



ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI

Sınıf Eğitimi Bilim Dalı

**ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDEKİ ÇOCUKLARIN DİJİTAL
OYUN OYNAMA ALIŞKANLIKLARINA İLİŞKİN ANNE/BABA
GÖRÜŞ VE UYGULAMALARI**

Nilüfer YİĞİT

Danışman

Dr. Öğrt. Üyesi Kazım ALAT

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Eylül, 2019

TELİF HAKKI

2547 Sayılı Yükseköğretim Kanunu Ek Madde 40 hükümleri çerçevesinde (Ek:22/2/2018-7100/10 md.) “*Lisansüstü tezler yetkili kurum ve kuruluşlar tarafından gizlilik kararı alınmadıkça, bilime katkı sağlamak amacıyla Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi tarafından elektronik ortamda erişime açılır.*”

Araştırmacılar tezlerin tamamı veya bir bölümünü yazarın izni olmadan ticari veya mali kazanç amaçlı kullanamaz, yayınlamayaz, dağıtamaz ve kopyalayamaz. Ulusal Tez Merkezi Web Sayfasını kullanan araştırmacılar, tezlerden bilimsel etik ve atıf kuralları çerçevesinde yararlanırlar.

YAZARIN

Adı : Nilüfer

Soyadı : YİĞİT

Bölümü : Temel Eğitim Anabilim Dalı / Sınıf Eğitimi

İmza :

Teslim Tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları

İngilizce Adı : Parental Views and Practices on Digital Gaming Habits of Children in Early Childhood Period

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduđumu, yararlandıđım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiđimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduđunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Nilüfer YİĐİT

İmza:

KABUL VE ONAY

Nilüfer YİĞİT tarafından hazırlanan “Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Ondokuz Mayıs Üniversitesi Temel Eğitim Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Dr. Öğretim Üyesi Kazım ALAT

(Çocuk Gelişimi Bölümü, Ege Üniversitesi)

Başkan: (Dr. Öğretim Üyesi Kazım ALAT)

(Çocuk Gelişimi Bölümü, Ege Üniversitesi)

Üye: (Dr. Öğretim Üyesi Ceren ÇEVİK KANSU)

(Sınıf Eğitimi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi)

Üye: (Dr. Öğretim Üyesi Eda BÜTÜN KAR)

(Sınıf Eğitimi, Sinop Üniversitesi)

Bu tezin **Temel Eğitim** Anabilim Dalı, **Sınıf Eğitimi Bilim Dalı**’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Tarihi: __/__/__

Prof. Dr. Ali ERASLAN

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

(İmza ve Mühür)

“Sevgili eřim ALİ CELAL ve çocuklarım SUDE, SÜEDA, YİĞİTHAN’a...”

TEŞEKKÜRLER

Öncelikle bu çalışmanın gerçekleştirilmesinde değerli bilgilerini benimle paylaşan, kendisine ne zaman danışsam bana kıymetli zamanını ayırıp sabırla ve büyük bir ilgiyle bana faydalı olabilmek için elinden gelenin fazlasını sunan her sorun yaşadığımda yanına çekinmeden gidebildiğim, güler yüzünü ve samimiyetini benden esirgemeyen, tezi yazarken her aşamasında fazlasıyla emeği geçen ve gelecekte bana verdiği değerli bilgilerden faydalanacağımı düşündüğüm saygıdeğer hocam sayın Dr. Öğrt. Üyesi Kazım ALAT'a teşekkür ederim.

Hiçbir zaman benden desteğini esirgemeyen, her türlü zorlukta yanımda olan, hep daha ileriye gitmem için teşvik eden, özellikle çalışmama başladığım günden bugüne kadar her türlü desteği veren sevgili eşim Ali Celal YİĞİT'e sonsuz teşekkür ederim.

ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİNDEKİ ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN OYNAMA ALIŞKANLIKLARINA İLİŞKİN ANNE/BABA GÖRÜŞ VE UYGULAMALARI

Yüksek Lisans Tezi

Nilüfer YİĞİT

ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Eylül 2019

ÖZ

Teknolojik gelişmeler ve mobil aletlerin yaygınlaşması ile birlikte dijital oyunlar çocukların hayatında önemli bir yer edinmiştir. Teknolojik aletlerin çocuklar için de kolay erişilebilir hale gelmesi çocukların oyun tercihlerini bu aletler aracılığı ile dijital oyunlardan yana kullanmalarına neden olmaktadır. Özellikle erken çocukluk döneminde dijital oyunların çocuklar üzerinde göz ardı edilmeyecek etkilere sahip olduğu bilinmektedir. Bu etkiler çocukların dijital oyun alışkanlıkları doğrultusunda farklılıklar göstermektedir. Erken çocukluk dönemi dijital oyun oynama alışkanlıklarını en iyi değerlendirebilecek kişiler anne/babalardır. Bu sebeple araştırmada erken çocukluk dönemi çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/babaların çocuklarının dijital oyun alışkanlıkları hakkındaki görüş ve uygulamalarını incelemek hedeflenmiştir. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden anket seçilerek toplam 590 veliye ulaşılmıştır. Araştırmanın evrenini Samsun il merkez ve ilçelerinde bulunan 3-7 yaş arası çocuğu olan ve çocukları okul öncesi ve ilkokul birinci sınıfa devam eden anne/babalar oluşturmaktadır. Veri toplamak için anket geliştirilmiştir. Ankette yer alan maddelerin hazırlanmasında, alanyazında yer alan ilgili araştırmalardan yararlanılmış olup, öncelikle problem durumu tanımlanarak ve ilgili değişkenler belirlenerek geliştirilmiştir. Anne/babalara Ebeveyn ve Çocuk Bilgi Formu, Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları Anketi, Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları Soru Formu, Dijital Oyun Oynamanın Etkileri Hakkındaki Görüş Formu olarak dört bölümden oluşan bir ölçme aracı uygulanmıştır.

Araştırma bulgularına göre erken çocukluk dönemi çocukların büyük çoğunluğunun (%81.52) dijital oyun oynamaya çok uzun zaman ayırdıkları ve oyun oynama araçlarının sırasıyla cep telefonu, tablet ve bilgisayar olduğu belirlenmiştir. Anne/babaların eğitim düzeyinin yanı sıra dijital oyun oynama alışkanlıklarının çocuklarının oyun oynama alışkanlıklarına etki etmektedir. Ayrıca ebeveynlerin eğitim düzeyinin düşük olması ve dijital oyun oynama durumları çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş ve uygulamalarına olumsuz yönde etki ettiği görülmüştür. Anne/babaların dijital oyunların süresi, içeriği, türü gibi konularda desteğe ihtiyaçlarının olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler : Erken Çocukluk, Dijital Oyun, Ebeveynler

Sayfa Sayısı : 87

Danışman : Dr. Öğretim Üyesi Kazım ALAT

İkinci Danışman : -

PARENTAL VIEWS AND PRACTICES ON DIGITAL GAMING HABITS OF CHILDREN IN EARLY CHILDHOOD PERIOD

MS Thesis

Nilüfer YİĞİT

ONDOKUZ MAYIS UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

September 2019

ABSTRACT

With the development of technology and the use of mobile tools that became popular, mobile tools have been playing an important role in children's daily life. Technological devices that have been now easily accessible for children are the reason for the increase in population of kids that have been playing digital games. It is known that digital games have a huge impact on kids during their early childhood. Depending on the habits of the child the effects are known to be different. The best people to judge the effects of digital games on children are their own parents. Due to this reason, the early childhood effects of games on children and the role parents play (what parents think and their implementations) is the target research of this project. During this research quantitative analysis has been chosen and 590 parents have been surveyed. The target population of the study is in Samsun and Samsun's cities. This population includes parents of children between ages 3-7. These are parents of preschool children and kids who have started grade 1. To reach some data about digital games and children, a survey has been developed. During the preparation of this survey, first the problem situation has been developed and then secondly relevant changes have been identified. There were four methods of measuring tools used in this questionnaire for parents (mothers and fathers), they are: -Informative form for parents about children, -digital gaming habits survey, -parents thoughts and implementation on children form, and finally the effects of digital gaming on children forms. As obtained from the results of this survey it is seen that 81.52% of children spent their time playing digital games. The orders of technological devices used are: mobile phones, tablets and computers. The education level of parent's and their habits of digital gaming is what is effecting the child gaming time most. Furthermore, parents with low educational levels are

affecting their application/implementations and their thoughts on their children's gaming negatively. From the research made it could be said that: parents need to be educated and supported on digital gaming topics such as duration, contents and similar topics.

Key Words : Early childhood, digital games, parents

Number of Pages : 87

Advisor : Dr. Öğretim Üyesi Kazım ALAT

Co-advisor : -

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI.....	II
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	III
KABUL VE ONAY	IV
TEŞEKKÜRLER	VI
ÖZ	VII
ABSTRACT.....	IX
İÇİNDEKİLER	XI
TABLolar LİSTESİ.....	XIV
BİRİNCİ BÖLÜM	1
I. GİRİŞ.....	1
1.1 Erken Çocukluk Dönemi	1
1.2 Medya.....	2
1.3 Dijital Oyun	2
1.4 Araştırmanın Amacı	5
1.5 Araştırmanın Önemi	5
1.6. Sayılıtlar	7
1.7. Sınırlılıklar.....	7
1.8. Tanımlar	8
İKİNCİ BÖLÜM.....	9
II. KURAMSAL ÇERÇEVE	9
2.1 Oyunun Tanımı.....	9
2.2 Çocuklarda Değişen Oyun Algısı.....	10
2.3 Çocuklarda Dijital Oyun	10
2.4 Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına Etki Eden Faktörler	12
2.4.1 Yaş	12
2.4.2 Cinsiyet	14
2.4.3 Anne/Babanın Dijital Oyun Oynama Durumu	14
2.5 Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Etkileri	15
2.5.1 Dijital Oyunların Olumlu Etkileri.....	16
2.5.2 Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri.....	17
2.6 Dijital Ebeveynlik.....	20
2.7 Ebeveyn Kontrolü.....	22
2.7.1 Yaşa Uygunluk	22
2.7.2 İçerik	23
2.7.3 Süre, Sıklık ve Zaman.....	25

2.8 Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Araştırmalar	27
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	31
III. YÖNTEM.....	31
3.1 Araştırma Deseni	31
3.2 Evren ve Örneklem.....	32
3.3 Veri Toplama Araçları.....	34
3.3.1 Ebeveyn ve Çocuk Bilgi Formu.....	35
3.3.2 Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları Anketi.....	35
3.3.3 Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları Soru Formu.....	38
3.3.4 Dijital Oyun Oynamanın Etkileri Hakkındaki Görüş Formu.....	40
3.4 Verilerin Toplanması ve Analizi	41
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	42
IV. BULGULAR.....	42
4.1. Anne/Babaların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları	42
4.2. 3-7 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları	43
4.2.1. Çocukların Dijital Oyun Oynama Durumları	43
4.2.2. Dijital Oyun Oynanan Mekan, Ortam ve Kişiler.....	45
4.2.3. Dijital Oyunlar ile Tanışma ve Dijital Oyun Oynamaya Başlama Yaşı. 46	
4.2.4. Dijital Oyun Oynama Araçlarına Sahip Olma Durumu.....	47
4.2.5. Dijital Oyun Türleri ve Oyun Oynanan Araçlar	47
4.3. Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre Karşılaştırılması.....	48
4.3.1. Anne/Babanın Eğitim Düzeyi.....	48
4.3.2. Anne/Babanın Oyun Oynama Durumu.....	49
4.3.3. Çocuğun Yaşı.....	50
4.3.4. Çocuğun Cinsiyeti.....	51
4.3.5. Çocuğun Devam Ettiği Okul Türü.....	52
4.3.6. Dijital Oyunların Yararları, Oyun Oynayarak Vakit Geçirme ve Kontrol için Süre Kısıtlaması.....	53
4.4. Anne/Babaların Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Görüşlerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Karşılaştırılması.....	54
4.4.1. Anne/Babanın Cinsiyeti.....	54
4.4.2. Anne/Babanın Eğitim Düzeyi.....	54
4.4.3. Anne/Babanın Oyun Oynama Durumu.....	56
4.4.4. Çocuğun Yaşı.....	57
4.4.5. Çocuğun Cinsiyeti.....	58
4.4.6. Çocuğun Devam Ettiği Okul Türü.....	58

4.5. Dijital Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Babaların Uygulamaları	59
4.6. Dijital Oyunların Etkileri Hakkında Anne/Baba Görüşleri	61
BEŞİNCİ BÖLÜM.....	63
V. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	63
5.1. 3-7 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları	63
5.2. Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına Etki Eden Faktörler	65
5.3. Anne/Babaların Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Görüşlerine Etki Eden Faktörler.....	67
5.4. Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Babaların Uygulamaları	69
5.5. Dijital Oyunların Etkileri Hakkında Anne/Baba Görüşleri	69
5.6. Sonuç ve Öneriler	70
KAYNAKÇA.....	72

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. Araştırmaya katılan anne/babaların çeşitli özellikleri.	33
Tablo 2. Araştırmaya katılan anne/babaların çocuklarının çeşitli özellikleri.	34
Tablo 3. Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları Ölçeği maddelerinin faktör analizi sonucu yük değerleri.	37
Tablo 4. Anne Babaların Dijital Oyunlara İlişkin Görüşleri Ölçeği maddelerinin faktör analizi sonucu yük değerleri.	39
Tablo 5. Araştırmaya katılan anne/babaların oyun oynama alışkanlıkları.	42
Tablo 6. Araştırmaya katılan çocukların oyun oynama durumları.	44
Tablo 7. Çocukların dijital oyun oynadıkları mekânlar, oyun oynadıkları ortam ve oyun oynanan kişi.	45
Tablo 8. Çocukların dijital oyunlar ile tanışma ve oynamaya başlama yaşları.	46
Tablo 9. Dijital oyun oynama araçları.	47
Tablo 10. Oynanan dijital oyun türleri, anne/babanın cep telefonundan oyun oynama durumları ve örnek alınan kardeşler.	48
Tablo 11. Dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam puan ve alt faktörlerinin anne/babaların eğitim düzeyine göre karşılaştırılmasına ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları.	49
Tablo 12. Dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam puan ve alt faktörlerinin anne/babaların oyun oynama durumlarına göre karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları.	50
Tablo 13. Dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam puan ve alt faktörlerinin çocukların yaşlarına göre karşılaştırılmasına ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları.	51
Tablo 14. Dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam puan ve alt faktörlerinin çocukların cinsiyetlerine göre karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları.	52
Tablo 15. Dijital oyun oynama alışkanlıkları alışkanlık toplam puan ve alt faktörlerinin çocukların gittikleri okul türüne göre karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları.	52
Tablo 16. Dijital oyunların yararları, çocuk ile oyun oynayarak vakit geçirme ve dijital oyun süre kısıtlaması.	53

Tablo 17. Dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş toplam puan ve alt faktörlerinin ebeveynlerin cinsiyetlerin göre karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları.....	54
Tablo 18. Dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş toplam puan ve alt faktörlerinin anne/babaların eğitim düzeyine göre karşılaştırılmasına ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları.	55
Tablo 19. Dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş toplam puan ve alt faktörlerinin anne/babaların oyun oynama durumlarına göre karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları.....	56
Tablo 20. Dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş toplam puan ve alt faktörlerinin çocukların yaşlarına göre karşılaştırılmasına ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları.....	57
Tablo 21. Dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş görüş toplam puan ve alt faktörlerinin çocukların cinsiyetlerin göre karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları.....	58
Tablo 22. Dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş toplam puan ve alt faktörlerinin çocukların gittikleri okul türüne göre karşılaştırılmasına ilişkin t testi sonuçları.	59
Tablo 23. Dijital Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Babaların Uygulamaları anketine verilen cevapların yüzde değerleri.	60
Tablo 24. Anne/babaların dijital oyunların etkileri hakkındaki görüşlerine ilişkin cevapların yüzdeleri.....	61

BİRİNCİ BÖLÜM

I. GİRİŞ

Bu bölümde erken çocukluk dönemi, medya kavramının tanımı, dijital oyunun tanımı ve dijital oyunlar ile yapılan araştırmalara yer verilerek problem durumu açıklanmaya çalışılmıştır. Daha sonra araştırmanın amacı, önemi, sayıtları ve sınırlılıkları açıklanmıştır.

1.1 Erken Çocukluk Dönemi

Erken çocukluk dönemi çocuğun doğumundan başlayarak ilköğretim yıllarına kadar olan dönemi kapsamaktadır. Bu dönem çocuğun fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişiminin en hızlı olduğu dönem olmakla beraber çocuğun bu dönemde edindiği deneyimlerin ileriki yaşantısı üzerinde etkili olduğu bilinmektedir.

Edinilen deneyimler, Bronfenbrenner'in ekolojik kuramında vurguladığı üzere çocuğun çevresi ile etkileşimi sonucu oluşmaktadır ve çevrenin çocuğun gelişimi üzerindeki etkisi büyük önem arz etmektedir (Diken, 2012). Çocuğun üzerindeki sosyal ve çevresel faktörler onun fiziksel ve zihinsel gelişimine doğrudan etki etmektedir (Bertan, Haznedaroğlu, Koln, Yurdakök ve Doğan Güçiz, 2009).

Erken çocukluk dönemi çocuğun etrafında olup bitenleri çok iyi gözlemlediği ve davranışları rol model olarak aldığı bir dönem olma özelliğini taşımaktadır. Bu dönem çocuğun çevresini öncelikle anne/babası daha sonra okula başladığında öğretmenleri oluşturan kişiler olduğundan onların olumlu tutum ve davranışlar sergilemesi çocuğun gelişimi açısından önemlidir.

Günümüzde medya çocuğun çevresi ile etkileşimi konusunda önemli bir yer tutmakta olup çocuğun yaşının büyümesi ile beraber onun hayatında daha etkili hale gelmektedir. Medya konusunda ebeveynlerin ve öğretmenlerin bilinçli davranması önde gelen sorumluluklarından biri haline gelmektedir.

1.2 Medya

Medya yazılı basın, televizyon, radyo ve internet gibi birçok kitle iletişim araçlarını içerisinde barındıran bir kavram olarak kullanılmaktadır. Geçmişte radyo ve televizyon gibi kitle iletişim araçları haberleşmeye hizmet ederken günümüzde hızla gelişim gösteren teknoloji ile birlikte bilgisayar hayatımıza girmiştir. Bilgisayarın hayatımıza girmesi ile beraber internet kullanımı yaygınlaşmış ve bireylerin hayatında haberleşmenin yanı sıra eğlenmek, bilgi edinmek gibi farklı amaçlara hizmet eder hale gelmiştir. Televizyon ve internetin hızla yaygınlaşması ve kolay ulaşılabilir hale gelmesi sadece yetişkinlerin değil çocukların medya araçlarıyla tanışmasını sağlamıştır. Özellikle internetin hızla yaygınlaşması ile beraber medya kavramı değişmiş ve “Yeni Medya” veya “Dijital Medya” olarak adlandırdığımız kavram ortaya çıkmıştır. Eski medya ile yeni medyayı kıyasladığımızda yeni medyanın kullanıcıları pasif durumdan çıkarıp aktif olarak, zamana ve mekana bağlı olmadan sanal medya içerisinde yer alma fırsatı sunduğu görülmektedir (Bulunmaz, 2011). Bu noktada özellikle dijital oyunlar insanların hayatlarında önemli bir yer edinmiştir.

1.3 Dijital Oyun

Dijital medyanın gelişimi ile birlikte dijital oyun da insanların hayatlarında eğlence unsuru olarak vazgeçilmez hale gelmiştir. Teknolojik gelişmeler ile birlikte dijital oyunlar ebeveynler için eğlence kaynağı olmaya başlamıştır. Dijital oyunlar, konsol oyunları, PC oyunları ve çevrim içi (online) oyunlar olarak farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012). Bunların yanı sıra dijital oyunların cep telefonu ve tablet gibi taşınabilir teknolojiler ile de oynandığı görülmektedir. Teknolojik gelişmeler ile birlikte çocukların oyun oynama alışkanlıkları da değişim göstermiştir. Sanal ortamda oynanan dijital oyunlar özellikle çocukların giderek daha çok ilgisini çeker olmuş ve televizyonun yanı sıra dijital oyunlar çocuklar için daha cazip hale gelmiş durumdadır. Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut (2016), tarafından yapılan bir çalışmada dijital oyunların çocuklar tarafından tercih edilme nedeninin ise eğlenceli olması olarak belirtilmiştir. Çocuklar akranları ile beraber oyun oynamak yerine artık bilgisayar karşısında oyun oynayarak vakit geçirmektedirler. Burada şehir hayatının önemli ölçüde bir etken olduğu düşünülmektedir. Çocukları dışarıda oyun oynarken ebeveynlerin güvenlik ile ilgili endişelerinin olmasının yanı sıra oyun alanlarının çocuklar için kısıtlı olması gibi birçok nedenlerin çocukların ekran

karşısında vakit geçirmelerine neden olmaktadır (Işıkoğlu Erdoğan, 2019). Fakat bir diğer önemli etken ise çocukların ebeveynlerinin bilgisayar karşısında oyun oynayarak vakit geçirmeleridir. Akçay ve Özcebe (2012) tarafından yapılan bir araştırmada ailelerin bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre çocukların da bilgisayar oyunu oynama sıklığının arttığı görülmüştür. Yine aynı çalışmada bilgisayar oyunu oynamayan çocukların ebeveynlerinin de bilgisayar oyunu oynamadıkları tespit edilmiştir. Çocuklar her konuda anne babalarını rol model almaktadırlar ve ebeveynlerin bu konuda çok dikkatli olması gerektiği bir kez daha önem kazanmıştır. Özellikle 60-72 ay arası çocuklar daha çok bilgisayar oyunu oynama eğilimine girmektedirler (Akçay ve Özcebe, 2012).

Oyun, özellikle erken çocukluk döneminde çocukların gelişimi açısından önem taşımaktadır. Bu dönemdeki çocuklar kendilerini oyun yoluyla ifade etmektedirler ve enerjilerini oyun yolu ile atmaktadırlar. Oyunlar ayrıca çocukların akranları ile sosyal ilişkiler kurmalarına, hareket halinde oldukları için kas sistemlerini gelişmesini sağlamaktadır (Horzum, 2011). Dışarıda oyun oynayan çocuklar evde dört duvar arasında oyun oynamak yerine temiz havaya çıkmış olmaktadır. Teknolojik gelişmelerden çocuklarda ister istemez etkilenmektedirler. Bu doğrultuda çocukların oyun araç gereçleri ve oyun algıları değişim göstermiştir. Çocuklar oyun oynamayı artık bilgisayar karşısında vakit geçirmek olarak algılamaktadırlar ve oyun tercihlerini dijital oyunlardan yana yapmaktadırlar (Korkusuz ve Karamete, 2013). Dijital oyunlar çocuklar arasında artık vazgeçilmez hale gelmiştir ve çocukların hayatında dijital oyun kavramı yerini almıştır (Bird ve Edwards, 2015). Dijital oyunlar yetişkinlere hitap ettiği kadar çocuklara da hitap eder duruma gelmiştir.

Dijital oyunlar el göz koordinasyonu, dikkati oyun üzerinde yoğunlaştırma ve problem çözme gibi durumlar gerektirdiği için çocuğun bu becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır (Kim ve Smith, 2017; Lin ve Hou, 2016). Ayrıca oyun seçimine göre eğitici oyunlar çocukların yeni kavramlar öğrenmesine yardımcı olmakla beraber, önceden öğrendiği kavramları tekrar etmesine ve bu sayede pekiştirmesine katkı sağlamaktadır.

2011 tarihinde kurum kreşine giden 93 çocuk ve aileleri ile yapılan bir araştırmada 60-72 ay çocukların %73,1'inin bilgisayar oyunu oynadığı tespit edilirken, 48-59 ay arası

çocukların %52'sinin bilgisayar oyunu oynamadığı tespit edilmiştir (Akçay ve Özcebe, 2012). Verilen rakamlardan anlaşılacağı üzere 60-72 ay olan çocuklarda bilgisayar oyunu oynama oranları oldukça yüksek bulunduğu görülmektedir.

Toran ve diğerleri (2016) tarafından 5 yaş çocuğu olan ve çocukları anaokuluna devam eden 20 anne ile yapılan araştırmada annelerin çocuklarının oyun oynama süreleri ile ilgili kesin bir zaman dilimi veremedikleri görülmüştür. Anneler tarafından belirtildiği üzere çocuklar zamanlarının büyük bir kısmını dijital oyun oynamakla geçirmektedirler fakat bu süre belirsizdir. Yine aynı çalışmada çocukların dijital oyun oynama konusunda çevrelerindeki yetişkinleri rol model olarak aldıkları saptanmıştır.

Ebeveynlere bu doğrultuda yine oyun seçimi, oyun oynama süresi gibi konularda önemli görevler düşmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012). Oyun seçiminde doğru oyun seçimi sağlandığında olumlu yanlarının olmasının yanı sıra yanlış oyun seçimi olduğu takdirde çocukların davranışlarının olumsuz yönde etkilendiği görülmektedir. Örneğin şiddet içerikli oyun seçiminde çocuklara bir sorun ile karşılaştıklarında bunu çözmek için şiddete başvurabilecekleri mesajı verilmektedir ve çocuklar şiddeti sorun çözme aracı olarak algılamaktadır (Aydoğdu Karaaslan, 2015). Ayrıca şiddet içerikli oyun oynamanın çocuklarda saldırganlık davranışlarını artırdığı saptanmıştır. Bilgisayar karşısında oturan çocuklar uzun süre hareketsiz kaldıklarından dolayı kas sisteminde sorunlara neden olabilmektedir. Bunun yanı sıra bazı çocukların bilgisayar karşısında atıştırmalıklar yediği görülmektedir. Bu çocuklarda obeziteye neden olabilmektedir. Bütün bunların yanında oyun oynama süresi ebeveynler tarafından denetlenmediği takdirde, çocukların isteğine bırakıldığında kontrolden çıkma olasılığı oluşabilmektedir. Bunun sonucunda çocuklarda oyun oynama alışkanlığı bağımlılığa dönüşebilmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012).

Sonuç olarak günümüzde çocukları dijital oyun oynamaktan uzak tutmanın neredeyse mümkün olmadığı görülmektedir. Dijital oyun oynamanın çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri büyük ölçüde anne/babaların tutum ve davranışları tarafından belirlenmektedir. Özellikle bu noktada anne/babaların rol model olması, oyun oynama süreleri, kontrol etme ile ilgili kullandıkları teknikler, dijital oyun içerik seçimi gibi noktalar önemlidir. Yapılacak olan çalışma doğrultusunda anne/babaların çocuklarının

dijital oyun oynama konusunda görüşlerini ve ne tür uygulamalara gittiklerini ortaya koymak hedeflenmiştir.

1.4 Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada 3-7 yaş arası çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını incelemek ve anne/babaların dijital oyun oynamaya yönelik görüş ve uygulamalarını ortaya çıkarmak hedeflenmiştir. Erken çocukluk dönemi dijital oyun oynama alışkanlıklarını en iyi değerlendirebilecek kişiler anne/babalardır. Bu doğrultuda anne/babalara çocuklarının oyun oynama alışkanlıkları hakkındaki görüşleri ve ne tür uygulamalara gittikleri hakkında sorular sorulmuştur. Bu amaçla aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- Çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları nelerdir?
- Çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını etkileyen faktörler nelerdir?
- Anne/babaların dijital oyunlara yönelik görüşleri ve bunları etkileyen faktörler nelerdir?
- Çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba uygulamaları nelerdir?

1.5 Araştırmanın Önemi

Teknolojinin hızla gelişmesi ile birlikte teknolojik aletler özellikle bilgisayar hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Hayatımıza bilgisayarın girmesi ile birlikte internet kullanımı da kaçınılmaz olmuştur. Birçok işimizi dışarıya çıkmadan bilgisayar üzerinden halledebilir duruma gelmiş bulunmaktayız. İnternet bize bilgisayar üzerinden alışveriş yapabilme, bilgiye kolay ulaşabilme, araştırma yapabilme, oyun oynama gibi fırsatlar sunar hale gelmiştir. Türkiye’de internet ağının yayılması Avrupa ülkelerindeki gibi hızlı yaygınlaşmasa da, 1998 yılında 239 bin iken, 2005 yılında bu sayı 14 milyona ulaşmıştır (Tarı Cömert ve Kayıran, 2010).

Ebeveynlerin yanı sıra çocuklarda bilgisayar ve internet kullanan kişiler kitlesine girmiş bulunmaktadır. Bilgisayar ve internet kullanımı okul öncesi döneme kadar inmiş durumdadır. Aileler genellikle çocuklarına oyun oynamaları için veya ödev yapmaları için bilgisayar kullanımına izin vermektedir. Kenanoğlu ve Kahyaoğlu (2011) tarafından 4-6 yaş grubu 162 okul öncesi çocuklarla yapılan bir araştırmada,

öğrencilerin %36,1'inin her gün internete girdiği, %27,8'inin haftada bir kere internete girdiği, %6'sının ayda bir kez internete girdiği ortaya konulmuştur.

Aktaş Arnas (2005) tarafından 3-18 yaş arası 933 çocuk ile yapılan araştırmada, çocukların ailelerinin %35,7'sinin evinde bilgisayar ve %21,7'sinin evinde internet erişimi olduğu saptanmıştır. Evlerinde bilgisayar bulunan ailelerin %21,3'ünde bilgisayarın çocuğun odasında olduğu ve veliler tarafından bilgisayarın çocuklarının ödev yapmaları için alındığı belirlenmiştir. Ancak çocukların sadece %19,7'sinin bilgisayarı okul ödevleri için kullandığı ortaya konulmuştur. Çocukların bilgisayarı daha çok internet sitelerinde eğlenmek ve oyun oynamak için kullandığı görülmüştür. Bilgisayar ve internet günümüzde çocukların hayatında önemli bir yere sahip olmakla beraber internet çocuklar için ödevlerini yaparken bilgiye ulaşmak açısından önemli bir hal almış durumdadır. Bu açıdan bakıldığında bilgisayar ve internetin çocuklar için olumlu yönlerinin olduğu görülmektedir. Çocuklar ödevlerini yaparken internet üzerinden bilgiye kolay ulaşabilmekte, gerektiğinde uzmanlara danışarak bilgi edinmek istedikleri konuda fikir alabilmektedirler. Ayrıca farklı okullardaki öğrenciler ile irtibata geçip mesela yürütülen projeler hakkında fikir sahibi olma imkanına sahip olabilmektedirler. Bu sayede internet yolu ile yeni arkadaş edinme fırsatı bulmaktadırlar (Tarı Cömert ve Kayıran, 2010). Fakat bunun yanı sıra bilgisayar ve internetin bilgiye ulaşmak yerine çocuklar tarafından bir oyun aracı olarak kullanılmaktadır. Bilgisayar oyunları karşısında uzun süre vakit geçiren çocuklar arkadaşları ile vakit geçirmeyi ihmal ettiğinden dolayı bu çocukların sosyal gelişimlerinin gerilediği ve sosyal kaygı düzeylerinin yanı sıra saldırganlık davranışlarının yüksek olduğu saptanmıştır. Bu noktada oynanan oyun türünün ve oynama sıklığının etkili olduğu kaçınılmaz bir durumdur. Bir diğer olumsuz etki ise bilgisayar oyunu karşısında uzun vakit geçiren çocukların özgüvenlerinin düşük olmasıdır (Harman, Hansen, Cochian ve Lindsey, 2005).

Günümüzde gerek bilgisayarda olsun gerek tablette olsun gerekse cep telefonunda olsun çocukların hayatında dijital oyunların diğer bütün etkinliklerin yerini aldığını görmekteyiz. Oysaki bilgisayar ve internet sadece oyun oynamak yerine eğitim amaçlı kullanıldığında birçok olumlu yönlerinin olduğunu görmekteyiz. Bu noktada yine ebeveynlerin internet kullanımını konusunda bilinçli olmaları ve çocuklarına yol göstermeleri önem arz etmektedir.

Dijital oyun oynama ile yapılan arařtırmalara baktığımızda alıřmaların biroğunun ilköğretim ve daha üstü çocukları kapsadığını görmekteyiz (Aydođdu Karaaslan, 2015; Hazar, Hazar ve Altun, 2016; Horzum, 2011; Olafsson, Livingstone ve Haddon, 2013; Pala ve Erdem, 2011). Fakat günümüzde dijital oyun oynama yařının okul öncesi döneme kadar indiğini göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Yapılan arařtırma erken ocukluk dönemine (3-7 yař) odaklanması aısından önem arz etmektedir. Geliřen teknoloji ile beraber dijital oyunlar tařınabilir teknolojik aletler ile oynanmaya başlanmıřtır. Öyle ki cep telefonu, tablet gibi tařınabilir teknolojik aletler artık bireyler tarafından bir eğlence unsuru olarak kullanılmaya başlanmıřtır (Toran ve diđerleri, 2016). Öncesinde dijital oyunlar evlerde bilgisayarlardan, oyun konsollarından oynanırken günümüzde internet eriřiminin kolaylařması ile beraber ve tařınabilir teknolojik aletlerin kullanımının artması ile beraber dijital oyunların mekâna bağımlı kalmaksızın her yerde oynandığı dikkat çekmektedir. Bu sebeple arařtırmanın tablet, telefon gibi yeni birtakım teknolojileri arařtırıyor olması güncellik aısından önem arz etmektedir.

Bir diđer nokta ise literatürde yapılan alıřmaların bir kısmının nitel olması (Budak, 2017; Hazar ve diđerleri, 2016; Toran ve diđerleri, 2016) ve örneklemlerin küçük olması dikkat çekmektedir. Bu alıřmada ise daha büyük bir örnekleme ulařılmıřtır.

1.6. Sayıtlar

- Veri toplama araları geçerli ve güvenilir varsayılmıřtır.
- Arařtırmada veliler tarafından veri toplama aralarına verilen cevapların samimi cevaplandığı varsayılmıřtır.
- Arařtırmada veri toplamak için belirlenen sürenin yeterli olduđu varsayılmıřtır.

1.7. Sınırlılıklar

- Arařtırma sadece ocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını konu almaktadır.
- Arařtırma 3-7 yař erken ocukluk dönemi ocukları kapsamaktadır.
- Arařtırma 2018-2019 eğitim öğretim yılında Samsun ili ve çevre ilçelerindeki okullarda yapılmıřtır.

- Arařtırma okul öncesi eğitim ve ilkokul eğitim kurumlarına devam eden çocukların anne/babalarının ankette yer alan soruları cevaplamaları ile sınırlıdır.

1.8. Tanımlar

Erken Çocukluk Dönemi: Çocuğun doğumundan başlayarak ilköğretim yıllarına kadar olan dönemi kapsamaktadır.

Dijital Oyun: Konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak farklı şekillerde tanımlanmaktadır.



İKİNCİ BÖLÜM

II. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde Oyunun Tanımı, Çocuklarda Değişen Oyun Algısı, Çocuklarda Dijital Oyun, Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına Etki Eden Faktörler, Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Etkileri, Dijital Ebeveynlik, Ebeveyn Kontrolü ve Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Araştırmalar yer almaktadır.

2.1 Oyunun Tanımı

Oyun hayatımızın ilk yıllarından itibaren eğlenmek, öğrenmek, boş zamanımızı değerlendirmek amacıyla hayatımızın her döneminde çeşitli şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Yetişkinlik dönemimizde oyunu daha çok eğlenmek veya boş vakit geçirmek için kullanırken, erken yaşlarda oyun çocuğun sağlıklı gelişimi ve kendini ifade etmesi için önemli ve gereklidir (Fazlıoğlu, Ilgaz ve Papatağa, 2013; Horzum, 2011). Erken çocukluk döneminde oyun çocukların etraflarını keşfetmelerine, tanımalarına ve sergilenen davranışları gözlemlmelerine olanak sağlamaktadır (Fazlıoğlu ve diğerleri, 2013). Oyunlar çocukların akranları ile sosyal ilişkiler kurmalarına, oyun esnasında hareket halinde oldukları için kas sistemlerinin gelişmesini sağlamaktadır. Çocuklar özellikle dışarıda temiz havada oynanan oyunlar aracılığı ile enerjilerini atma imkânı bulmaktadırlar (Horzum, 2011). Günümüzde şehir hayatının ve kentleşmenin beraberinde getirdiği olumsuzluklar çocukları etkilemiş durumdadır. Çocuklar artık dışarıda oyun oynamak yerine evde vakit geçirmek zorunda kalmaktadırlar (Aral ve Doğan Keskin, 2018). Evde daha çok vakit geçiren çocuklar ister istemez teknolojik gelişmelerden etkilenecek çocuklar için teknolojik aletlerden oynanan oyunlar daha cazip hale gelmiş durumdadır. Bu gelişmeler ile birlikte zaman içerisinde çocukların oyun oynama şekilleri değişime uğramış ve yeni oyun tanımlarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur (Hazar ve diğerleri, 2016).

2.2 Çocuklarda Değişen Oyun Algısı

21. yy'da her şeyin dijitalleştiği bir dünyada sadece yetişkinlerin günlük yaşantısında kullandığı araçlar değil bununla birlikte çocukların hayatları da bu teknolojik gelişmelerden etkilenecek dijitalleşme yönüne doğru değişim göstermiş durumdadır (Bozkurt, 2014). Özellikle iletişim ve bilgisayar teknolojilerinin gelişimi çocukların oyun alışkanlıklarının değişmesine neden olmuştur (Budak, 2017). Cep telefonu, bilgisayar, tablet gibi teknolojik aletlerin çocuklar için kolay erişilebilir hale gelmesi ile beraber günümüzde yeni nesil çocuklar bu gibi aletlerden dijital oyunlar oynamaya başlamışlardır.

Geçmişte çocuklar açık havada akranları ile saklambaç gibi oyunlar oynarlarken günümüzde çocuklar oyun oynamayı dijital ekran karşısında vakit geçirmek olarak algılamaktadırlar (Korkusuz ve Karamete, 2013; Tuğrul, Ertürk, Özen Altınkaynak ve Güneş, 2014). Dijital çağın içine doğan ve dijital çağda büyüyen yeni nesil Z- kuşağı diye de adlandırılan çocukların oyun algısı önceki nesillere göre farklılık göstermektedir (Bassiouni ve Hackley, 2014; Somyürek, 2014). Oyun algısının değişmesi ile birlikte oynanan oyuncaklar, oyun oynanan mekânlar da teknolojik gelişmeler ile birlikte çocukların hayatlarında değişim göstermiş durumdadır (Işıkoğlu Erdoğan, 2019; İnan ve Dervent, 2016). Oyuncakların yerini cep telefonu, tablet gibi elektronik cihazlar almış durumdadır. Öyle ki, oyun arkadaşları bile teknolojik gelişimden etkilenecek çocukların hayatlarında değişim göstermiştir. Geçmişte çocuklar dışarıda oyun oynamak için oyun arkadaşına ihtiyaç duyarken yeni nesil çocuklar ekran karşısında sanal âlemde sanal arkadaşlar edinebilmektedir (Horzum, Ayas ve Çakırbalta, 2008). Hatta öyle ki çocuklar artık gerçek hayatta oynadıkları oyuncaklara (mesela Barbie bebekler) gerek duymadan dijital ortamda bu oyuncaklar ile ilgili oyunlar (bebek giydirme oyunları) oynayabilmektedirler (Özsoy ve Atılğan, 2018).

2.3 Çocuklarda Dijital Oyun

Günümüzde çocuklarda değişen oyun algısı geleneksel oyunları dijital oyunlardan ayırt etme gerekliliğini beraberinde getirmiştir (Hazar ve diğerleri, 2016). Geleneksel oyunlara kıyasla dijital oyunların kapalı alanlarda çeşitli teknolojik aletler yardımıyla oynandığını görmekteyiz. Dijital oyunlar, konsol oyunları, PC oyunları ve çevrim içi (online) oyunlar olarak farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır (Akçay ve Özcebe,

2012). Bunların yanı sıra dijital oyunların cep telefonu ve tablet gibi taşınabilir teknolojiler ile de oynandığı bilinmektedir. Günümüzde evinde yukarıda belirtilen teknolojik aletlerden bulunmayan hane sayısı yok denecek kadar azdır. Türkiye İstatistik Kurumu'nun (TÜİK) 2016 yılında yaptığı araştırmaya göre hanelerin %96,9'unda cep telefonu veya akıllı telefon, %36,4'ünde taşınabilir bilgisayar, %29,6'sinde tablet, %24,6'sında internete bağlanabilen televizyon ve %22,9'unda masaüstü bilgisayar bulunduğu sonucuna varmıştır. Günümüzde değişik medya araçlarının evlerde bulunması gerek yetişkinlerin gerekse çocukların hayatlarını şekillendirmektedir. Aral ve Doğan Keskin'in (2018) 0-6 yaş çocukların teknoloji kullanımına ilişkin 218 ebeveyn ile yaptıkları çalışmalarında ebeveynlerin %46,4'ünün evinde iki cep telefonu, %33,1'inin evinde bir bilgisayar ve %31,5'inin evinde bir tablet bulunduğunu belirtmişlerdir. Birçok evde bu teknolojik aletlerden birkaç tanesi bir arada bulunmaktadır (Özsoy ve Atılgan, 2018). Çocukların evlerde mevcut bu teknolojik aletler (örn. tablet, bilgisayar, cep telefonu) yardımıyla dijital oyun oynadıkları bilinmektedir.

Teknolojik gelişmeler ile birlikte yukarıda sıralanan teknolojik aletlerin yetişkinlerin yanı sıra çocuklar için de kolay erişilebilir hale gelmesi çocukların oyun tercihlerini bu aletler aracılığı ile dijital oyunlardan yana kullanmalarına neden olmaktadır. Yine Aral ve Doğan Keskin (2018) tarafından yapılan araştırma bulgularına göre 0-6 yaş arası çocuklar cep telefonu, tablet, bilgisayarı en çok çizgi film izlemek ve dijital oyun oynamak için kullandıkları ebeveynleri tarafından belirtilmiştir. Çocukların yaşlarının büyümesi ile beraber çocuklar için internete erişimin daha kolay olduğu ve kendilerinin çok erken yaşlarda cep telefonunun olduğu görülmektedir. TÜİK (2013a) istatistiklerine göre 6-15 yaş grubu çocukların interneti % 79,5 oranında, cep telefonunu ise %66,8 oranında oyun oynamak için kullandıkları belirlenmiştir. Öyle ki ebeveynler çocuklarına artık dijital oyun oynamaları için tablet, cep telefonu gibi aletler almaktadırlar. Toran ve diğerleri (2016), 5 yaş grubu çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerini değerlendirdikleri çalışmalarında dijital oyun oynayan çocukların büyük bir çoğunluğunun kendi dijital oyun oynama aracına sahip oldukları sonucuna ulaşmışlardır. Aynı çalışmada annelere çocukların dijital oyun oynama araçları sorulduğunda ise çocukların çoğunluğunun dijital oyunları tableten oynadıkları fakat aynı zamanda oyun oynamak için dokunmatik ekranlı teknolojik

aletlerin de kullanıldığı belirtilmiştir. Çocukların teknolojik alet kullanımına ilişkin 0-6 yaş grubu çocukların ebeveynlerinin görüşlerinin alındığı bir başka çalışmada ise çocukların % 62'sinin dijital oyunları bilgisayar, tablet, cep telefonu ile oynadığı, % 35'inin ise dijital oyun oynamadığı belirtilmiştir (Aral ve Doğan Keskin, 2018). Teknolojik aletlerin çocuklar için kolay erişilebilir olmasının yanı sıra çocukların oyun tercihlerini dijital oyunlardan yana yapmalarında çocuğun yaşı, cinsiyeti, anne/babanın oyun oynama durumu gibi farklı etkenler etki etmektedir.

2.4 Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına Etki Eden Faktörler

Yapılan araştırmalara göre çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına etki eden birçok faktör bulunmaktadır. Bu bölümde yaş, cinsiyet, anne/babanın dijital oyun oynama durumu gibi faktörler tartışılmaktadır.

2.4.1 Yaş

Çocuklar arasında her geçen gün yaygınlaşan dijital oyun oynamanın üzerinde yaş faktörünün önemli ölçüde etkili olduğu görülmektedir. Bilgisayar ve internet teknolojileri önceleri daha çok iletişim ve eğitim için kullanılırken günümüzde bunların yanı sıra daha çok eğlence aracı olarak kullanılmaya başlamıştır. İnternetin yaygınlaşması ve kolay ulaşılabilir hale gelmesi yetişkinlerin yanı sıra çocukların da interneti iletişim, eğitim ve özellikle eğlence unsuru olarak kullanmalarına olanak sağlamıştır. Öyle ki, internet ortamı çocukların dünyayı keşfetmeleri, öğrenmeleri ve eğlenmeleri için fırsatlar sunmaktadır (Çelen, Çelik ve Seferoğlu, 2011). Bilgisayarın yanı sıra tablet, cep telefonu gibi taşınabilir aletlerden internetin kolay ulaşılabilir hale gelmesi sadece yetişkinlerin değil özellikle çocukların eğlence unsuru olarak dijital oyunları bu gibi aletlerden oynamayı tercih ettikleri bilinmektedir (Aral ve Doğan Keskin, 2018; Toran ve diğerleri, 2016; TÜİK, 2013a).

Teknolojik gelişmeler ile birlikte çocukların dijital oyunları oynama yaşının okul öncesi döneme kadar indiği görülmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin alındığı bir çalışmada anneler çocuklarının dijital oyunlarla tanışma yaşının ortalama bir ile dört yaş arasında olduğunu belirtmiştir (Toran ve diğerleri, 2016). Özellikle cep telefonlarının çok kolay erişilebilir hale gelmesi çocukların bebeklik döneminde dijital oyunlar ile tanışmalarına neden olmaktadır. Aral ve Doğan Keskin'in (2018) 0-6 yaş teknoloji

kullanımına ilişkin ebeveynlerin görüşlerini aldıkları çalışmalarında 12-23 ay arası çocuklarının cep telefonundan oyun oynadıklarını belirtmişlerdir. Yine aynı çalışmada çocukların bilgisayar ve tablet ile tanışma yaşının 2 yaşında olduğu, cep telefonu ile tanışma yaşlarının ise 1 yaş gibi çok erken yaşlarda olduğu ve bu aletler aracılığı ile dijital oyun oynadıkları bulunmuştur.

Çocukların çok erken yaşlarda dijital oyun oynamasında daha çok anneleri ile vakit geçirdiklerinden özellikle annelerinin rolü bulunmaktadır. Anneler tarafından dijital oyunlar bakıcı olarak algılanmaktadır. Öyle ki, dijital oyun oynayan çocuk kendi kendini oyalayabilmekte ve bu süreçte annelere ev işlerini yapmaları için, kendilerine vakit ayırmaları için fırsat doğmaktadır. Annelerin çocuklarına dijital oyun sunma nedenlerinin arasında çocukları ile oyun oynamak için zaman ayırma konusunda sıkıntı yaşamaları bulunmaktadır (Toran ve diğerleri, 2016). Oyun oynama çağındaki çocuklar kendi kendilerini dijital oyun oynayarak oyalamak zorunda bırakılmaktadır. Akçay ve Özcebe (2012), tarafından okul öncesi eğitim kurumuna giden çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelendiği araştırmada 48-59 ay arası çocukların %52'sinin bilgisayar oyunu oynamadığı, 60-72 ay arası çocukların ise %73,1'inin bilgisayar oyunu oynadığı tespit edilmiştir. Çocukların yaşlarının büyümesi ile beraber ebeveynlerin dijital oyun oynama üzerindeki denetimin daha da azaldığı görülmektedir.

Ebeveynler çocuklarının yaşının daha da büyümesi ile birlikte dijital oyun oynama üzerindeki kontrolün daha da zorlaşacağını göz önünde bulundurmalı ve gerekli önlemleri almalıdır (Akçay ve Özcebe, 2012).

6-15 yaş arası çocuklar ile yapılan bir başka çalışmada çocuklar 6-10 yaş ve 11-15 yaş olarak iki kategoriye ayrılmıştır. İlkokul çağına denk gelen 6-10 yaş çocukların bilgisayar ve internet kullanmaya başlama yaşlarının ortalama 6 yaş, cep telefonu kullanma yaşlarının ise ortalama 7 yaş olduğu saptanmıştır. Bu çocukların bilgisayarı ve cep telefonunu kullanma amaçları arasında oyun oynamak olduğu sonucuna varılmıştır (TÜİK, 2013a). Türkiye'de oyun çağındaki çocukların aktif olarak bilgisayar ve internet kullandıkları ortaya konulmuştur (Küçükali, 2015).

2.4.2 Cinsiyet

Cinsiyet faktörü çocukların oyun seçimlerine etki etmektedir (Duman ve Koçak, 2013) ve kız/erkek çocuklarının cinsiyetleri doğrultusunda farklı oyun seçimlerinin olmasına neden olmaktadır.

Erken çocukluk dönemi Freud'un Fallik Dönem (3-6 yaş) diye adlandırdığı dönem çocukların cinsel kimliklerini tanımaya başladıkları döneme denk gelmektedir. Bu dönem çocuklar artık cinsiyetlerine göre davranışlarda bulunmaktadırlar ve oyuncak seçimleri de bu doğrultuda olmaktadır (Sardoğan ve Karahan, 2011). Kız çocukları bebeklere, evcilik oyunlarına ilgi duyarken, erkek çocukları ise arabalar daha çok ilgisini çekmektedir.

Çocukların gelişimleri süresince kız ve erkek çocuklarının onlara üstlenen roller doğrultusunda farklı ilgileri olduğu gibi bu dijital oyun konusunda da cinsiyetler arası farklılıkların olduğunu göstermektedir. Yaklaşık 3-4 yaş arasında kız ve erkek çocukların cinsiyet rolleri doğrultusunda medya konusunda beğenileri gelişmeye başlamaktadır (Olafsson ve diğerleri, 2013). Yapılan birçok araştırmada erkek çocukların kız çocuklara kıyasla daha fazla dijital oyun oynamakta oldukları sonucuna ulaşılmıştır (Akçay ve Özcebe, 2012; Hastings ve diğerleri, 2009; Horzum, 2011; İnal ve Çağıltay, 2005; Kars, 2010).

2.4.3 Anne/Babanın Dijital Oyun Oynama Durumu

Erken çocukluk dönemi çocuklar zamanlarının büyük bir kısmını ebeveynleri ile geçirmektedirler. Bu dönemdeki çocuklar anne/babalarını rol model alabilmekte, onların konuşmaları ve davranışlarını taklit etmektedirler. Bu durum dijital oyun oynama alışkanlıkları için de söz konusudur. Akçay ve Özcebe (2012), çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama durumlarını değerlendirdikleri çalışmada ailelerin bilgisayar oyunu oynama durumları ile çocukların bilgisayar oynama durumları arasında ilişki olduğu sonucuna varmışlardır. Bilgisayar oyunu oynamayan ebeveynlerin çocuklarının da bilgisayar oyunu oynamadıkları tespit edilmiştir. Bilgisayar oyunu oynayan ebeveynlerin ise oyun oynama durumlarına göre çocuklarının da bilgisayar oyunu oynama durumlarının arttığı sonucuna varılmıştır. Benzer şekilde yurtdışında 0-8 yaş arası çocukların dijital medya kullanımına ilişkin yapılan bir araştırmada aynı yönde bulgulara rastlanmıştır. Ebeveynlerin dijital medya

teknolojisi ile vakit geçirme süreleri ile çocukların vakit geçirme süreleri arasında olumlu yönde bir ilişki bulunduğu belirtilmiştir (Lauricella, Wartella ve Rideout, 2015).

Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynamalarına olumlu yönde etki etmeleri için öncelikle kendi dijital medya araç kullanımlarını gözden geçirmeleri gerekmektedir. Gerekli olan durumlarda ebeveynler kendi kullanımı ile ilgili düzenlemelere gitmelidirler. Nitekim çocukların dijital medya kullanımını değerlendirirken ebeveynlerin dijital medya kullanımı ile bir bütün olarak değerlendirmek gerekmektedir (Özsoy ve Atılğan, 2018). Çocuklar çok küçük yaşlardan itibaren anne/babalarını çok iyi gözlemlemekte olup anne/babaların davranışları çocuklarının davranışları üzerinde etkili olmaktadır. Küçük yaşlardan itibaren dijital oyunlar ile tanışan çocuklar ilerleyen dönemlerde mutlaka bu alışkanlıklarını devam ettirmektedirler. Yurtdışında yapılan bir araştırmada çocukların sekiz yaşında artık dijital teknolojiye ilişkin tercih ve alışkanlıklarının değiştiği ve internete ilgilerinin daha çok arttığı üzerinde durulmuştur (Gutnick, Robb, Takeuchi ve Kotler, 2011). Dolayısıyla dijital oyunlar çocuklara ilerleyen yaşlarında daha da cazip hale gelmektedir. Özellikle ilköğretim çağındaki çocuklar okula başladıklarında artık okuma yazma becerisine sahip olmaktadır. Bu sayede arama yaparken oyunların isimlerini kendileri yazıp oynama fırsatı bulmaktadırlar (Özsoy ve Atılğan, 2018).

2.5 Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Etkileri

Dijital oyunların etkileri üzerinde durulduğunda ebeveynlerin büyük çoğunluğunun çocukları üzerinde olumsuz yönde etki ettiği hakkında görüş bildirdiklerine rastlamak mümkündür (Hazar ve diğerleri, 2016). Oysa dijital oyunların çocuklar üzerinde nasıl bir etki bırakacağı oyunların içeriği, ne zaman ve ne kadar oynandığı ile ilgilidir (Kars, 2010). Bu noktada ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynamasına etki eden bu konular hakkında ne derece bilgi sahibi oldukları önem taşımaktadır. Ebeveynlerin dijital oyunlar hakkında yeteri kadar bilgi sahibi olmamaları, dijital oyun oynayan çocukları üzerinde denetimi nasıl sağlayacakları ile ilgili sorun yaşamalarını beraberinde getirmektedir (Toran ve diğerleri, 2016). Oysa son yıllarda yapılan araştırmalara bakıldığında erken çocukluk dönemi çocuklar için bilgisayar ve internetin, ebeveynlerin bu konuda bilinçli davrandıkları durumlarda, olumlu yönlerinin olduğunun kabul edildiği görüşü hâkim olduğu görülmektedir (Arslan ve

diğerleri, 2014). Fakat bununla birlikte teknolojinin çocuklar üzerindeki etkileri konusunda çelişkili bulgulara rastlamak mümkündür (İşçibaşı, 2011). Teknoloji ile geçirilen zamanın miktarı önem taşımaktadır. Teknolojinin etkileri ve çocuklar için uygunluğunu belirlerken çocukların teknoloji ile nasıl zaman geçirdikleri konusu dikkate alınmalıdır (National Association for the Education of Young Children , 2012).

2.5.1 Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Özellikle erken çocukluk dönemi çocuğun her açıdan gelişiminin en hızlı olduğu dönem olma özelliğini taşımaktadır. Çocuğun fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişiminin yanı sıra erken çocukluk döneminde edinilen deneyimler çocuğun ileriki yaşantısı üzerine etki etmektedir. Bu dönem çocuklar her alanda olduğu gibi dijital oyun oynarken de oyun esnasında olup bitenleri çok iyi gözlemlemekte ve oyunda sergilenen davranışları, eylemleri rol modeli olarak almaktadırlar. Yukarıda da bahsedildiği gibi ebeveynlerin dijital oyunlar hakkında bilgi sahibi olması durumunda dijital oyunların çocuklara katacağı olumlu yönlerinin olduğu bilinmektedir. Burada önemli olan dijital oyunların çocuklara sunulurken çocuğa doğru yaşta sunulması, oyun içeriğinin çocuğun yaşına uygun seçilmesi, oyun oynama zamanını ve dijital oyun oynama süresinin doğru belirlenmesi gibi noktalardır (Bozkurt, 2014). Belirtilen noktalara dikkat edildiği takdirde dijital oyun oynamayı çocuklar için fırsat haline dönüştürmek mümkün olacaktır. Öncelikle dijital oyunlar seçilirken çocukların yaşlarına uygun oyunları seçmek önem taşımaktadır. Çocukların yaşlarına uygun eğitici oyunlar seçildiği takdirde onların bu oyunlar aracılığı ile yaratıcılığını geliştirmek mümkün olmaktadır (Arslan ve diğerleri, 2014). Dijital oyunları oynarken çocukların klavye ile ekran arasında bir uyum sağlamaları gerektiğinden çocukların el göz koordinasyonuna katkı sağlamakta, dikkati ekrana yoğunlaştırma becerisine ve oyunda sunulan durumlara göre problem çözme becerilerine katkı sağlamaktadır. Ayrıca erken çocukluk dönemi çocukların kelime haznelerini geliştirdikleri dönem olma özelliğini taşımaktadır. Ebeveynler tarafından çocukları için eğitici oyunlar seçildiği takdirde dijital oyunlar sayesinde çocuklar günlük yaşamlarında öğrendikleri kavramları dijital oyunlar ile pekiştirme ve tekrar etme imkânı bulacaklardır (Akçay ve Özcebe, 2012). Dijital oyunlar sayesinde bir şeyler öğrenen çocuğun motivasyonunu artacaktır ve çocuğun öğrenmesine katkı sağlayacaktır (Aydoğdu Karaaslan, 2015). Dijital oyun oynarken çocuklar oyunları kendileri yönetmekte ve bu

sayede oyuna hâkim oldukları görülmektedir. Çocuklar dijital oyun oynarken dikkatlerini ekrana odaklamak zorunda kalırlar ve oyun esnasında birçok nesnelere aynı anda takip etmeyi gerektiren oyunlar bulunmaktadır. Bu süreç çocuğun odaklanma kabiliyetini ve aynı anda birçok nesneyi takip etmesini gerektirmektedir. Dijital oyunların çocuğa katkıda bulunabileceği bir diğer nokta ise erken yaşlarda dijital oyunlarla tanışan çocuklarda ilerleyen zamanlarda sayısal okuryazarlık becerilerinin yanı sıra matematik, okuma ve dil becerilerinin gelişmiş olmasıdır (Griffiths, 2002). Çocukların dijital oyunlara karşı olan ilgileri günümüzde kaçınılmaz bir durumdur. Çocukların bu ilgilerini ilerleyen okul yaşantılarında da onlara faydalı olacak şekilde kullanmak çocuklara olumlu bir şekilde yansıtacaktır. Dijital oyunları öğrenme ortamında çocuklar için faydalı kılmak amacıyla birçok akademisyen bu yönde araştırmalar yapmaktadır. Dijital oyunların derslerde bir eğitim aracı olarak kullanılmasının öğrencilerin derslere karşı ilgi ve motivasyonunu arttırdığı saptanmıştır (Bakar, Tüzün ve Çağiltay, 2008).

Çocuklar günümüzde dijital oyunları çeşitli teknolojik aletlerden oynama fırsatına sahiptirler. Dijital oyun oynayan çocuklar ister istemez teknolojik aletler ile erken yaşlarda tanışmaktadır. Bu sayede çocukların ilerleyen zamanda teknolojik araçlara rahatlıkla yaklaşmaları sağlanmaktadır (Işıkoğlu Erdoğan, Johnson, Dong ve Qui, 2019).

Dijital oyunların çocuklar üzerine olumlu etki bırakması için ebeveynlerin kullandıkları yöntemler önemlidir (Nevski ve Siibak, 2016). Dijital oyunları çocuğa sunarken oyun seçimi, oyun süresi, oyun oynama zamanı gibi etkenlere bağlı olarak bilinçli ve çocuğa faydalı olacak şekilde kullanmak önemlidir. Bu etkenlere dikkat edilmediği takdirde dijital oyun oynamanın çocuklar için olumsuz yönlerinin de bulunduğu ve dijital oyun oynamanın çocuklarda bağımlılık haline dönüşebileceği göz ardı edilmemelidir (Çakır, 2013).

2.5.2 Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri

Dijital oyunların olumsuz etkilerinden çocukları korumak için onlara dijital oyunları yasaklamak, dijital çağın içine doğan ve dijital çağda büyüyen, yeni nesil Z-kuşağı diye adlandırdığımız çocuklar için mümkün olmayacaktır. Dijital oyunların olumlu yönlerinin olduğunu da göz önünde bulundurursak bu doğru bir yaklaşım da

olamayacaktır. Bunun yerine ebeveynler çocuklarının dijital oyunların olumlu yönlerinden faydalanmaları açısından ne gibi tedbirler alabileceklerine bakmalı ve kendilerini bu yönde geliştirmelidir (Aral ve Doğan Keskin, 2018; Kıran, 2011). Dijital oyunların çocuklar için olumsuz etki eden bir eğlence aracı haline dönüşmemesi için özellikle erken çocukluk döneminde ebeveynlerin kontrolü önemlidir. Nitekim bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde olumlu veya olumsuz izler bırakması, oyun içeriği, oyun zamanı ve oyun süresi gibi faktörlere bağlı olmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012). Erken çocukluk döneminde çocuklar dijital oyun oynarken zaman, süre gibi kavramlara hâkim olmadıklarından dolayı dijital oyun oynarken süre kontrolü yapmakta zorluk çekmektedirler. Dijital oyunların çocuklar için eğlenceli olması, görsellerin çocuklar için dikkat çekici olması çocukların dijital oyunlar başında uzun süre vakit geçirme nedenlerinin başında gelmektedir (Toran ve diğerleri, 2016). Bu noktada dijital oyun karşısında uzun süre vakit geçiren çocuklar açısından bakıldığında doğabilecek birçok olumsuz yönlerin bulunduğunu görmekteyiz. Dijital oyun oynarken elektronik cihazlar karşısında uzun süre vakit geçirmek çocuklarda duruş bozukluklarına neden olmaktadır (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdinçler, 2018). Çocukların uzun süre hareketsiz kalmaları hatta bazen oyun oynarken atıştırmalık yemelerinin obeziteye yol açtığı düşünülmektedir. Ayrıca, çok uzun süre dijital oyun oynayan çocuklar uzun süre ekran karşısında vakit geçirdiklerinden dolayı bunun görme bozukluklarına neden olabileceği bilinmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012).

Yukarıda belirtilen sağlık sorunlarının yanı sıra çocuklarda oyun oynama süresinin artması çocukların okul başarısı üzerinde de olumsuz yönde etkili olmaktadır. Yine dijital oyun oynama süresine bağlı olarak sürenin artması ile beraber çocukların saldırgan davranışlar sergilemesi de artmaktadır (Hastings ve diğerleri, 2009). Dijital oyun oynama süresi ebeveynler tarafından çocuğun isteğine bırakılıp denetlenmediği takdirde oyun oynama süresinin kontrolden çıkma olasılığı oluşabilmektedir. Böylece dijital oyun oynama çocuklarda bağımlılık haline dönüşme riskini taşımaktadır.

Dijital oyun oynayan çocuklar oyun arkadaşına gerek duymadan kendi kendilerini oyalayabilmektedirler. Fakat özellikle erken çocukluk döneminde çocukların akranları ile vakit geçirmeleri ve onlar ile sosyal ilişkiler kurmaları gelişimleri açısından önemlidir. Dijital oyun karşısında uzun süre vakit geçiren çocuklar bir zaman sonra kendilerini akranlarından soyutlamış olurlar ve bu çocukların sosyal gelişimi üzerinde

olumsuzluklara neden olmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012). Çocuklar kendi kendilerini oyalayan, sosyal çevrelerinden uzak ekran karşısında vakit geçiren bireyler haline gelmektedirler. Böylece, çocukların hem akranları ile etkileşimi hem de aile içi iletişimi de olumsuz yönde etkilenmektedir (Kabakçı Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı, 2013; Toran ve diğerleri, 2016).

Çocukların dijital oyun oynamasına izin verilirken ebeveynlerin özenle üzerinde durması gereken bir diğer nokta ise oyun seçiminin tamamen çocuğun isteğine bırakılmaması konusudur. Erken çocukluk döneminde çocuklar hangi dijital oyunların onlar için uygun olup olmadığı konusunda oyunları ayırt etme yetisine sahip olmamaktadırlar. Bu sebeple ebeveynler çocuklarının dijital oyun oynamasına izin verirken onlar için uygun olan oyunlar arasından seçim yapmaları sağlanmalıdır. Nitekim çocuklar için doğru oyun seçimi yapılmadığı durumlarda dijital oyunların çocukların davranışlarını olumsuz yönde etkilediği görülmektedir. Şiddet içerikli oyunlar oynayan çocukların saldırgan davranışlar sergiledikleri ve oyunda sergilenen şiddet içerikli sahnelerden etkilenerek çocukların şiddeti zor durumda kaldıklarında bir çözüm aracı olarak gördükleri saptanmıştır (Akçay ve Özcebe, 2012; Aydoğdu Karaaslan, 2015).

Erken çocukluk döneminde çocuklar oyunlarda sergilenen gerçek dışı olaylar ile gerçek hayattaki olayları ayırt edemediklerinden dolayı oyunlarda sergilenen olayları gerçekmiş gibi algılamaktadırlar. Bu algı çocukların davranışlarını etkilemektedir (Arslan ve diğerleri, 2014). Çocuklar kendilerini oyunlardaki karakterlerle özdeşleştirmektedir ve bu sebepten ölüme kadar giden olayları beraberinde getirebilmektedir (Horzum, 2011). Etrafımızda Superman gibi uçmaya çalışan çocukları mutlaka görmüşüzdür veya mutlaka dijital oyunlardan etkilenerek camdan atlamak isteyen çocuklara haberlerde denk gelmişizdir. Bütün bunlar çocukların gelişim düzeylerine uygun olmayan oyunların çocuklara sunulması sonucunda meydana gelmektedir.

Dijital oyunların şiddet içerikli unsurlar içermesi çocukların dikkatleri üzerine de etki etmektedir. Hastings ve diğerlerinin (2009) araştırmalarında vurguladıkları üzere oyunlarda şiddet içeriğinin artması, çocuklarda dikkat sorunlarının artmasına yol açmaktadır. Özellikle, ilkokula yeni başlayan çocuklarda bir sorun olarak karşımıza

çıkmakta olan dikkati bir konu üzerinde yoğunlaştırma dijital oyunlarda doğru içerik seçilmemesi durumu ile birleştiğinde çocukların okulda dikkati bir konu üzerinde yoğunlaştırmasında daha da güç bir hal alacağı düşünülmektedir. Çocukların ilkokula başlaması ile birlikte sorumlulukları da artmaktadır. İlkokula başlamadan önce düzenli olarak ders çalışmak ve ödev yapmak gibi sorumlulukları olmayan çocukların ilkokul çağında bu gibi sorumlulukları başlamaktadır. Okuldan sonra zamanın büyük bir kısmını dijital oyunlar ile geçiren çocuklarda bu sorumlulukları yerine getirmek güç olacaktır. Çocuklar için dijital oyunlar bu noktada daha cazip hale gelecek, zamanı doğru ve etkili kullanma konusunda sıkıntılar yaşayacaklardır (Budak, 2017; TÜİK, 2013a).

Ebeveynlerin dijital oyunlar ve geleneksel oyunlar ile geçirilen süre arasında denge kurmaları önem taşımaktadır. Dijital oyunların sanal ortamda sağlayamadığı yaratıcılığı geliştirme, olayları gerçek hayatla ilişkilendirme gibi birçok durum geleneksel oyunlar aracılığı ile gerçekleşmektedir (Arslan ve diğerleri, 2014).

Çeşitli teknolojik aletler aracılığı ile sanal ortamda oynanan dijital oyunların kontrolsüz oynandığı durumlarda çocuklarda birtakım sağlık sorunlarına, akademik başarıda olumsuzluklara, davranış bozukluklarına, sosyal gelişimleri, aile içi iletişim, algı ve dikkatleri üzerinde olumsuzluklara neden olduğu görülmektedir. Dijital oyunlar ile geçirilen sürede ise çocuklarını oyunların olumsuz etkilerinden uzak tutmak açısından ebeveynlerin birer “Dijital Ebeveyn” olmaları önem arz etmektedir.

2.6 Dijital Ebeveynlik

Dijital oyunlar yeni nesil çocuklar için önemli bir eğlence unsuru haline gelmiş durumdadır. Birçok çocuk artık boş zamanının büyük bir kısmını dijital oyun oynayarak değerlendirilmektedir. Çocuklar bazen kendileri dijital oyun oynama ihtiyacı duyarken bazı durumlarda dijital oyunların çocuklarını oyalamak için ebeveynler tarafından sunulduğunu görmekteyiz. Bu durum özellikle erken çocukluk döneminde söz konusudur. Çünkü dijital oyunlar birçok ebeveyn tarafından çocuğu oyalama aracı olarak görülmektedir. Böylece ebeveynler, özellikle anneler evde ev işlerini daha rahat halledebilmekte ve kendilerine vakit ayırabilmektedir (American Academy of Pediatrics, 2011).

Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynamalarına razı olma nedenlerinden bir diğeri ise çoğu ebeveynin oyun oynamak için vakit ayırma konusunda sıkıntı yaşamasıdır. Dijital oyunlar aracılığı ile çocuklar kendi kendilerini oyalayabilmekte ve eğlenebilmektedir (Toran ve diğeri, 2016). Bu noktada ebeveynlerin dijital oyunlara yükledikleri anlamların, dijital oyunlara bakış açılarının çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına etki ettiği görülmektedir (Özsoy ve Atılgan, 2018). Çocuklarına çeşitli sebeplerden dolayı dijital oyun ortamı sunan ebeveynlerin çocuklarının dijital dünyada onlara sunulan karmaşık bilgileri nasıl değerlendireceklerini bilmemeleri söz konusudur (Kabakçı Yurdakul ve diğeri, 2013).

Dijital çağda yetişen çocukları dijital oyun oynamaktan neredeyse alıkoymak mümkün olamamaktadır. Bu çağa paralel olarak ebeveynlere üstlenen roller de değişmektedir ve anne/babalar çocuklarını dijital ortamın olumsuz etkilerinden korumak durumundadır (Kabakçı Yurdakul ve diğeri, 2013). Dijital oyunların olumsuz etkilerinden çocukları korumak ve dijital oyun oynamayı onlar için olumlu hale dönüştürmek ebeveynlerin tutum ve davranışları belirlemektedir. Yeni nesil çocukların değişen oyun algısını çocuklar için en iyi şekilde değerlendirmek ve onlar için dijital oyun oynamayı olumlu yönde etkin kılmak için ebeveynlere önemli görevler düşmektedir. Bu noktada dijital ebeveynlik kavramı önem kazanmaktadır. Dijital ebeveynlik dijital gelişmeleri takip eden, dijital araçlar hakkında temel anlamda bilgi sahibi olan, dijital ortamın riskleri ve çocuğa sağlayabilecek faydaların farkında olan kişiler olarak tanımlanmaktadır (Kabakçı Yurdakul, ve ark, 2013). Anne/babaların dijital ebeveynlik konusunda öncelikle çocuklarına rol model olması, oyun oynama süreleri, kontrol etme ile ilgili kullandıkları teknikler, dijital oyun içerik seçimi gibi noktalar ön plana çıkmaktadır. Özellikle erken çocukluk dönemi çocukların çevrelerinden gelen uyaranlara karşı en açık oldukları dönem olması nedeniyle, çocukların dijital oyunlar tarafından maruz kaldıkları uyaranlara dikkat edilmesi gerekmektedir. Gerek sözel gerekse görsel bütün uyaranlar çocuk tarafından hiçbir süzgeçten geçirilmeden algılanmaktadır. Çocuk dijital oyunlar tarafından maruz bırakıldığı tüm uyaranları ayırt etmeksizin algılamaktadır. Tam da bu noktada ebeveynlerin dijital oyunlar hakkında bilgi sahibi olmaları önem kazanmaktadır. Dijital oyunları çocuklarına katkı sağlayacak şekilde getirmek ebeveynlerin dijital oyun

oynama süresi, türleri, içeriği gibi konular hakkında bilgi sahibi olmaları ile gerçekleşecektir. Dijital oyunların çocuklara genellikle olumsuz yönlerinin olduğu düşünülse de olumlu yönlerinin olduğunu göz ardı etmemek gerekmektedir.

2.7 Ebeveyn Kontrolü

Dijital oyunların çocukların hayatlarında önemli bir yer tutması ve çocukların üzerinde ciddi etkilere sahip olması ebeveynlerin bu konuda daha kontrollü davranmalarını beraberinde getirmektedir. Geleneksel oyunlara kıyasla dijital oyunların çeşitli teknolojik aletlerden oynanabiliyor olması, oyunların çocukların yaşlarına uygun olması, oyun oynanan sürenin ve oyun içeriklerinin denetlenmesi gibi konularda ebeveynlerin daha dikkatli davranmalarını gerektirmektedir (Özhan, 2011).

2.7.1 Yaşa Uygunluk

Dijital oyunların geleneksel oyunlara kıyasla farklı bir etkiye sahip olmasından dolayı ve dijital oyun oynama yaşının giderek düşmesi, dijital oyunların derecelendirme (yaşa uygunluk) açısından denetimi gerekliliğini beraberinde getirmiştir (Budak, 2017; Özhan, 2011). Dijital ortamda çocuklara sunulan oyunlar gün geçtikçe çeşitliliğini artırmakta ve çocukların daha çok ilgisini çeker hale gelmektedir. Çocuk oyuncuların artmasının yanı sıra oyun oynayan çocukların yaşı da sürekli düşmektedir. Piyasaya sürülen oyunlarda derecelendirme kriterinin olmaması, çocukların yaşlarına uygun olamayan oyunları oynamasını sonucunu doğurmaktadır. Ebeveynler açısından bu durum dijital oyunlar üzerinde kontrolü zorlaştırmaktadır (Budak, 2017).

Türkiye’de dijital oyunları derecelendirme ve sınıflandırma yapan birimlerin bulunmadığı, amacı aslında sinema filmlerini değerlendirme ve sınıflama olan birimlerin bu görevi üstlendiği görülmektedir. Bu kuruluşlar tarafından yapılan değerlendirmenin Avrupa ülkelerinin değerlendirme ölçütleri ile kıyaslandığında sunulan bilgilerin yeterince tanımlayıcı olmadığı ve belirlenen işaretlerin dijital oyunlar için uygun olmadıkları görülmektedir.

Avrupa birliğine üye ülkelerde dijital oyunların denetimi desteklemek ve güvenli kullanımı desteklemek amacı ile Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (PEGİ) gibi uygulamalar yürütülmektedir. Pan Avrupa Oyun bilgi sistemi 2003 yılından itibaren yürütülmekte olan bir proje olup, uzmanlar tarafından belirlenen bilgileri içermektedir.

Anne/babalara dijital oyunu satın alma esnasında interaktif yazılımların çocukların yaşlarına uygunluğu konusunda yol gösterici niteliğe sahip olmaktadır.

Bir diğer uygulama ise Amerika Birleşik Devletlerinde yürütülen Eğlenme Yazılımları Değerlendirme Kurulu, ESRB (Entertainment Software Rating Board)'dır. Bu kurulun amacı ise dijital oyunların sınıflandırmaları konusunda ebeveynleri çocukları için alacakları oyunlar hakkında bilgilendirmek ve bilinçlendirmektir (Özhan, 2011).

Ebeveynler bu sayede çocuklarına dijital oyunları sunmadan önce oyunları yaşa uygunluk konusunda süzgeçten geçirme fırsatı bulmaktadırlar ve bu uygulamalar sayesinde ebeveynlerin çocukları üzerinde kontrolün kolaylaştığı düşünülmektedir. Ancak Türkiye'de dijital oyunların satışı konusunda denetlemelere bakıldığında bu anlamda yeterli bir uygulamanın olmadığı görülmektedir. Bu da dijital oyunların yaşa uygunluğu konusunda denetimin ebeveynlere bırakıldığını göstermektedir (Akçay ve Özcebe, 2012).

Dijital oyunların yaş sınıflamasının önemli olduğu kadar içerik yönünden değerlendirilmesi de önem taşımaktadır. Çünkü dijital oyunların değerlendirilirken sınıflandırma ve değerlendirme birbiri ile bağlantılı ölçütlerdir (European Commission, 2008).

2.7.2 İçerik

Dijital oyun oynarken çocuklar tarafından oynanan oyunların yaşa uygunluğunun önemli olduğu kadar oynanan oyunların içerikleri de önemlidir (Akçay ve Özcebe, 2012). Nitekim oyunların çocukların üzerinde olumlu yönde etki etmesi oyunların içeriği ile yakından ilişkilidir. Dijital oyun türlerine bakıldığında birçok oyun türü karşımıza çıkmaktadır. Macera oyunlarından, savaş oyunlarına kadar dijital oyunlar birçok kategoriye ayrılmış durumdadır (Korkusuz ve Karamete, 2013). Bu oyunları kendi içerisinde eğitsel ve şiddet içerikli oyunlar olarak ayırmak mümkündür.

İçerik konusunda ebeveynlerin çocuklarına dijital oyunları sunarken seçici davranmaları önemlidir. Çünkü dijital ortamda çocuklara sunulan oyunlara bakıldığında oyunların çoğunun şiddet içerikli olduğu görülmektedir (Budak, 2017). Bu noktada oyunların içeriklerini kontrol eden bir denetim mekanizmasının maalesef ülkemizde olmadığı konusuna tekrar vurgu yapmak önemli olacaktır. Yaşa uygunluk

başlığı altında bahis edildiği üzere dijital oyunların içeriğini değerlendirebilecek kuruluşların ülkemizde olmadığı ve bu konuda da ülkemiz Avrupa ülkeleri ile kıyaslandığında sunulan bilgilerin yeterli olmadığı görülmektedir (Özhan, 2011). Bu sebeple ebeveynlere çocuklarına dijital oyunları sunarken önemli görevler düşmekte ve dijital oyun konusunda seçici davranmaları gerekliliğini beraberinde getirmektedir. Ebeveynlerin bu konuda seçici davranmaları için öncelikle dijital oyunların türleri hakkında bilgi sahibi olmaları ve oyunlarda sergilenen şiddetin farkında olmalarını gerektirmektedir. Ancak bu sayede anne/babalar çocuklarına rehberlik edebilmektedirler. Şiddet içerikli dijital oyunların çocuklarda saldırgan davranışlara neden olduğu bilinmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012). Bu nedenle çocukların oynadığı oyunların şiddet içeren unsurlardan uzak olması önem taşımaktadır.

Çocuklarda değişen oyun algısı teknolojik aletlerin artık oyuncakların yerini almasına ve bu aletlerin oyuncak gibi algılanmasına neden olmuştur. Özellikle cep telefonu ve tabletin taşınabilir olması bu araçlardan dijital oyun oynamayı kolaylaştırmaktadır. Fakat çocukların bu aletlerden oyun oynarken oyun seçimi konusunda denetimin onlar üzerinde olduğu göz ardı edilmemelidir (Budak, 2017). Yaşları küçük olsa bile artık çocuklar bu gibi aletlerden kolaylıkla kendileri oyun yükleme yetisine sahip olmaktadır. Çocukların dijital oyunlara nasıl eriştiklerine bakıldığında Özsoy ve Atılğan (2018) tarafından yapılan araştırmada 6-8 yaş çocukların kendilerinin uygulama indirebildikleri sonucuna varılmıştır. Aynı çalışmada uygulama indirmeyi bilmeyen çocukların ise kendilerinden yaşça büyük çocuklardan yardım aldıkları veya ebeveynlerini gözlemleyerek uygulama indirdikleri belirlenmiştir.

Çalışmanın bir diğer çarpıcı sonucu ise ebeveynlerin 0-8 yaş arası çocuklarının henüz zararlı içeriklere ilgi göstermediklerini düşünmeleri ve bu sebepten içerik seçimi konusunda gerekli özeni göstermedikleridir. Oysa çocuklar oyun indirirken uygulama mağazasındaki oyunun görsellerine bakarak onlar için cazip gelen oyunları indirdikleri bilinmektedir. Okuma yazma bilen çocuklar ise oyunun ismini yazarak oyun indirebilmektedirler (Özsoy ve Atılğan, 2018).

Bu noktada oyun seçimi konusunda ebeveynlerin kontrolünün olmadığı durumlarda çocuklara görsellerinin cazip geldiği oyunları veya rastgele kendi yükledikleri oyunlarda şiddet içerikli unsurlar ile karşılaşmaları oldukça yüksektir. Dijital ortamda

çocuklara sunulan oyunların çoğunun şiddet içerikli olduğunu da göz ardı etmemek gereklidir (Budak, 2017).

Çocuklar tarafından en çok tercih edilen oyun türlerine bakıldığında şiddet içerikli oyunların tercih edildiğini görmek mümkündür (Aydoğdu Karaaslan, 2015). Budak (2017), tarafından yapılan araştırmada ebeveynlerin çoğunluğunun çocuklarının şiddet içerikli oyunlar oynadığını belirttikleri görülmektedir. Bu bulgular ebeveynlerin çoğunluğunun içerik konusunda bilgi sahibi olmadıklarına vurgu yapmaktadır ve ebeveynlerin diğer konularda olduğu gibi içerik konusunda da bilinçlendirilmeleri gerektiğini ortaya çıkarmaktadır.

Diğer taraftan ebeveynlerin içerik konusunda bilinçli davrandıkları noktada çocukların şiddet içerikli oyunları oynamalarının azaldığı görülmektedir. Bunun yerine çocukların eğitsel oyunları oynamalarında artış olduğu görülmektedir (Hastings ve diğerleri, 2009).

Ebeveynlerin öncelikle dijital ortamda sunulan olumsuz içeriklerin farkında olmaları onların dijital ebeveynlik rollerini ön plana çıkmasını ve ebeveynlerin içerik konusunda bilinçli davranmaları mümkün kılacaktır (Kabakçı Yurdakul ve diğerleri, 2013). Ebeveynler içerik konusunda gerekli önlemleri alarak çocuklarının onlar için olumsuz içeriklere rastlamalarını engelleyebilmektedir. Bu sayede ebeveynler çocuklarının onlar için uygun olmayan içeriklere rastlamalarını en aza indirebilme fırsatı bulacaklardır. Ebeveynlerin çocukları ile oyun içerikleri hakkında konuşmaları ve onlara uygun bir dille onlar için uygun olmayan içeriklerin bulunduğunu anlatmak çocuklar için daha bilgilendirici olacağı düşünülmektedir. Dijital oyunlarda içerik seçimi önemli olduğu kadar oyunlar karşısında geçirilen sürenin de çocukların yaşlarına uygun olması önem taşımaktadır (Topçu, 2018).

2.7.3 Süre, Sıklık ve Zaman

Erken çocukluk dönemi çocukların sanal ortamı farklı yönleriyle anlamlandırabilmelerinin mümkün olmadığı bir ortamdır. Piaget'in işlem öncesi dönem diye adlandırdığı 2-7 yaş arası dönem, çocukların etraflarını keşfetmeye meraklı oldukları döneme denk gelmektedir. Bu dönemde çocuklar olayları kendi algıları doğrultusunda anlamlandırmaktadırlar ve gerçek ile gerçek dışı olayları ayırt etme yetisine sahip olmamaktadırlar (Asokan, Surendran, Asokan ve Nuvvula, 2014).

Sanal ortamda sunulan gerçek dışı olayları bu dönemdeki çocukların anlamlandırabilmeleri bu dönem çocukları için zordur.

Somut işlemler dönemine denk gelen 7-11 yaş arası dönem ise çocukların yeni zihinsel becerilerinin geliştiği bir dönemdir. Bu nedenle çocukların sanal ortamda sunulan olayları daha iyi anlamlandırabildiği dönem olma özelliğini taşımaktadır. Bu dönem çocuklar olaylar hakkında mantık yürütebilmekte ve somut olayları algılayabilmektedirler.

Ebeveynlerin çocuklarına rehberlik etmeleri ve bunu en iyi şekilde yapabilmeleri için öncelikle çocuklarının farklı yaşlardaki gelişim özellikleri hakkında bilgi sahibi olmaları gerekmektedir (Topçu, 2018). Ancak bu sayede ebeveynler çocuklarının dijital ekran karşısında ne zaman ne kadar süre vakit geçirmeleri konusunda bilgi sahibi olacaklardır.

Çocukların dijital medya ve dolayısıyla dijital oyunlar ile tanışma yaşlarına bakıldığında, çok erken yaşlarda çeşitli teknolojik aletler ile tanıştıkları görülmektedir. Aral ve Doğan Keskin (2018), yaptıkları çalışmalarında çocukların cep telefonu ile 18-24 ay arası ve tablet, bilgisayar gibi aletlerle 24-35 ayları arasında tanıştıkları sonucuna ulaşmışlardır. Oysa Amerikan Pediatri Akademisi (2013), 2 yaşın altındaki çocukların kesinlikle herhangi bir ekrana maruz bırakılmaması gerektiğini belirtmektedir. Çocukları dijital medyadan uzak tutmanın mümkün olmadığı durumlarda ise 18-24 ay arası çocukların ebeveynleri eşliğinde dijital medya karşısında vakit geçirmeleri öngörülmektedir (Amerikan Pediatri Akademisi, 2016). Akçay ve Özcebe (2012), tarafından yapılan bir diğer çalışmada ise 48-59 ay arası çocukların %26.8'inin, 60-72 ay arası çocukların ise % 73.1'inin bilgisayar ekranı karşısında oyun oynayarak zaman geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Yine aynı çalışmada çocukların hafta içi ortalama olarak 30 dakika, hafta sonu ise 1,5 saat bilgisayarda oyun oynadıkları belirtilmiştir. Amerikan Pediatri Akademisi (2013), 2 yaşın üstündeki çocukların ekran karşısında günde iki saatten daha az bir süre zaman geçirmelerini tavsiye etmektedir. Benzer şekilde, Avusturalya Sağlık Bakanlığı 2-5 yaş arası çocukların günde bir saatten daha az bir süre ekran karşısında vakit geçirmelerinin doğru olacağını savunmaktadır (Topçu, 2018).

Çocukların dijital oyunları oynama süreleri ile ilgili araştırmalara bakıldığında büyük bir çoğunluğunun 1-3 saat arasında dijital oyunlara zaman ayırdığı görülmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Budak, 2017). Bu sürenin bir günlük zaman diliminde yeri oldukça fazladır.

Yabancı ülkelerde yapılan araştırmalara bakıldığında benzer sonuçlara rastlamak mümkündür. İngiltere’de 2018 yılında yapılan bir araştırma sonuçlarına göre 3-4 yaşları arasındaki çocukların haftalık 6 saatten fazla, 5-7 yaşları arasındaki çocukların ise 7 saatten fazla çevrimiçi oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır (Ofcom, 2018). Amerika’da ise 3 yaşındaki çocukların % 25’inin, 5 yaşındaki çocukların yaklaşık yarısının ve 8 yaşındaki çocukların ise yaklaşık % 70’inin her gün düzenli olarak çevrimiçi oldukları belirlenmiştir. Güney Kore’de de benzer bir şekilde 3-9 yaş arası çocukların hemen hemen hepsinin (%92.5’i) haftalık 8-9 saat internet karşısında vakit geçirdikleri belirtilmektedir (Holloway, Green ve Livingstone, 2013).

Dijital oyun konusunda ebeveynlerin sadece süre kısıtlaması yapmalarının yeterli olmadığı aynı zamanda çocuklarının ekrana maruz kalma yaşları dikkate alınarak 2 yaşın altındaki çocuklarının hiçbir şekilde dijital medyaya maruz bırakılmaları ve 2 yaşın üstündeki çocuklara ise uygun süreler dikkate alınarak dijital oyun oynamalarına izin verilmesi gerektiği görülmektedir.

2.8 Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Araştırmalar

Dijital oyunların geçmişten günümüze insanların hayatlarında ne denli yer aldığını anlamak için, geçmişte yapılmış araştırmaları incelemekte fayda vardır. Türkiye’de dijital oyunlar 1990’lı yılların başlarında daha çok orta ve üst- orta sınıf çocukların hayatlarında yer alırken (Toksöz, 1999), günümüzde sosyoekonomik düzeyi ne olursa olsun neredeyse bütün çocuklar tarafından oynandığı görülmektedir. Özellikle cep telefonlarının neredeyse bütün evlerde bulunması (Özsoy ve Atılğan, 2018) ve internetin mobil genişbant ile kolay erişilebilir hale gelmesi sosyoekonomik düzeyi düşük olan ailelerin çocuklarının bile bilgisayar, tablet gibi cihazlara gerek duymadan dijital oyunları oynayabilmelerine neden olarak gösterilebilir. Bu noktada geçmişte hanelerdeki internet erişimi ile günümüzde hanelerdeki internet erişimini karşılaştırmak yerinde olacaktır. Yaklaşık on yıl öncesine baktığımızda hanelerin %25.4’ünün internet erişimine sahip olduğu ve internet erişiminin %82.2 ile en yaygın

olarak ADSL bağlantısı üzerinden sağlandığı görülmektedir (TÜİK, 2009; TÜİK 2019). Evlerde internete bağlanabilmek için bilgisayara ihtiyaç duyulmakta idi. TÜİK'in 2019 verilerine baktığımızda ise hanelerin % 88.3'ünün internet erişimine sahip olduğu ve internet erişimi bulunan evlerin %86.9'unun internete erişimi mobil genişbant ile sağladığı görülmektedir. Mobil genişbant kullanımının artması insanların internet kullanımı için cep telefonu gibi mobil cihazları tercih ettiklerini göstermektedir (Güler, Şahinkayası ve Şahinkayası, 2017; TÜİK, 2019).

Hanelerde internete bağlı mobil cihazların bulunma oranlarına baktığımızda ise hanelerde cep telefonu veya akıllı telefon bulunma oranı 2013 yılında % 29.9 iken 2016 yılında bu oran %74.5'e yükselmiştir. Hanelerde internete bağlı taşınabilir bilgisayarların bulunma oranı 2013 yılında %25.6 iken, 2016 yılında bu oran %51.7'ye yükselmiştir (TÜİK, 2013b; TÜİK, 2016)

Ebeveynlerin teknolojik aletlere sahip olma durumlarına göre çocukların bu teknolojik aletlere erişimi kolaylaşmaktadır. Amerika'da 0-8 yaş arası çocukların aileleri ile yapılan bir araştırmada 2011 yılında ailelerde tablete sahip olma oranı % 8 iken bu oran 2013 yılında % 40'a, akıllı telefona sahip olma durumuna bakıldığında ise bu oran 2011 yılında % 41 iken, 2013 yılında % 63'e yükseldiği görülmektedir. Aynı çalışmada çocukların mobil cihaz kullanımının arttığı sonucuna varılmıştır (Güler ve diğerleri, 2017). Evlerde mobil cihazlara erişimin kolaylaşması çocukların çok erken yaşlarda (2 yaş altı) medya ile tanışmasına neden olmuştur ve çocukların yaşlarının büyümesi ile beraber medya araçlarının kullanımı artmıştır. Medya araçları aracılığı ile çocukların en çok oyun oynadığı ve oyun oynamak için en çok akıllı telefonları tercih ettikleri bulgusuna ulaşılmıştır (Common Sense Media ve Rideout, 2013). Benzer şekilde İngiltere'de yapılan bir araştırmada 5-15 yaş arası çocukların mobil telefon üzerinden internete girdikleri sonucuna varılmıştır. Aynı çalışmada bunun yanı sıra çocukların kendilerine ait tablete sahip olma durumlarının arttığı ve tablet üzerinden internete girdikleri belirlenmiştir (Ofcom, 2018). Bu oranların günümüzde daha da yüksek olduğunu tahmin etmek kaçınılmazdır.

Evlerde mobil cihazların ve internet erişiminin daha kolay hale gelmesi yetişkinleri olduğu kadar çocuklarında eğlenme ve boş vakit geçirme alışkanlıklarını değiştirmiştir. Çocuklar artık boş vakitlerinin büyük kısmını ekran karşısında dijital

oyun oynayarak geçirmekte (Özhan, 2011) ve en fazla ev ortamında çevrimiçi olmaktadır (Holloway ve diğerleri, 2013).

Çocukların erken yaşlarda dijital oyun oynama alışkanlıklarını yönlendirecek ve onlara rehberlik edecek olan kişiler ebeveynleridir. Anne/babaların çocuklarına rehberlik edebilmeleri, çocuklarını bilinçlendirebilmeleri için öncelikle kendilerinin dijital medya ve dijital oyun hakkında bilgi sahibi olmaları gerekmektedir. Nitekim çocuklarının dijital medya ve oyun konularında ne derece bilgi sahibi oldukları anne/babalarının bu konulardaki bilinçli olma durumlarına bağlı olmaktadır (Özsoy ve Atılğan, 2018). Türkiye’de dijital oyun hakkında yapılan birçok araştırma sonucuna bakıldığında ebeveynlerin dijital medya ve dijital oyun hakkında yeterince bilgi sahibi olmadıkları belirlenmiştir (Aktaş Arnas, 2005; Budak, 2017; Kaşıkçı, Çağiltay, Karakuş, Kurşun ve Ogan 2014; Kırık, 2014; Yalçın, 2006).

Bu doğrultuda çocuklar için günümüzde vazgeçilmez bir konumda olan dijital oyun hakkında ebeveynlerin yeterince bilgi sahibi olmaları kaçınılmaz bir durum hale gelmektedir. Çocukların oynadıkları oyunlar hakkında bilgilendirmek ve onları bilinçli medya kullanıcıları haline getirmek önemli olmaktadır. Özsoy ve Atılğan’ın (2018) çalışmalarında vurguladıkları üzere çocukların internet deneyimleri anne/babalarının deneyimlerine paralel olarak şekillenmektedir. Çocuklara yeterli derecede medya okuryazarlığı eğitimi verilmediği takdirde bu durumun dijital bölünmelere yol açacağı düşünülmektedir. Bu noktada Türkiye’de 7 yaşından önce interneti kullanmaya başlama yaşının Avrupa ülkelerine kıyasla beş kat daha fazla olduğu önemli bir nokta olma özelliğini taşımaktadır (Kaşıkçı ve diğerleri, 2014).

Yapılan birçok çalışmada vurgulandığı üzere internete girme yaşının okul öncesi döneme hatta bebeklik dönemine kadar düştüğü görülmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Aral ve Doğan Keskin, 2018; Toran ve diğerleri, 2016). Benzer şekilde yurtdışında dört farklı ülkede yapılan bir çalışmada çocukların 3 yaşında bilgisayar ve internet tabanlı aktiviteler ile etkileşim halinde oldukları sonucuna ulaşılmıştır (Palaiologou, 2016).

Yeni nesil Z-kuşağı diye adlandırdığımız çocuklar artık günümüzde bir şekilde teknoloji ile karşılaşmaktadırlar ve çok küçük yaşlardan itibaren teknoloji ile beraber dijital oyunlar çocukların hayatlarına dahil olmaktadır. Öyle ki çocuklar artık

teknolojiye yetiřkinlere kıyasla daha kolay adapte olmaktadırlar (Kırık, 2014). Dijital oyunlar artık çocukların hayatlarında birçok etkinliđin yerini alır duruma gelmiřtir ve çocukların gnlk hayatları dijital oyunlara gre řekillenir pozisyona gelmiřtir. Çocukların aile ii iletiřimden, arkadař iliřkilerine kadar dijital oyunlar btn alanlara etki etmiř durumdadır. Geliřen teknoloji ile birlikte aile bireyleri artık daha ok sanal alemde vakit geirir hale gelmiřtir ve bu durum aile ii iletiřim zerine olumsuz ynde etki etmektedir. Ailenin toplumun temel tařı olduđunu gz nnde bulundurduđumuzda, toplumsal iliřkilerin geliřen teknolojilerden etkilendiđini sylemek mmkndr (Kırık, 2014). Bu noktada teknolojik geliřmeler ile birlikte çocukların uđrařları haline gelen dijital oyunların ne denli bir etkiye sahip olduđunu gz ardı etmemek gerekmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

III. YÖNTEM

Bu kısımda Araştırmanın Desenine, Çalışma Grubu, Veri Toplama Araçları, Verilerin Toplanması ve Analizine yer verilmiştir.

3.1 Araştırma Deseni

Bu araştırma 2018-2019 eğitim öğretim yılı 1. dönemi içerisinde, Samsun ili ve çevre ilçelerde yapılmış olup, bu ilçelerde yer alan merkez okul öncesi ve ilkokul birinci sınıfa devam eden çocukların velileri ile gerçekleştirilmiştir. Veri toplama aracı uygulanacak okullar Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okul öncesi ve ilkokulların yer aldığı listeden rastgele seçilmiş olup; Atakum, Ayvacık, Canik, Çarşamba, İlkadım ve Kavak ilçelerinde yer alan okullardan araştırmaya katılmayı kabul eden okullardaki çocukların velilerine uygulanmıştır.

Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları ve anne/babaların bu konudaki görüş ve uygulamalarını ortaya çıkarmak amacıyla nicel araştırma yöntemi seçilerek toplam 590 veliye ulaşılmıştır.

Nicel araştırmalar var olan gerçek durumun nesnel olarak gözlenip verilerin toplanmasını, ölçülüp, analiz edilmesini gerektirmektedir. Bu sayede araştırmacının genelleme yapmasının sağlanmasının yanı sıra, tahminlerde bulunmasına ve nedensellik ilişkisini açıklamasına yardımcı olmaktadır. Nicel araştırmalarda çeşitli değişkenler arasındaki ilişkiler ortaya çıkarılmaya çalışılmaktadır.

Araştırmaya katılan anne/babaların görüş ve uygulamalarını ortaya çıkarmak amacıyla tarama yöntemi seçilerek büyük bir örnekleme ulaşılmıştır. Tarama araştırmaları, geniş kitlelerin görüşlerini ve özelliklerini betimlemeyi hedefleyen araştırmalardır. Tarama araştırmaları aracılığı ile var olan durumu saptamak amacıyla bu amaca yönelik sorular sorularak veriler toplanır. Tarama araştırmaları ayrıca araştırmacıya

ölçülen değişkenler arasında ilişkileri inceleme fırsatı sunmaktadır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2017).

Araştırmada veri toplamak için ölçme araçları geliştirilmiştir. Ankette yer alan madde ve sorular araştırmacı tarafından alanyazında yer alan ilgili araştırmalardan yararlanılmış olup, öncelikle problem durumu tanımlanarak ve ilgili değişkenler belirlenerek geliştirilmiştir.

Anketler bireylerin yaşam koşullarını, davranışlarını, tutumlarını veya inançlarını ortaya çıkarmak isteyen veri toplama araçları olarak tanımlanmaktadır (Thomas, 1998). Anketler aracılığı ile diğer veri toplama araçlarına kıyasla daha büyük gruplara ulaşılması mümkün olmaktadır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2017).

3.2 Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Samsun il merkezinde ve çevre ilçelerinde bulunan 3-7 yaş arası çocuğu olan ve çocukları okul öncesi ve ilkököl birinci sınıfa devam eden anne/babalar oluşturmaktadır. Toplamda 590 anne/babaya ulaşılmıştır. Ölçme araçları araştırmacı tarafından okullar ziyaret edilerek dağıtılmıştır.

Araştırmaya katılan velilerin %73.89'u kadın, %26.10'u erkeklerden oluşmaktadır (Tablo 1). Velilerin eğitim düzeyine bakıldığında anne/babaların çoğunun lise (%31.18) ve üniversite (%31.86) mezunu olduğu görülmektedir. Daha sonra bu oranları ilkököl (%17.45) ve ortaokul (%16.77) oranları takip etmektedir. Lisansüstü mezunu (%2.54) velilerin oranının ise azınlıkta olduğu görülmektedir. Sahip olunan çocuk sayısı incelendiğinde velilerin yaklaşık yarısının (%51.88) iki çocuğa sahip olduğu, %24.74'ünün üç çocuğa sahip olduğu, %17.75'inin bir çocuğa sahip olduğu ve %4.78'inin dört çocuğa sahip oldukları görülmektedir. Araştırmaya katılan velilerden birinin beş çocuğu, velilerden ikisinin altı çocuğu ve velilerden birinin dokuz çocuğu olduğu görülmektedir. Katılımcıların sekizi ise çocuk sayısı belirtmemişlerdir.

Araştırmaya katılan annelerin %44.74'ü ev hanımı olup, velilerin %49.49'u çalışmaktadır. Çalışanların %8.97'sini (n=53) öğretmenler oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan velilerin 54'ü (%5.80) meslek belirtmemişlerdir. Velilerin gelir düzeyine bakıldığında ise velilerin %33.38'inin 2000 TL ve aşağısı, %36.27'sinin

2001-4000 TL, %19.32'sinin 4001-6000 TL ve %9.63'ünün 6001 TL ve üstü gelire sahip olduklarını belirtmişlerdir. Velilerden dokuzu (%1.52) gelir düzeyini belirtmemiştir. Araştırmada yer alan anne/babaların yaşları 21 ile 52 yaş arasında değişmektedir. Katılımcıların ortalama yaşı ise 35.55 olarak bulunmuştur.

Tablo 1. Araştırmaya katılan anne/babaların çeşitli özellikleri.

	f	%
Cinsiyet		
Kadın	436	73.89
Erkek	154	26.10
Eğitim Düzeyi		
İlkokul	103	17.45
Ortaokul	99	16.77
Lise	184	31.18
Üniversite	188	31.86
Lisansüstü	15	2.54
Çocuk Sayısı		
1	104	17.75
2	304	51.88
3	145	24.74
4	28	4.78
5 ve daha fazla	5	0.85
Meslek		
Ev hanımı	264	44.74
Çalışan	292	49.49

Araştırmaya katılan çocukların yaşlarına bakıldığında ise, çocukların çoğunluğunun beş yaş (n=144), 6 yaş (n=224) ve yedi yaş (n=148) arasında oldukları görülmektedir. Çocuklardan 15'i üç yaşında, 58'i, dört yaşında ve biri sekiz yaşındadır. Çocukların cinsiyetlerine bakıldığında ise çocukların yaklaşık yarısının kız (%49.50), yarısının ise erkek (%50.50) olduğu görülmektedir (Tablo 2). Çocukların devam ettikleri okul türü incelendiğinde yaklaşık yarısının okul öncesi eğitim kurumuna (%48.47) ve yaklaşık yarısının ilkokula (%51.52) devam ettiği görülmektedir.

Tablo 2. Araştırmaya katılan anne/babaların çocuklarının çeşitli özellikleri.

	f	%
Cinsiyet		
Kız	292	49.50
Erkek	298	50.50
Çocuğun Yaşı		
3	15	2.54
4	58	9.83
5	144	24.40
6	224	37.96
7	148	25.08
8	1	0.16
Çocuğun Devam Ettiği Okul Türü		
Okul Öncesi	286	48.47
İlkokul	304	51.52

3.3 Veri Toplama Araçları

Veri toplama araçları olarak Ebeveyn ve Çocuk Bilgi Formu (EK 1), Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları Anketi (EK 2), Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları Soru Formu (EK 3), Dijital Oyun Oynamanın Etkileri Hakkındaki Görüş Formu (EK 4) olarak dört bölümden oluşan bir ölçme aracı geliştirilerek uygulanmıştır.

Veri toplama araçlarında yer alan madde ve soruların oluşturulması için araştırmacı tarafından önce alanyazında yer alan ilgili araştırmalar incelenmiştir. Alanyazında yer alan kaynaklar incelendikten sonra araştırmacı tarafından uygun görülen bütün ifadeler soru şeklinde not alınmıştır. Daha sonra not alınan ifadelerden yola çıkarak çocukların ve anne/babaların demografik bilgileri, çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları, anne/babaların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri, uygulamaları ve dijital oyun oynamanın etkileri başlıkları belirlenmiştir. Not alınan sorular uygun görülen başlıkların altına gruplandırılmıştır. Bazı soruların içerik olarak birbirine yakın sorular olduğu, bazılarının ise belirlenen başlıklar altına uygun olmadığı belirlenmiş olup soru sayısı azaltılmıştır. Daha sonra soruların çoğu maddeler haline dönüştürülmüş olup maddelerin altına uygun şıklar not alınmıştır. Bazı soruların

maddeler halinde sorulduğunda uygun şıklar bulunamadığı belirlenmiş olup kapalı uçlu soru şeklinde sorulmasına karar verilmiştir. Hazırlanan taslak anket Ondokuz Mayıs Üniversitesi Temel Eğitim Bölümü öğretim elemanları ile incelenmiş ve uzman yargısına göre yeniden yapılandırılmıştır. Ayrıca hazırlanan anket velilere sunularak maddelerin/soruların anlaşılabilirliği kontrol edilmiştir. Böylece maddelerin/soruların anlaşılabilirlik ve doğruluk düzeyleri artırılmıştır. Ölçeğin kapsam geçerliliğini sağlamak amacıyla uzman görüşüne başvurulmuştur.

Ölçeğin ilk hali 10 veliye uygulanmıştır. Uygulama sonrasında bazı maddelerin veliler tarafından anlaşılmadığı belirlenmiş olup maddelerdeki ifadeler değiştirilmiştir. Daha sonra ölçme aracı 300 veliye uygulanarak veri toplanmış ve ölçek geliştirme ile ilgili analizler yapılmıştır.

3.3.1 Ebeveyn ve Çocuk Bilgi Formu.

Anne/babalara ilişkin yaş, cinsiyet, eğitim düzeyi, çocuk sayısı, meslekleri ile ilgili maddelere yer verilmiştir. Ayrıca anne/babaların elektronik cihazlar karşısında günde ne kadar süre vakit geçirdikleri, dijital oyun oynayıp oynamadıkları ile ilgili sorular sorulmuş ve oynuyorlarsa hangi dijital oyunu oynadıklarını belirtmeleri istenmiştir. Çocuklara ilişkin olarak da yaş, cinsiyet, kilosu ve gittiği okul türünde bilgilere yer verilmiştir (EK 1).

3.3.2 Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları Anketi.

Anketin ilk bölümünde ebeveynlere çocuklarının oyun oynama alışkanlıkları ile ilgili toplamda onbeş soru sorulmuştur. Dijital oyun oynama ile ilgili ne tür oyun oynandığı/oyun oynanmadığı, ne ile oynadığı, süresi, oyun oynama zamanı, kiminle oynandığı, dijital oyunlar ile kaç yaşında tanıştığı ile ilgili sorulara yer verilmiştir. Ayrıca çocuğun kendine ait oyun oynama aracının bulunup bulunmadığı, hangi dijital oyunları oynadığı, anne/babanın cep telefonundan oyun oynayıp oynamadığı ve örnek aldığı kardeşlerinin olup olmadığı ile ilgili sorular bulunmaktadır. Anketin bu bölümünde velilerden çocukları için en uygun olan şıkların işaretlenmesi istenmiştir.

Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları Ölçeği, erken çocukluk dönemi çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını ve anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıkları hakkında görüş ve uygulamalarını ortaya çıkarmak için geliştirilmiştir (EK 2).

Çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını ortaya çıkarmak için yirmi maddeden oluşan bir taslak ölçek geliştirilmiştir. Ölçekteki maddeler için kesinlikle katılmıyorum (=1)'dan kesinlikle katılıyorum (=5) şeklinde derecelendirilmiştir. Yirmi maddeden oluşan deneme ölçeği 300 veliye uygulanarak faktör analizi yapılmıştır. Faktör analizi sonucunda Madde 6'nın ölçekten çıkarılmasına karar verilmiştir (Tablo 3).

Faktör analizi sonuçlarını yorumlamadan önce Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Testi ve Barlett Testi yoluyla örneklem büyüklüğünün yeterliliği ve normallik varsayımı test edilmiştir. KMO değeri .901 olup örneklem büyüklüğünün faktör analizi için uygun olduğunu ifade etmektedir. Barlett Küresellik testi ile elde edilen değer ($\chi^2= 3213,87$; $p<0,001$) ise verilerin normallik varsayımını karşıladığını ve faktör analizine uygun olduğunu göstermektedir.

Birinci Faktördeki maddelerin yük değerleri .374 ile .697 arasında değişmektedir. “Denetim” olarak isimlendirilen 1. faktörün açıkladığı toplam varyans %33.381'dir. İkinci faktördeki maddelerin yük değerleri .456 ile .799 arasında değişmektedir. Toplam 4 maddeden oluşan ve “Tercihler” olarak isimlendirilen 2. faktörün açıkladığı toplam varyans %6.949'dır. Üçüncü faktördeki maddelerin yük değerleri .316 ile .715 arasında değişmektedir. “Bağımlılık” olarak adlandırılan bu faktör toplam varyansın %6.413'ünü açıklamaktadır. Dördüncü faktördeki maddelerin yük değerleri .591 ile .784 arasında değişmektedir. “Sosyal Gelişim ve Saldırganlık” olarak adlandırılan bu faktör toplam varyansın %9.943'ünü açıklamaktadır. Beşinci faktördeki maddelerin yük değerleri ise .315 ile .684 arasında değişmektedir. “Etkiler” olarak adlandırılan bu faktör toplam varyansın %5.237'sini açıklamaktadır. Böylece 5 faktörün toplam varyansın %57.92'sini açıkladığı görülmektedir. Döndürme işlemi sonrasında Madde 6'nın hiçbir faktörün altına yüklenmediği görülmüş olup ölçekten çıkarılmasına karar verilmiştir.

Tablo 3. Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları Ölçeği maddelerinin faktör analizi sonucu yük değerleri.

		Faktör yükü				
		1	2	3	4	5
Faktör 1 (Denetim)	Madde 18 - Dijital oyunları çocuğum bizim haberimiz olmadan tablete/bilgisayara yüklemekte.	.697				
	Madde 19 - Çocuğumda dijital oyun oynama bağımlılık haline dönüşmüş durumda.	.655				
	Madde 17 - Dijital oyundan dolayı çocuğum görevlerini aksatmakta.	.424	.352	.333		
	Madde 20 - Çocuğum kendi seçtiği oyunları oynuyor.	.392				
	Madde 08 - Çocuğum tek başına oyuncakları ile oynamak yerine dijital oyun oynamayı tercih eder.	.374	.329			
	Madde 06 - Çocuğum dijital oyunu dışarda oyun oynamak yerine tercih eder.					
Faktör 2 (Tercihler)	Madde 02 - Çocuğumun dijital oyun oynamak için yemek yemeyi geciktirir.		.799			
	Madde 03 - Çocuğum dijital oyun oynarken birisi onu başka şeylerle meşgul ettiğinde sinirlenir.		.498			
	Madde 04 - Çocuğum dijital oyun oynarken verilen süreden daha uzun süre oyun oynar.	.401	.465			
	Madde 12 - Dijital oyun oynama çocuğumun yemek yeme alışkanlıkları üzerinde etkilidir.		.456		.364	
Faktör 3 (Bağımlılık)	Madde 15 - Dijital oyun oynayalı çocuğum hareketsizleşti.			.715		
	Madde 14 - Dijital oyun oynayalı çocuğum kilo aldı.			.708		
	Madde 16 - Çocuğum dijital oyun oynama ile ilgili yalana başvurabiliyor.	.432		.448		
	Madde 13 - Çocuğum dijital oyun oynarken atıştırmalıklar yer.			.316		
Faktör 4 (Sos. Gel./ Saldırganlık)	Madde 11 - Çocuğum dijital oyun oynaması onun saldırgan davranışlar sergilemesine neden olur.				.784	
	Madde 10 - Dijital oyun oynamak çocuğumun sosyal gelişimini olumsuz etkiler.				.591	
	Madde 09 - Çocuğum dijital oyunlarda gördüğü karakterler ile kendini özdeşleştirir.				.684	
Faktör 5 (Etkiler)	Madde 07 - Çocuğum günlük yaşamda öğrendiği kavramları dijital oyunlar ile pekiştirir.				.454	
	Madde 01 - Çocuğum dijital oyunlarda gördüklerini taklit eder.				.452	
	Madde 05 - Çocuğum kaybettiği bir dijital oyunu tekrar oynama ihtiyacı duyar.				.315	

Ölçeğin tamamının Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı $\alpha = 0.883$ olup faktörlerin güvenilirlik katsayıların ise .786 ile .625 arasında değişmektedir (Faktör 1 ($\alpha = 0,741$), Faktör 2 ($\alpha = 0,768$), Faktör 3 ($\alpha = 0,712$), Faktör 4 ($\alpha = 0,695$), Faktör 6 ($\alpha = 0,625$). Bu sonuçlara göre ölçeğin güvenilirliğinin yüksek olduğu kabul edilebilir.

3.3.3 Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları Soru Formu.

Anne/babaların dijital oyun oynama konusundaki görüşleri hakkında bilgi sahibi olmak amacıyla dijital oyun oynama konusundaki görüşleri ile ilgili yirmi sekiz maddeden oluşan bir taslak ölçek geliştirilmiştir. Ölçekteki maddelerin 1'den 5'e kadar (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 2=Katılmıyorum, 3=Kararsızım, 4=Katılıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum) ifadelerden ebeveynler için en uygun olanının işaretlenmesi istenmiştir. Yirmisekiz maddeden oluşan deneme ölçeği 300 veliye uygulanarak faktör analizi yapılmıştır. Faktör analizi sonucunda Madde 13, 18, 22'inin ölçekten çıkarılmasına karar verilmiştir (Tablo 4).

Faktör analizi sonuçlarını yorumlamadan önce Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Testi ve Barlett Testi yoluyla örneklem büyüklüğünün yeterliliği ve normallik varsayımı test edilmiştir. KMO değeri .792 olup örneklem büyüklüğünün faktör analizi için uygun olduğunu ifade etmektedir. Barlett Küresellik testi ile elde edilen değer ($\chi^2 = 4327,59$; $p < 0,001$) ise verilerin normallik varsayımını karşıladığını ve faktör analizine uygun olduğunu göstermektedir.

Birinci Faktördeki maddelerin yük değerleri .307 ile .728 arasında değişmektedir. "Fayda/İşlev" olarak isimlendirilen 1. faktörün açıkladığı toplam varyans %15.200'dir. İkinci faktördeki maddelerin yük değerleri .310 ile .915 arasında değişmektedir. Toplam 6 maddeden oluşan ve "Destek/Endişe" olarak isimlendirilen 2. faktörün açıkladığı toplam varyans %12.204'tür. Üçüncü faktördeki maddelerin yük değerleri .414 ile .497 arasında değişmektedir. "Kurallar/Denetim" olarak adlandırılan bu faktör toplam varyansın %10.668'ünü açıklamaktadır. Dördüncü faktördeki maddelerin yük değerleri .591 ile .784 arasında değişmektedir. "Bilgi" olarak adlandırılan bu faktör toplam varyansın %5.530'unu açıklamaktadır. Böylece 4 faktörün toplam varyansın %43.62'sini açıkladığı görülmektedir. Döndürme işlemi sonrasında Madde 13, 18 ve 22'nin hiçbir faktörün altına yüklenmediği görülmüş olup ölçekten çıkarılmasına karar verilmiştir (EK 3).

Tablo 4. Anne Babaların Dijital Oyunlara İlişkin Görüşleri Ölçeği maddelerinin faktör analizi sonucu yük değerleri.

		Faktör yükü			
		1	2	3	4
Faktör 1 (Fayda/İşlev)	Madde 11 - Dijital oyunlar çocuğumu rahatlatıyor.	.728			
	Madde 09 - Dijital oyunlar aracılığı ile çocuğum haz duygusunu tatmakta.	.684			
	Madde 08 - Dijital oyunlar aracılığı ile çocuğum stres atmakta.	.677			
	Madde 07 - Dijital oyunların çocuğuma faydaları var.	.625			
	Madde 10 - Dijital oyunlar aracılığı ile çocuğum boş zamanını değerlendirilmekte.	.622			
	Madde 20 - Dijital oyunun sosyal işlevi vardır.	.583			
	Madde 19 - Dijital oyun bir eğitim aracıdır.	.560			
	Madde 21 - Ödevlerin dijital oyun oyunlar aracılığı ile yapılması çocuk için daha eğlenceli olur.	.485			
	Madde 02 - Dijital oyun oynama ödül olarak kullanılabilir.	.358			
	Madde 12 - Dijital oyunların tamamı eğiticiidir.	.335			
	Madde 04 - Çocuklar erken yaşta teknoloji ile tanıştırılmalı.	.307			
Faktör 2 (Destek/Endişe)	Madde 27 - Dijital oyun oynama süresi konusunda bir uzmandan destek almam gerektiğini düşünüyorum.	.915			
	Madde 28 - Dijital oyun içerikleri konusunda bir uzmandan destek almam gerektiğini düşünüyorum.	.885			
	Madde 26 - Dijital oyun türleri konusunda bir uzmandan destek almam gerektiğini düşünüyorum.	.824			
	Madde 16 - Çocuğumun dijital oyun oynaması ile ilgili endişelerim var.	.525			
	Madde 06 - Dijital oyun oynamanın çocuğumda bağımlılık haline dönüşmesinden endişeleniyorum.	.387			
	Madde 17 - Çocukların dijital oyun oynamasını doğru bulmuyorum.	.310			
Faktör 3 (Kurallar/Denetim)	Madde 03 - Oyun içerikleri hakkında çocuk ile konuşulmalı.	.497			
	Madde 05 - Oyun tercihlerinde veliler çocuklarını yönlendirmeli.	.497			
	Madde 01 - Dijital oyun oynama ile ilgili bir süre belirlenmeli.	.490			
	Madde 23 - Dijital oyun oynarken çocuğa kural koymak ve çocuğumun denetlemek önemli.	.441	.427		

	Madde 14 - Dijital oyunlar tercih edilirken oyunların içeriklerine dikkat edilmeli.	.414.394
Faktör 4 (Bilgi)	Madde 24 - Çocuğumun oynadığı oyun türleri ile ilgili bilgi sahibiyim.	.651
	Madde 25 - Çocuğumun bulunduğu yaşta süre olarak ne kadar dijital oyun oynaması konusunda bilgi sahibiyim.	.542
	Madde 15 - Dijital oyunlar tercih edilirken oyunları türlerine dikkat edilmeli.	.421.449
	Madde 24 - Çocuğumun oynadığı oyun türleri ile ilgili bilgi sahibiyim.	.651
	Madde 13 - Dijital oyunların tamamı şiddet unsurları içerir.	
	Madde 18 - Dijital oyunlar aracılığı ile çocuklara belli mesajlar iletilmekte.	
	Madde 22 - Veliler çocuklarına dijital oyun oynama konusunda rol modeli olurlar.	

Ölçeğin tamamının Cronbach alfa güvenirlik katsayısı $\alpha = 0.704$ olup faktörlerin güvenirlik katsayıların ise .644 ile .811 arasında değişmektedir (Faktör 1 ($\alpha = 0,811$), Faktör 2 ($\alpha = 0,800$), Faktör 3 ($\alpha = 0,653$), Faktör 4 ($\alpha = 0,644$)). Bu sonuçlara göre ölçeğin güvenirliği kabul edilebilir değerler içindedir.

Ölçeğin devamında ayrıca dijital oyunların yararlı yönlerinin olup/olmadığı, velilerin çocukları ile oyun oynayarak vakit geçirip/geçirmediğini ve dijital oyun oynama konusunda süre kısıtlaması yapıp/yapmadıklarını ortaya çıkarmak için toplamda dört soru sorulmuştur.

Anne/babaların dijital oyun oynama konusunda ne tür uygulamalar yaptıkları (içerik seçimi, bilgilendirme, süre kısıtlaması, ödül kullanıp/kullanmadıkları) bilgilerine yer verilmiştir. Anne/babaların uygulamalarını ortaya çıkarmak için toplam on dokuz maddeye yer verilmiştir. Yukarıda da belirtildiği üzere velilerden maddelere katılma derecelerini işaretlemeleri istenmiştir.

3.3.4 Dijital Oyun Oynamanın Etkileri Hakkındaki Görüş Formu.

Anne/babaların dijital oyun oynamanın etkileri hakkındaki görüşlerini ortaya çıkarmak için toplamda on soru sorulmuştur. Velilere sunulan “Olumsuz yönde etkilemektedir, Kararsızım, Olumlu yönde etkilemektedir” seçeneklerinden bir tanesini işaretlemeleri istenmiştir (EK 4).

3.4 Verilerin Toplanması ve Analizi

Veri toplama aracına son halini verip Samsun Milli Eğitim Müdürlüğü'nden izin alındıktan sonra Samsun Merkez ve ilçelerinde yer alan okul öncesi ve ilkokullara ölçme araçları okullar arařtırmacı tarafından ziyaret edilerek dağıtılmıştır. Anketler çocukları okul öncesi ve ilkokula devam eden velilere uygulanmış olup, ulaşılabilen velilere ise öğretmenler aracılığı ile dağıtılmıştır. Velilerin ankette yer alan soruları rahatlıkla cevaplamaları için onlara gizlilik ile ilgili bilgi verilmiştir. Bu doğrultuda velilere verilen cevapların ve anket analizi sonucunda ortaya çıkacak olan sonuçların tümünün gizli kalacağı belirtilmiştir. Ayrıca ankette yer alan bilgileri arařtırmacı haricinde herhangi bir kimsenin görmesinin mümkün olmadığı söylenmiştir. Anketlerden çıkan sonuçlar SPSS paket programı ile analiz edilmiştir.

Toplanan veriler analiz edilmeden önce toplanan anketler tek tek kontrol edilip, boş bırakılan verilerin olup olmadığına bakılmıştır. Yapılan incelemeler sonucu toplam 712 kişiden 112 kişinin bazı bölümleri boş bıraktıkları tespit edildiğinden dolayı bu veriler analize dâhil edilmemiştir. Diğer 590 anket tek tek numaralandırılıp veriler SPSS paket programına girilmiştir ve kayıp verilerin olup olmadığı kontrol edilmiştir. Kayıp verilerin olduğu değerler için sık kullanılan bir yöntem olan yerine ortalamayı koyma (replace with mean) işlemi yapılmıştır. Daha sonra t-testi ve varyans analizleri yapılmadan önce normallik varsayımları karşılanıp karşılanmadığına bakılmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

IV. BULGULAR

Bu kısımda çeşitli değişkenler incelenerek araştırmanın bulgularına yer verilmiştir.

4.1. Anne/Babaların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları

Bu bölümde anne/babaların elektronik cihazlar karşısında geçirdikleri süre ve dijital oyun oynama durumlarını belirlemek amacı ile sorular sorulmuştur. Anne/babaların bu sorulara verdiği cevapların frekans ve yüzdeleri incelenmiş ve Tablo 5’de gösterilmiştir.

Tablo 5. Araştırmaya katılan anne/babaların oyun oynama alışkanlıkları.

	f	%
Elektronik cihazlar karşısında geçirilen süre		
0-1 saat	225	38.33
1-2 saat	173	29.47
2-3 saat	82	13.97
3-4 saat	39	6.64
4 saat ve üstü	68	11.58
Dijital oyun oynama durumu		
Oynamayan	479	81.18
Oynayan	111	18.81
Oynanan dijital oyun türleri		
Kelime/Zeka	48	48.48
Aksiyon/Macera	43	43.43
Yarış/Spor	13	13.13
Mobil oyunlar/PlayStation	6	6.06
Strateji	2	2.02

Anne/babaların büyük çoğunluğu (%67.80) elektronik cihazlar karşısında 0-2 saat arası vakit geçirdiklerini belirtmişlerdir. Ebeveynlerin %20.61'i elektronik cihazlar karşısında 2-4 saat arası vakit geçirdiklerini belirtmişlerdir. Azınlıkta da olsa (%11.58) elektronik cihazlar karşısında 4 saat ve üstü vakit geçiren ebeveynler olduğu görülmektedir. Anne/babaların dijital oyun oynama durumlarına bakıldığında %81.18'inin dijital oyun oynamadığı sadece %18.81'inin dijital oyun oynadığı sonucuna varılmıştır. Bu oran elektronik cihazlar karşısında vakit geçiren ebeveynlerin çoğunluğunun dijital oyun oynama dışında başka etkinliklerle vakit geçirdiklerini göstermektedir. Dijital oyun oynayan 111 veliden 99'u oynadıkları oyun türlerini belirtmiştir. Bu ebeveynlerin oynadıkları oyun türleri incelendiğinde en çok Kelime/Zeka oyunları (%48.48, n=48) ve Aksiyon/Macera oyunları (%43.43, n=43) oynadıkları görülmektedir.

4.2. 3-7 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları

Bu bölümde anne/babalara çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarını ortaya çıkarmak için Çocukların Dijital Oyun Oynama Durumları, Dijital Oyun Oynanan Mekan, Ortam ve Kişiler, Dijital Oyunlar ile Tanışma ve Dijital Oyun Oynamaya Başlama Yaşı, Dijital Oyun Oynama Araçlarına Sahip Olma Durumu, Dijital Oyun Türleri ve Oyun Oynanan Araçlar ile ilgili sorular sorulmuştur.

4.2.1. Çocukların Dijital Oyun Oynama Durumları

Anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama durumları, oyun araçları, oyun oynama sıklıkları, oyun oynama sürelerine ve dijital oyunları günün hangi zaman diliminde oynadıklarına ilişkin sorulara verdikleri cevapların frekans ve yüzdeleri Tablo 6'da verilmiştir.

Çocukların %81.52'inin (n=481) dijital oyun oynadığı, sadece %18.47 (n=109) dijital oyun oynamadığı sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun oynama araçları incelendiğinde çocukların %71.49'unun (n=344) dijital oyunları en çok cep telefonu ve %48.63'ünün (n=234) tablet aracılığı ile oynadığı görülmektedir. Çocukların oyun oynama sıklıkları incelendiğinde ise çocukların %78.79'ünün en sık haftada birkaç kez veya her gün dijital oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 6. Araştırmaya katılan çocukların oyun oynama durumları.

	f	%
Dijital oyun oynama durumu		
Oynayan	481	81.52
Oynamayan	109	18.47
Dijital oyun oynama araçları		
Cep Telefonu	344	71.49
Tablet	234	48.63
Bilgisayar	69	8.71
PlayStation, Xbox vb.	11	2.27
Dijital oyun oynama sıklığı		
Haftada birkaç kez	195	40.54
Her gün	184	38.25
Haftada bir	69	14.34
Ayda birkaç kez	33	6.86
Dijital oyun oynama süresi		
0-1 Saat	272	56.54
1-2 Saat	136	28.27
2-3 Saat	55	11.43
3 Saatten fazla	18	3.74
Dijital oyun oynama zamanı (Hafta içi)		
Gün içinde, okuldan gelince	207	43.03
Akşam	202	41.99
Hiçbiri	56	11.64
Sabah kalkınca	16	3.32
Dijital oyun oynama zamanı (Hafta sonu)		
Gün içinde	348	72.34
Akşam	78	16.21
Sabah kalkınca	32	6.65
Hiçbiri	23	4.78

Çocukların oyun oynama süreleri incelendiğinde çocukların büyük bölümünün (% 84.81) 0-2 saat arası dijital oyun oynadığı görülmektedir. Çocukların hafta içi en fazla gün içinde okuldan gelince ve akşam (%85.02) dijital oyun oynadıkları veliler tarafından belirtilmiştir. Hafta içi dijital oyun oynamayan (%11.64) çocukların oranı ise azınlıktadır. Hafta sonu çocukların %72.34'ünün dijital oyunları en fazla gün içerisinde oynadıkları belirlenmiştir. Oyun oynamayan çocukların oranı ise sadece %4.78'dir.

4.2.2. Dijital Oyun Oynanan Mekan, Ortam ve Kişiler

Anne/babalara çocuklarının dijital oyunları nerede ve kiminle oynadığına ilişkin sorular sorulmuştur. Bu sorulara verilen cevapların frekans ve yüzdeleri Tablo 7'de gösterilmiştir.

Tablo 7. Çocukların dijital oyun oynadıkları mekânlar, oyun oynadıkları ortam ve oyun oynanan kişi.

	f	%
Dijital oyun oynanan mekân		
Ortak Mekân	428	88.94
Kendi Odasında	82	17.01
Diğer	16	3.30
Komşuda	7	1.43
Diğer oyun oynama ortamı		
Aile yanında	7	1.18
Yakın akrabalarının yanında	3	0.48
Ev içerisinde	2	0.33
Gittiğimiz her yerde	2	0.33
Dışarıda	1	0.16
Oyun oynanan kişi		
Yalnız	300	62.34
Kardeşleri ile	195	40.52
Anne/Baba ile	114	23.68
Arkadaşları ile	36	7.48

Oyun oynanan mekâna bakıldığında çocukların %88.94 (n=428) gibi büyük bir çoğunluğunun dijital oyunları ortak mekânda (salon vb.) oynadıkları görülmektedir. Ortak mekândan sonra çocukların en çok dijital oyun oynadığı mekanın kendi odaları (%17.01, n=82) olduğu görülmektedir. Çocukların %62.34 (n=300) gibi büyük çoğunluğunun dijital oyunları yalnız oynadığı göze çarpmaktadır. Anne/babalar çocuklarının %40.52'sinin (n=195) dijital oyunları kardeşleri ile oynadıklarını belirtmişlerdir.

4.2.3. Dijital Oyunlar ile Tanışma ve Dijital Oyun Oynamaya Başlama Yaşı

Çocukların dijital oyunlar ile tanışma yaşı ve dijital oyun oynamaya yaşlarının frekans ve yüzdeleri Tablo 8'de verilmiştir.

Gerek anne/babası, gerekse kardeşleri vs. dijital oyun oynarken izleme yaşına bakıldığında çocukların %82.94 oranla büyük çoğunluğunun 3-5 yaş arası dijital oyunlar ile tanıştıkları göze çarpmaktadır. Buna karşın dijital oyun oynama yaşı çocukların %65.89'unda 4-5 yaş arası olduğu görülmektedir.

Tablo 8. Çocukların dijital oyunlar ile tanışma ve oynamaya başlama yaşları.

	f	%
Dijital oyun ile tanışma yaşı		
2 yaş	37	7.69
3 yaş	107	22.24
4 yaş	175	36.38
5 yaş	117	24.32
6 yaş ve üstü	45	9.35
Dijital oyun oynamaya başlama yaşı		
2 yaş	17	3.53
3 yaş	87	18.08
4 yaş	173	35.96
5 yaş	144	29.93
6 yaş ve üstü	60	12.47

4.2.4. Dijital Oyun Oynama Araçlarına Sahip Olma Durumu

Çocukların dijital oyun araçlarına sahip olma durumlarının frekans ve yüzdeleri Tablo 9’da gösterilmiştir.

Evinde kendi dijital oyun oynama aracı bulunan çocuklar %37.62 (n=181) ve bulunmayan çocuklar ise %62.37’yi (n=300) oluşturmaktadır. Evde bulunan dijital oyun oynama aracının en fazla tablet (%89.42) olduğu görülmektedir.

Tablo 9. Dijital oyun oynama araçları.

	f	%
Dijital oyun oynama aracına sahip olma		
Evet	181	37.62
Hayır	300	62.37
Dijital oyun oynama araçları		
Tablet	161	89.42
Bilgisayar	16	8.88
Telefon	16	2.70
PlayStation	6	3.32

4.2.5. Dijital Oyun Türleri ve Oyun Oynanan Araçlar

Anne/babalara çocuklarının oynadıkları oyun türleri, anne/babanın cep telefonundan oyun oynama durumları ve örnek alınan kardeşlerin olup olmadığına ilişkin sorular sorulmuştur. Ebeveynlerin verdiği cevapların frekans ve yüzdeleri Tablo 10’da verilmiştir.

Çocukların Spor/Araba Yarışı (%46.90), Eğitsel Oyunlar (%43.57) ve Giydirme/Makyaj/Evcilik (%40.89) türündeki oyunları neredeyse aynı oranda oynadıkları veliler tarafından belirtilmiştir. Savaş/Dövüş (%15.53) ve Yapı/İnşaa (%3.07) türündeki oyunlar çocuklar tarafından daha az oynanmaktadır. Çocukların %77.33’ünün bu oyunları anne/babalarının cep telefonundan oynadıkları görülmektedir. Ebeveynler çocuklarının yaklaşık yarısının (%41.37) evde örnek aldığı kardeşlerinin olduğunu, yaklaşık yarısı ise (%58.62) evde örnek aldığı kardeşlerinin olmadığını belirtmişlerdir.

Tablo 10. Oynanan dijital oyun türleri, anne/babanın cep telefonundan oyun oynama durumları ve örnek alınan kardeşler.

	f	%
Çocukların oynadıkları oyun türleri		
Spor/Araba Yarışı	226	46.90
Eğitsel Oyunlar	210	43.57
Giydirme/Makyaj/Evcilik	197	40.89
Savaş/Dövüş	75	15.53
Yapı/İnşaa	15	3.07
Aksiyon/Macera	9	1.86
Zeka/Kelime	9	1.81
Diğer (hayvanlar, resim süsleme, yemek yapma vb.)	4	0.64
Anne-babanın cep telefonundan oyun oynama		
Evet	372	77.33
Hayır	109	22.66
Örnek alınan kardeşler		
Evet	199	41.37
Hayır	282	58.62

4.3. Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

Bu kısımda dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam ve alt faktör puanları anne/babanın eğitim düzeyi, anne/babanın oyun oynama durumu, çocuğun yaşı, cinsiyeti ve çocuğun devam ettiği okul türüne göre karşılaştırılmıştır.

4.3.1. Anne/Babanın Eğitim Düzeyi

Anne/babaların eğitim düzeyi ile çocukların oyun oynama alışkanlıklarını karşılaştırmak amacıyla tek yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Analiz sonuçları Tablo 11’de gösterilmiştir.

Analiz sonuçlarına göre anne/babaların eğitim düzeyi ile çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam puanlarının arasında anlamlı bir fark olmadığı

görülmektedir ($F(4,476) = 1.19, p > 0.05$). Fakat Faktör 1 (Denetim) alt faktör puanına baktığımızda anne/babaların eğitim düzeyi ile çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. ($F(4,476) = 3.51, p < 0.05$). Eğitim düzeyi düşük olan anne/babaların Faktör 1 (Denetim) puan ortalamalarının daha yüksek olduğu görülmektedir (İlkokul; $\bar{x} = 12.40, S = 4.49$; Ortaokul; $\bar{x} = 13.32, S = 4.54$). Yani eğitim düzeyi düşük olan anne/babaların dijital oyunların denetimi konusunda desteğe ihtiyaçlarının olduğunu söyleyebiliriz.

Tablo 11. Dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam puan ve alt faktörlerinin anne/babaların eğitim düzeyine göre karşılaştırılmasına ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları.

	İlkokul (n=84)		Ortaokul (n=77)		Lise (n=158)		Üniversite ve üzeri (n=162)		F	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Denetim)	12.40	4.49	13.32	4.54	11.62	4.10	11.67	4.06	3.51	0.01
Faktör 2 (Tercihler)	11.10	4.50	11.22	3.83	10.97	4.11	10.60	3.85	0.54	0.65
Faktör 3 (Bağımlılık)	8.17	3.67	9.04	3.34	7.97	2.97	8.03	2.83	2.31	0.07
Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık)	5.77	2.38	5.67	2.18	5.61	2.21	5.60	2.22	0.13	0.94
Faktör 5 (Etkiler)	10.09	3.90	10.54	3.03	10.46	3.43	10.76	3.36	0.70	0.55
Toplam	47.53	15.20	49.80	12.89	46.65	12.86	46.65	12.47	1.19	0.31

4.3.2. Anne/Babanın Oyun Oynama Durumu

Anne/babaların oyun oynama durumlarını çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları ile karşılaştırmak amacıyla bağımsız gruplar için t-testi uygulanmıştır. Analiz sonuçları Tablo 12’de gösterilmiştir.

Analiz sonuçlarına göre anne/babaların oyun oynama durumları ile çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

($t(479) = 0.75, p > 0.05$). Alt faktör puanları incelendiğinde Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık) ($t(479) = 2.07, p < 0.05$) anne/babaların oyun oynama durumu ile çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Bilgisayar oyunu oynamayan anne/babaların çocuklarının Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık) puanları ($\bar{x} = 5.75, S = 2.27$) diğerlerine göre ($\bar{x} = 5.22, S = 2.04$) daha yüksektir.

Tablo 12. Dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam puan ve alt faktörlerinin anne/babaların oyun oynama durumlarına göre karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları.

	Evet (n=97)		Hayır (n=384)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Denetim)	11.87	4.20	12.09	4.28	0.46	0.64
Faktör 2 (Tercihler)	10.68	3.60	10.97	4.15	0.62	0.53
Faktör 3 (Bağımlılık)	7.87	2.82	8.28	3.18	1.17	0.24
Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık)	5.22	2.04	5.75	2.27	2.07	0.03
Faktör 5 (Etkiler)	10.77	3.31	10.44	3.46	0.83	0.40
Toplam	46.41	11.48	47.53	13.58	0.75	0.45

4.3.3. Çocuğun Yaşı

Çocukların yaşları ile dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 13’de gösterilmiştir.

Analiz sonuçlarına göre toplam puana bakıldığında farklı yaş gruplarındaki çocukların yaşları ile dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir ($F(3,477) = 1.67, p > 0.05$). Alt faktörler incelendiğinde Faktör 1 (Denetim) ($F(3,477) = 3.32, p < 0.05$) ve Faktör 3 (Bağımlılık) ($F(3,477) = 3.04, p < 0.05$) açısından farklı yaş grupları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. 5-7 yaş arası çocukların Faktör 1 (Denetim) puanları (5 yaş: $\bar{x} = 12.53, S = 4.29$; 6 yaş: $\bar{x} = 12.15, S = 4.15$; 7 yaş: $\bar{x} = 12.11, S = 4.56$) 4 yaş grubu çocukların puanlarına göre ($\bar{x} = 10.31, S = 3.45$) daha yüksektir. Yine 5-7 yaş çocukların Faktör 3 (Bağımlılık) puanları (5 yaş: $\bar{x} = 8.49, S = 3.14$; 6 yaş: $\bar{x} = 8.07, S = 3.06$; 7 yaş: $\bar{x} = 8.56, S = 3.33$)

4 yaş grubu çocukların puanlarına göre ($\bar{x} = 7.10$, $S = 2.41$) daha yüksek olduğu görülmektedir. Yani çocukların yaşlarının büyümesi ile beraber anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıkları üzerinde denetimin azaldığını ve çocuklarda dijital oyun oynamanın daha çok bağımlılığa dönüşme olasılığının arttığını söyleyebiliriz.

Tablo 13. Dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam puan ve alt faktörlerinin çocukların yaşlarına göre karşılaştırılmasına ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları.

	4 Yaş ve altı (n=49)		5 Yaş (n=119)		6 Yaş (n=191)		7 Yaş ve üstü (n=122)		F	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Denetim)	10.31	3.45	12.53	4.29	12.15	4.15	12.11	4.56	3.32	0.02
Faktör 2 (Tercihler)	9.57	3.66	11.39	4.17	10.85	4.03	11.07	4.03	2.43	0.06
Faktör 3 (Bağımlılık)	7.10	2.41	8.49	3.14	8.07	3.06	8.56	3.33	3.04	0.02
Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık)	6.10	2.42	5.74	2.08	5.42	2.23	5.70	2.29	1.38	0.24
Faktör 5 (Etkiler)	11.14	3.66	10.74	3.25	10.24	3.48	10.45	3.43	1.13	0.33
Toplam	44.22	11.27	48.89	12.95	46.73	13.10	47.90	14.10	1.67	0.17

4.3.4. Çocuğun Cinsiyeti

Çocukların cinsiyetleri ile dijital oyun oynama alışkanlıklarını karşılaştırmak amacıyla bağımsız gruplar için t-testi kullanılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 14’de gösterilmiştir. Analiz sonuçlarına baktığımızda çocukların cinsiyet ile dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. ($t(479) = 1.61$, $p > 0.05$).

Tablo 14. Dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam puan ve alt faktörlerinin çocukların cinsiyetlerine göre karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları.

	Kız (n=227)		Erkek (n=254)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Denetim)	11.74	4.10	12.31	4.38	1.46	1.43
Faktör 2 (Tercihler)	10.56	4.21	11.22	3.87	1.76	0.07
Faktör 3 (Bağımlılık)	8.16	2.95	8.23	3.26	0.22	0.81
Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık)	5.52	2.26	5.75	2.21	1.09	0.22
Faktör 5 (Etkiler)	10.28	3.56	10.71	3.30	1.37	0.31
Toplam	46.28	13.30	48.22	13.04	1.61	0.10

4.3.5. Çocuğun Devam Ettiği Okul Türü

Çocukların devam ettikleri okul türü ile dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımsız gruplar için t-testi kullanılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 15’de gösterilmiştir.

Tablo 15. Dijital oyun oynama alışkanlıkları alışkanlık toplam puan ve alt faktörlerinin çocukların gittikleri okul türüne göre karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları.

	Okul Öncesi (n=225)		İlkokul (n=256)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
	Faktör 1 (Denetim)	12.02	4.41	12.07		
Faktör 2 (Tercihler)	11.01	4.29	10.82	3.82	0.53	0.59
Faktör 3 (Bağımlılık)	8.17	3.18	8.22	3.06	0.15	0.87
Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık)	5.77	2.27	5.53	2.19	1.20	0.22
Faktör 5 (Etkiler)	10.81	3.15	10.25	3.34	1.79	0.73
Toplam	47.80	13.76	46.88	12.66	0.76	0.44

Analiz sonuçları incelendiğinde çocukların gittikleri okul türü ile dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir ($t(479) = 0.76, p > 0.05$).

4.3.6. Dijital Oyunların Yararları, Oyun Oynayarak Vakit Geçirme ve Kontrol için Süre Kısıtlaması

Bu kısımda ebeveynlere dijital oyunların yararlarını olup olmadığı, çocukları ile oyun oynayarak (evcilik, masa oyunları, oyuncakları vb.) vakit geçirip geçirmediği ve kontrol için süre kısıtlaması yapıp yapmadıkları sorulmuştur. Verilen cevapların frekans ve yüzdeleri Tablo 16’da verilmiştir.

Ebeveynlerin dijital oyunların yararlı yönlerinin olup olmadığı konusundaki verdikleri cevaplar incelendiğinde ebeveynlerin %63.82’sinin dijital oyunların yararlı yönlerinin olduğu görüşüne sahip oldukları görülmektedir. Dijital oyunların en çok öğrenmeyi kolaylaştırdığı (%64.36) ve yaratıcılığı geliştirdiği (%61.77) düşünülmektedir. Süre kısıtlaması yapılması gerektiği konusunda ebeveynlerin yaklaşık tamamının (%93.76) hemfikir oldukları görülmektedir. Ebeveynlerin %91.68’i çocukları ile oyun oynayarak vakit geçirdiklerini belirtmişlerdir.

Tablo 16. Dijital oyunların yararları, çocuk ile oyun oynayarak vakit geçirme ve dijital oyun süre kısıtlaması.

	f	%
Dijital oyunların yararlı yönleri		
Evet	307	63.82
Hayır	114	36.17
Dijital oyunların yararlı yönleri		
Öğrenmeyi kolaylaştırıyor	199	64.36
Yaratıcılık	191	61.77
Kritik düşünme	74	23.90
Motivasyon	71	17.77
Kontrol için süre kısıtlaması		
Evet	451	93.76
Hayır	30	6.23
Oyun oynayarak (evcilik, masa oyunları, oyuncakları vb.) vakit		
Evet	441	91.68
Hayır	40	8.31

4.4. Anne/Babaların Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Görüşlerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Karşılaştırılması

Bu kısımda anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşlerinin toplam ve alt faktör puanları anne/babanın cinsiyeti, anne/babanın eğitim düzeyi, anne/babanın oyun oynama durumu, çocuğun yaşı, çocuğun cinsiyeti ve çocuğun devam ettiği okul türüne göre karşılaştırılmıştır.

4.4.1. Anne/Babanın Cinsiyeti

Anne/babanın çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşlerini cinsiyete göre karşılaştırmak amacıyla bağımsız gruplar için t-testi kullanılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 17’de gösterilmiştir.

Tablo 17. Dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş toplam puan ve alt faktörlerinin ebeveynlerin cinsiyetlerin göre karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları.

	Kadın (n=359)		Erkek (n=122)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Fayda/İşlev)	27.50	7.24	28.18	6.76	0.90	0.34
Faktör 2 (Destek/Endişe)	17.52	5.21	17.00	4.64	0.96	0.33
Faktör 3 (Kurallar/Denetim)	21.97	2.82	21.54	3.10	1.42	0.15
Faktör 4 (Bilgi)	12.58	2.14	12.22	2.14	1.60	0.10
Toplam	79.57	9.57	78.95	8.80	0.63	0.52

Analiz sonuçlarına baktığımızda ebeveynlerin cinsiyeti ile çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri toplam puanlarının arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. ($t(479) = 0.63, p > 0.05$).

4.4.2. Anne/Babanın Eğitim Düzeyi

Anne/babaların eğitim düzeyi ile çocuklarının oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşlerini eğitim düzeyine göre karşılaştırmak amacıyla tek yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Analiz sonuçları Tablo 18’de gösterilmiştir.

Analiz sonuçları, anne/babaların eğitim düzeyi ile ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri toplam puanlarının arasında anlamlı bir

fark olmadığını göstermektedir ($F(3,477) = 0.71, p>0.05$). Fakat Faktör 2 (Destek, Endişe) alt faktör puanına baktığımızda anne/babaların eğitim düzeyi ile ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ($F(3,477) = 6.33, p<0.05$). Eğitim düzeyi düşük olan anne/babaların Faktör 2 (Destek, Endişe) puan ortalamalarının eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynlere kıyasla daha yüksek olduğu görülmektedir (İlkokul: $\bar{x} = 19.01, S = 4.49$; Ortaokul: $\bar{x} = 17.97, S = 4.92$; Lise: $\bar{x} = 17.45, SS = 5.29$). Diğer bir deyişle, anne/babaların eğitim düzeyinin düşük olması ebeveynlerin dijital oyun konusunda desteğe ihtiyaçlarının olduğunu ve endişelerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir.

Tablo 18. Dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş toplam puan ve alt faktörlerinin anne/babaların eğitim düzeyine göre karşılaştırılmasına ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları.

	İlkokul (n=84)		Ortaokul (n=77)		Lise (n=158)		Üniversite ve üzeri (n=162)		F	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Fayda, İşlev)	26.54	7.30	28.29	6.84	27.68	7.03	27.99	7.03	1.13	0.33
Faktör 2 (Destek, Endişe)	19.01	4.49	17.97	4.92	17.45	5.29	16.20	4.96	6.33	0.00
Faktör 3 (Kural, Denetim)	20.83	3.24	21.47	3.03	22.06	2.81	22.39	2.57	6.24	0.00
Faktör 4 (Bilgi)	11.94	2.35	11.93	2.06	12.84	1.97	12.69	2.15	5.63	0.01
Toplam	78.23	10.04	79.67	8.59	80.05	10.30	79.29	9.38	0.71	0.54

4.4.3 Yine Faktör 3 (Kural, Denetim) ($F(3,477) = 6.24, p<0.05$) ve Faktör 4 (Bilgi) ($F(3,477) = 5.63, p<0.05$) alt puanlarına baktığımızda anne/babaların eğitim düzeyi ile çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Eğitim düzeyi düşük olan anne/babaların Faktör 3 (Kural, Denetim) (İlkokul: $\bar{x} = 20.83, S = 3.24$; Ortaokul $\bar{x} = 21.47, S = 3.03$) ve Faktör 4

(Bilgi) (İlkokul: $\bar{x} = 11.94$, $S = 2.35$; Ortaokul: $\bar{x} = 11.93$, $S = 2.06$) ortalama puanlarının eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynlere göre düşük olduğu görülmektedir. Eğitim düzeyi düşük ebeveynlerin ortalamaları daha düşük yani bu ebeveynlerin kural veya denetime gerek olmadığını düşündüklerinin ve dijital oyun (süre, tür) hakkında bilgilerinin düşük olduğunu göstermektedir.

4.4.3. Anne/Babanın Oyun Oynama Durumu

Anne/babaların oyun oynama durumlarına göre çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşlerini karşılaştırmak amacıyla bağımsız gruplar için t-testi uygulanmıştır. Analiz sonuçları Tablo 19’da gösterilmiştir.

Tablo 19. Dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş toplam puan ve alt faktörlerinin anne/babaların oyun oynama durumlarına göre karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları.

	Evet		Hayır		t	p
	(n=97)		(n=384)			
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Fayda, İşlev)	29.01	6.75	27.33	7.18	2.07	0.03
Faktör 2 (Destek, Endişe)	16.35	4.95	17.65	5.07	2.27	0.02
Faktör 3 (Kural, Denetim)	22.37	3.01	21.73	2.85	1.92	0.05
Faktör 4 (Bilgi)	12.85	1.96	12.39	2.18	1.87	0.06
Toplam	80.58	8.53	79.12	9.57	1.37	0.17

Analiz sonuçlarına göre anne/babaların oyun oynama durumları ile çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri toplam puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t(479) = 1.37$, $p > 0.05$). Alt faktör puanları incelendiğinde Faktör 1 (Fayda, İşlev) ($t(479) = 2.07$, $p < 0.05$) anne/babaların oyun oynama durumu ile çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Bilgisayar oyunu oynamayan anne/babaların Faktör 1 (Fayda, İşlev) puanları ($\bar{x} = 27.33$, $S = 7.18$) diğerlerine göre ($\bar{x} = 29.01$, $S = 6.75$) daha düşüktür. Yani bilgisayar oyunu oynayan anne/babaların dijital oyunların faydalı ve işlevsel olduğunu düşündüklerini söyleyebiliriz.

Alt faktör puanları incelendiğinde Faktör 2 (Destek, Endişe) ($t(479) = 2.27, p < 0.05$) anne/babaların oyun oynama durumu ile çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Bilgisayar oyunu oynamayan anne/babaların Faktör 2 (Destek, Endişe) puanları ($\bar{x} = 17.65, S = 5.07$) diğerlerine göre ($\bar{x} = 16.35, S = 4.95$) daha yüksektir. Yani bilgisayar oyunu oynamayan ebeveynlerin dijital oyun konusunda desteğe ihtiyaç duyduklarını düşündüklerini ve endişelerinin olduğunu söyleyebiliriz.

4.4.4. Çocuğun Yaşı

Çocukların yaşlarına göre anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 20'de gösterilmiştir.

Tablo 20. Dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş toplam puan ve alt faktörlerinin çocukların yaşlarına göre karşılaştırılmasına ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları.

	4 Yaş (n=49)		5 Yaş (n=119)		6 Yaş (n=191)		7 Yaş (n=122)		F	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Fayda, İşlev)	26.73	7.76	27.92	7.20	27.89	7.00	27.46	6.99	0.42	0.73
Faktör 2 (Destek, Endişe)	18.42	5.29	17.78	4.99	16.94	4.93	17.27	45.24	1.43	0.23
Faktör 3 (Kural, Denetim)	22.34	2.31	21.76	3.32	21.92	2.80	21.68	2.82	0.68	0.56
Faktör 4 (Bilgi)	12.73	2.19	12.39	2.25	12.46	2.15	12.53	2.03	0.31	0.81
Toplam	80.24	8.03	79.87	9.85	79.21	8.90	78.95	10.10	0.34	0.79

Analiz sonuçlarına göre toplam puana bakıldığında farklı yaş gruplarındaki çocukların yaşları ile anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir ($F(3,477) = 0.34, p>0.05$).

4.4.5. Çocuğun Cinsiyeti

Çocukların cinsiyetleri ile anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşlerini karşılaştırmak amacıyla bağımsız gruplar için t-testi kullanılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 21’de gösterilmiştir.

Analiz sonuçlarına baktığımızda çocukların cinsiyeti ile anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir ($t(479) = 0.76, p>0.05$).

Tablo 21. Dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş görüş toplam puan ve alt faktörlerinin çocukların cinsiyetlerin göre karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları.

	Kız (n=227)		Erkek (n=254)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Fayda, İşlev)	27.76	7.26	27.59	7.00	0.25	0.79
Faktör 2 (Destek, Endişe)	17.04	4.90	17.70	5.20	1.41	0.15
Faktör 3 (Kural, Denetim)	21.67	2.90	22.03	2.89	1.36	0.17
Faktör 4 (Bilgi)	12.59	2.20	12.39	2.09	1.00	0.31
Toplam	79.07	9.86	79.72	8.94	0.76	0.44

4.4.6. Çocuğun Devam Ettiği Okul Türü

Çocukların devam ettikleri okul türü ile anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımsız gruplar için t testi kullanılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 22’de gösterilmiştir.

Analiz sonuçları incelendiğinde çocukların gittikleri okul türü ile anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir ($t(479) = 0.61, p>0.05$).

Tablo 22. Dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş toplam puan ve alt faktörlerinin çocukların gittikleri okul türüne göre karşılaştırılmasına ilişkin t testi sonuçları.

	Okul Öncesi (n=225)		İlkokul (n=256)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
	Faktör 1 (Fayda, İşlev)	27.56	7.57	27.76		
Faktör 2 (Destek, Endişe)	17.69	5.09	17.12	5.04	1.22	0.22
Faktör 3 (Kural, Denetim)	21.97	2.98	21.76	2.82	0.76	0.44
Faktör 4 (Bilgi)	12.47	2.29	12.50	2.01	0.18	0.85
Toplam	79.70	9.59	79.17	9.20	0.61	0.53

4.5. Dijital Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Babaların Uygulamaları

Anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin uygulamaları ile ilgili ifadelerine verdikleri cevapların yüzdeleri Tablo 23’de gösterilmiştir. Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin uygulamalarına verdikleri cevaplar incelendiğinde ebeveynlerin çoğu dijital oyunları ödül olarak (Madde 1, “Kesinlikle Katılmıyorum”=%28.69 ve “Katılmıyorum”= %38.04) ve çocuklarını oyalamak için (“Kesinlikle Katılmıyorum”= %24.53 ve “Katılmıyorum”= %35.34) kullanmadıklarını belirttikleri görülmektedir. Ebeveyn kontrolü gerektiren içerik, oyun seçimi, tür, süre vb. gibi ifadeleri içeren maddelere dikkat ettiklerini belirttikleri görülmektedir. Örneğin “Oyun içerikleri hakkımda çocuğum ile konuşuyorum” (Madde 4, “Katılıyorum”= %57.38 ve “Kesinlikle Katılıyorum”= %25.36) veya “Çocuğumun oyun seçimini birlikte yapıyoruz” (Madde 5, “Katılıyorum”= %46.15 ve “Kesinlikle Katılıyorum”= %23.70). Anne/babalar çocukların %41.57’sinin dijital oyunları kendilerinin yüklediklerini belirtmişlerdir (Madde 8) ve ebeveynlerin % 50.72’si dijital oyunları kendilerinin ve eşlerinin yüklediklerini belirtmişlerdir (Madde 10). Dijital oyunlar oyalayıcı olduğu için çocuklarının dijital oyun oynamasına izin verdikleri maddesine (Madde 14) ebeveynlerin %49.68’i katılmadıklarını belirtmişlerdir. Ebeveynlerin %66.52 gibi büyük bir oranla çocuklarının kendi seçtikleri oyunları oynamalarına izin verdiklerini belirtmişlerdir (Madde 19).

Tablo 23. Dijital Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Babaların Uygulamaları anketine verilen cevapların yüzde değerleri.

	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Karasızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1.Dijital oyun oynamayı çocuğum için ödül olarak kullanıyorum.	28.69	38.04	10.18	18.71	4.36
2.Dijital oyun oynamayı çocuğumu oyalamak için kullanıyorum.	24.53	35.34	18.50	18.71	2.91
3.Yolculukta çocuğumun dijital oyun oynamasına izin veriyorum.	15.59	26.19	13.72	39.29	5.19
4.Oyun içerikleri hakkında çocuğum ile konuşuyorum.	2.91	4.98	9.35	57.38	25.36
5.Çocuğumun oyun seçimini birlikte yapıyoruz.	4.57	13.72	11.85	46.15	23.70
6.Çocuğum için dijital oyun tercih ederken oyunların içeriklerine dikkat ediyorum.	2.91	4.15	6.23	46.56	40.12
7.Çocuğum için dijital oyun tercih ederken oyunların türlerine dikkat ediyorum.	2.70	4.15	4.60	49.89	38.66
8.Dijital oyunları cihazlara çocuğum kendi yüklemekte.	23.70	27.23	7.48	32.43	9.14
9.Dijital oyunları kardeşleri yüklemekte.	36.38	30.56	8.10	19.12	5.82
10.Dijital oyunları cihazlara ben veya eşim yüklüyor.	16.42	21.82	11.01	33.26	17.46
11.Dijital oyun oynama ile ilgili belirlediğimiz bir süre var.	2.91	7.06	9.77	51.76	28.48
12.Yararlı olduğu için çocuğumun dijital oyun oynamasına izin veriyorum.	20.79	24.11	31.80	18.50	4.78
13.Eğitici olduğu için çocuğumun dijital oyun oynamasına izin veriyorum.	15.59	22.03	28.27	27.65	6.44
14.Oyalayıcı olduğu için çocuğumun dijital oyun oynamasına izni veriyorum.	20.99	28.69	23.49	23.28	3.53
15.Çocuğum dijital oyun oynarken onu süre konusunda kontrol ediyorum.	2.07	4.36	6.02	54.05	33.47
16.Çocuğum dijital oyun oynarken onu içerik konusunda kontrol ediyorum.	2.07	3.53	4.98	52.39	37.00

17.Çocuğum dijital oyun oynarken oyun türü konusunda kontrol ediyorum.	1.45	3.74	6.23	51.55	37.00
18.Dijital oyun oynama ile ilgili belirlediğimiz kurallar var.	2.91	3.95	8.73	49.68	34.71
19.Çocuğumun benim seçtiğim oyunları oynamasına izin veriyorum.	3.32	11.43	18.71	40.54	25.98

4.6. Dijital Oyunların Etkileri Hakkında Anne/Baba Görüşleri

Bu kısımda anne/babalardan dijital oyunların çeşitli konular hakkında çocuklarının üzerine etkilerini işaretlemeleri istenmiştir. Verilen cevapların yüzdeleri Tablo 24’de verilmiştir. Ebeveynlerin yaklaşık yarısının neredeyse bütün maddelerde dijital oyunların çocukları üzerindeki etkisi konusunda “Kararsızım” ifadesini işaretledikleri ve dijital oyunların etkisi konusunda emin olamadıkları görülmektedir.

Tablo 24. Anne/babaların dijital oyunların etkileri hakkındaki görüşlerine ilişkin cevapların yüzdeleri.

	Olumsuz yönde etkilemektedir	Kararsızım	Olumlu yönde etkilemektedir
1.Dijital oyun oynamak çocuğumun yemek yeme alışkanlıklarını...	34.71	50.10	15.17
2.Dijital oyun oynamak çocuğumun anne/baba etkileşimini...	36.59	47.60	15.80
3.Dijital oyun oynamak çocuğumun anne/baba iletişimini...	37.83	43.03	19.12
4.Dijital oyun oynamak çocuğumun sosyal davranışlarını...	36.17	41.37	22.45
5.Dijital oyun oynama çocuğumun aile içi iletişimini...	35.96	43.45	20.58
6.Dijital oyunlar çocuğumun zihinsel gelişimini...	26.61	38.66	34.71
7.Dijital oyunlar çocuğumun duygusal gelişimini...	29.72	50.31	19.95
8.Dijital oyunlar çocuğumun fiziksel gelişimini...	25.77	57.17	17.04
9.Dijital oyunlar çocuğumun kişilerarası ilişkilerini...	31.39	44.07	24.53
10.Dijital oyun oynamak çocuğumun ileriki yaşantısını...	28.48	56.13	15.38

Ebeveynlerin yaklaşık yarısı dijital oyunların çocukların yemek yeme alışkanlıkları, anne/baba ile etkileşimini ve aile içi iletişimini, sosyal davranışları üzerindeki etkileri konusunda kararsız kalırken, diğer yarısının çoğunluğunun dijital oyunların belirtilen maddeler üzerinde olumsuz yönde etki ettiğini işaretdikleri görülmektedir. Yine dijital oyunların çocukların duygusal ve fiziksel gelişimi üzerindeki etkisi konusunda ebeveynlerin neredeyse yarısı kararsız kaldıkları görülmektedir. Diğer bir çarpıcı nokta ise ebeveynlerin % 56.13'ünün dijital oyunların çocuklarının ileriki yaşantısı üzerindeki etkisi konusunda kararsızlık yaşamalarıdır.



BEŞİNCİ BÖLÜM

V. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu kısımda araştırmanın sonuçları açıklanarak, çıkan sonuçlar alan yazında yer alan sonuçlar ile tartışılmıştır. Son olarak çıkan sonuçlar doğrultusunda önerilerde bulunulmuştur.

5.1. 3-7 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları

Araştırma bulgularına göre 3-7 yaş arası oyun çağındaki çocukların büyük çoğunluğunun dijital oyun oynayarak vakit geçirdikleri görülmektedir. Benzer şekilde, literatürde 4-6 yaş arası çocukların önemli bir kısmının dijital oyun oynayarak vakit geçirdikleri belirtilmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Toran ve diğerleri, 2016). Yurtdışında yapılan araştırmalara bakıldığında aynı şekilde çocukların büyük çoğunluğunun dijital ekran karşısında vakit geçirdikleri görülmektedir (Cristia ve Seidl, 2015). Mobil aletlerin çocuklar için de artık kolay erişilebilir olmasının sonucu olarak daha önce yapılan araştırmaların bulgularında olduğu gibi (Akçay ve Özcebe, 2012; Aral ve Doğan Keskin, 2018; Common Sense Media ve Rideout, 2013; Küçükali, 2015; Toran ve diğerleri, 2016; TÜİK, 2013a) bu çalışmada da çocukların dijital oyunları en fazla cep telefonu ve tablet aracılığı ile oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların sadece dijital oyunlar karşısında her gün veya haftada birkaç kez oldukça uzun süreler vakit geçirdikleri görülmektedir. Yaşları okul öncesi döneme denk gelen çocuklar ile yapılan araştırmalara bakıldığında benzer bulgulara rastlamak mümkündür (Akçay ve Özcebe, 2012; Budak, 2017). Toran ve diğerlerinin (2016) 5 yaş grubu çocukları olan anneler ile yapmış oldukları çalışmada ise anneler çocuklarının dijital oyunlar karşısında uzun süreler vakit geçirdiklerini, annelerin buna engel olamadıklarını ve dijital oyun oynama süresi konusunda bir zaman dilimi belirtemedikleri göze çarpmaktadır. Dijital oyun oynama sürelerinin çocukların yaşlarının büyümesi ile artış gösterdiğini kanıtlayan araştırmalar da bulunmaktadır (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008; Hastings ve diğerleri, 2009). Bu nedenle çocukların yaşlarının büyümesi ile beraber dijital oyunlar karşısında daha uzun süre vakit

geçirebilmeleri durumu göz önünde bulundurulmalıdır. Araştırmaya katılan çocuklar eğitim kurumuna devam eden çocuklar olduğundan hafta içi okuldan gelince ve hafta sonu ise gün içerisinde oyun oynama fırsatı buldukları görülmektedir. Araştırmaya katılan çocukların hafta sonu daha uzun süreler dijital oyun karşısında vakit geçirdikleri görülmektedir. Akçay ve Özcebe'nin (2012) yapmış oldukları çalışma bulgularına bakıldığında çocukların hafta sonu, hafta içine kıyasla daha uzun süreler oyun oynadıkları sonucuna varılmıştır.

Çocukların dijital oyunları oynarken genellikle ortak mekanda oyun oynadıkları fakat oyun oynarken ebeveynlerinin gerekli kontrolü sağlamadıkları ve dijital oyun oynarken çocuklarını denetlemedikleri dikkat çekmektedir. Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynarken karşılabilecekleri riskler veya dijital oyunların çocukları üzerinde ne gibi etkilere sahip olduğu konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıkları bu sebepten çocuklarının yalnız oyun oynamalarına izin verdikleri düşünülmektedir. Bu noktada ebeveynlerin dijital oyunlar hakkındaki görüşlerinin çocuklarının oyun oynama alışkanlıkları üzerinde ne denli etkili olduğunu söylemek yerinde olacaktır. Benzer şekilde yapılan başka bir çalışmada çocukların dijital oyunları annelerinin kontrolünde oynamadıkları ortaya konulmuştur (Toran ve diğerleri, 2016). Çocukların yaşlarının büyümesi ile beraber dijital oyun aracına sahip olma durumları artacaktır ve çocukların dijital oyunları ev ortamı dışında (akraba/arkadaş ortamı, arabada vs.) oynama durumları göz önünde bulundurulmalıdır (Hugger, Tilmann, Bader, Cwielong ve Kratzer, 2013).

Günümüzde çocukların dijital oyunlar ile tanışma yaşının ve dijital oyun oynama yaşının bebeklik dönemine denk gelen çok erken yaşlara kadar indiği bilinmektedir (Aral ve Doğan Keskin, 2018; Common Sense Media ve Rideout, 2013; Toran ve diğerleri, 2016) Yapılan başka araştırmaların bulgularında olduğu gibi (Akçay ve Özcebe, 2012; Toran ve diğerleri, 2016; TÜİK, 2013a) araştırma bulgularında çocukların okul öncesi döneme denk gelen dönemde dijital oyunlar ile tanıştıkları ve bu dönemde dijital oyun oynamaya başladıkları sonucuna varılmıştır. Yurtdışında yapılan araştırmalara baktığımızda benzer bulgulara rastlamak mümkündür (Ofcom, 2018). Yapılan araştırmanın bir başka göze çarpan bulgusu ise çocukların yoğun olarak 4-5 yaş arası dijital oyun oynamalarıdır. Ülkemizde yapılan bir başka çalışmada da

çocukların büyük bir kısmının 5-6 yaş arası dijital oyun oynadıkları sonucuna varılmıştır (Akçay ve Özcebe, 2012).

Günümüzde evinde dijital oyun araçlarının özellikle cep telefonunu bulunmayan hane sayısı yok denecek kadar azdır (Hugger ve diğerleri, 2013; TÜİK, 2016). Bu araştırmanın bulgularında da olduğu gibi çocukların dijital oyunları en çok anne/babalarının cep telefonundan oynadıkları görülmektedir. Sosyoekonomik düzeyi ne olursa olsun artık evlerde en az bir tane cep telefonu bulunmaktadır. Çocukların kendi dijital oyun oynama araçlarına sahip olma durumlarına baktığımızda evinde dijital oyun oynama aracı bulunan çocukların azınlıkta olduğu görülmektedir. Bunun sebebinin araştırmaya katılan ebeveynlerin sosyoekonomik düzeyinin alt/orta seviyede olması ile ilgili olduğu düşünülmektedir.

Araştırma bulgularına göre çocukların cinsiyetlerinin oynanan oyun türü üzerinde önemli etkisi olduğu görülmektedir. Kız çocukları bebelere evcilik oyunlarına ilgi duyarken erkek çocukların arabalar daha çok ilgisini çekmektedir. Araştırma bulgularına bakıldığında spor/araba yarışı ve giydirme/makyaj/evcilik oyunlarının yanı sıra eğitsel oyunların hemen hemen aynı oranlarda oynandığı görülmektedir. Çocukların oyun seçimleri okul öncesi dönemden başlayarak artık cinsiyetleri doğrultusunda farklılık gösterdiğinden (Olafsson ve diğerleri, 2013), çocukların erkek çocuklarına hitap eden spor araba yarışı gibi oyunları ve kız çocukları için daha cazip olan evcilik oyunları gibi oyunları aynı oranda oynadıkları düşünülmektedir.

5.2. Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına Etki Eden Faktörler

Anne/babaların eğitim düzeyinin düşük olmasının çocuklarının oynadıkları dijital oyunların denetimini gerektiren alışkanlıklarına olumsuz yönde etki ettiği görülmektedir. Anne/babaların çocukları dijital oyun oynarken onlara rehberlik etme konusunun ne denli önemli olduğu konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıkları düşünülmektedir. Çocukları oyun oynamaya başlamadan önce dijital oyun seçiminin bir ebeveyn eşliğinde olması gerektiği ve ebeveyn olarak süre kontrolünün ne denli önemli olduğu konusunda ebeveynlerin bilgilendirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Benzer şekilde yapılan bir başka çalışmada eğitim düzeyi düşük olan anne/babaların dijital oyun konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıkları kanısına varılmıştır (Hazar ve diğerleri, 2016). Bir diğer çalışmada ise annelerin dijital oyun konusunda uzman

desteğine ihtiyaçlarının olduđu kanıtlanmıştır (Toran ve diđerleri, 2016). Eğitim düzeyi düşük olan velilerin dijital oyunlar hakkında daha az bilgi sahibi olmalarının dijital oyunların etkileri konusunda da yeteri kadar bilgi sahibi olmadıkları, çocuklarının dijital oyun oynamalarının denetimi konusunda sıkıntı çektikleri ve bu sebepten çocukların daha çok dijital oyun oynadıkları düşünölmektedir. Bu noktada yurtdışında yapılan araştırmanın bulgusu, eğitim düzeyi yüksek olan velilerin eğitim düzeyi düşük olan velilere kıyasla çocuklarına daha az dijital oyun oynattıkları bunu destekler niteliktedir (Işıkođlu Erdoğan ve diđerleri, 2019).

Araştırma bulgularına göre dijital oyun oynamayan anne/babaların çocuklarının sosyal gelişiminin olumsuz yönde etkilendiđi görölmektedir. Bunun nedeni araştırılmaya açık bir konu olduđu düşünölmektedir.

Araştırma bulgularına göre çocuđun yaşının büyümesi ile beraber oyun seçimi, süre ile ilgili konularda çocukların dijital oyun tercihlerini kendilerinin yaptıkları görölmektedir. Örneđin çocuk kendisi dijital oyunları yükleyebilmekte ve dijital oyunları oyun oynamayı yerine getirmesi gereken başka sorumlulukları yerine tercih etmektedir. Çocuđun yaşının büyümesi ile beraber çocuk artık teknolojik aletler üzerinden oyun yükleme konusuna daha hakim olabilmektedir. Çocuk okuma yazma bilmesese bile oyunun sadece ilk harflerini ezberleyip arama motoruna yazdıđında oyun karşısına çıkabilmektedir. Okula başladığı anda ise okuma yazmayı öğrenen çocuk artık oyunların isimlerini ebeveyn yardımı olmadan arama motoruna yazabilme yetisine sahip olmaktadır. Yapılan araştırmalarda çocuđun yaşının büyümesi ile beraber dijital oyunlar üzerinde ebeveynlerin denetiminin azalacađı konusuna vurgu yapılmıştır (Akçay ve Özcebe, 2012; Özsoy ve Atılđan, 2018). Bu noktada çocukların sekiz yaşından itibaren dijital teknolojiye ilişkin tercih ve alışkanlıklarının deđiştii ve çocuklarının ilgilerinin daha çok bilgisayar ve internete yöneldii göz önünde bulundurulmalıdır (Gutnick ve diđerleri, 2011).

Araştırmaya katılan çocukların cinsiyetlerine göre oyun oynama alışkanlıkları arasında bir farklılık saptanmamıştır. Okul öncesi çocukların oyun oynama alışkanlıklarının deđerlendirildiđi başka bir çalışmada çocukların dijital oyun alışkanlıkları ile cinsiyetleri arasında anlamlı bir ilişki olduđu sonucuna varılmıştır (Akçay ve Özcebe, 2012).

5.3. Anne/Babaların Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Görüşlerine Etki Eden Faktörler

Araştırma bulgularına göre eğitim düzeyi düşük olan ebeveynlerin dijital oyun süresi, içerik seçimi, oyun türü gibi konularda desteğe ihtiyaçlarının olduğu görüşündedirler. Yurtdışında yapılan bir araştırmada eğitim düzeyi düşük olan ebeveynlerin çocuklarının dijital ekran karşısında uzun süre vakit geçirdikleri belirlenmiştir (Nikken ve Schols, 2015). Belirtilen bu konularda ebeveynlerin bilinçli olması önem taşımaktadır. Yapılan bir araştırmada sağlık sorunlarının yanı sıra uzun süreler dijital oyun oynayan çocukların okul başarısının düştüğü ve çocukların saldırgan davranışlar sergiledikleri sonucuna ulaşılmıştır. Aynı çalışmada ebeveynlerin içerik konusunda bilinçli davrandıkları durumlarda çocukların şiddet içerikli oyunları oynamasının azaldığı görülmüştür (Hastings ve diğerleri, 2009). Ayrıca araştırma bulgularına göre ebeveynlerin dijital oyun konusunda endişelerinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bunun nedeninin ebeveynlerin dijital oyun türleri, içerikleri ve süre ile ilgili yeterince bilgi sahibi olmadıklarından dolayı olduğu düşünülmektedir. Nitekim ebeveynleri ancak bu konulardaki bilgileri doğrultusunda çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin kurallar belirleyebilir ve denetim sağlayabilirler. Bu doğrultuda araştırma bulgularına bakıldığında eğitim düzeyi düşük olan ebeveynlerin kural ve denetim ile ilgili sıkıntı yaşadıkları görülmektedir.

Araştırma bulgularına göre dijital oyun oynayan anne/babaların dijital oyunların faydalı ve işlevsel olduğu kanısında oldukları görülmektedir. Ebeveynler kendileri dijital oyunlarla vakit geçirdiklerinden dolayı dijital oyunların faydalı ve işlevsel olduklarını düşündükleri öngörülmektedir. Dijital oyunları çocukları için ne zaman faydalı ve işlevsel olduğu konusunda bilgilerinin olup olmadığı tartışma konusudur.

Dijital oyun oynamayan ebeveynlerin ise dijital oyun konusunda desteğe ihtiyaç duyduklarını düşündükleri ve endişelerinin olduğunu görülmüştür. Bunun nedeninin ise ebeveynlerin dijital oyun konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıklarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Nitekim yapılan birçok araştırmada ebeveynlerin

dijital oyun konusunda bilgi düzeylerinin yetersiz olduğu kanıtlanmıştır (Budak, 2017; Kırık, 2014; Özsoy ve Atılgan, 2018; Toran ve diğerleri, 2016).

Araştırma bulgularına göre çocukların devam ettikleri okul türü ve dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Yapılan başka bir çalışmada çocukların oyun oynama durumları ve okul yaş aralıkları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur (Akçay ve Özcebe, 2012).

Araştırma bulgularına göre okul öncesi eğitim kurumlara devam eden ve ilkokula devam eden çocuklar arasında, diğer bir deyişle yaşça daha küçük ve büyük çocuklar arasında dijital oyun oynama alışkanlıkları açısından anlamlı bir fark yoktur. Yani her iki gruba ait çocuklar da benzer oyun oynama alışkanlıklarına sahiptir. Öte yandan yapılan bir başka çalışmada çocukların oyun oynama durumları ile okul yaş aralıkları arasında anlamlı bir fark olduğu ve çocukların yaşlarının artması ile birlikte dijital oyun oynama alışkanlıklarının da yükseldiği belirtilmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012). Yapılan çalışmada çocukların yaşları ve dijital oyun oynamama alışkanlıklarının arasında fark bulunmamasının nedeni günümüzde önceki yıllara kıyasla hanelerde internete bağlı taşınabilir mobil aletlerin sayısının artmasının (TÜİK, 2013b) ve bu sebeple yaşları çok küçük olsa bile çocukların özellikle cep telefonlarından dijital oyunlara maruz bırakılması olarak görülmektedir.

Çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin ebeveyn görüşlerinin alındığı bir çalışmada ebeveynlerin çoğunluğunun dijital oyunların çocuklarının gelişimleri üzerine olumsuz yönde etki ettiği sonucunun aksine (Hazar ve diğerleri, 2016) yapılan araştırma bulgularına göre ebeveynlerin çoğunluğu dijital oyunların yararlı yönlerinin olduğu görüşüne sahip oldukları ve en çok öğrenmeyi kolaylaştırdığı, yaratıcılığı geliştirdiği düşünmektedirler. Benzer şekilde yurtdışında yapılan bir çalışmada ebeveynler dijital oyunların çocuklarının eğitsel becerilerini geliştirdiğini belirtmişlerdir. Dijital oyunlar ebeveynler tarafından öğrenme aracı ve çocukları için eğlence aracı olarak görülmektedir (Işıkoğlu Erdoğan ve diğerleri, 2019). Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin yaklaşık tamamının süre kısıtlaması yapılması görüşüne sahip olduklarını belirtmişlerdir. Ayrıca ebeveynlerin hemen hemen hepsi çocukları ile oyun oynayarak vakit geçirdiklerini belirtmiştir.

5.4. Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Babaların Uygulamaları

Araştırma bulgularına göre anne/babaların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin uygulamaları incelendiğinde ebeveynlerin dijital oyunları çocuklarına ödül veya oyalamak için sunmadıklarını belirtmişlerdir. Ebeveynlerin çocukları dijital oyunların içerikleri, oyun seçimi, oyun türleri hakkında çocukları ile konuştuklarını ve bu noktalar ile ilgili kontrolü sağladıkları görülmüştür. Fakat buna karşın ebeveynlerin dijital oyunları elektronik cihazlara yükleme konusunda yeterince hassas davranmadıkları görülmektedir. Araştırma bulgularına göre dijital oyunların çocukların kendileri veya kardeşleri tarafından yüklendiği görülmektedir. Bir başka çalışmanın bulgusuna göre çocukların ebeveynlerini gözlemleyerek dijital oyunları yükledikleri, dijital oyunları yüklemeyi bilmeyen çocukların ise kendilerinden yaşça büyük olan kardeşlerinden yardım aldıkları belirtilmektedir (Özsoy ve Atılgan, 2018). Bu bağlamda ebeveynlerin ifade ettikleri üzere oyun seçimi konusunda yeterince hassas davranmadıkları görülmektedir.

5.5. Dijital Oyunların Etkileri Hakkında Anne/Baba Görüşleri

Araştırma bulgularına göre ebeveynlerin dijital oyunların etkileri konusunda kararsız kaldıkları bunun nedeninin ise dijital oyunların çocuklarının sosyal, bilişsel ve fiziksel gelişimleri üzerine etkileri konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıklarından dolayı kaynaklandığı düşünülmektedir. Toran ve diğerlerinin (2016) yapmış oldukları araştırmada anneler dijital oyunların çocukları üzerinde herhangi bir etkiye sahip olmadığını belirtmişlerdir. Ebeveynlerin bu noktada dijital oyunların etkileri konusunda bilgi düzeylerinin düşük olduğu ve bilinçlendirilmeleri gerektiğini söyleyebiliriz. Buna karşın yurtdışında yapılan bir araştırmada ebeveynlerin teknoloji kullanımının çocuklarını olumsuz etkilemediğini düşündükleri görülmektedir (Palaiologou, 2016). Bunun sebebinin ise ebeveynlerin teknoloji kullanımına ilişkin daha donanımlı oldukları ve teknolojik aletleri bilinçli bir şekilde kullandıkları düşünülmektedir.

5.6. Sonuç ve Öneriler

Sonuç olarak günümüzde teknolojinin hakim olduğu bir çağda bulunmaktayız. Özellikle çocuklar için artık oyun oynama algısının dijital oyun oynama olarak algılandığı düşünüldüğünde onları teknolojik gelişmelerden alıkoymak mümkün olmamaktadır. Dijital oyunların çocuklar için yararlarını göz önünde bulundurduğumuzda onları teknolojik gelişmelerden alıkoymak yerinde de olmayacaktır. Çocukların teknoloji kullanımına ilişkin yapılmış olan çalışmalarda çocukları teknoloji ile tanıştırma gerekliliğine vurgu yapılmakta (İşçibaşı, 2011) ve teknolojinin doğru kullanılmasına ve çocukların gelişim özelliklerinin göz önünde bulundurulması konusuna dikkat çekilmektedir (Sayan, 2016). Bu noktada anne/babalara önemli görevler düşmektedir. Günümüzde artık yeni nesil Z-kuşağı diye adlandırdığımız çocuklara sahip olan ebeveynlerin teknolojik gelişmeler ile birlikte dijital oyunlar hakkında bilgi sahibi olmaları ve güncel bilgileri takip etmeleri onların sorumlulukları haline gelmiş durumdadır. Çünkü özellikle erken çocukluk döneminde çocukların dijital medyaya karşı tutumları ebeveynlerin tutumları ile yakından ilişkilidir (Aufenanger, 2014). Bu nedenle ebeveynlere kamu spotları ile öncelikle bu sorumlulukları hakkında farkındalık yaratmak önemlidir.

Çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını değerlendirirken ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin görüş ve uygulamalarında bir bütün olarak değerlendirmek gerekmektedir. Bu sebeple anne/babaların dijital oyunlara karşı olan tutumları önem taşımaktadır. Anne/babaların tutum ve davranışlarının, çocuklarının oyun oynama alışkanlıkları üzerinde önemli derecede etkili olduğu vurgulanmalıdır. Nitekim ebeveynlerin bakış açılarının çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına etki ettiği bilinmektedir (Özsoy ve Atılgan, 2018). Bu zamana kadar yapılmış olan birçok araştırmada gösterildiği üzere (AAP, 2011; Budak, 2017; Erbay ve Durmuşoğlu Saltalı, 2012; Toran ve diğerleri, 2016) ebeveynlerin artık dijital oyunlara bakıcı görevini veya çocuğu oyalamak için kullanılan bir araç olarak görmekten vazgeçip dijital oyunları çocukları için yararlı birer eğitim aracına dönüştürmenin yollarını aramaları gerekmektedir. Bunun için dijital oyun oynama süre, içerik, tür gibi konulara dikkat etmelidirler. Arslan ve diğerlerinin (2014) yapmış oldukları çalışmada vurduladıkları üzere çocuklar belirli bir yaş ve olgunluğa gelene kadar onları dijital

oyun konusunda denetlemek ve dijital oyun konusunda gerekli sorumluluđu kazandırmak önemlidir.

Anne/babaların bu konularda desteđe ihtiyaç duyduklarını göz önünde bulundurduğumuzda ebeveynleri bilgilendirmenin önemi ortaya çıkmaktadır. Çocukları okul öncesi eğitim kurumuna devam eden ebeveynlerden başlayarak dijital oyunların seçimi, oyun süresi ve oyun oynama zamana gibi konularda anne/babaların bilgilendirilmelerinin çocuklarını dijital oyun oynarken nasıl denetlemeleri gerektiđi konusunda onlar için yararlı olacağı düşünülmektedir.

Günümüzde çocukların hemen hemen hepsinin okul öncesi dönemden başlayarak dijital oyun oynadığını göz önünde bulundurduğumuzda ilerleyen zamanda yapılacak olan çalışmaların gerek eğitim kurumlarında gerekse medya aracılığı ile dijital oyunlar konusunda ebeveynlerin yanı sıra çocukların bakımından sorumlu kişilerin bu konuda bilgilendirmek için ne yapıldığını, eksikliklerin olup olmadığını araştırmak yerinde olacaktır. Ebeveynlerin ve çocukların bakımından sorumlu kişilerin dijital medyanın yanı sıra dijital oyunlar hakkında bilinçlendirilmesinin ve çocukların da küçük yaşlardan itibaren oyunlar aracılığı ile dijital medya ile tanıştırmak önem kazanmış durumdadır.

Öyleki 21. yüzyülda her şeyin dijitalleştiđi dünyamızda çocukların teknolojik aletler ve dolayısıyla dijital oyunlar ile tanışmaları kaçınılmaz bir durum haline gelmiştir. Dolayısıyla çocuklar için bu durumu eğitsel bir süreç haline getirmek için öğretmenlere önemli görevler düşmektedir. Bu sebeple eğitim kurumlarında öğretmenler tarafından çocuklara bu konu ile ilgili bir içerik sunulup sunulmadığı konusu araştırmacılar tarafından ele alınması bir konu olduğu düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Akçay, D., ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aktaş Arnas, Y. (2005). 3-18 yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(4), 59-66.
- American Academy of Pediatrics, (2011). Council on Communications and Media. Policy statement: Media use by children younger than 2 years. *Pediatrics*, 128(5), 1040-1045.
- American Academy of Pediatrics, (2013). Policystatement: Children, adolescents, and the media. *Pediatrics*, 132(5), 958-61.
- American Academy of Pediatrics. (2016). AAP announces new recommendations for children's media use. Erişim adresi: <https://www.aap.org/en-us/about-the-aap/aap-press-room/Pages/American-Academy-of-Pediatrics-Announces-New-Recommendations-for-Childrens-Media-Use.aspx>
- Aral, N. ve Doğan Keskin, A. (2018). Examining 0-6 year olds' use of technological devices from parents' points of view. *Addicta*, 5(2), 317-348.
- Arslan, E., Bütün, P., Doğan, M., Dağ, H., Serdarzade, C., ve Arıca, V. (2014). Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 4(3), 195-201.
- Asokan, S., Surendran, S., Asokan, S., ve Nuvvula, S. (2014). Relevance of Piaget's cognitive principles among 4-7 years old children: A descriptive cross-sectional study. *Journal of Indian Society of Pedodontics and Preventive Dentistry*, 32(4), 292-296.
- Aufenanger, S. (2014). Digitale medien im leben von kindern und herausforderungen für erziehung und bildung. *Frühe Kindheit*, 6, 8-18.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Bakar, A., Tüzün, H., ve Çağiltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35), 27-37.
- Bassiouni, D. H., ve Hackley, C. (2014) Generation z children's adaptation to digital consumer culture: A critical literature review. *Journal of Customer Behaviour*, 13(2), 113-133.
- Bertan, M., Haznedaroğlu, D., Koln, P., Yurdakök, K., ve Doğan Güçiz, B. (2009). Ülkemizde erken çocukluk gelişimine ilişkin yapılan çalışmaların derlenmesi (2000-2007). *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 52(1), 1-8.
- Bird, J., ve Edwards, S. (2015). Children learning to use technologies through play: A Digital Play Framework. *British Journal of Educational Technology*, 46(6), 1149-1160.

- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(13), 158-172.
- Bulunmaz, B. (2011). Yeni medya eski medyaya karşı: Savaşı kim kazandı ya da kazanacak? *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 1(7), 22-29.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayınları.
- Common Sense Media, ve Rideout, V. (2013). Zero to eight children's media use in America. *Common Sense Media*.
- Cristia, A., ve Seidl, A. (2015). Parental reports on touch screen use in early childhood. *Plos One*, 10(6), 1-20.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çelen, F. K., Çelik, A., ve Seferoğlu, S. S. (2011). Çocukların internet kullanımları ve onları bekleyen çevrim-içi riskler. *Akademik Bilişim*, 2, 1-8.
- Diken, İ. H. (Ed.), (2012). *Erken çocukluk eğitimi içinde* (s. 82-84). Ankara: Pegem Akademi.
- Duman, G., ve Koçak, N. (2013). Çocuk oyun alanlarının biçimsel özellikleri açısından değerlendirilmesi (Konya İli Örneği). *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(1), 64-81.
- European Commission (2008). Background report on cross media rating and classification and age verification solutions, Luxembourg. Erişim adresi: http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/pub_consult_age_rating_sns/reportageverification.pdf
- Fazlıoğlu, Y., Ilgaz, G., ve Papatğa, E. (2013). Oyun becerileri değerlendirme ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Trakya University Journal of Social Science*, 15(1), 239-250.
- Griffiths, M. D., (2002). The educational benefits of videogames. *Education and Health*, 20(3), 47-51.
- Gutnick, A. L., Robb, M., Takeuchi, L., ve Kotler, J. (2011). Always connected: The new digital media habits of young children. In New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Güler, H., Şahinkaya, Y., ve Şahinkaya, H. (2017). İnternet ve mobil teknolojilerin yaygınlaşması: Fırsatlar ve sınırlılıklar. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(14), 186-207.
- Gürçan, A., Özhan, S., ve Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara*. Erişim adresi: <https://docplayer.biz.tr/438885-Dijital-oyunlar-ve-cocuklar-uzerindeki-etkileri.html>

- Harman, J. P., Hansen, C. E., Cochian, M. E., ve Lindsey, C. R. (2005). Liar, liar: Internet faking but not frequency of use, affect social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression, *Cyber Psychology Behavior*, 8(1), 1-6.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., ve Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30(10), 638-649.
- Hazar, Z., Hazar, M., ve Altun, M. (2016). 6-14 yaş çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin ebeveyn görüşleri. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 12, 40-67. DOI: 10.17361/UHIVE.20161222013
- Holloway, D., Green, L., ve Livingstone, S. (2013). Zero to eight: Young children and their internet use. EU Kids Online. LSE, London: EU Kids Online. Erişim adresi: <http://eprints.lse.ac.uk/52630/>
- Horzum, M. B., Ayas, T., ve Çakırbalta, Ö., (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.
- Hugger, K. U., Tillmann, A., Bader, J., Cwielong, I., ve Kratzer, V. (2013). Kids mobile gaming: Mobiles spielen bei kindern im alter von 6 bis 13 jahren. Diskurs kindheits-und jugendforschung/discourse. *Journal of Childhood and Adolescence Research*, 8(2), 205-222.
- İşıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital Oyun Popüler mi? Ebeveynlerin Çocukları İçin Oyun Tercihlerinin İncelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46(46), 1-17.
- İşıkoğlu Erdogan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I., ve Qiu, Z. (2019). Do parents prefer digital play? Examination of parental preferences and beliefs in four nations. *Early Childhood Education Journal*, 47(2), 131-142.
- İnal, Y., ve Çağıltay, K., (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. Eğitimde Yeni Yönelimler II: Eğitimde Oyun Sempozyumu.
- İnan, M., ve Dervent, F. (2016). Dijital bir oyunun hareketli hale dönüştürülmesi: öğrencilerin uyarlanmış hareketli versiyona verdiği tepkilerin incelenmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(1), 113-132.
- İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*. 7(1), 122-130
- Kabakçı Yurdakul, I. K., Dönmez O., Yaman, F., ve Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 12(4), 883-896.
- Kars, G. B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. *Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.*

- Kaşıkcı, D. N., Çağıltay, K., Karakuş, T., Kurşun, E., ve Ogan, C. (2014). Türkiye ve Avrupa'daki çocukların internet alışkanlıkları ve güvenli internet kullanımı. *Eğitim ve Bilim*, 39(171), 230-243.
- Kenanoğlu, R., ve Kahyaoglu, M. (2011). *Okul öncesi öğrencilerin internet kullanımı ile bilişsel, duyuşsal ve sosyal davranışları arasındaki ilişki*. International Computer & Instructional Technologies Symposium, 22-24, Fırat University, Elazığ- Turkey.
- Kıran, Ö., (2011). Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun Örneği). Samsun Sempozyumu.
- Kırık, A. M. (2014). Aile ve çocuk ilişkisinde internetin yeri: Nitel bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 337-347.
- Kim, Y., ve Smith, D. (2017). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 25(1), 4-16. DOI:10.1080/10494820.2015.1087411.
- Korkusuz, M. E., ve Karamete A. (2013). Eğitsel oyun geliştirme modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi (EFMED)*, 7(2), 78-109.
- Küçükali, A. (2015). Çocukların oyun oynama hakkı ve değişen oyun kültürü. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(1), 1-14.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., ve Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17.
- Lin, Y. H., ve Hou, H. T. (2016). Exploring young children's performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies: a case study. *Interactive Learning Environments*, 24(8), 1967-1980.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., ve Özdiñler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerinde olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21.
- National Association for Education of Young Children (2012). Technology media as tools in early childhood programs serving children from birth through age8. Erişim adresi: https://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/PS_technology_WEB2.pdf
- Nevski, E., ve Siibak, A. (2016). The role of parents and parental mediation on 0–3-year olds' digital play with smart devices: Estonian parents' attitudes and practices. *Early years*, 36(3), 227-241.
- Nikken, P., ve Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423-3435.
- OFCOM. (2018). Children and parents: media use and attitudes report. Erişim adresi: <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2018>
- Olafsson, K., Livingstone, S., ve Haddon, L. (2013). Children's use of online technologies in Europe: a review of the European evidence base. Erişim adresi:

<http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20III/Reports/D2.2ReviewEvidenceDatabase.pdf>

- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 25(25), 21-33.
- Özsoy, D., ve Atılgan, S. S., (2018). Kuzeydoğu Anadolu Bölgesi'ndeki 0-8 yaş grubu çocukların internet kullanımı ve bu kapsamda ebeveyn arabuluculuğu: Nitel bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 11(2), 96-125.
- Pala, F. K., ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Palaiologou, İ. (2016). Children under five and digital technologies: Implications for early years pedagogy, *Journal European Early Childhood Education Research*, 24(1), 5-24.
- Sardoğan, M. E., ve Karahan, T. F. (2011). Kişilik Gelişimi. Ali Kaya (Ed.), Eğitim Psikolojisi içinde (s.119-140). Ankara:Pegem.
- Sayan, H. (2016). Okul öncesi eğitimde teknoloji kullanımı. 21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 5(13), 67-83.
- Somyürek, S. (2014). Öğretim sürecinde z kuşağının dikkatini çekme: Artırılmış gerçeklik. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 4(1), 63-80.
- Tarı Cömert, I., ve Kayıran, S. M. (2010). Çocuk ve ergenlerde internet kullanımı. *Çocuk Dergisi* 10(4), 166-170.
- Thomas, R. M., (1998). Conducting educational research: A comparative view. Greenwood Publishing Group.
- Toksöz, M. R. (1999) Yeni bir medya türü olarak etkileşimli bilgisayar oyunları. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.
- Topçu, S. (2018). Çocuk ve sanal ortam. *Kocatepe Tıp Dergisi*, 19(1), 27-33.
- Toran M., Ulusoy Z., Aydın B., Deveci T., ve Akbulut A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş., ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *International Journal of Social Science*, 27(1), 1-16.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2009). 2009 yılı hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması sonuçları. Erişim adresi: <http://tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=4104>
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2013a). 06-15 yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve medya. Erişim adresi: <http://tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866>
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2013b). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. Erişim adresi: <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=13569>

- Türkiye İstatistik Kurumu. (2016). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. Erişim adresi:
<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=21779>
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2019) Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması.Erişim adresi:
<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30574>
- Yalçın. N. (2006). İnterneti doğru kullanıyor muyuz? İnternet bağımlısı mıyız? Çocuklarımız ve gençlerimiz risk altında mı? VIII. Akademik Bilişim Konferansı (AB2006), Pamukkale Üniversitesi, Denizli.





T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURUL KARARLARI

KARAR TARİHİ	TOPLANTI SAYISI	KARAR SAYISI
20.11.2018	10	2018 / 312

KARAR NO: 2018 - 312
Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Nilüfer YİĞİT'in Dr. Öğr. Üyesi Kazım ALAT danışmanlığında "Erken Çocukluk Döneminde Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları" isimli yüksek lisans tezine ilişkin anket ve mülakat çalışmaları okunarak görüşüldü.

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Nilüfer YİĞİT'in Dr. Öğr. Üyesi Kazım ALAT danışmanlığında "Erken Çocukluk Döneminde Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları" isimli yüksek lisans tezine ilişkin anket ve mülakat çalışmalarının kabulüne oy birliği ile karar verildi.



T.C.
SAMSUN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 27485554-605.01-E.24447474
Konu : Nilüfer YİĞİT'in Uygulama
İzni Hk.

18.12.2018

DAĞITIM YERLERİNE

- İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 22/08/2017 tarihli ve 35558626-10.06.01-E. 12607291 - 2017/25 sayılı Genelgesi,
b) Ondokuzmayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'nün 06.12.2018 tarih ve 42301062-100-E.27635 sayılı yazısı.

Ondokuzmayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi yüksek lisans öğrencisi Nilüfer YİĞİT'in İlimiz, İlkadım, Canik, Bafra, Atakum, Çarşamba, Kavak, Salıpazarı, Ayvacık, Terme ve Ondokuzmayıs İlçelerinde okuyan tüm resmi-özel anasınıfı, ilköğretim ve bağımsız anaokullarında okuyan öğrenci velilerine yönelik "Erken Çocukluk Döneminde Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne-Baba Görüş ve Uygulamaları" başlıklı tez çalışması yapmak istediğine ilişkin ilgi (b) yazı ve ekleri, ilgi (a) genelgeye göre incelenmiş ve komisyon tarafından uygun görülmüştür.

Söz konusu çalışmanın komisyon kararı doğrultusunda, değerlendirme sorularını çalışmayı yapan kişi tarafından raporlanarak, Müdürlüğümüz Ar-Ge Birimine gönderilmesine dikkat edilerek, Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak, ilgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, duyurusu ve denetimi ilçe millî eğitim müdürlüğünüz tarafından gerçekleştirilmek üzere okul müdürlüğü sorumluluğunda, eğitim-öğretimi aksatmadan gönüllülük esasına bağlı olarak yapılmasının sağlanması hususunda;

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Coşkun ESEN
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

Ekler :

- 1- İlgi (b) dilekçe ve ekleri (25 sayfa)
- 2- 18.12.2018 tarihli komisyon kararı (1 sayfa)

DAĞITIM:

Gereği:

İlkadım, Canik, Bafra, Atakum, Çarşamba, Kavak,
Salıpazarı, Ayvacık, Terme ve Ondokuzmayıs
İlçe Kaymakamlığına (İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü) Müdürlüğü

Bilgi:

19 Mayıs Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Adres: Atatürk Blv. Yeni Hükümet Konağı Kat:3 SAMSUN
Elektronik Ağ: samsun.meb.gov.tr
e-posta:

Bilgi için: Burcu Sağıroğlu
Tel: 0 (362) 435 80 63
Faks: 0 (362) 432 48 54

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden f8b2-ea53-3514-93cc-1f71 kodu ile teyit edilebilir.

EK 1. Ebeveyn ve Çocuk Bilgi Formu

ANAOKULU VE İLKOKUL ÇOCUKLARINDA DİJİTAL OYUN OYNAMA ALIŞKANLIKLARI

Sayın veli,

Bu araştırmanın amacı; anaokulu ve ilkokul çocuklarının dijital oyun oynama (bilgisayar oyunu, tablet veya telefon oyunu, PlayStation, Xbox, vb. oyunu) alışkanlıklarının incelenmesi ve anne/babaların dijital oyun oynamaya yönelik görüş ve uygulamalarının ortaya çıkarılmasıdır. **Ankete vereceğiniz cevaplar tamamen araştırma amacıyla kullanılacak olup kesinlikle kimseyle paylaşılmayacaktır. Anketi cevaplarken kimliğinizi belirtecek bir işaret koymayınız ve lütfen soruları samimiyetle cevaplayınız.** Araştırmaya sağlayacak olduğunuz katkılar için şimdiden teşekkür ederim.

Nilüfer YİĞİT
Ondokuz Mayıs Üniversitesi
Temel Eğitim Bölümü/Sınıf

Öğretmenliği

Kendiniz ile ilgili bilgiler

Yaşınız: -----

Cinsiyetiniz: Kadın Erkek

Eğitim düzeyiniz: İlkokul Ortaokul Lise
 Üniversite Lisansüstü

Kaç çocuğunuz var? -----

Mesleğiniz: -----

Geliriniz (eşiniz dahil eve giren toplam gelir miktarı, kira vs. dahil)

2000 TL ve aşağısı 2001-3000 TL
 3001 TL-4000 TL 4001 TL ve üstü

Tablet, cep telefonu, bilgisayar gibi elektronik cihazlar karşısında günde ne kadar süre vakit geçiriyorsunuz?

0-1 saat 1-2 saat 2-3 saat 3-4 saat 4 saat ve üstü

Dijital oyun oynuyor musunuz?

Evet Hayır

Hangi dijital oyunları oynuyorsunuz? (İsmi ile belirtiniz)

----- Hiçbiri

Çocuğunuz ile ilgili bilgiler

Lütfen şu anda Anaokuluna/ilkokul birinci sınıfa giden çocuğunuz ile ilgili bilgileri doldurunuz.

Yaşı: -----

Cinsiyeti: Kız Erkek

Sınıfı (Yaş grubu): ----- Kilosu: -----

EK 2. Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları Anketi

Sayın veli,

Aşağıdaki sorular **çocuğunuzun dijital oyun oynama alışkanlıkları** ile ilgili sorulardır. Lütfen soruları okuyarak **çocuğunuz için en uygun** olan seçeneği/seçenekleri işaretleyiniz. Birden fazla seçenek işaretleyebileceğiniz kutucuklar sorunun arkasında belirtilmiştir.

1. Çocuğunuz dijital oyun oynamakta mıdır?

- Evet Hayır

2. Oynuyorsa, ne ile oynamaktadır? (birden fazla seçenek seçilebilir)

- Bilgisayar Cep Telefonu Tablet PlayStation, Xbox, vb

3. Çocuğunuz hangi sıklıkta dijital oyun oynamaktadır?

- Hiç Ayda birkaç kez Haftada bir Haftada birkaç kez Her gün

4. Çocuğunuz ortalama olarak ne kadar süre ile dijital oyun oynamaktadır?

- 0-1 saat fazla 1-2 saat 2-3 saat 3 saatten fazla

5. Çocuğunuz dijital oyunları ne zaman oynamakta?

- Hafta içi: Sabah kalkınca Gün içinde okuldan gelince Akşam
Hafta sonu: Sabah kalkınca Gün içinde Akşam

6. Çocuğunuz dijital oyunu nerede oynamaktadır? (birden fazla seçenek seçilebilir)

- Ortak mekânda (salon vb.) Kendi odasında
 Komşuda Diğer (lütfen belirtiniz) -----

7. Çocuğunuz dijital oyunu kiminle oynamaktadır? (birden fazla seçenek seçilebilir)

- Yalnız Anne/Baba ile
 Kardeşleri ile Arkadaşları ile

8. Çocuğunuz dijital oyun ile kaç yaşında tanıştı? (Anne/babayı, kardeşleri vs. oynarken izleme yaşı)

- 2 yaş 3 yaş 4 yaş 5 yaş 6 yaş ve üstü

9. Çocuğunuz dijital oyun oynamaya kaç yaşında başladı?

- 2 yaş 3 yaş 4 yaş 5 yaş 6 yaş ve üstü

10. Çocuğunuzun kendine ait dijital oyun oynama aracı bulunmakta mıdır?

- Evet Hayır

11. Evet ise, ne olduğunu belirtiniz. (birden fazla seçenek seçilebilir)

- Bilgisayar Tablet
 PlayStation, Xbox, vb. Diğer (lütfen belirtiniz) -----

12. Çocuğunuz hangi tür oyunlar oynamakta? (Lütfen dijital oyunun ismini yazınız)

- Bilmiyorum

13. Çocuğunuz sizin veya eşinizin cep telefonundan oyun oynuyor mu?

- Evet Hayır

14. Evde çocuğunuzun örnek olarak aldığı dijital oyun oynayan kardeşleri var mı?

- Evet Hayır

Sayın veli,
Aşağıda **çocuğunuzun dijital oyun oynama alışkanlıkları** ile ilgili 1'den 5'e kadar ifadeler yer almaktadır. Lütfen aşağıda belirtilen ifadeleri okuyarak bu ifadelerden **çocuğunuz için en uygun** olanın sadece birini işaretleyiniz.

	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
	1	2	3	4	5
1. Çocuğum dijital oyunlarda gördüklerini taklit eder.	1	2	3	4	5
2. Çocuğumun dijital oyun oynamak için yemek yemeyi geciktirir.	1	2	3	4	5
3. Çocuğum dijital oyun oynarken birisi onu başka şeylerle meşgul ettiğinde sinirlenir.	1	2	3	4	5
4. Çocuğum dijital oyun oynarken verilen süreden daha uzun süre oyun oynar.	1	2	3	4	5
5. Çocuğum kaybettiği bir dijital oyunu tekrar oynama ihtiyacı duyar.	1	2	3	4	5
6. Çocuğum günlük yaşamda öğrendiği kavramları dijital oyunlar ile pekiştirir.	1	2	3	4	5
7. Çocuğum tek başına oyuncakları ile oynamak yerine dijital oyun oynamayı tercih eder.	1	2	3	4	5
8. Çocuğum dijital oyunlarda gördüğü karakterler ile kendini özdeşleştirir.	1	2	3	4	5
9. Dijital oyun oynamak çocuğumun sosyal gelişimini olumsuz etkiler.	1	2	3	4	5
10. Çocuğum dijital oyun oynaması onun saldırgan davranışlar sergilemesine neden olur.	1	2	3	4	5
11. Dijital oyun oynama çocuğumun yemek yeme alışkanlıkları üzerinde etkilidir.	1	2	3	4	5
12. Çocuğum dijital oyun oynarken atıştırmalıklar yer.	1	2	3	4	5
13. Dijital oyun oynayalı çocuğum kilo aldı.	1	2	3	4	5
14. Dijital oyun oynayalı çocuğum hareketsizleşti.	1	2	3	4	5
15. Çocuğum dijital oyun oynama ile ilgili yalana başvurabiliyor.	1	2	3	4	5
16. Dijital oyundan dolayı çocuğum görevlerini aksatmakta.	1	2	3	4	5
17. Dijital oyunları çocuğum bizim haberimiz olmadan tablete/bilgisayara yüklemekte.	1	2	3	4	5
18. Çocuğumda dijital oyun oynama bağımlılık haline dönüşmüş durumda.	1	2	3	4	5
19. Çocuğum kendi seçtiği oyunları oynuyor.	1	2	3	4	5

EK 3. Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları Soru Formu

Sayın veli,

Aşağıda çocuğunuzun dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş ve uygulamalarınız ile ilgili sorular bulunmaktadır. Bu sorulara ilişkin 1'den 5'e kadar ifadeler yer almaktadır. Lütfen aşağıda belirtilen ifadeleri okuyarak bu ifadelere katılma derecenizi **sizin için en uygun** olacak şekilde **sadece birini** işaretleyiniz.

Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Kesinlikle		
			Katılıyorum	Katılıyorum	Katılıyorum
1	2	3	4	5	
1. Dijital oyun oynama ile ilgili bir süre belirlenmeli.	1	2	3	4	5
2. Dijital oyun oynama ödül olarak kullanılabilir.	1	2	3	4	5
3. Oyun içerikleri hakkında çocuk ile konuşulmalı.	1	2	3	4	5
4. Çocuklar erken yaşta teknoloji ile tanıştırılmalı.	1	2	3	4	5
5. Oyun tercihlerinde veliler çocuklarını yönlendirmeli.	1	2	3	4	5
6. Dijital oyun oynamanın çocuğumda bağımlılık haline dönüşmesinden endişeleniyorum.	1	2	3	4	5
7. Dijital oyunların çocuğuma faydaları var.	1	2	3	4	5
8. Dijital oyunlar aracılığı ile çocuğum stres atmakta.	1	2	3	4	5
9. Dijital oyunlar aracılığı ile çocuğum haz duygusunu tatmakta.	1	2	3	4	5
10. Dijital oyunlar aracılığı ile çocuğum boş zamanını değerlendirmekte.	1	2	3	4	5
11. Dijital oyunlar çocuğumu rahatlatıyor.	1	2	3	4	5
12. Dijital oyunların tamamı eğiticiidir.	1	2	3	4	5
13. Dijital oyunlar tercih edilirken oyunların içeriklerine dikkat edilmeli.	1	2	3	4	5
14. Dijital oyunlar tercih edilirken oyunları türlerine dikkat edilmeli.	1	2	3	4	5
15. Çocuğumun dijital oyun oynaması ile ilgili endişelerim var.	1	2	3	4	5
16. Çocukların dijital oyun oynamasını doğru bulmuyorum.	1	2	3	4	5
17. Dijital oyun bir eğitim aracıdır.	1	2	3	4	5
18. Dijital oyunun sosyal işlevi vardır.	1	2	3	4	5
19. Ödevlerin dijital oyunlar aracılığı ile yapılması çocuk için daha eğlenceli olur.	1	2	3	4	5
20. Dijital oyun oynarken çocuğa kural koymak ve çocuğumun denetlemek önemli.	1	2	3	4	5
21. Çocuğumun oynadığı oyun türleri ile ilgili bilgi sahibiyim.	1	2	3	4	5
22. Çocuğumun bulunduğu yaşta süre olarak ne kadar dijital oyun oynaması konusunda bilgi sahibiyim.	1	2	3	4	5
23. Dijital oyun türleri konusunda bir uzmandan destek almam gerektiğini düşünüyorum.	1	2	3	4	5
24. Dijital oyun oynama süresi konusunda bir uzmandan destek almam gerektiğini düşünüyorum	1	2	3	4	5
25. Dijital oyun içerikleri konusunda bir uzmandan destek almam gerektiğini düşünüyorum.	1	2	3	4	5

Sizce dijital oyunların yararlı yönleri var mı?

- Evet Hayır

Cevabınız evet ise yararlı yönleri aşağıdakilerden hangi(leri)dir? (birden fazla seçenek seçilebilir).

- Öğrenmeyi kolaylaştırıyor Motivasyon Kritik düşünme
 Yaratıcılık

Çocuğunuz ile birlikte oyun oynayarak (evcilik, masa oyunları, oyuncakları vb.) vakit geçiriyor musunuz?

- Evet Hayır

Çocuğunuzun dijital oyun oynamasını kontrol etmek için süre kısıtlaması yapıyor musunuz?

- Evet Hayır

Sayın veli,

Aşağıda çocuğunuzun dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin uygulamalarınız ile ilgili ifadeler bulunmaktadır. Bu ifadelere ilişkin 1'den 5'e kadar ifadeler yer almaktadır. Lütfen aşağıda belirtilen ifadeleri okuyarak bu ifadelere katılma derecenizi **sizin için en uygun** olacak şekilde **sadece birini** işaretleyiniz.

Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum				
				1	2	3	4	5
1. Dijital oyun oynamayı çocuğum için ödül olarak kullanıyorum.	1	2	3	4	5			
2. Dijital oyun oynamayı çocuğumu oyalamak için kullanıyorum.	1	2	3	4	5			
3. Yolculukta çocuğumun dijital oyun oynamasına izin veriyorum.	1	2	3	4	5			
4. Oyun içerikleri hakkında çocuğum ile konuşuyorum.	1	2	3	4	5			
5. Çocuğumun oyun seçimini birlikte yapıyoruz.	1	2	3	4	5			
6. Çocuğum için dijital oyun tercih ederken oyunların içeriklerine dikkat ediyorum.	1	2	3	4	5			
7. Çocuğum için dijital oyun tercih ederken oyunların türlerine dikkat ediyorum.	1	2	3	4	5			
8. Dijital oyunları cihazlara çocuğum kendi yüklemekte.	1	2	3	4	5			
9. Dijital oyunları kardeşleri yüklemekte.	1	2	3	4	5			
10. Dijital oyunları cihazlara ben veya eşim yüklüyor.	1	2	3	4	5			
11. Dijital oyun oynama ile ilgili belirlediğimiz bir süre var.	1	2	3	4	5			
12. Yararlı olduğu için çocuğumun dijital oyun oynamasına izin veriyorum.	1	2	3	4	5			
13. Eğitici olduğu için çocuğumun dijital oyun oynamasına izin veriyorum.	1	2	3	4	5			
14. Oyalayıcı olduğu için çocuğumun dijital oyun oynamasına izni veriyorum.	1	2	3	4	5			
15. Çocuğum dijital oyun oynarken onu süre konusunda kontrol ediyorum.	1	2	3	4	5			
16. Çocuğum dijital oyun oynarken onu içerik konusunda kontrol ediyorum.	1	2	3	4	5			
17. Çocuğum dijital oyun oynarken oyun türü konusunda kontrol ediyorum.	1	2	3	4	5			
18. Dijital oyun oynama ile ilgili belirlediğimiz kurallar var.	1	2	3	4	5			
19. Çocuğumun benim seçtiğim oyunları oynamasına izin veriyorum.	1	2	3	4	5			

EK 4. Dijital Oyun Oynamanın Etkileri Hakkındaki Görüş Formu

Aşağıdaki ifadeler için lütfen **sizin için en uygun** olan kutucuğu işaretleyiniz.

Dijital oyun oynamak çocuğumun ileriki yaşantısını...

- Olumsuz yönde etkiler Kararsızım Olumlu yönde etkiler

Dijital oyun oynamak çocuğumun yemek yeme alışkanlıklarını...

- Olumsuz yönde etkiler Kararsızım Olumlu yönde etkiler

Dijital oyun oynamak çocuğumun anne/baba etkileşimini...

- Olumsuz yönde etkiler Kararsızım Olumlu yönde etkiler

Dijital oyun oynamak çocuğumun anne/baba iletişimini...

- Olumsuz yönde etkiler Kararsızım Olumlu yönde etkiler

Dijital oyun oynamak çocuğumun sosyal davranışlarını...

- Olumsuz yönde etkiler Kararsızım Olumlu yönde etkiler

Dijital oyun oynama çocuğumun aile içi iletişimini...

- Olumsuz yönde etkiler Kararsızım Olumlu yönde etkiler

Dijital oyunlar çocuğumun zihinsel gelişimini...

- Olumsuz yönde etkiler Kararsızım Olumlu yönde etkiler

Dijital oyunlar çocuğumun duygusal gelişimini...

- Olumsuz yönde etkiler Kararsızım Olumlu yönde etkiler

Dijital oyunlar çocuğumun fiziksel gelişimini...

- Olumsuz yönde etkiler Kararsızım Olumlu yönde etkiler

Dijital oyunlar çocuğumun kişilerarası ilişkilerini...

- Olumsuz yönde etkiler Kararsızım Olumlu yönde etkiler

ÖZGEÇMİŞ

Adı ve Soyadı: Nilüfer YİĞİT
Doğum Yeri: Remscheid / ALMANYA
Doğum Tarihi: 20.09.1986
Yabancı Dili: Almanca, İngilizce

Eğitim Durumu

Lise: Almanya (Gymnasiale Oberstufe) (2006)
Lisans: Ondokuz Mayıs Üniveristesi / Eğitim Fakültesi / Okul Öncesi Öğretmenliği (2015)

Çalıştığı Kurum

Amerikan Kültür Anaokulu (2015-2016)

Bildiri

Yiğit, N., Alat K. (2019). Erken çocukluk döneminde dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne-baba görüşleri. I.Uluslararası Bilim Eğitim, Sanat ve Teknoloji Sempozyumu, 2019, İzmir. (Özet Bildiri / Sözlü Sunum).