı düşünüp düşünmedikleri sorulmuştur. Araştırmada, ebeveynlere sorulan bu soruya sadece 5 anne çaresiz hissettiklerini ve bazen bu durumun içinden çıkılmaz bir hal aldığını ifade etmişlerdir. Bu konuda çaresiz hisseden ebeveynlerin anneler olduğu görülmüş ve bu annelerden 3'ü yardım almak adına uzman kişilere başvurduklarını ama hala bir çözüm bulamadıklarını söylemişlerdir. Görüşmeler yapılan babalardan hiçbiri uzman yardımına ihtiyaç duymadıklarını, çocuklarını yönlendirebildiklerini ve başa çıktıklarını ifade ederken aynı çocuklarının annelerinin bu durumla başa çıkamadıkları ve uzmana başvurmak istedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bulgulara göre, sosyo- ekonomik düzeyi ne olursa olsun, ebeveynlerin bir uzman yardımı istedikleri sonucuna varılmamıştır. Aksine uzman yardımına başvuran ve başvurmak isteyen 5 annenin sosyo-ekonomik düzeyleri yüksek olan ailelerden olduğu görülüp, hipotez doğrulanamamıştır.

İlköğretim Çağındaki Çocuklarda Çevrimiçi Kültür Dolayısıyla Oluşan Dijital Oyun Pedagojisi Ve Etkileri: Erzurum Üzerine Bir Araştırma adlı bu çalışmada, derinlemesine mülakat tekniği ile çocuk- anne ve baba üçlüsünden oluşan çapraz görüşme modeli 45 çocuk ve 90 ebeveyn ile gerçekleştirilmiştir. Çalışma, çocuklarda oluşan çevrimiçi kültürün inşa ettiği dijital oyun pedagojisinin oluşumunda ebeveyn farkındalığı üzerine kurulmuştur. Bu bağlamda da, görüşmelerde sorulan sorular ebeveyn farkındalığını ölçmeye yönelik olarak hazırlanırken aynı zamanda çocuk anne ve baba üçlüsünün vermiş olduğu cevaplarının karşılaştırılmalı analizini içermektedir. Çalışmanın sonucunda elde edilen bulgulara göre, çocuklar, dijital oyunları seçerken ve oynarken çevresel koşulların ve arkadaşlık ilişkilerinin etkisinde kalmaktadır. Ebeveynlerin sosyo- ekonomik düzeyi fark etmeksizin popüler olan oyunların, bütün çocuklar tarafından oynandığı görülmektedir. Aynı zamanda serbest oyun seçiminde olduğu gibi dijital oyun seçiminde de toplumsal cinsiyet ayrımının geçerli olduğu sonucuna varılmıştır. Erkek çocukları genellikle savaş oyunları ve araba oyunları

oyarken, kız çocukları bebek giydirme ve pasta yapma oyunları oynamakta ve diğer herhangi bir etkene bağlı olarak değişmemektedir. Çalışmada, çocukların dijital oyunları serbest oyunlara oranla daha çok tercih etmelerinin yaşadığı ortamın fiziksel koşullarından kaynaklanıp kaynaklanmadığının anlaşılması üzerine okul dışı yapmış olduğu etkinlikler hem ailesine hem kendisine sorulmuştur. Alınan yanıtlar hep aynı yönde olurken, Erzurum'da uzun süren kış ayları ve okul saatlerinden dolayı çocukların yaz tatiline kadar hep ev içerisinde oynadıkları, bu oyunlarında daha çok dijital oyunlardan oluştuğu sonucuna varılmıştır. Dijital araçlara erişim sosyo- ekonomik düzeyle ilişkili bir durum olduğu için ve diğer araçlara erişiminden ise mobil telefonlarının her yerde ve daha kolay ulaşılır durumda olmasından dolayı çocuklar genelde ebeveynlerinin telefonları ile oyun oynamakta ve bu durumda daha çok sosyo-ekonomik düzeyi düşük ve evinde başka bir dijital iletişim aracı bulunmayan çocuklarda daha fazla görülmektedir. Dijital oyununun yanlış seçimleri ve uzun süre ekrana maruz kalma, çocuklarda fiziksel ve psikolojik birçok olumsuz sonuçlara yol açmaktadır. Obezite, sosyal izolasyon, şiddet eğilimi ve göz sağlığı olmak üzere çocuk sağlığını tehdit edecek problemler açığa çıkmaktadır. Çalışmada, dijital oyun oynayan çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığını bozan unsurların olup olmadığı sorulmuş ve ebeveynlerden alınan yanıtlar doğrultusunda, sürekli dijital oyun oynayan çocukların ekran karşısından kaldırılmaya çalıştıklarında öfkelenedikleri, şiddet içerikli oyunlar oynadıkları için bunları gerçek hayatlarına taşıdıkları ve göz sağlığında bozulmalar meydana gelmesi yukarıda yer verilen iddiayı doğru kılmaktadır.

Çalışmada, ebeveyn farkındalığını ve pedagojik bir tutumlarının olup olmadığı ölçmeye yönelik olarak sorulan sorularda gelir düzeyleri fark etmeksizin birkaç ebeveyn hariç diğerlerinde bir pedagojik yaklaşım ve farkındalığın olduğu gözlemlenememiştir. Ebeveynlerin çoğunluğu, çocuklarının oynadığı oyun ve içeriği hakkında bilgi sahibi değildir. Dijital oyun oynarken çocuğuna kural koyan ve denetimini yapan aile sayısı 5'i geçmezken, bu ebeveynler sadece annelerden oluşmakta ve kimi zaman denetim sağlayamadıkları da belirtilmiştir. Babalar ise, çocuk üzerinde kural ve denetim ögesini bir korku unsuru olarak benimseyerek, evde olduklarında düzeni sağladıklarını iddia etmekte ve bu yöntemle de çocuk ve ebeveyn arasındaki pedagojik oluşumu sağladıklarını düşünmektedir. Dijital çağın ve dijital oyunların olumsuz yanlarına karşı çocuğu korumak için ebeveynlere koymuş oldukları kurallar ve yaptıkları açıklamalar

sorulduğunda ise, açıklama yapanların sadece fiziksel olarak karşılaşıacağı sorunlar üzerine yoğunlaştıkları ve okul başarısını düşüreceğine yönelik endişelerin olduğu görülmektedir. Koymuş oldukları kurallar ise daha çok dijital oyun oynama süresi ile ilişkili olup, bunun da denetimini sağlayamadıkları sonucuna varılmıştır. Ebeveynlerin internette ya da dijital oyunlarda zararlı içeriklere karşı almış oldukları bir önlemin olmadığı görülmektedir. Çok az sayıda ebeveyn bu konuda önlem alırken, konu hakkında hiçbir fikri olmayan ebeveyn sayısı da oldukça fazladır. Bağımlılık derecesinde dijital oyun oynayan ve bu durumla baş edemeyen ebeveynlerin profesyonel yardım alan ve almak isteyen ebeveynlerin düşünceleri gelir seviyesine göre farklılık göstermektedir. Konunun uzmanından yardım alan ya da almak isteyen ebeveynlerin sayısı oldukça az olmakla beraber sosyo- ekonomik seviyesi yüksek olan ailelerden oluşurken, diğer aileler çözüm olarak korkutucu bir baba figürü kullanmakta ya da yasaklamayı çözüm yolu olarak görmektedir. Bu sonuçta, ebeveynlerin sosyo- ekonomik seviyeleri ne olursa olsun dijital çağa uyum ve dijital çocuk yetiştirme noktasında pedagojik bir tutumlarının olmadığı sonucunu bize vermektedir.

SONUÇ

Teknolojinin hızlı bir şekilde gelişmesi, şehirleşme, çocuk oyun alanlarının azalması ve toplumda yaşanan kötü olaylar çocukların dışarıda oyun oynama sıklığını azaltmıştır. Çocuklar dışarıda oynamak yerine evde ekranlar karşısında oyun oynamaktadır. Küresel bir pazar haline dönüşen dijital oyun sektörünün de hedef aldığı en önemli kitle de çocuklardır. Oyun oynama edimi çocuktan yetişkine her yaştan bireyi kapsayan bir etkinlik olmasına rağmen, genelde çocukla özdeşleşmiş bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde tüm dünyada milyarlarca insan tarafından oynanan dijital oyunların da zararları ve yararları noktasında yine etkilenen kitlenin çocuklar olduğu bilinmektedir. Medyada sıklıkla yer verilen dijital oyun bağımlılığı ya da kötü içeriklere sahip dijital oyun oynayan çocukların yaşadıkları olumsuzluklar ve artan intihar olayları hem ebeveynler hem de hükümetler tarafından alınması gereken önlemleri zorunlu kılmaktadır.

Gelişim devresinde olan, soyut ve somut kavramların ayırımına tam ulaşmamış olan çocuk oyuncular yanlış dijital oyun seçimlerinden dolayı birçok olumsuz durumla karşı karşıya kalmaktadır. Dijital teknoloji ve internetin insan hayatında merkezi bir yer edinmesiyle birlikte çocuk tipolojisi de değişmiş ve dijital çocukluk kavramı ortaya çıkmıştır. Prensky (2000) tarafından teknolojinin içine doğan onunla birlikte büyüyen ve dijital medyaları bir uzvu gibi kullanan kuşağa net kuşağı adını vermektedir. Günümüzdeki çocukları da net kuşağı olarak düşündüğümüzde bebeklik döneminden itibaren dijital medyalara aşına olan bu kuşağın dijital mecralarda yoğun olarak faaliyet gösterdiklerini ve bu alanlardan biri olarak da dijital oyunları görmekteyiz. Dijital oyunların tamamen zararlı ya da tamamen yararlı olduğuna dair alan yazında henüz bir araştırma ortaya konulmamıştır. Ama çıkan her teknolojik gelişme gibi dijital oyunların zararlı ya da faydalı bir içeriğe dönüştürülmesi de bireylerin kendi ellerinde olan bir durumdur. Toplumda var olan genel yargı dijital oyunların sadece zararlı olduğu ve bağımlılık yarattığıyla ilgili. Fakat bu alanda yapılan çalışmaların dijital oyunların gelişim çağında olan çocuklar için faydalı yönlerinin olacağını da ortaya koymaktadır. Dijital oyunlar çocukta hızlı karar verme, problem çözme, dikkat geliştirme, kendi başına karar verme ve matematik becerilerinde artış meydana getirdiği yapılan araştırmalar sonucu ortaya konmaktadır.

Dijital oyunlardan çocukları tamamen soyutlamak, dijital araçları onlara yasaklamak ebeveynlerin sergileyeceği yanlış bir tutum olacaktır. Çocukların dijital medya kullanımında ve dijital oyunlardan zarar görmemeleri adına alınacak önlemler ebeveyn rehberliğinde başlatılmalıdır. Ebeveyn rehberliğinde belirli sınırlar çerçevesinde tercih edilen ve oynanan dijital oyunların çocuk gelişimine zararlı olacağı da düşünülmemektedir. Teknolojik gelişmelerin değiştirdiği postmodern toplum yapısında yeni bir kültürün şekillendiği ve bireylerin gitgide dijitalize oldukları görülmektedir. Bu kültürel yapı içerisinde ortaya çıkan dijital oyun kültürünün en önemli yağı taşlarını da çocuklar oluşturmaktadır. Dijital oyun kültürünün oluşması ve yaygınlaşmasındaki önemli faktörlerden biri internet ve dijital araçlara erişimdir. Yaygınlaşmasının ve popüler kültürün bir metası haline gelmesindeki diğer önemli bir unsurda oyunların çoğunun bir kere ücretsiz indirildikten sonra oynanabilmesidir. Bir diğer unsurun dijital oyun üreticilerinin, dijital oyuncuların arz ve taleplerini karşılayacak türden oyunlar üretmesi ve reklam ve pazarlamalarının sosyal medya aracılığıyla çok iyi yapılmasıdır. Dijital oyunun çocuklar arasında da kültürel bir yapı inşa etmesi yaygın bir hal almaktadır. Dijital araçlara erişim kolaylığı, şehirleşme ve ebeveynlerce ev içinde oyun oynamanın daha güvenilir bulunması da bu kültürel oluşumu güçlendirmektedir. Çocuklar arkadaşlarıyla dışarıda serbest oyunlar oynamak yerine ağ aracılığıyla dijital araçlarla birbirleriyle oynamayı tercih ettikleri bu araştırmanın sonucunda elde edilen bir bulgudur. Yine araştırmada çocuklar bir araya geldiklerinde ya tabletleri ya da ebeveynlerinin telefonlarını alarak dijital ortamlarda oyun oynamaya devam etmekte olduklarını göstermektedir. Dünyada popüler olan bir oyunun aynı anda ülkemizde de yaygınlaşması küresel bir ağ olan internet aracılığıyla gerçekleşmekte ve çocuklar arasında yayılmaya başlamaktadır. Eskiden oynamak için birbirlerini dışarıya çağıran çocuk kavramı geleneksel yapıdan uzaklaşarak artık oynamak için birbirlerini sanal dünyadaki klanlara çağırılmaktadır. Dışarıda oyun oynayan, birbirleriyle şakalaşan, koşturan çocuklar azalmış, yerine dijital oyunlarla ilgili sürekli konuşan, oyunda kazandıkları ve kaybettiklerini anlatan yeni bir dijital kuşak ortaya çıkmıştır. Yapılan bu araştırmada görüşülen çocukların okul dışı zamanlarını genellikle evde ekran başında dijital oyun oynayarak geçirdikleri, dışarıda arkadaşlarıyla oynamadıkları, mevsimsel koşullar ve dışarıda yaşanabilecek olumsuzluklara karşı ebeveynlerin ev içinde çocuklarını daha güvende bulmaları sonucuna ulaşılmıştır. Çocuklar arasında oynanan ve

özellikle de erkek çocuklarının tercih ettikleri oyunun başında şiddet içeren savaş oyunları gelmekte ve çocuklar bu oyunları oynarken çok eğlendiklerini belirtmektedirler. Toplumsal cinsiyet bağlamında ele alındığında gerçek hayatta oyuncak silahlarla oynayan erkek çocukları, sanal hayatta savaş oyunları oynamayı tercih etmektedirler. Yapılan araştırmalardaki istatistiki verilere bakıldığında da en çok oynanan dijital oyunların şiddet içerikli savaş oyunları olduğu görülmektedir. Yeni teknolojilerle birlikte gerçeğe oldukça benzeyen savaş oyunları çocuklarda tam oluşmamış olan sanal ya da gerçeklik duygusunun karışmasına yol açmaktadır. Bu tür oyunları oynayan çocuklar; şiddetin aktörü haline gelip, onu defalarca uygulayan kişilere dönüştürmekte, bu da onları duyarsızlaştırmaktadır. Yapılan araştırmalarda şiddet içerikli oyunlar oynayan ve bu içeriklere maruz kalan çocukların şiddete meyilli olduklarını ve bu davranışları gerçek hayatta uyguladıkları görülmektedir. Bu oyunları oynayan çocukların oradaki şiddet ve öldürme sahnelerinden etkilenmedikleri aksine hoşlarına gittiği ve gerçek hayatta da gerçek bir silahlarının olmasını istemeleri, durumun çok ciddi boyutlara ulaştığının da bir göstergesidir. Online olarak ve dünyanın her tarafından ağa bağlanıp oynanan bu oyunlarda çocuklar hiç tanımadığı kişilerle konuşmakta ve onlarla görüşmelerinin zararlı bir durum yaratacağını düşünmedikleri görülmektedir. Bu bağlamda ebeveynlerin bazılarının konuyu önemsememeleri ve konuya bu denli ciddiye almamaları da büyük sorunlara yol açacak önemli konular arasındadır. Bu türden oyunları oynayan çocukların sesli ya da yazılı kendinden yaşça büyük her yaşta bireylerle oynaması çocukların argo ve küfür içerikli konuşmalar duymasına ve öğrenmesine yol açmaktadır. Bundan dolayı da ebeveynlerin dijital medya kullanımında çocuklara iyi bir rehber olmaları gerekmektedir.

Çocukların dijital oyun oynama nedenlerine bakıldığında genelde eğlendiği, hoşuna gittiği ve arkadaşlarından, bu dünyadan uzak kalmamak adına oynadıkları bilinmektedir. Dijital oyun oynanan araçların ise genelde ebeveynlerin telefonları olduğu görülmektedir. Dijital oyun oynayan çocukların oynama sıklıklarına bakıldığında, oynama süresi fazla olan çocukların sosyoekonomik seviyesi yüksek, dijital araçlara erişimin fazla olduğu ailelerde görülmektedir. Dijital oyun oynama oranının en az olduğu grubun ise düşük gelirli ve dijital araçlara erişimin sınırlı olduğu ailenin çocuklarında görüldüğü ortaya çıkmıştır. Dijital oyunların bir kültürel kod haline gelmesi ve çocuklarda etkili olmasının sosyo-demografik özelliklerle ilişkili olduğu bulunmuştur. İnternet ve dijitalleşmenin az

olduğu ve geleneksel yapının devam etmekte olduğu ailelerin çocuklarında aynı derecede dijital oyun kültürünün olmadığı görülmüştür. Bu ailelerin çocukları eskisi gibi dışarıda arkadaşlarıyla serbest oyunlar oynadıkları öğrenilmiştir.

Dijital oyunların çocuklar üzerinde olumsuz ya da olumlu birçok etkisinin olduğu yapılan araştırmalar sonucunda kanıtlanmıştır. Olumsuz özelliklerin başında çocuğun şiddete maruz kalan bireyler haline getirilmesi ve şiddete duyarsızlaşmasına yol açmasıdır. Sorasında şiddeti normalleştiren çocukların şiddete meyilli oldukları ve arkadaşlık ilişkilerini bu durumu yansıttıkları görülmektedir. Dijital oyunlarda görülen diğer olumsuz bir etkide çocukları sosyal izolasyon haline getirmesidir. Dijital oyun oynayan çocukların büyük çoğunluğu içine kapanmakta arkadaşlarıyla uzaklaşmakta ve kendi sanal kabuğuna çekilmektedir. Bu araştırmada da çocuklarıyla görüşülen ebeveynlerin çocuklarının yeteri kadar sosyal olmadığını, çekingen olduklarını, arkadaşlık ilişkilerini gerçek hayatta değil de sanal hayat hayatta gerçekleştirmeye çalıştıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz diğer bir etkisi meydana getirdiği fiziksel sorunlardır. Uzun süre oturur pozisyonda ekrana bakan çocuklarda duruş bozuklukları görülmektedir. Yine çok uzun süre ekrana maruz kalan çocukların göz sağlığında bozulmalar meydana gelmektedir. Dijital oyun oynarken yemek yeme tuvalet ve uyku gibi ihtiyaçlarını erteledikleri ve bu durumunda, fiziksel problemlere yol açtığı bilinmektedir. Aynı zamanda uzun sürte ekran başında kalan çocukların fiziksel hareket yoksunluğundan dolayı obezite sorunuyla karşı karşıya kalabileceği düşünülmektedir.

Araştırmada yapılan derinlemesine görüşmelerde şiddet içerikli dijital oyun oynayan çocukların gerçek hayatta şiddet öğelerini kullandıkları ve bu oyunu oynadıklarından dolayı geceleri korkup uyuyamadıkları öğrenilmiştir. Bir çocuk oynadığı dijital oyunda gördüğü şiddet içeriklerini kardeşi üzerinde uyguladığı ebeveyni tarafından belirtilirken, bir çocuk da, oyunda gördüğü sahneleri okulda arkadaşı ile denerken, kolunu kırdığı öğrenilmiştir. Bazı çocuklar dijital ortamlarda buluşup bu oyunları oynayamadıkları için gerçek hayatta bir araya gelip, bu şiddet sahnelerini gerçekleştirmeye çalıştıkları öğrenilmiştir. Dijital oyun oynama sürelerinin uzun olmasından dolayı çocukların göz sağlığında bozulmalar meydana geldiği görülmüştür.

Elde edilen bulgulara göre dijital oyun oynayan çocukların, yemek yeme, uyku ve tuvalet ihtiyaçlarını erteledikleri öğrenilmiştir.

Dijital oyunları oynama esnasında çocukların karşılaşacağı tehlikeli ve riskli durumlar söz konusudur. Dijital oyunlarda yer alan şiddet ve müstehcen içerikler, çocuklar üzerinde olumsuz etkiler bırakmaktadır. Yine çevrimiçi, çok oyunculu (MMPORG) oyunları çocukların her türlü insanla karşı karşıya gelmesine neden olan mecralardır. Bu tür oyunlarda çocuklar karşısındakinin kim olduğunu, aynı yaşta olup olmadığını bilememekte ve bu kişilerle iletişime geçmektedir. Dünyada ve ülkemizde sanal mecralar üzerinden çocuklara zarar verecek olan pedofili olan kişiler vardır. Çocukları, zarar verecek bu kişilerden ve onları rahatsız edecek içeriklerden korumak adına ebeveynlerin alması gereken önlemler ve tedbirler vardır. Araştırmada farklı gelir seviyelerine sahip üç okuldan görüşülen anne babaların bazılarının bu konu üzerinde medyadan ve çevreden duydukları kadarıyla önlem aldıklarını, bazılarının konu hakkında fikirlerinin olmadığı ve ciddiye almadıkları anlaşılmıştır. Ebeveynlere, çocuklarınız çevrimiçi oyun oynarken tanımadığı kişilerle konuşup, görüşüyor mu? Sorusuna, düşük gelire sahip ve dijital araçlara erişimin neredeyse yok denilecek kadar az olduğu ailelerde çocukların çevrimiçi oyun oynamadıkları bu nedenle de böyle bir durumla karşılaşmayacakları ifade edilmiştir. Orta gelirli ailelerle yapılan görüşmelerde, çocuklarının çevrimiçi oyun oynarken yabancılarla görüşmeme konularında uyarıda buldukları öğrenilmiştir. Bazı ebeveynler çocuklarının görüşmeyeceğini ifade ederken, bazıları da görüşüp görüşmediklerinden emin olmadıklarını ifade etmişlerdir. Dijital araçlara erişimin en yüksek olduğu çocukların ebeveynlerinin ise yarısı çocuklarının görüşmeyeceğini söylerken, 3'ünün bir fikrinin olmadığını, 5'inin ise çocuklarının bu kişilerle görüştüğü yanıtı alınmıştır. Araştırma esnasında aynı soru çocuklara yöneltilmiş ve katılımcı çocuklardan biri böyle bir kişiyle konuştuğunu ve bulunduğu söylemiş, 5 çocuk bu kişilerle görüşüp buluşabileceklerini, 7'si ise tanımadığı kişilerle hiçbir şekilde görüşmeyeceklerini belirtmişlerdir. Fakat yarı yapılandırılmış görüşmeler esnasında bu kişilerle iletişim kurmuyor musunuz? Diye sorulduğunda, çocuklar yazıyarak ya da mikrofonla konuştuklarını ifade etmişlerdir. Çocuklar ve ebeveynlerle çapraz şekilde devam eden görüşmelerde çocuk ve ebeveynlerinde dijital oyun oynama sırasında karşılaşabileceği tehlikeler ve riskler hakkında bir bilinçliliğin oluşmadığı ve sosyo-ekonomik farklılıklarında bu durumda belirleyeceği bir faktör olmadığı görülmektedir.

Ebeveynlerin dijital oyun oynayan ve özellikle de çevrimiçi oyun oynadığında, tanıdığı, tanıştığı ya da tanımadığı kişilerle bilgi, fotoğraf ve video paylaşımları konusunda bir uyarıda bulduklarına rastlanılmamıştır. Ebeveynlerin bu konudaki uyarıları genellikle çocukların fiziki varlığı üzerinde yoğunlaşp, gözlerinin bozulacağı, radyasyona maruz kalacağı ve telefonun patlayacağı yönünde uyarılardan oluşurken, medyada yer alan ve dikkat çeken birçok çocuğun ve gencin intiharına yol açan mavi balina oyunu, ebeveynlerin çocuklarına örnek verdiği ve çocuklarını korumaya çalıştıkları görülmüştür. Bu uyarılarda bulunan ebeveynlerin de genellikle annelerin olduğu ve babaların bu konuyla ilgili çok fazla ilgi göstermediği ve bilgi sahibi olmadığı tespit edilmiştir.

Dijital çağda anne babalarının çocuklarını iyi yönlendirmek ve olası zararlardan çocuklarını korumak adına onlara iyi bir rehber olmaları ve gerekli bilgileri ilk olarak ebeveynlerinden almaları gerekmektedir. Çocuğun uçsuz bucaksız olan sanal âlemde vakit geçirirken, ona yapması gereken, uyması gereken kuralları ve yapmaması gereken eylemleri öğrendiği ilk yer ebeveynleri olmalıdır. Çocuğun dijital medyayı kullanmaya başlaması, hangi oyunu oynayacağını belirlenmesi, ne kadar süre oynayacağı ve oyun esnasında eğer çevrimiçi ise aradaki insanlarla iletişime geçip geçmeyeceği hep ebeveyn kontrolünde gerçekleşmelidir. Bu çalışmada da ebeveynlerin dijital rehberlik nasıl yaptıklarına dair bilgi edinmek amacıyla öncelikle çocuklarının oynadıkları ve içeriklerini bilip bilmedikleri sorulmuştur. Çocuklarının oynadığı dijital oyunların adını ve içeriğini belirleyen ebeveyn sayısının 15 ebeveyn olduğu, bu ebeveynler içinde de sadece 5 çift çocuğun oynadığı oyunu bilirken, sadece 2 baba çocuğunun oynadığı dijital oyunun ne olduğunu bilmektedir. Çocukların dijital oyun oynama süresini belirleyen ebeveyn sayısının 17 olduğunu ve hem anne hem baba olarak bir çocuğun oyun oynama süresini belirleyen 11 çift olduğunu ve bu konuda en yüksek sayının ekonomik seviyesi yüksek olan ailelerin olduğu bulunmuştur. Süre ve diğer kuralların denetlenmesi ve kural koyma yetkisinin 19'u anne, 5 baba ve 5 çiftin birlikte belirlediği görülürken geriye kalan ebeveynlerin dijital oyun oynama noktasında çocuklara hiçbir kural koymadığı ve denetim yapmadıkları görülmüştür. Ebeveynlerin kural olarak daha çok dijital oyunlarda süre sınırlaması üzerinde durulmuştur. Sonrasında kural olarak kimlik numarasını, ismini, soy ismin ve adres paylaşmamaları konusunda uyarıda buldukları, son olarak da yabancı kişilerle konuşmamaları adına kural koydukları ama bunun denetimini çok da yapmadıkları yanıtı alınmıştır. Araştırmada ebeveynlere, çocukları zararlı içeriklere karşı

tedbir olarak internete bir filtreleme ve şifreleme koyup koymadıkları sorulduğunda, bu konu üzerinde ebeveyn farkındalığının oldukça zayıf olduğu gözlemlenmiştir. Evinde filtreleme olan çocuk sayısı sadece 5 iken, araştırmaya katılan ve evinde internet bağlantısı bulunan çocukların evlerinde böyle bir koruma yönteminin bulunmadığı görülmüştür. Ebeveynlere, çocuklarının oyun oynama davranışı karşısında hiç çaresiz hissettiniz mi? Ve profesyonel yardım almayı düşündünüz mü? Diye sorulmuştur. Araştırmada ebeveynlere sorulan bu soruya sadece 5 anne çaresiz hissettiklerini ve bazen bu durumun içinden çıkılmaz bir hal aldığını ifade etmişlerdir. Bu konuda çaresiz hisseden ebeveynlerin anneler olduğu görülmüş ve bu annelerden 3'ü yardım almak adına uzman kişilere başvurduklarını ama hala bir çözüm bulamadıklarını söylemişlerdir.

Dünyada ve ülkemizde son 10 yıldır değişen oyun oynama pratikleri göz önünde bulundurulduğunda, geleneksel oyunların daha az oynandığı, yavaş yavaş ortadan kaybolduğu ve yerine her gün bir yenisi çıkan dijital oyunların geldiği görülmektedir. Her yaştan bireyin oynadığı dijital oyunların bir eğlence aracına dönüştüğü hatta bazı bireylerin profesyonel dijital oyuncu olarak bu oyunlardan gelir elde ettikleri de bilinmektedir. Oyun denilince akla gelenin çocuk olduğu bilinse de dijital oyunlar küçükten büyüğe bütün yaştaki bireyler tarafından oynanmaktadır. Dijital oyunları çocuk yaşta bireylerin oynamasıyla yetişkinlerin bu oyunları oynamasının aynı düzlemde ele alınması yanlış bir olgu olmaktadır. Gerçeklik algısı tam olarak yerleşmemiş ve bağımlılığa daha yatkın olan nörolojik yapıları nedeniyle çocuklar için dijital oyunlar çok daha zararlı olabilmektedir. Bu nedenle de her konuda olduğu üzere dijital medya kullanımı ya da dijital oyun oynama alışkanlıklarında ebeveynlerin çocuklarına rol model olacakları ilk kişiler oldukları düşünülmektedir. Çocukluk ve çocuk gelişimi üzerine yapılmış araştırmalar, çocuğun bir ebeveynini kendine rol model aldığını ve geleceğini onun üzerine inşa ettiği belirtilmektedir. Çocuklar arasında da oldukça yaygınlaşan dijital oyunların popüler olması bağlamında ebeveynlerin dijital medya kullanımının çocuklara örnek olabileceği düşüncesinden yola çıkılarak çocuklara örnek olup olmadığı ebeveynlere sorulmuştur. Ebeveynlerin 30'u örnek olduğunu düşünürken, 32'si örnek olmadığını ve 8'i de bu konu hakkında bir fikrinin olmadığını ifade etmişti. Daha sonrasında dijital oyun oynama kültürünün oluşmasında ebeveynin etkili olup olmadığı belirlemek adına dijital oyun oynayıp oynamadıkları sorulmuştur. 70 ebeveyn den 4'ü kadın 15'i erkek olmak üzere 19'unun dijital oyun oynadığı sonucu elde edilmiştir. Bu

sonuçlara bakıldığında ebeveynin oyun oynamasının çocukların oyun oynama oranına göre az olduğundan doğrusal bir bağın kurulamayacağını göstermiştir. Aynı soru bu defa çocuklara yöneltilmiş ve anne babalarının dijital oyun oynayıp oynamadıkları sorulmuştur. 45 çocuktan 34 çocuk anne ve babasının dijital oyun oynadığını ifade etmiştir. Elde edilen bu sonuçta dijital oyun kültürünün şekillenmesinde ebeveyn kullanımının etkili olduğu sonucunu vermektedir. Çocuklarda olduğu gibi ebeveynlerde de en çok dijital oyun oynayanların yüksek gelirli ailelere ait olduğu görülmüştür. Orta gelirli aileler takip ederken dijital oyun oynayan en az ebeveyn sayısının da dijital araçlara erişimin en düşük olduğu grup olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların en doğal hakkı olan oyun oynamasının dijital oyunlar söz konusu olduğunda farklı görüşlerin ortaya çıktığı ve ebeveynlerin bu konuda dijital oyun oynanmasının iyi ya da kötü olacağı noktasında tam bir karar veremedikleri anlaşılmıştır. Çalışmada da ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynamalarına ilişkin bakış açılarını öğrenmek için çocuklarının dijital oyun oynamalarının engellenmesinin nasıl bir durum ortaya çıkaracağı sorulmuştur. Bu soruya alınana yanıtların farklı gelir seviyesine ve eğitim durumuna sahip olan ebeveynlerin düşünceleri üzerinde bu koşulların etkili olduğu görülmüştür. Düşük ekonomik gelire sahip ve eğitim seviyesi düşük olan ebeveynlerin genelde çocukların baba figüründen korktuklarını ve dijital oyun oynamanın engellenmesi durumunda hiçbir sorun olmayacağını ifade etmişlerdir. Orta gelire sahip ve eğitim seviyesi diğer okula oranla daha yüksek ebeveynlerden bazıları dijital oyun oynarken çocuğun onları rahatsız etmediklerini ve bunun bir kaçış yolu olarak gördüklerini, bazıları bunun engellenebilmesinin imkânsız olduğunu ve çocuklarının öfke nöbetleri yaşayacaklarını belirtmiştir. Bazıları ise geleneksel aile yapısındaki baba otoritesinin devam ettiği için babadan korkup bir sorun çıkarmayacağını ifade etmiştir. Yüksek gelire sahip ve eğitim seviyesi en yüksek olan katılımcıların bu konudaki görüşleri diğer okuldaki katılımcılara göre farklılık göstermektedir. Bu ebeveynler böyle bir şeyin olabileceğinin mümkün olmadığını, çocuklarının hırçınlaşacağını ve sorun çıkaracağını belirtmişlerdir. Bu ebeveynlerden bazıları ise oyun oynamanın çocukların hakkı olduğunu, onlara bu medyaları yasaklamak yerine tanıtip, yerinde ve zamanında kullanmalarını öğretmek gerektiğini söylemişlerdir.

Dijital medya kullanımda, dijital çağda önemli olan bir okuryazarlığın da dijital okuryazarlık olması gerekmektedir. Sonsuz bir dünya olan sanal mecralarda neyin doğru,

neyin yanlış ya da iyi ve kötü olduğunun anlaşılması adına bu çağda bazı beceriler öğrenilmelidir. Dijital medya kullanımının doğru, etkili ve yerinde kullanılmasını gerektiren bilgi ve becerilerin öğrenilmesini sağlayan okuryazarlık türüne dijital okuryazarlık denmektedir. Dijital çağda, dijital medyaların olumsuz içeriklerinden ve zararlarından çocuklarını korumak adına ilk önce ebeveynlerin dijital okuryazar olmaları zorunlu olmaktadır. Araştırmada görüşülen 70 ebeveyne çocuklarını yönlendirmek ve bilgilendirmek adına gerekli olan dijital okuryazarlık hakkında bilgi sahibi olup olmadıkları sorulmuştur. Ebeveynlerden sadece 3'ü dijital okuryazarlık hakkında bilgi sahibi olduklarını belirtmişlerdir. Geriye kalan 67 ebeveynin ise bu konuda bir fikrinin olmadığı anlaşılmıştır. Görüşmelere esnasında dijital oyunların zararlarına karşı ebeveynlerde az da olsa çevreden ve medyadan bir farkındalıklarının oluştuğu görülmüş ama çocuklarını yönlendirmek ve doğru şekilde kullanımlarını sağlamak amacıyla gerekli bilgi ve becerilerden yoksun oldukları görülmüştür.

Teknolojinin ve dijital çağın egemen olduğu bu dönemde, çocuklar arasında dijital oyun kültürünün oluştuğu görülmektedir. Bu kültürün çocuklar arasında şekillenmesinde küreselleşme, internet erişimi ve dijital araçlara sahipliğin artması ile birlikte akran ve arkadaşlık ilişkilerinin de etkileri olduğu görülmektedir. Aynı zamanda, çocukların ilk olarak rol model aldıkları ebeveynlerinin dijital medya kullanımlarının da bu kültürün oluşmasında etkili olmaktadır. Dijital oyun oynama oranının çocuklar arasında artması ve geleneksel oyun oynamanın azalmasındaki önemli unsurların başında ise, şehirleşme, oyun alanlarının azalması, mevsim koşulları ve ebeveynlerin dışarıdaki tehlikelere karşı ev ortamını daha güvenilir bulmaları gelmektedir. Çocukların dijital oyun oynama sürelerine bakıldığında okul zamanları iki üç saat oyun oynadıkları, yaz tatili boyunca da uzun süre bilgisayar ya da dijital oyun oynamaktadırlar. Dijital oyun oynayan araçların, çocuklarda daha çok ebeveynlerinin cep telefonları olmaktadır. Toplumsal cinsiyet rollerinin, geleneksel oyunlarda olduğu gibi dijital oyunlarda da aynı şekilde tezahür etmektedir. Geleneksel oyunlarda, erkek çocuklarının silah ve arabalarla oynadıkları gibi, dijital oyunlarda da erkek çocuklar sanal ortamlarda silahlarla ve arabalarla oynamaktadır. Kız çocukları ise bebekleri ile evcilik oynarken, dijital oyunlarda yine bebekler ile oynamaktadır. Bu durumda toplumsal cinsiyet ayrımının dijital oyunlarda da devam ettiğinin göstergesidir. Dijital oyunlarda görülen şiddet sahneleri, gerçeğe yakın olduğundan, televizyonda pasif izleyici yerine oyunlarda aktif olarak şiddet uygulayan

kişi çocuk olduğundan daha fazla şiddete meyilli olmaktadır. Çocukların dijital oynama nedenlerine bakıldığında ise daha çok eğlenmek, can sıkıntısını gidermek ve dijital oyunları aktif olarak oynamanın arkadaş çevresinden kabul görülür olma düşüncesiyle ilişkili olmaktadır. Dijital oyunları daha fazla oynayan çocukların, dijital araçlara erişimin fazla olduğu ve yüksek gelirli ebeveynlerin çocuklarında görülmektedir. Dijital oyun oynama sıklığının daha az olduğu çocuklar ise, dijital araçlara erişimin neredeyse yok denecek kadar az olan düşük gelirli ailelerin çocuklarıdır. Bu çocuklar net kuşağı özelliklerine birebir uymayan, teknolojinin içine doğmamış ve daha çok geleneksel kitle iletişim araçları ile vakitlerini geçiren kişilerdir. Aynı zamanda, geleneksel toplum yapısının devam ettiği bu ailelerin çocuklarında geleneksel oyun kültürü de devam etmektedir.

Dijital araçlara erişim ve internet erişiminin toplumun her kesiminde aynı ölçüde olmadığı ve her çocuğunda dijital çocukluk yaşadığını söylemek doğru bir kanı olmamaktadır. Bu teknolojilere erişimde eşitsizlikler söz konusu olduğu için dijital mecralara ulaşamayan çocukların ulaşanlardan daha şanslı olduğu da söylenemez. Bağımlılık derecesinde dijital oyun oynayan çocuklar genelde erkek çocuklar olmaktadır. Çevrimiçi dijital oyun oynayan çocukların evlerinde internet bağlantısı bulunurken, bağlantı bulunmayan çocuklar bir kere indirildikten sonra ağa bağlanmadan oynanan dijital oyunlar oynamaktadır. Dijital çağda, ebeveynlerin çocuklarına iyi bir dijital rehber olma noktasında eksik kaldıkları ve çocuklarına iyi bir rol model olmadıkları görülmektedir. Ebeveynlerin öncelikle, çocuklarının oynayacağı dijital oyunu birlikte seçmeleri ve birlikte oynayıp karar vermeleri gerekirken, çoğu anne baba, çocuklarının oynadığı dijital oyunun ismini ve içeriğini bilmemektedir. Dijital oyun oynama süresini önceden belirleyerek bu konuda çocukla bir anlaşılmaya varılması önemli bir kural olurken, bu kuralı uygulayan ve denetleyen ebeveyn sayısı yok denecek kadar azdır. Günümüzde aynı zamanda çok az ebeveyn çocuklarının oynadığı dijital oyunu çocuğu ile birlikte oynamaktadır. Dijital medya kullanımı ve dijital oyun oynamak için ailelerin oluşturmuş olduğu bir medya planlaması yoktur. Aile içinde bu konu ile kararlar alınırken, genelde ebeveynler demokratik bir tutum sergilemekte ya da çocukları ile baş edemeyerek onların ebeveyn konumuna geldiği bir ilişki tarzı sürdürülmektedir. Demokratik aile yapısının da görülme sıklığı oldukça azdır.

Dijital oyun oynarken çocuğun karşılaşacağı tehlikeler ve riskler hakkında ebeveyn farkındalığı oldukça azdır. Tehlikeler ve riskler söz konusu olduğunda, anne babalar genelde fiziksel sorunlar üzerinde yoğunlaşırken, ruhsal sorunları ve daha büyük problemleri göz ardı etmekte ya da bu konu hakkında yeterli bilgi sahibi olmadıkları düşünülmektedir. Fiziki sorunlar olarak göz sağlığında bozulmalar, radyasyon ve telefonun patlaması gibi durumlardan anne babalar endişe etmektedir. Bu durumlarda endişe duyulacak ve önemsenecek konular olmasına rağmen çok daha fazla soruna yol açacak tehlikeler ve riskler de vardır. Bu sorunlardan en önemlisi, çocukların oynadığı çevrimiçi oyunlarda tanımadığı kişilerle konuşup onlarla buluşmaya gitmesidir. Ya da pedofili denen bu kişiler çocuklardan resim ve video isteyerek onları özel konuşma alanlarına çekmekte ve daha sonra dediklerini yapmak için tehdit etmektedir. Toplumumuzda anne ve babaların bu konu hakkında çok da fikirleri olmadıkları görülmekte ve bu konuya gereken önemi ve hassasiyeti göstermemektedir. Dijital oyunlardaki zararlı içeriklere ve istenmeyen oyunların indirilmemesi için çocukların evlerinde bir filtreleme ve şifreleme programı ebeveynlerin çoğu tarafından oluşturulmamaktadır. Ebeveynlerin çoğu, evde dijital oyun oynamayı, dışarıda oyun oynamaktan daha zararsız bulmakta ve bu tehlikeleri göz ardı etmektedir. Çocuklara rehberlik etmek ve onları kontrol ve yönlendirme konularında ebeveynlerden annelerin daha ilgili oldukları görülmektedir. Babalar bu konuda ikinci planda kalırken, bazıları yoğun iş yükünden bazıları da anlamadıklarında çok ilgilenemedikleri bilinmektedir.

Ebeveynlerin dijital medya kullanımını çocuklara örnek olacağı düşünüldüğünden, öncelikle anne ve babaların bir medya planlaması oluşturması ve çocukların yanında dijital araçları dikkatli kullanmaları gerekmektedir. Genellikle anne babalar, dijital medya kullanımlarının çocuklarını etkilemediklerini ve örnek olmadıklarını düşünürken, ilk örnek olan kişilerin kendileri olduklarını unutmaktadırlar. Anne babaların dijital medya kullanımında, dijital okuryazarlık becerilerine sahip olmadıkları ve bu konuda çocuklarını doğru yönlendiremedikleri ve iyi bir rehber olmadıkları görülmektedir. Bu bağlamda da, çocukların olası tehlikelerden korunması ve teknolojiyi ve dijital oyunların faydalı yönlerinden yararlanabilmeleri için, ilk olarak ebeveynlerin dijital okuryazarlık becerilerini öğrenmeleri gerekmektedir.

ÖNERİLER

Ebeveynlere Öneriler

- Ebeveynlerde dijital okuryazarlık farkındalığını oluşması ve bu becerilerin kazanılması hem kendi hem de çocukları için faydalı olacağı düşünülmektedir.
- Ebeveynlerin, ev içerisinde bir dijital medya kullanım planlaması hazırlamaları ve bu planı hazırlanırken çocuklarını dahil etmelerinin onlar için dijital bir yol haritası olabilir.
- Dijital oyunların zararlarından çocuklarını korumak için, çocukların oynayacağı dijital oyunları anne babaların seçmesi ve onlarla birlikte oynamaları faydalı olacaktır.
- Ebeveynler özellikle, çevrimiçi oyun oynarken çocuğu rahatsız edecek olan içeriklerin neler olduğunu onlara anlatıp, onların böyle bir durumla karşılaştığında size gelip anlatmasını sıklıkla hatırlatmanız, olası tehlikelerden çocuğu koruyacaktır.
- Çocuklarda dijital bağımlılık ve diğer sağlık sorunlarıyla karşılaşılması için, ebeveynlerin, çocuğun dijital araçları kullanım süresini belirlemesi ve bu süreye uyup uymadığını kontrol etmesinin, sorunlarının önüne geçilmesinde iyi bir adım olacağı düşünülmektedir.
- Ebeveynlerin hazırlamış olduğu dijital medya kullanımına, çocuklarının uymaması durumunda ona yaptırım uygulamayı denerseniz bu sorunun önüne geçebilirsiniz.
- Çocuğunuz, hazırladığınız dijital medya kullanım planına uyarsa arada bir onu ödüllendirmek için oyun süresini uzatmak, onun dijital medya planlamasına daha çok uyum sağlamasını sağlayacaktır.
- Dijital çağda, dijital oyunları yasaklamak ve çocukları uzak tutmak doğru bir tutum olmayacağından, sizin denetiminizde, sizin belirleyeceğiniz oyunları oynamasına izin vermek, çocuklarla bağınızı güçlendirip, doğacak tehlikelerin önüne geçecektir.
- Dijital oyunların sağlık açısından birçok zararlarının olduğu yapılan araştırmalar sonucunda ortaya çıkmıştır. Ebeveynler, çocuklarının sağlıklarının koruma açısından da, uyku saati gelmeden iki saat önce dijital cihazların

ailecek kapatılacağı bir kural belirlemeleri gerekmektedir. Ekrandan yayılan ışınlar, çocuğunuzun uyku kalitesini bozacağından, verimli bir uyku uyuyamayasının önüne geçecektir.

- Evinizde bilgisayar varsa, onu çocuğunuzun odasına değil sizin de görebileceğiniz ortak kullanım alanına kurmanız, çocuğunuzun sanal alemde ne yaptığını takip etmenizi kolaylaştıracaktır.
- Çocuğunuzun girmesini istemediğiniz siteler ve oynamasını istemediğiniz oyunları oynamaması için, internetinize bir filtreleme ya da ebeveyn kilidi koymanız, her an kontrol etme durumunu ortadan kaldırıp, daha güvenli bir kullanım pratiği çocuklarınıza sağlayacaktır.
- Google ve youtube için güvenli arama ayarlarını yapmanız, çocuğunuzun karşılaşacağı olumsuz içeriklere karşı almış olduğunuz önemli bir tedbir olacaktır.
- Sosyalleşmeyi ve öğrenmeyi destekleyen eğitici bilgisayar oyunları bulmanız ve çocuklarınızla bu oyunları oynamanız, çocuklara faydalı dijital oyunların da olduğunu ve bunları da oynamaları gerektiğini gösterecektir.
- Çocuklarınızı fiziksel aktivitelere teşvik ederek, geleneksel oyunların da oynanması gerektiğini öğretmeniz, dijital oyuna bağımlı olmalarını azaltacak bir etken olacağı düşünülmektedir.

Dijital Eğitimciler Öneriler

- Dijital çocukların eğitimcileri olan öğretmenler, teknolojiyi en iyi şekilde kullanmayı ve internet dilini çok iyi konuşmalıdırlar.
- Okullarda çocuklarının öğrenmesi için dijital oyunların öğrenme potansiyellerinden yararlanabilirler.
- Ebeveynler gibi öğretmenlerde, çocukların doğru oyun seçimi ve dijital medyanın doğru şekilde kullanmaları için onları yönlendirmelidir.
- Dijital okuryazarlık hakkında bilgi sahibi olup, çocukları olası tehlikelerden uzak tutmak için önerilerde bulunmalıdır.

Yöneticilere Öneriler

- Ülkemizde şu an dijital oyunları derecelendirilecek bir uygulama ve etiketleme bulunmamaktadır. Dijital oyunlar için sınıflandırmalar ve derecelendirme etiketleri yapılmalı eğer varsa toplumda yaygınlaşması sağlanmalıdır.
- Okullarda dijital okuryazarlık ders olarak öğrencilere verilmelidir.
- Yaptığımız araştırma sonucunda elde ettiğimiz verilerde, ebeveynlerin dijital okuryazarlık bilgilerine sahip olmadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda, ebeveynlerin dijital okuryazarlık hakkında bilgileri olmadıkları için, Milli Eğitim Bakanlığı ya da üniversitelerin işbirliği ile seminerler düzenlenmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir.
- Dijital oyunların zararları ve tehlikelerinden çocukları korumak adına medya da programlar düzenlenmeli ve bu konuda kamu spotları hazırlanmalıdır.
- Dijital okuryazarlık dersi bütün eğitim kademelerine verilmelidir.

Bununla ilgili sahada elde ettiğimiz verilerden araştırılarak elde ettiğimiz bulgular çerçevesinde bu alanda yapılacak çalışmalara aşağıdaki önerilerin yol göstereceği düşünülmektedir:

Diğer Araştırmalar İçin Öneriler

- Bu çalışma da mülakat derinlemesine mülakat yöntemi kullanılmış, ama aynı çalışma odak grup çalışma yöntemi ile de gerçekleştirilebilir.
- Özellikle ilköğretim kademesindeki çocuklara uygulanan bu çalışma, liseye giden genç erişkinler ve ebeveynlerine uygulanabilir.
- Dijital oyunların her gün bir yenisi çıktığı ve çocukların oynama alışkanlıkları değiştiği için çalışma farklı zamanlarda tekrarlanabilir.
- Toplumsal cinsiyet açısından, dijital oyun oynama kültürü sadece erkek ya da kız çocukları olarak ele alınabilir.
- Tek tek dijital oyunlar ele alınıp çocuklar üzerindeki etkisi de araştırılabilir.
- Oyun oynayan ebeveynler ve onların üzerindeki etkileri araştırılabilir.

KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (2001). "Computer Game Studies, Year One, Game Studies", *International Journal of Computer Game Research*, 1 (1), <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> Erişim tarihi: 20.3.2015.
- Aarseth, E. (2012). "A Narrative Theory of Games", *In: Foundations of Digital Games Conference Proceedings*, 129-133.
- Akbulut, H. (2009). "Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü", (Edt. Mutlu Binark vd.), *Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Akkaya, A. (2013). *Oyun ve Çocuk*, Ankara: Phoneix.
- American Academy of Pediatrics Technical Reports, Children and Adolescents and Digital Media" *PEDIATRICS*, 138 (5), November 2016, 2-3.
- And, M. (2012). *Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ayaz, M., B., (2018). *Dijital Diyet Programı Sanal Bağımlılık*, İstanbul: İdeal Akademi Yayınları.
- Aziz, A. (2018). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri*, İstanbul: Nobel Yayınları.
- Bateson, P., Martin, P. (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*, çev. Songül Kırgezen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları,
- Bee, H., Boyd, D. (2009). *Çocuk Gelişim Psikolojisi*, çev. Okhan Gündüz, İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Berkep, B. S. (2016). "Yeni Medya Dedikleri", (Edt. Aylin Göztaş), *İletişimde "Post Yazılar*, Konya: Literatürk Yayınları.
- Berne, E. (2016). *İnsanların Oynadığı Oyunlar*, çev. Handan Ünlü Haktanır, İstanbul: Koridor Yayınları.

- Binark, M. (2011). “*Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları ve Kariyer Türevleri*”, *Katılımın e- Hali Gençlerin Sanal Âlemi* (Der. Aslı Telli Baydemir), İstanbul: Alternatif Bilişim Derneği.
- Binark, M., Bayraktutan, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Blumberg, C. F, Frich, M. S. (2013). *New Directions for Child and Adolescent Development*, 139, 1-9
- Bonanno, P. (2008). *Learning through collaborative gaming: A process-oriented pedagogy*, Joensuu, Finland: University of Joensuu.
- Caillois, R. (1961). *Man, Play, and Games* (Çev. M Barash). New York: The Free Press of Glencoe.
- Chayko, M. (2018). *Süper Bağlantılı, İnternet, Dijital Medya& Tekno- Sosyal Hayat*, çev. Berkan Bayındır, vd., İstanbul: Der Yayınları.
- Coleman, B. (2011). *Hello Dijital Neslin Yükselişi Avatar*, çev. Emrah Bilge, İstanbul: MediaCat.
- Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on Game Design*. Indianapolis, IN: New Riders.
- Crawford, Rutter, (2006). “Digital Games and Cultural Studies,” *Understanding Digital Games*, (Edt. Jason Rutter & Jo Bryce), Londra: Sage.
- De Prato ve ark. (2010). “Clusters” or “Communities”? Analysing the Spatial Agglomeration of Video Game Companies in Australia”, *Urban Geography*, DOI: 10.1080/02723638.2015.1067981.
- Denner, J., Ortiz, E. ve Werner, L. (2012). “Computer games created by middle school girls: Can they be used to measure understanding of computer science concepts?”. *Computers and Education*, 58,240-249.
- Dijital Oyun Sektörü Raporu (2016). http://www.ankaraka.org.tr/tr/dijital-oyun-sektoru-raporu_3414.html, 05.03.2018 tarihinde erişilmiştir.
- Dijk, V. (2016). *Ağ Toplum*, çev. Özlem Sakin, İstanbul: Kafka.
- Dovey, J., Kennedy, W. H. (2006). (*Game Cultures Computer Games as New Media*), New York, USA.

- Durkheim, E. (2016). *Eğitim ve Sosyoloji*, çev. Pelin Ergenekon, İstanbul: Pinhan Yayınları.
- Duygulu, S. (2018). *Yeni Nesil Ebeveynlik ve Helikopter Aileler*, İstanbul: Destek Yayınları.
- Elkind, D. (2012). *Oyunun Gücü*, çev. Demet Erol Öngen, Ankara: İmge Kitabevi.
- ESA (2017) Essential Facts About the Computer and Video Game Industry, http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf, Erişim Tarihi: 11.09.2018.
- Eskelinen, M. (2001). *The gaming situation. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. 1 (1). <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (Erişim: 19 Eylül 2018).
- Frasca, G. (1999). "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between Games and Narrative. Parnasso, Vol. 3:1, <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> adresinden 8 eylül 2018 tarihinde erişildi.
- Freeman, G. (2018). *Multiplayer Online Games Origins, Players, and Social Dynamics*, Taylor & Francis Group, LLC.
- Fromme, J. (2003). "Game Studies - Computer Games As A Part Of Children's Culture" *The International Journal of Computer Game Research*, <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/> adresinden 20.07.2018 tarihinde erişildi.
- Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, R. S. (2008). *Play and child development. Upper Saddle River, N.J: Pearson/Merrill Prentice Hall*.
- Gentile, D. A., Lynch, P.J., Linder, J. R. ve Walsh, D.A. (2003). "The Effects Of Violent Video Game Habits On Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, And, School Performance", *Journal of Adolescence* 27, 5–22, DOI: 10.1016/j.adolescence.
- Ginsburg, R., K. (2007). "The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child", *American Academy Of Pediatrics, PEDIATRICS*, 119 (1),

- Goldstein, Play In Children's Development, Health And Well-Being, <file: ///C:/Documents%20and%20Settings/Administrator/My%20Documents/Downloads/play_in_children_s_development_health_and_well-being_-_final-3%20(3).pdf>.
- Goodman, M. (2016). "Geleceğin Suçları" *Dijital Dünyanın Karanlık Suçları*, çev. Yavuz Türk, İstanbul: Timaş Yayınları.
- Goodwin, K. (2018). *Dijital Dünyada Çocuk Büyütmek*, çev. Tülin Er, İstanbul: Aganta Yayınları.
- Göncü, A. (2001). "Çocuk Oyunlarının Gelişiminde Toplumsal ve Kültürel Bağlamın Rolü, Dünya'da ve Türkiye'de Değişen Çocukluk", *III. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*, 2000.
- Hijort, L. (2011). *Games and Gaming: An Introduction to New Media*, London: Berg.
- Huizinga, J. (2017). *Homo ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı.
- Hurley, K. (2018). *Mükemmel Çocuk mi? Mutlu Çocuk mu?*, çev. Esra Çetin, İstanbul: Beyaz Balina Yayınları.
- İnal, K. (2009). "Türkiye' de Çocukluk Nereye", Edt. Selda İçin Akçalı, *Çocuk ve Medya*, İstanbul: Nobel Yayınları.
- Johnson, C.E., Christie, J.F., Yawkey, T.D. (1999). *Play and Early Childhood Development*, Glenview, IL, US: Scott, Foresman & Co.
- Jull, J. (2005). *Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Massachusetts London, England: The MIT Press Cambridge.
- Jull, J. (2005). *Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Massachusetts London, England: The MIT Press Cambridge,
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Massachusetts London, England: MIT Pres.
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution*, Massachusetts London, England: MIT Pres.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*, İstanbul: Nobel Yayınları.

- Kellner, D. (2014). “Yeni Medya ve Yeni Okuryazarlık: Yeni Binyılda Eğitimin Yeniden Yapılandırılması”, Edt. Mukadder Çakır, *Yeni Medya Eleştirel Yaklaşımlar*, İstanbul: Doğu Kitabevi.
- Kerr, A. (2003). “Locating The Digital Games Industry In The New Media Environment”, *Irish Communications Review*,
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., Lagae, K. (2015). “How Parents of Young Children Manage Digital Devices At Home: The Role of Income, Education And Parental Style”, www.eukidsonline.net adresinden 13.10.2018 tarihinde erişilmiştir.
- Madej, K. (2016). “Physical Play and Children’s Digital Games”, *Springer Briefs in Computer Science*, (ebook).
- Madej, K. (2016). “*Physical Play and Children’s Digital Games*”, Springer Briefs in Computer Science, (ebook)
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*, Cambridge: The MIT Pres.
- Migutsch, K. (2008). Digital Play-Based Learning A Philosophical-Pedagogical Perspective on Learning and Playing in Computer Games, <https://humanit.hb.se/article/download/99/99> adresinden 09.10.2018 tarihinde erişildi.
- Mitra, A. (2010). *Digital Games: Computers At Play*, Chelsea House Publisher.
- Murray, J. H. (2005, Haziran). The Last Word On Ludology V Narratology İn Game Studies. *International Digra Conference*.
- Nutku, Ö. (2006). *Oyun, Çocuk, Tiyatro*, İstanbul: Özgür Yayınları.
- O’Hagan ve Mangiran, (2013). “*Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, e-Book ISBN: 9789027271860, DOI: <https://doi.org/10.1075/btl.106>
- OECD (2005). “DIGITAL BROADBAND CONTENT: The Online Computer And Video Game İndustry, Head of Publications Service, *OECD*, 2 rue André-Pascal, 75775 Paris Cedex 16, France.

- Onur, B. (2001). "Dünyada Ve Türkiye'de Değişen Çocukluk, 3. *Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi*, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma Ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Onur, B. (2014). *Saraydan Sokağa Oyun" bölüm Anılardaki Çocukluk: Geleneksel Oyun ve Oyuncaklar*, İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Palfrey, J., Gasser, U. (2017). *Doğuştan Dijital*, (çev. Nagihan Aydın), İstanbul: İKÜ Yayınevi.
- Papastergiou, M. (2009). "Digital game-based learning in high-school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation". *Computers and Education*, 52 (1), 1–12.
- Pareskava, F., vd. (2010). "Multiplayer Online Games as Educational Tools: Facing New Challenges in Learning", *Computers & Education* 54 (2010) 498–505.
- Patel, D., MCOptom, (2017). "Will Technology Ruin Your Children's Development?",<https://medium.com/thrive-global/will-technology-ruin-your-childrens-development-663351c76974> adresinden 24.05.2018 tarihinde erişildi.
- Pearce, E. Artemesia, (2009). *Communities of Play Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Massachusetts London, England: The MIT Press Cambridge.
- Piaget, J. (2007). *Play, Dreams, and İmitation in Childhood*. New York: Norton.
- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59 (1), 30–37.
- Postmann, N. (1995). *Çocukluğun Yok Oluşu*, Çev. Kemal İnal, İstanbul: İmge Yayınevi.
- Prensky, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants", *From On the Horizon (MCB University Press*, 9 (5), 1-2.
- Prensky, M. (2001). *From Digital Game-Based Learning*, McGraw-Hill,.
- Prensky, M. (2001). Fun, Play And Games: What Makes Games Engaging. Digital Game-Based earning, 5 (1), 5-31. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20GameBased%20Learning-Ch5.pdf>, Erişim tarihi: 30.09.2017.

- Riley, J.G., & Jones, R.B. (2007). "When Girls And Boys Play: What Research Tells Us". *Childhood Education*, 84 (1), 38-43)
- Rutter, J., Broyce, J. (2006). "History and production"" *Understanding Digital Games*"
Yazar: John Kirriemuir, SAGE Publications Inc. 2455 Teller Road Thousand Oaks, California 91320.
- Sabatino, L. (2014). "Improving Writing Literacies through Digital Gaming Literacies: Facebook Gaming in the Composition Classroom", *Computers and Composition* 32 (2014) 41–53.
- Saracho, O. N., Spodek, B. (1998). *Multiple Perspectives on Play in Early Childhood Education*, SUNY Press, New York Press, Albany.
- Saracho, Spodek, (2003). *Contemporary Perspectives on Play in Early Childhood Education*, Greenwich.
- Sayılgan, Ö. (2016). ""Etkileşimli Drama Olarak Dijital Oyunlar Ve "Etkileşimliliğin İdeolojisi" Bağlamında Oyuncu Alımlama Pratikleri", Edt. Nilüfer Timisi, *Dijital Kavramlar, Olanaklar, Deneyimler*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Sevinç, M. (2009). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*, İstanbul: Morpa Yayınları.
- Smith, P. (2010). *Children and Play*, Malaysia: Graphicraft Limited, Hong Kong Printed in
- Steinberg, S. (2011). *The Modern Parent's Guide To Kids And Video Games Published by P3: Power Play Publishing*.
- Stephen, C. & Plowman, L. (2014). "Digital Play". In: Brooker L, Blaise M, Edwards S (ed.). *SAGE Handbook of Play and Learning in Early Childhood*, London: SAGE.
- Stewart, J., Misuraca, G. (2013). *The Industry and Policy Context for Digital Games for Empowerment and Inclusion: Market Analysis, Future Prospects and Key Challenges in Videogames, Serious Games and Gamification*. European Commission, JRC Scientific and Policy Reports.
- Sutton- Smith, B. (2009). *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press.

- Tunçeli, İ., H. (2017). “Oyun ve Cinsiyet ve Farklı Kültürlerde Oyun”, (Edt. Alev Önder, Hande Arslan Çiftci, *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme*, İstanbul: Nobel Yayınevi.
- Vygotsky, (1966). “Play And Its Role In The Mental Development Of The Child”, Çev. Nikolai Veresov, *International Research in Early Childhood Education*, 3 (7), No. 2, 2016.6-8.
- Winnicott, D. W. (2017). *Oyun ve Gerçeklik*, Çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.
- Wolf M J P (2001) *Genre and the Video Game, The Medium of the Videogame*, M J P Wolf (Ed.), University of Texas Press, 113-134.
- Wolf, M., J. (2007). *The Video Game Explosion A History From Pong To Playstation And Beyond*, London: Greenwood Press Westport, Connecticut
- Yavuzer, H. (2017). “Çocuk Psikolojisi”, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*, İstanbul: Beta Yayınları.
- Yıldırım, A. (2013). *Eleştirel Pedagoji Paulo Freire ve Ivan Illich’in Eğitim Anlayışı Üzerine*, Ankara: Anı Yayınları.
- Zimmerman, E. ve Salen, K. (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge ve London: MIT Press.

İNTERNET KAYNAKLARI

Canadian Paediatric Society, adresinden 16.05.18 tarihinde erişildi.

Dijital Oyunlar için Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Sonuç Raporu 10 Ekim 2017
Ankara adresinden 31.12.18 tarihinde erişildi.

Dijital oyunlar raporu Ankara 2017 adresinden 30.11.18 tarihinde erişildi.

dijitalmedyavecocuk.bilgi.C.tr/yeni-oge2/) adresinden 01.04.18 tarihinde erişildi.

<http://www.languges.company.com>). adresinden 24.02.18 tarihinde erişildi.

<http://www.csun.edu/~sb4310/theoriesplay.htm> adresinden 15.07.18 tarihinde erişildi.

<http://cbgd.org/> Erişim Tarihi: 11/04/2018

<http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/CoP>

Drafts/CoP%20FINAL/PEARCE_CoPv10.5.pdf adresinden 20.12.17 tarihinde
erişildi.

<http://www.esrb.org/about/> adresinden 02.06.18 tarihinde erişildi.

<http://www.guvenliweb.org.tr/dosya/U93fp.pdf> adresinden 08.11.18 tarihinde erişildi.

[http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/mavi-balina-oyunu-icin-hangi-ulkede-ne-tur-
onlemler-aliniyor-41017871](http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/mavi-balina-oyunu-icin-hangi-ulkede-ne-tur-onlemler-aliniyor-41017871). adresinden 21.09.18 tarihinde erişildi.

<http://www.oyunder.org/>, Erişim Tarihi: 11/04/2018

<http://www.tbd.org.tr/>, Erişim Tarihi: 11/04/2018

<http://www.techaddiction.ca/media-statistics.html> adresinden 09.08.18 tarihinde erişildi.

<http://www.techaddiction.ca/media-statistics.html>) adresinden 22.05.18 tarihinde erişildi.

<http://www.toged.org/>, Erişim Tarihi: 11/04/2018

[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelim
esec=73949](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelim
esec=73949) adresinden 17.02.18 tarihinde erişildi.

<https://epdf.tips/understanding-digital-games.html> adresinden 31.01.18 tarihinde erişildi.

<https://leadergamer.com.tr/ulkemizde-dijital-oyun-sektorunun-cirosu/> adresinden
30.12.18 tarihinde erişildi.

<https://pedagogijdernegi.com>, adresinden 14.11.18 tarihinde erişildi.

<https://pegi.info> adresinden 26.10.18 tarihinde erişildi.

<https://turkishcanada.org/>, adresinden 16.02.18 tarihinde erişildi.

<https://www.bigfishgames.com/blog/2017-video-game-trends-and-statistics-whos-playing-what-and-why/> adresinden 11.12.17 tarihinde erişildi.

<https://www.cps.ca/en/documents/position/screen-time-and-young-children> 30.12.2018 tarihinde erişildi.

<https://www.geekwire.com> adresinden 21.07.18 tarihinde erişildi.

<https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2018/#spend> adresinden 23.03.18 tarihinde erişildi.

<https://www.pwc.com/gx/en/industries/tmt/media/outlook/segment-insights/video-games.html> Erişim Tarihi: 26.04.2018

<https://www.statista.com/> Erişim Tarihi: 12/04/2018

<https://www.statista.com/>. adresinden 17.12.18 tarihinde erişildi.

<https://www.statista.com/outlook/203/106/video-games/africa-middle-east> adresinden 04.11.18 tarihinde erişildi.

<https://www.statista.com/outlook/203/113/video-games/turkey#>, adresinden 19.06.18 tarihinde erişildi.

<https://www.statista.com/topics/868/video-games/> Erişim Tarihi: 12/04/2018

<https://childaustralia.org.au/wp-content/uploads/2017/02/CA-Statement-Pedagogy.pdf> adresinden 26.08.18 tarihinde erişildi.

<https://epdf.tips/understanding-digital-games.html>. adresinden 03.04.18 tarihinde erişildi.

<https://filmora.wondershare.com/infographic/video-game-trends-and-stats.html> adresinden 16.09.18 tarihinde erişildi.

<https://medium.com/thrive-global/will-technology-ruin-your-childrens-development-663351c76974> Will Technology Ruin Your Children's Development? Dhruvin Patel, MCOptom 2017. adresinden 31.12.18 tarihinde erişildi.

- <https://medium.com/thrive-global/will-technology-ruin-your-childrens-development-663351c76974> Will Technology Ruin Your Children's Development? adresinden 30.12.18 tarihinde erişildi.
- <https://newzoo.com/insights/infographics/infographic-the-turkish-games-market/>, adresinden 22.05.18 tarihinde erişildi.
- <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean> adresinden 11.12.17 tarihinde erişildi.
- <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/> adresinden 17.11.18 tarihinde erişildi.
- <https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/> adresinden 24.09.18 tarihinde erişildi.
- <https://www.drbeurkens.com/dangers-overexposure-electronics-kids-mental-physical-health/> adresinden 04.08.17 tarihinde erişildi.
- <https://www.geekwire.com> adresinden 18.12.17 tarihinde erişildi.
- <https://www.geekwire.com/2013/gaming-report-12-billion-people-playing-games-worldwide/> The number of people playing digital games and daily play time in turkey adresinden 11.12.17 tarihinde erişildi.
- <https://www.haberler.com/turkiye-de-cocuklar-dijital-medyayi-nasil-9906816-haberi/> adresinden 07.06.18 tarihinde erişildi.
- <https://www.pocketgamer.biz/asia/comment-and-opinion/67665/indonesia-snapshot-the-largest-mobile-games-market-in-southeast-asia/> adresinden 21.08.18 tarihinde erişildi.
- <https://www.pocketgamer.biz/asia/comment-and-opinion/67665/indonesia-snapshot-the-largest-mobile-games-market-in-southeast-asia/> adresinden 21.10.18 tarihinde erişildi.
- https://www.researchgate.net/publication/28077136_The_digital_gap_gender_and_computer_games adresinden 04.08.17 tarihinde erişildi.
- <https://www.statista.com/outlook/203/101/video-games/asia> adresinden 21.10.18 tarihinde erişildi.

<https://www.teknolojioku.com/oyun/turkiyede-en-cok-hangi-oyunlar-oynaniyor-5a28fce018e540630d1e14da> adresinden 20.12.17 tarihinde erişildi.

https://www.theregister.co.uk/2013/04/05/pong_on_skyscraper/ adresinden 04.05.18 tarihinde erişildi.

meb_istatistikleri_orgun_egitim_2017_2018, adresinden 14.02.18 tarihinde erişildi.

OfCOM 2017, Children and Parents: Media Use and Attitudes Report, <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-parents-2017> adresinden 23.03.18 tarihinde erişildi.

[ps://leadinglearners.wordpress.com/2012/04/01/defining-pedagogy/](https://leadinglearners.wordpress.com/2012/04/01/defining-pedagogy/). adresinden 28.11.17 tarihinde erişildi.

www.carsten-jessen.dk/PlayCulture,2003: 21-22, adresinden 05.06.18 tarihinde erişildi.

www.nspcc.org.uk/preventing-abuse adresinden 30.08.18 tarihinde erişildi.

EKLER

EK 1- ETİK KRUL KARARI



T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU

KARAR FORMU

KARAR BİLGİLERİ	Oturum Sayısı : 12 Karar No : 32	Toplantı Tarihi: 16.10.2018
	<p>Aşağıda bilgileri verilen proje ile ilgili çalışmanın, etik ilkeler açısından değerlendirilmesi isteği ile ilgili husus görüşüldü.</p> <p>Yapılan görüşmelerden sonra; söz konusu projeye alakalı yapılacak çalışma için, araştırmanın gerekçe, amaç, yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak konuyla ilgili çalışmanın gerçekleştirilmesinde <u>etik ve bilimsel vönden sakınca bulunmadığına</u>, Etik Kurulu oy birliği ile karar vermiştir.</p>	
PROJE - TEZ BİLGİLERİ	<p>Proje - Tez Yürütücüsü: Doç.Dr. Abdulkadir ATİK Doktora Öğrencisi : Zeynep BİRİCİK</p> <p>Proje -Tez Konusu: "Dijital Oyun Pedagojisi: Çocuklarda Dijital Oyunlar Dolayımıyla Oluşan Çevrimiçi Kültür"</p>	

SOSYAL BİLİMLER ETİK KURULU		
Unvanı/Adı Soyadı	Görevi	İmza
Prof.Dr. Sait UYLAŞ	Etik Kurul Başkanı	
Prof.Dr. Mehmet TAKKAÇ	Etik Kurul Başkan Yardımcısı	
Prof.Dr. Naci İSPİR	Etik Kurul Raportörü	
Prof.Dr. Erol KÜRKÇÜOĞLU	Etik Kurul Üyesi	
Prof.Dr. Reşat KARCIOĞLU	Etik Kurul Üyesi	
Prof.Dr. Sinan ÖGE	Etik Kurul Üyesi	
Prof.Dr. Veyis DEĞİRMENÇAY	Etik Kurul Üyesi	

EK-2. İZİNLER



T.C.
ERZURUM VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 36648235-605.01-E.21356655
Konu : Araştırma ve Uygulama İzni

08/11/2018

VALİLİK MAKAMINA

İlgi: a) Atatürk Üniversitesi'nin 16/10/2018 tarihli ve 1800295465 sayılı yazısı,
b) Yakutiye Kaymakamlığı (İlçe MEM)'nin 30/10/2018 tarihli ve 2056428 sayılı yazısı,

İlgi yazılar gereği, Atatürk Üniversitesi Temel İletişim Bilimleri Anabilim Dalı doktora programı öğrencisi Zeynep BİRİCİK'in, Doç. Dr. Abdulkadir ATİK'in, danışmanlığında Palandöken İlçesi (Abdurrahman Gazi İlkokulu, Başöğretmen İlkokulu) ve Yakutiye İlçesi (Atatürk Üniversitesi Özel Vakıf Okulları(İlköğretim Kısımında); "Digital Oyun Pedagojisi:Çocuklarda Digital Oyunlar Dolayısıyla Oluşan Çevrimiçi Kültür" konulu tez çalışması ile Yakutiye Mesleki Teknik Anadolu Lisesi Bilişim Teknolojileri Alan Şefi Özkan YETKİN'in, TÜBİTAK 4006 Bilim Fuarı çalışmaları için, "Ortaöğretim Öğrencilerinin Siber Zorbalık ve Siber Mağdur Olma Düzeylerinin İncelenmesi" ile "Ortaöğretim Öğrencilerinde Okul Terkinin Engellenmesi İçin Okul Yaşantılarının İncelenmesi" konulu çalışmaları için araştırma ve uygulama yapma talebinde bulunmuşlardır.

İlgi yazı ve ekleri, Bakanlığımızın 12/09/2017 tarihli ve 13610717 (2017/25) sayılı Genelgesi çerçevesinde Komisyonumuzca incelenmiş olup, "Araştırmaların, eğitim öğretim faaliyetlerini aksatmayacak şekilde", komisyon kararlarında belirtilen veri toplama araçlarının kullanılarak, ekte isimleri belirtilen okullarda yapılması, yapılan anket çalışmalarının sonuçlarının birer örneğinin Müdürlüğümüz, Strateji Geliştirme Şube Müdürlüğü(AR-GE Birimi)'ne gönderilmesi ve çalışmaların bir eğitim öğretim yılını kapsamak kaydıyla çalışmaların yapılması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde; Olurlarınıza arz ederim.

Salih KAYGUSUZ
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR
08/11/2018
Saadettin DOĞAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek: İlgi Yazılar (2 adet dosya)

Yönetim Cad. Valilik Binası Kat:4 Yakutiye ERZURUM
Elektronik Ağ: <http://erzurum.meb.gov.tr>
e-posta: arge25@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için: AR-GE Birimi
Tel: (0 442) 234 4800-179
Faks: (0 442) 235 1032

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 5aa2-6982-382f-a899-a950 kodu ile teyit edilebilir.

FORM:2	
T.C. MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü	
ARAŞTIRMA DEĞERLENDİRME FORMU	
ARAŞTIRMA SAHİBİNİN	
Adı Soyadı	Zeynep BİRİCİK
Kurumu / Üniversitesi	Atatürk Üniversitesi
Araştırma yapılacak iller	Erzurum
Araştırma yapılacak eğitim kurumu ve kademesi.	Palandöken İlçesi Abdurrahman Gazi İlkokulu, Başöğretmen İlkokulu; Yakutiye İlçesi Atatürk Üniversitesi Özel Vakıf Okulları (İlköğretim Kısmı)
Araştırmanın konusu	Digital Oyun Pedagojisi: Çocuklarda Digital Oyunlar Dolayımıyla Oluşan Çevrimiçi Kültür
Üniversite / Kurum onayı	Kurum Onayı İle
Araştırma / Proje /ödev / Tez önerisi	Uygulama İzni
Veri toplama araçları	Yarı Yapılandırılmış Mülakat Formu
Görüş İstenilecek Birim / Birimler.	
<p>Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri konulu 2017/25 nolu genelge doğrultusunda yapılan incelemede araştırmanın kabulüne karar verildi.</p>	
Komisyon Kararı	Oybirliği ile Kabulüne
Muhafif Üyenin Adı ve Soyadı	
KOMİSYON	
<p>05.11.2018 Komisyon Başkanı Ömer Faruk PALA Şube Müdürü</p>	<p>Üye Tunç AGAVER</p>
	<p>Üye Mesut ARAŞ</p>

EK-3. MÜLAKAT SORULARI

Aile Bilgi Formu

1. Cinsiyetiniz:

Kadın

Erkek

2. Yaşınız:.....

3. Eğitim durumunuz:

Tahsil yok

İlkokul

Ortaokul

Lise

Üniversite

Yüksek lisans

Doktora

Diğer(belirtiniz).....

4. Şu andaki işiniz:.....

5. Ailenizin toplam aylık geliri aşağıdaki seçeneklere göre işaretleyiniz:

1500 TL'nin altında

2000 ile 3000 tl arasında

4000 tl'nin

üzerinde

6. Ekonomik durumunuzu nasıl değerlendiriyorsunuz?

Düşük

Orta

İyi

Çok İyi

7. Oturduğunuz semt:

8. Oturduğunuz ev kira mıdır?

Evet

Hayır, bize ait

Diğer(belirtiniz).....

9. Çocuklarınızın yaş ve cinsiyetlerini belirtiniz.

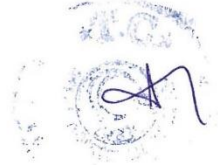
	Yaş	Cinsiyet
1. Çocuk		
2. Çocuk		
3. Çocuk		
4. Çocuk		
5. Çocuk		



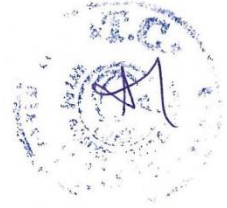
YARI YAPILANDIRILMIŞ MÜLAKAT FORMU

ANNELER İÇİN SORULAR

1. Evde iletişim araçlarından bilgisayar, tablet, televizyon ve oyun konsolundan hangileri var?
2. Evde internet var mı?
3. Çocuğunuz genelde dışarda mı yoksa evde mi oynar?
4. Dışarıda hangi oyunları, evde hangi oyunları oynar?
5. Çocuğunuz dijital oyunları hangi teknolojik araçlardan oynamaktadır?
6. Hangi oyunları oynadığını biliyor musunuz?
7. Oynadığı oyunların içeriği hakkında bilgi sahibi misiniz?
8. Günde ne kadar süre bu oyunları oynar?
9. Oynadığı oyunları birlikte oynuyor musunuz ya da oynadınız mı?
10. Çocuğunuzla oynadığı oyunlar hakkında konuşup, tartışıyor musunuz?
11. Oyun oynama sırasında çocuğunuzun karşılaşacağı tehlikeler ve riskler hakkında bilginiz var mı? Bu konuda çocuğunuzun bilgilendiriyor musunuz?
12. Oynadığı oyunları çevrimiçi mi ya da çevrimdışı mı oynuyor?
13. Çevrimiçi oyun oynarken tanımadığı insanlara iletişim kuruyor mu?
14. Kişisel bilgilerinizi internet ortamında paylaşma konusunda koymuş olduğunuz kurallar var mı?
15. Siz bu konuda çocuğunuzun yönlendirip, doğacak tehlikelere karşı uyarıyor musunuz?
16. Oyun oynarken süre sınırlaması getiriyor musunuz?
17. Çocuğunuzun oyun konusunda kural koyarken sorumluluk size mi eşinize mi ait?
18. Kurallara uyup uymadığının denetimini kim yapıyor?
19. Çocuğunuz sıklıkla oynadığı oyundaki karakterlere ya da oyuna ilişkin oyuncakları satın almak istiyor mu?
20. Oynadığı oyunların çocuğunuzun okul başarısına katkısı olduğunu düşünüyor musunuz?
21. Evinizdeki internet erişiminde çocuğunuzun girmesini istemediğiniz siteler için bir filtreleme programı var mı?
22. Arkadaşları ile bir araya geldiğinde oyun oynuyorlar mı?
23. Çocuğunuzun yeteri kadar sosyal olduğunu düşünüyor musunuz?
24. Oyunların çocuğunuzun kişisel gelişimine katkıda bulunduğunu düşünüyor musunuz?
25. Birlikte yapmış olduğunuz bir aktivite var mı?

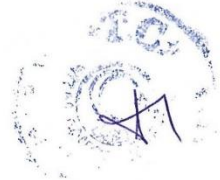


26. Çocuğunuzun katıldığı bir etkinlik ya da kurs var mı?
27. Çocuğunuz sizce dijital oyun oynarken yemek yeme, tuvalet ya da uyku ihtiyacını erteliyor mu?
28. Fazla oyun oynadığı için çocuğunuz uykusuz kalıyor mu? Göz sağlığında herhangi bir problem ortaya çıktı mı?
29. Çocuğunuzun oyun oynama davranışı karşısında çaresiz hissettiğiniz oluyor mu?Bu konuda profesyonel bir yardım almayı düşündünüz mü?
30. Çocuğunuzun sürekli dijital oyunları oynaması aranızdaki iletişimi engelliyor mu?
31. Siz dijital oyun oynuyor musunuz?
32. Sizin dijital medya kullanımınızın çocuğunuza örnek olduğunu mu düşünüyor musunuz?
33. Sizce çocuğun oyun oynamaması ya da oyun oynamamasının engellenmesi nasıl bir sonuç ortaya çıkarır?
34. Çocuğunuzun dijital oyunları oynarken onu bilinçlendirmek için gerekli olan dijital okuryazarlık hakkında bilgiye sahip misiniz?



YARI YAPILANDIRILMIŞ MÜLAKAT FORMU
BABALAR İÇİN SORULAR

1. Evde iletişim araçlarından bilgisayar, tablet, televizyon ve oyun konsolundan hangileri var?
2. Evde internet var mı?
3. Çocuğunuz genelde dışarda mı yoksa evde mi oynar?
4. Dışarıda hangi oyunları, evde hangi oyunları oynar?
5. Çocuğunuz dijital oyunları hangi teknolojik araçlardan oynamaktadır?
6. Hangi oyunları oynadığını biliyor musunuz?
7. Oynadığı oyunların içeriği hakkında bilgi sahibi misiniz?
8. Günde ne kadar süre bu oyunları oynar?
9. Oynadığı oyunları birlikte oynuyor musunuz ya da oynadınız mı?
10. Çocuğunuzla oynadığı oyunlar hakkında konuşup, tartışıyor musunuz?
11. Oyun oynama sırasında çocuğunuzun karşılaşacağı tehlikeler ve riskler hakkında bilginiz var mı? Bu konuda çocuğunuzun bilgilendiriyor musunuz?
12. Oynadığı oyunları çevrimiçi mi ya da çevrimdışı mı oynuyor?
13. Çevrimiçi oyun oynarken tanımadığı insanlara iletişim kuruyor mu?
14. Kişisel bilgilerini internet ortamında paylaşma konusunda koymuş olduğunuz kurallar var mı?
15. Siz bu konuda çocuğunuzun yönlendirip, doğacak tehlikelere karşı uyarıyor musunuz?
16. Oyun oynarken süre sınırlaması getiriyor musunuz?
17. Çocuğunuzun oyun konusunda kural koyarken sorumluluk size mi eşinize mi ait?
18. Kurallara uyup uymadığının denetimini kim yapıyor?
19. Çocuğunuz sıklıkla oynadığı oyundaki karakterlere ya da oyuna ilişkin oyuncakları satın almak istiyor mu?
20. Oynadığı oyunların çocuğunuzun okul başarısına katkısı olduğunu düşünüyor musunuz?
21. Evinizdeki internet erişiminde çocuğunuzun girmesini istemediğiniz siteler için bir filtreleme programı var mı?
22. Arkadaşları ile bir araya geldiğinde oyun oynuyorlar mı?
23. Çocuğunuzun yeteri kadar sosyal olduğunu düşünüyor musunuz?



24. Oyunların çocuğunuzun kişisel gelişimine katkıda bulunduğunu düşünüyor musunuz?
25. Birlikte yapmış olduğunuz bir aktivite var mı?
26. Çocuğunuzun katıldığı bir etkinlik ya da kurs var mı?
27. Çocuğunuz sizce dijital oyun oynarken yemek yeme, tuvalet ya da uyku ihtiyacını erteliyor mu?
28. Fazla oyun oynadığı için çocuğunuz uykusuz kalıyor mu? Göz sağlığında herhangi bir problem ortaya çıktı mı?
29. Çocuğunuzun oyun oynama davranışı karşısında çaresiz hissettiğiniz oluyor mu? Bu konuda profesyonel bir yardım almayı düşündünüz mü?
30. Çocuğunuzun sürekli dijital oyunları oynaması aranızdaki iletişimi engelliyor mu?
31. Siz dijital oyun oynuyor musunuz?
32. Sizin dijital medya kullanımınızın çocuğunuza örnek olduğunu mu düşünüyor musunuz?
33. Sizce çocuğun oyun oynamaması ya da oyun oynamamasının engellenmesi nasıl bir sonuç ortaya çıkarır?
34. Çocuğunuzun dijital oyunları oynarken onu bilinçlendirmek için gerekli olan dijital okuryazarlık hakkında bilgiye sahip misiniz?



Aile Bilgi Formu

1. Cinsiyetiniz:

Kadın Erkek

2. Yaşınız:.....

3. Eğitim durumunuz:

Tahsil yok İlkokul Ortaokul Lise Üniversite Yüksek lisans Doktora

Diğer(belirtiniz).....

4. Şu andaki işiniz:.....

5. Ailenizin toplam aylık geliri aşağıdaki seçeneklere göre işaretleyiniz:

1500 TL'nin altında 2000 ile 3000 tl arasında

4000 tl'nin

üzerinde

6. Ekonomik durumunuzu nasıl değerlendiriyorsunuz?

Düşük Orta İyi Çok İyi

7. Oturduğunuz semt:

8. Oturduğunuz ev kira mıdır?

Evet

Hayır, bize ait

Diğer(belirtiniz).....

9. Çocuklarınızın yaş ve cinsiyetlerini belirtiniz.

10.	11. Yaş	12. Cinsiyet
13. Çocuk	14.	15.
16. Çocuk	17.	18.
19. Çocuk	20.	21.
22. Çocuk	23.	24.
25. Çocuk	26.	27.

YARI YAPILANDIRILMIŞ MÜLAKAT FORMU

ÇOCUKLAR İÇİN SORULAR

1. Evinizde iletişim araçlarından bilgisayar, tablet, televizyon ve oyun konsolundan hangileri var?
2. Evinizde internet var mı?
3. Cep telefonun var mı?
4. Okuldan geldikten sonra zamanını nasıl geçiriyorsun?
5. Bilgisayar, tablet ya da telefonda oyun oynuyor musun?
6. Hangi oyunları oynuyorsun?

Savaş oyunları oynayanlar için sorular

- Oyunu bilgisayar, tablet ya da telefonda mı oynuyorsun?
 - Oyuna giriş yaparken Facebook, twitter ya da gamecenter üyeliği istiyor. Sen oyuna nasıl giriş yapıyorsun?
 - Oyunda seçmiş olduğun avatarı nasıl güçlendiriyorsun?
 - Oyunu çevrimiçi mi oynuyorsun?
 - Çevrimiçi oynuyorsan bir klana üye misin?
 - Klandaki kişileri tanıyor musun?
 - Bu kişilerle sesli mi yoksa yazışarak mı iletişim kuruyorsun?
 - Oyun dışında da bu kişilerle görüşüyor musun?
 - Oyun sonucunda ne kazanıyor ya da kaybediyorsun?
 - Oyunu kazandığında ya da kaybettiğinde neler hissediyorsun?
7. Bu oyunları neden oynuyorsun?
 8. Seni en fazla etkileyen oyun hangisi?
 9. Sıklıkla oynadığın oyundaki karakterlere ya da oyuna ilişkin oyuncakları satın almak istiyor musun?
 10. Arkadaşlarının oynadığı oyunlar neler?
 11. Arkadaşlarının oynayıp senin oynamadığın oyunlar var mı?
 12. Arkadaşlarıyla bir araya geldiğiniz de neler yapıyorsunuz?
 13. Bu oyunlar sana bir şeyler öğretiyor mu?
 14. Oynadığın oyunlardan sonra değiştin mi?
 15. Oyun oynarken yemek yeme, tuvalet ya da uyku gibi ihtiyaçlarını erteliyor musun?
 16. Annen ya da baban hangi oyunları oynadığını biliyor mu?



17. Annen ya da baban oyun oynuyor mu?
18. Annen babanla birlikte oyun oynuyor musunuz?
19. Oyun oynadığın zaman annen ve baban seni uyarıyor mu?
20. Annen ve baban oyun oynama süreni belirliyor mu?
21. Annen ve baban oyunu bırakmanı söylediğinde hangi tepkileri veriyorsun?
22. Annen ve babanla yapmış olduğunuz etkinlikler var mı?
23. Oynadığın oyunları annen baban ya da her ikisiyle oynuyor musunuz?
24. Aile olarak nasıl vakit geçiriyorsunuz, neler yapıyorsunuz?



ÖZGEÇMİŞ

ZEYNEP BİRİCİK
ARAŞTIRMA GÖREVLİSİ

E-Posta Adresi : zeynepd@atauni.edu.tr
Telefon (İş) : 4362494949-1116
Telefon (Cep) :
Faks :
Adres : MUŞ ALPARSLAN ÜNİVERSİTESİ/
 DEKANLIK BİNASI MEHMET AKİF ERSOY
 OFİSLERİ MERKEZ/MUŞ

Öğrenim Bilgisi

Doktora
 2015
 ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
 İLETİŞİM FAKÜLTESİ/RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON
 BÖLÜMÜ/TEMEL İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

Tez adı: İLKÖĞRETİM ÇAĞINDAKİ ÇOCUKLARDA
 ÇEVİRİMİÇİ KÜLTÜR DOLAYIMIYLA OLUŞAN DİJİTAL
 OYUN PEDAGOJİSİ VE ETKİLERİ: ERZURUM ÜZERİNE BİR
 ARAŞTIRMA Tez Danışmanı: (ABDULKADİR ATİK)

Yüksek Lisans
 2012
 ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
 İLETİŞİM FAKÜLTESİ/RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON
 BÖLÜMÜ/RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA PR.

Tez adı: TELEVİZYON HABERLERİNDE SÖYLEM DÜŞKÜNÜ
 OLARAK KADIN Tez Danışmanı: (ABDULKADİR ATİK)

Lisans
 2007
 2011
 ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
 İLETİŞİM FAKÜLTESİ/RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON
 BÖLÜMÜ/RADYO, TELEVİZYON VE SİNEMA PR.

Görevler

ARAŞTIRMA GÖREVLİSİ	ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ/İLETİŞİM FAKÜLTESİ/RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON BÖLÜMÜ (35. MADDE İLE GÖREVLENDİRME)
2015	

ARAŞTIRMA GÖREVLİSİ	MUŞ ALPARSLAN ÜNİVERSİTESİ/İLETİŞİM FAKÜLTESİ/RADYO, SİNEMA VE TELEVİZYON BÖLÜMÜ/RADYO TELEVİZYON ANABİLİM DALI)
2014	

Projelerde Yaptığı Görevler:

13. ULUSLARARASI KAR FİLM FESTİVALİ, Diğer kamu kuruluşları (Yükseköğretim Kurumları hariç), Araştırmacı: YILDIRIM BESİM, Araştırmacı: TAŞCIOĞLU RACİ, Araştırmacı: KÜÇÜKALKAN GÜLHANIM, Araştırmacı: ERDOĞAN TAŞKIN, Araştırmacı: YILMAZ ADEM, Araştırmacı: KORKUT CÜNEYT, Yürütücü: İSPİR NACİ, Yürütücü: HİDİROĞLU İRFAN, Araştırmacı:
1. GEÇİKLİ FATMA, Araştırmacı: AKBULUT EYYUP, Araştırmacı: KÜÇÜK DURUR ELİF, Araştırmacı: ZİNDEREN İBRAHİM ETEM, Araştırmacı: KORKUT YELDA, Araştırmacı: OKUMUŞ MERYEM, Araştırmacı: KOTAN SEMRA, Araştırmacı: DEMİRCİOĞLU ZEYNEP, Araştırmacı: GÜNLER YAŞAR, Araştırmacı: DOĞAN AYHAN, , 22/02/2017 - 31/03/2017 (ULUSAL)

B. Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında (proceedings) basılan bildiriler :

1. SEKMEN MUHSİNE, DEMİRCİOĞLU ZEYNEP (2018). Dijital Oyunlardaki Şiddetin Toplumsal Yansımaları: Mavi Balina Oyunu Örneğinde Bir İnceleme.. HEGEM VAKFI Şiddet Ve Sosyal Travmalar Uluslararası Kongresi (Tam Metin Bildiri/Sözlü Sunum) (Yayın No: 4345469)
2. YILMAZ ADEM, DEMİRCİOĞLU ZEYNEP (2018). DİJİTAL YERLİLERİN SOSYAL MEDYA KULLANIMINDA MAHREMİYET FARKINDALIĞI: ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ İLETİŞİM FAKÜLTESİ 1. SINIF ÖĞRENCİLERİ ÖRNEĞİNDE. 16. Uluslararası Milenyum'xxda İletişim Sempozyumu (Özet Bildiri/Sözlü Sunum) (Yayın No: 4711452)
3. YILMAZ ADEM, DEMİRCİOĞLU ZEYNEP (2017). SAĞLIK İLETİŞİMİNDE DİJİTAL MEDYA KULLANIMININ ÇOCUK SAĞLIĞI ÜZERİNE ETKİLERİ: SOSYAL MEDYA VE ÇEVİRİMİÇİ OYUNLAR ÜZERİNE BİR İNCELEME. III. ULUSLARARASI SAĞLIK İLETİŞİMİ SEMPOZYUMU (Özet Bildiri/Sözlü Sunum) (Yayın No: 4094947)

4. ATİK ABDULKADİR,DEMİRCİOĞLU ZEYNEP (2017). SAĞLIKLI BESLENME TAKINTISI (ORTOREKSİYA) KAPSAMINDATELEVİZYON SAĞLIK PROGRAMLARININ FORMATYAPILARININ İNCELENMESİ. 3. ULUSLARARASI SAĞLIK İLETİŞİMİ SEMPOZYUMU, 194-194. (Özet Bildiri/Sözlü Sunum) (Yayın No: 4054338)
5. DEMİRCİOĞLU ZEYNEP (2016). Erzincan İlinin Medyada Karnavalesk Temsili Kemaliye Uluslararası Kültür ve Doğa Sporları ŞenliğiÖrnek İncelemes. Uluslararası Erzincan Sempozyumu (Tam Metin Bildiri/) (Yayın No: 3185641)

C. Yazılan ulusal/uluslararası kitaplar veya kitaplardaki bölümler:

C2. Yazılan ulusal/uluslararası kitaplardaki bölümler:

1. Yeni Medya Analizleri, Bölüm adı: (Yeni Yüzyılın Öğrencileri: Dijital Okuryazarlar) (2017)., DEMİRCİOĞLU ZEYNEP, Eğitim, Editör: Gezgin Suat - iralı Efe Ali, Basım sayısı: 1, Sayfa Sayısı 382, ISBN: 978-975-2475-32-8, Türkçe (Bilimsel Kitap), (Yayın No: 4053889)

D. Ulusal hakemli dergilerde yayımlanan makaleler :

1. YILMAZ ADEM,DEMİRCİOĞLU ZEYNEP (2017). SAĞLIK İLETİŞİMİNDE DİJİTAL MEDYAKULLANIMININ ÇOCUK SAĞLIĞI ÜZERİNEETKİLERİ: SOSYAL MEDYA VE ÇEVİRİMİÇİ OYUNLARÜZERİNE BİR İNCELEME. Atatürk İletişim Dergisi (14), 173-186. (Kontrol No: 4049499)
2. ATİK ABDULKADİR,DEMİRCİOĞLU ZEYNEP (2017). SAĞLIKLI BESLENME TAKINTISI (ORTOREKSİYA) KAPSAMINDATELEVİZYON SAĞLIK PROGRAMLARININ FORMATYAPILARININ İNCELENMESİ. Atatürk İletişim Dergisi (13), 87-102. (Kontrol No: 4049008)
3. DEMİRCİOĞLU ZEYNEP,ATİK ABDULKADİR (2016). Televizyon Haberleri Yoluyla Erkek Egemen Söylemin Yeniden İnşası Kadın Cinayet Haberleri Örneği. Atatürk İletişim Dergisi (11), 125-138. (Kontrol No: 3185392)
4. DEMİRCİOĞLU ZEYNEP (2015). İletişim Sürecinde Amaç ve Niyeti Farklılaştıran Egemen Bir Öge Olarak Maske. Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, 8 (8), 157-182. (Kontrol No: 2467745)

E. Ulusal bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitaplarında basılan bildiriler:

- DEMİRCİOĞLU ZEYNEP (2016). Kadın Cinayet Haberlerinde Kadının Söylem
 1. Düşünü Olarak Sunumu. 1. Ulusal Medya ve Haber Sempozyumu, 1 (1), 159-175.
 (Tam Metin Bildiri/) (Yayın No: 2468013)

F. Sanat ve tasarım etkinlikleri :

- Uluslararası, SANATSAL YARIŞMALARDA JÜRİ ÜYELİĞİ /Uluslararası
 1. yarışmalarda /, 28.03.2017-31.03.2017, 13. ULUSLARARASI KAR FİLM
 FESTİVALİ, ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ, (No: 187295)
- Uluslararası, FESTİVAL ÇALIŞMALARI /Film festivali düzenleme /,
 2. 28.03.2017-31.03.2017, 13. ULUSLARARASI KAR FİLM FESTİVALİ,
 ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ, (No: 187287)

Editörlük

1. ATATÜRK İLETİŞİM DERGİSİ (Diğer endeksler), Dergi, Yrd. Editör, Zafer Ofset, 01.01.2019
2. Atatürk İletişim Dergisi (Diğer endeksler), Dergi, Yrd. Editör, Zafer Medya, 31.12.2017
3. Atatürk iletişim Dergisi (Diğer endeksler), Dergi, Yrd. Editör, Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi, 01.03.2016-30.09.2016
4. Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi (Diğer endeksler), Dergi, Yrd. Editör, Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi, 01.06.2015-31.12.2015