



ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

**OKULÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARIN AKILLI TELEFONLAR
İLE OYNADIKLARI GİYSİ GİYDİRME OYUNLARI ÜZERİNE
BİR İNCELEME**

Büşra KURT

Danışman

Doç. Dr. Bayram ÖZER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ocak, 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 :Büşra

Soyadı :KURT

Bölümü :Eğitim Programları ve Öğretimi

İmza :

Teslim Tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı: Okulöncesi Dönem Çocukların Akıllı Telefonlar İle Oynadıkları Giysi Giydirme Oyunları Üzerine Bir İnceleme

İngilizce Adı: An Analysis of Dress up Games Played by Preschool Children on Smartphone

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: Büşra KURT

İmza:

KABUL VE ONAY

Büşra KURT tarafından hazırlanan “Okulöncesi Dönem Çocukların Akıllı Telefonlar İle Oynadıkları Giysi Giydirmeye Oyunları Üzerine Bir İnceleme” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği/oy çokluğu ile Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans /Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman:Doç. Dr. Bayram ÖZER

Eğitim Programları ve Öğretimi, OMÜ

Başkan: (Unvanı Adı Soyadı)

(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)

Üye: (Unvanı Adı Soyadı)

(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)

Üye: (Unvanı Adı Soyadı)

(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)

Üye: (Unvanı Adı Soyadı)

(Anabilim Dalı, Üniversite Adı)

Bu tezin Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans/ Doktora tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Tarihi: __/__/____

Prof. Dr. Ali ERASLAN

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

(İmza ve Mühür)



Geleceğin teminatı çocuklara..

TEŞEKKÜRLER

Çalışmamın başından sonuna kadar bütün aşamalarını yakından izleyen, yol gösteren, bilgi ve deneyimlerini benimle paylaşarak her zaman her konuda destek olan ve yardımlarını esirgemeyen çok değerli danışman hocam Doç. Dr. Bayram ÖZER'e,

Bizlere verdikleri dersler ile bu seviyeye getiren ve ihtiyaç duyduğum her anda yardımcı olan bölüm hocalarımız sayın Doç. Dr. İsmail GELEN, sevgili Dr. Öğretim Üyesi Şener ŞENTÜRK ve saygıdeğer Doç. Dr. Murat GÖKALP'e,

Sevgi ve destekleriyle bugünlere gelmemi sağlayan anneme, babama ve bütün aileme; yüksek lisans eğitimim boyunca hep yanımda olan bölüm arkadaşlarıma ve dostlarıma,

Ve tez konumu belirlememi sağlayan sevgili minik öğrencilerime,

Sonsuz teşekkür ederim..

Bu tez OMÜ BAP komisyonu tarafından PYO. EGF.1904.18.001 nolu proje ile desteklenmiştir.

OKULÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARIN AKILLI TELEFONLAR İLE OYNADIKLARI GİYSİ GİYDİRME OYUNLARI ÜZERİNE BİR İNCELEME

Yüksek Lisans Tezi

Büşra KURT

ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Ocak, 2019

ÖZ

Bu araştırmanın temel amacı okulöncesi dönem çocuklarının akıllı telefonlar ile oynadıkları giysi giydirme oyunlarının, bu dönem çocukların yaş ve gelişim düzeylerine uygun olup olmadığının incelenmesidir. Bu amaçla, mevcut giysi giydirme oyunlarından en çok indirilen 5 oyun incelenmiş ve çalışma grubu olarak 22 akademisyen belirlenmiştir. Çalışmada durum analizi yöntemi kullanılmıştır. Puanlama aracı olarak dereceli puanlama anahtarı kullanılmıştır. Oyunların analizi için uzmanlarla yapılan görüşmeler sonucunda beş konu alanı belirlenmiştir. Konu alanları karakter analizi, görsel unsurlar, kullanılan müzikler, gelişim alanları ve verilen mesajlar şeklindedir. Bu anahtarlar 22 akademisyen tarafından puanlanmış ve ortaya çıkan sonuçlar analiz edilmiştir. Çalışma sonucunda, giysi giydirme oyunlarının okulöncesi dönem çocukların yaş ve gelişimlerine uygun olmayan kısımlarının bulunduğu, bu sebeple oyunların okulöncesi dönem çocuklar için yeniden yapılandırılarak iyileştirilmesi gerektiği görülmüştür. Oyunlarda uzman desteği ve değerlerin yer almadığı gözlenmiştir.

Anahtar Kelimeler :Sanal oyun, okulöncesi dönem, akıllı telefon, giysi giydirme

Sayfa Sayısı :110

Danışman :Doç. Dr. Bayram Özer

İkinci Danışman :

AN ANALYSIS OF DRESS UP GAMES PLAYED BY PRESCHOOL CHILDREN ON SMARTPHONES

MS Thesis

Büşra KURT

ONDOKUZ MAYIS UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

January, 2019

ABSTRACT

The main aim of this research is to examine whether the dress-up games played by preschool children are appropriate for the age and development level of those children. For this purpose, the 5 top downloaded games in the market are reviewed and 22 academicians have formed the working group. Case study model was used in this study. Grading key was used for polychotomous scoring in this study. 5 matter area specified by subject experts with grading keys prepared for game's analys. Subject area defined as character analysis, visual elements, sound, development areas, and given messages. This grading key was graded by 22 academician and emergent result was analyzed. Points scored in the applied grading key results indicate that the game is not suitable for the age and development levels of the preschool children and should be restructured. Professional support and values are not found in the chosen game.

KeyWords :Virtual game, pre-school time, smartphone, dress up games

Number of Pages :110

Advisor : Doç. Dr. Bayram ÖZER

Co-advisor :

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI.....	II
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	III
KABUL VE ONAY	IV
TEŞEKKÜRLER	VI
ÖZ.....	VII
ABSTRACT	VIII
İÇİNDEKİLER	IX
TABLolar LİSTESİ.....	XI
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
I. GİRİŞ	1
1.1 Problem Durumu.....	3
1.2 Problem Cümlesi	5
1.3 Araştırmanın Genel Amacı.....	5
1.4 Araştırmanın Alt Amaçları	5
1.5 Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi	6
1.6 Sayıtlar	7
1.7 Sınırlıklar	8
İKİNCİ BÖLÜM	9
II. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	9
2.1.Alan yazın İncelemesi.....	9
2.1.1 Oyun Kavramı	9
2.1.2 Oyun Kavramının Tarihsel Gelişimi	10
2.1.3 Türklerde Çocuk Oyunları	11
2.1.4 Sanal (Dijital) Oyun.....	12
2.1.5 Akıllı Telefonlar ve Sanal Oyun	15
2.1.6 Okulöncesi Dönem ve Sanal Oyun	18
2.1.7 Giysi Giydirmeye Oyunları	21
2.2 İlgili Araştırmalar	67
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	72
III. YÖNTEM.....	72
3.1. Araştırmanın Modeli.....	72
3.2. Çalışma Grubu	72
3.3. Veri Toplama Aracı.....	73

3.4. Geçerlik ve Güvenirlik.....	74
3.5. Verilerin Toplanması	76
3.6. Verilerin Analizi	76
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	77
IV. BULGULAR.....	77
4.1 Birinci Alt Amaca İlişkin Bulgular	77
4.2 İkinci Alt Amaca İlişkin Bulgular.....	79
4.3 Üçüncü Alt Amaca İlişkin Bulgular.....	81
4.4. Dördüncü Alt Amaca İlişkin Bulgular	83
4.5. Beşinci Alt Amaca İlişkin Bulgular	85
4.6. Altıncı Alt Amaca İlişkin Bulgular	88
4.7. Yedinci Alt Amaca İlişkin Bulgular.....	88
BEŞİNCİ BÖLÜM	89
V. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	89
5.1. Sonuçlar ve Tartışma	89
5.1.1 Yaş ve Gelişim	89
5.1.2 Görsel Unsurlar	90
5.1.3 Karakter Analizi	91
5.1.4 Oyun Müzikleri.....	92
5.1.5 Verilen Mesaj	92
5.1.6 Uzman Desteği.....	94
5.1.7 Oyunlarda Yer Alan Değerler	94
5.2. Öneriler	95
5.2.1 Araştırmaya Yönelik Öneriler.....	95
5.2.2 Araştırmacılara Yönelik Öneriler.....	96
KAYNAKÇA	97
EKLER.....	104

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1: Ülkelerin dizüstü bilgisayar ve akıllı telefonlara verdiği değer karşılaştırması	3
Tablo 2: Akıllı telefon kullanım amaçları	4
Tablo 3: Türkiye akıllı cep telefonu pazar dağılımı	16
Tablo 4: İSS bazında sabit genişbant internet kullanımı.....	17
Tablo 5: Gelişim Alanları İnceleme Anahtarı Frekans Tablosu	77
Tablo 6: Gelişim Alanları İnceleme Anahtarı Betimsel İstatistikler (n=22).....	78
Tablo 7: Görsel Unsurları İnceleme Anahtarı Frekans Tablosu	79
Tablo 8: Görsel Unsurları İnceleme Anahtarı Betimsel İstatistik Tablosu (n= 22) ...	80
Tablo 9: Karakter Analizi İnceleme Anahtarı Frekans Tablosu	81
Tablo 10: Karakter Analizi İnceleme Anahtarı Betimsel İstatistik Tablosu (n=22) ..	82
Tablo 11: Oyun Müzikleri İnceleme Anahtarı Frekans Tablosu	83
Tablo 12: Oyun Müzikleri İnceleme Anahtarı Betimsel İstatistik Tablosu (n=22) ...	84
Tablo 13: Verilen Mesajları İnceleme Anahtarı Frekans Tablosu	85
Tablo 14: Verilen Mesajları İnceleme Anahtarı Betimsel İstatistik Tablosu (n=22) ..	86
Tablo 15: Dereceli Puanlama Anahtarları Toplam Puan Tablosu	87

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Prom Queen Kapak.....	22
Şekil 2: Prom Queen Yüz Yıkama.....	23
Şekil 3: PromQueen Yüz Yıkama.....	24
Şekil 4: Prom Queen Yüz Yıkama.....	24
Şekil 5: Prom Queen Yüz Temizliği.....	25
Şekil 6: Prom Queen Yüz Temizliği.....	25
Şekil 7: Prom Queen Yüz Nemlendirme.....	26
Şekil 8: Prom Queen Reklam.....	27
Şekil 9: Prom Queen Göz Rengi Seçimi.....	27
Şekil 10: Prom Queen Far Seçimi.....	28
Şekil 11: Prom Queen Rimel seçimi.....	29
Şekil 12: Prom Queen Göz Renklendirici Seçimi.....	29
Şekil 13: Prom Queen Ruj Seçimi.....	30
Şekil 14: Prom Queen Reklam.....	30
Şekil 15: Prom Queen Kıyafet Bölümü.....	31
Şekil 16: Prom Queen Saç Modeli Seçimi.....	31
Şekil 17: Prom Queen Taç Seçimi.....	32
Şekil 18: Prom Queen Kıyafet Seçimi.....	33
Şekil 19: Prom Queen Küpe Seçimi.....	34
Şekil 20: Prom Queen Kolye Seçimi.....	34
Şekil 21: Prom Queen Ayakkabı Seçimi.....	35
Şekil 22: Prom Queen Çanta Seçimi.....	35
Şekil 23: Prom Queen Reklam.....	36
Şekil 24: Prom Queen Veda.....	36
Şekil 25: Barbie Büyülü Moda Giydirme Kapak.....	37
Şekil 26: Barbie Büyülü Moda Giydirme Kapak.....	37
Şekil 27: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi.....	38
Şekil 28: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi.....	38
Şekil 29: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi.....	39
Şekil 30: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi.....	40
Şekil 31: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi.....	40
Şekil 32: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi.....	41
Şekil 33: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi.....	41
Şekil 34: Barbie Büyülü Moda Giydirme Ruj Seçimi.....	42
Şekil 35: Barbie Büyülü Moda Giydirme Göz Maskesi Seçimi.....	42
Şekil 36: Barbie Büyülü Moda Giydirme Saç Modeli Seçimi.....	42
Şekil 37: Barbie Büyülü Moda Giydirme Röfle Seçimi.....	43
Şekil 38: Barbie Büyülü Moda Giydirme Kolye Seçimi.....	43
Şekil 39: Barbie Büyülü Moda Giydirme Taç Seçimi.....	44
Şekil 40: Barbie Büyülü Moda Giydirme Kıyafet Seçimi.....	45
Şekil 41: Barbie Büyülü Moda Giydirme Ayak Seçimi.....	46
Şekil 42: Barbie Büyülü Moda Giydirme Ayakkabı Seçimi.....	46
Şekil 43: Barbie Büyülü Moda Giydirme Konsept Seçimi.....	47
Şekil 44: Barbie Büyülü Moda Giydirme Sergileme.....	47
Şekil 45: Barbie Büyülü Moda Giydirme Veda.....	48
Şekil 46: Wedding Spa Salon: Girls Games Yüz Yıkama.....	48
Şekil 47: Wedding Spa Salon: Girls Games Göz Seçimi.....	49

Şekil 48: Wedding Spa Salon: Girls Games Saç Seçimi	50
Şekil 49: Wedding Spa Salon: Girls Games Kıyafet Seçimi	51
Şekil 50: Wedding Spa Salon: Girls Games Veda	52
Şekil 51: Star Girl Kapak	52
Şekil 52: Star Girl Giriş	53
Şekil 53: Star Girl Başlangıç	53
Şekil 54: Star Girl Bankamatik	53
Şekil 55: Star Girl Ana Karakterin Hazırlanması	54
Şekil 56: Star Girl Ana Karakter	55
Şekil 57: Star Girl Star Cafe	56
Şekil 58: Star Girl Kafe Buluşması	56
Şekil 59: Star Girl Star Night Club	57
Şekil 60: Star Girl Star Night Club Buluşması	57
Şekil 61: Star Girl Star Secrets Mağazası	58
Şekil 62: Star Girl Carnival Oyunları	58
Şekil 63: Star Girl Açılmamış Mağazalar	59
Şekil 64: Star Girl Üst Kat Merdiveni	59
Şekil 65: Star Girl Job Bölümü	60
Şekil 66: Star Girl Düğün Kıyafetleri Mağazası	60
Şekil 67: Star Girl Kuaför	61
Şekil 68: Star Girl Takı ve Akesor Mağazası	61
Şekil 69: Star Girl Kıyafet Mağazası	61
Şekil 70: Covet Fashion Kapak	62
Şekil 71: Covet Fashion Ana Karakter	63
Şekil 72: Covet Fashion Kıyafet Seçimi	65
Şekil 73: Covet Fashion Hesap	65
Şekil 74: Covet Fashion Karakter Hesabı	66
Şekil 75: Covet Fashion Markalar	66
Şekil 76: Covet Fashion İnternet Alışverişi	67

SİMGELER VE KISALTMALAR

BİT	Bilgi ve İletişim Teknolojileri
BTHK	Bilişim Teknolojileri ve Haberleşme Kurumu
OECD	Ekonomik Kalkınma ve İşbirliği Örgütü
RTÜK	Radyo ve Televizyon Üst Kurulu
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurulu



BİRİNCİ BÖLÜM

I. GİRİŞ

Okul öncesi dönem 0-6 yaş arasını kapsayan, insan yaşamının en kritik yıllarıdır. Bu dönem bir vücut iskeleti gibi düşünülebilir çünkü bu dönemde geçirilen yaşantılar çocukların hayatının temelini oluşturur. Kişilik özelliklerinin oluşma merkezi okulöncesi dönemdir. Çocukların duyuşsal, bilişsel ve sosyal yönden gelişimlerinin başlangıç noktası yine bu dönemdir. Dönemin her evresinin en iyi şekilde geçirilmesi yetişkinlikte en iyi ve en uygun yaşamı sürmeyi sağlar (Ekici, 2010).

Çocukların yaşamının ilk yıllarında kurdukları ilişki aile bireyleri ile sınırlıdır. Zamanla büyüyen ve sosyalleşmeye başlayan çocuğun çevresi kendi akranlarıyla genişlemeye başlar. Zamanla televizyon, radyo, kitap, gazete gibi çeşitli araçlar da çocuğun dünyasına girer ve bu durumda tehlikeler başlar. Çünkü çocuklar yeteneklerini, duygularını ve gereksinimlerini tam anlamıyla tanıyıp bilememektedirler. Okulöncesi dönemin son yıllarını oluşturan 6 yaşa gelindiğinde bile çocuklar hala okuma-yazma bilmedikleri için çocukla ilgilenen yetişkinlerin yardımına dikkatine ve bilinçli olmasına ihtiyaç duyarlar (Başal, 2013).

Okulöncesi dönemde çocuğun tüm hayatı oyundan ibarettir. Günlük eylemlerini bile bir oyunmuş gibi düşünür. Farklı uyaranlara ilgisi oldukça yüksek olan bu dönem çocuklarının çevreyle ilişkisi sırasında tanıştığı tablet, akıllı telefon, bilgisayar gibi renkli ve sesli araçlar oldukça dikkatini çekmektedir. Zaten ilgi çekici olan bu aletlere gelişen teknolojilerle oyun fonksiyonunun eklenmesi, bu araçların okulöncesi dönem çocuklarının ilgi odağı olmasını sağlamıştır. Kendi istek ve ihtiyaçlarının tam olarak farkında olmayan ve pek çok açıdan yetişkine ihtiyaç duyan çocukların bu kadar ilgisini çeken aletlerden uzak tutmak mümkün olmadığı için dikkatli ve bilinçli davranılması gerekmektedir.

Bilgi ve iletişim teknolojilerinde meydana gelen gelişmelere paralel olarak kişilerin hayatında gittikçe yaygınlaşmaya başlayan sanal (dijital) oyunlar, günlük hayatımız ile ilgili yeni tartışmaları ve farklı bakış açıları da beraberinde getirmiştir. Genellikle internet ve teknoloji bağımlılığı olarak nitelendirilen bu durum, sanal oyunlara gelindiğinde *çevrimiçi oyun bağımlılığı* olarak adlandırılmaktadır. Özellikle erken çağ çocuklarında bu durumun daha sık ortaya çıktığı görülmektedir. Bu durumun doğal bir sonucu olarak ise dev bir oyun sektörü oluşmuştur (Koç, 2017).

Her yaştan ve her türden çocuğa hitap edecek oyun üretmek için pek çok üretici firma şu an oyun sektöründe yer almaktadır. Bu anlamda geçen yüzyılda popüler olan bilgisayar oyunlarının yerini artık tablet ve akıllı telefonlara bıraktığı görülmektedir(Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2016). Bu araçlar ile çocukların her an sanal oyunlar ile oynama imkanlarının olması büyük önem arz etmektedir. Bu dönem çocukların yaşamlarındaki her türlü uyarının elzem bir hükmü vardır. Her an ellerinin altında bulunan akıllı telefonlar ile oynadıkları oyunların önemi ise buradan kaynaklanmaktadır.

Akıllı telefon ve tabletlere internet üzerinden indirilerek oynanan pek çok oyun türü vardır. Oyunların indirme sayılarına bakıldığında bu oyunlar içerisinde en dikkat çekici olanın giysi giydirme oyunları olduğu görülmüştür. Bu oyunların çocuklar tarafından oynanıyor olması oyunların içeriğinin çocuklara uygun olup olmadığı sorusunu akla getirmektedir. Kolay bir şekilde çocukların ulaşabildiği bu oyunların çocuklara faydaları olabileceği gibi tehdit içeren unsurlar da barındırıyor olabilir.

Sanal oyunların üretim safhasında uzman desteğinin zorunlu olmaması ve oyuncu ile buluşmadan önce herhangi bir kontrolden geçirilmemesi; aynı zamanda bu oyunlara internet üzerinden çok sayıda insanın çok kolay ulaşabilmesi ve artık bu oyunların ekonomik anlamda ciddi bir kar unsuru olması bu oyunları dikkate değer bir hale getirmektedir (Vahid, 2016). Özellikle okulöncesi dönem çocukların okuma-yazma bilmemesi onları tehditlere açık hale getirmektedir. Bu noktada ebeveynlere büyük rol düşmekte ve doğru yönlendirmeler yapmaları beklenmektedir. Hazırlanan bu çalışmanın ebeveynlere bu yönlendirme sürecinde fayda sağlayacağı umulmaktadır.

1.1 Problem Durumu

Son yıllarda yapılan incelemelerde artık hemen her evde akıllı telefon ya da tabletin bulunduğu gözlenmektedir. Bu küçük aletler ve internet aracılığıyla çocuklar zamandan ve mekandan bağımsız olarak oyunlara ulaşabilmektedir; tabletler ve akıllı telefonlar ile ulaşılabilen oyun isimleri ise sayılamayacak kadar artmıştır. Bu duruma paralel olarak oyun bütçesi de büyümektedir. Genel olarak bakıldığında oyun endüstrisi içinde online oyunlar endüstrinin %20'si ile 25 milyar dolarlık bir bütçeye sahiptir (Gürcan, Özhan, Uslu, 2008).

Tablo 1: Ülkelerin dizüstü bilgisayar ve akıllı telefonlara verdiği değer karşılaştırması (Madreport, 2016, s.5)

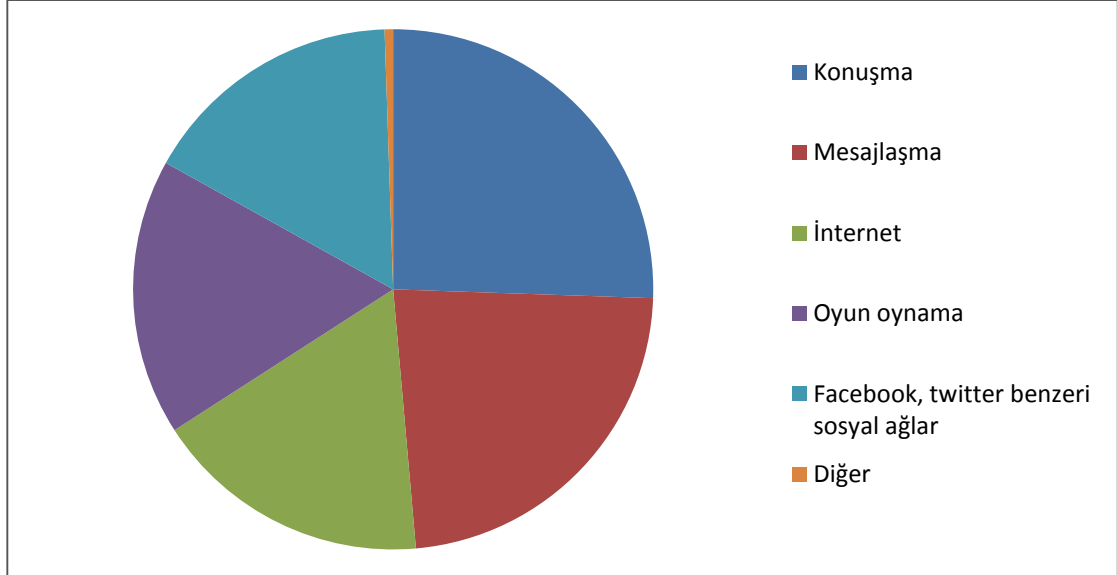
	Akıllı Telefon	Laptop
UAE	47%	33%
Türkiye	44%	34%
Çin	45%	24%
Hindistan	38%	35%
Güney Afrika	37%	32%
İtalya	32%	28%
İspanya	22%	36%
İsveç	26%	44%
ABD	20%	42%
İngiltere	19%	47%
Avustralya	17%	41%
Fransa	13%	48%
Japonya	12%	45%
Almanya	12%	45%
Kanada	19%	42%

Bütçe içerisinde oldukça önemli bir yeri olan mobil cihazların kullanım oranları da oldukça yüksektir. Tablo 1'de görüldüğü üzere Türkiye'de dizüstü bilgisayarlardan daha çok akıllı telefonlar tüketiciler tarafından tercih edilmektedir. Yine aynı amaçla Radyo ve Televizyon Üst Kurulu Basın Yayın Enformasyon Genel Müdürlüğü ve Çocuk Vakfı tarafından bir çalışma yapılmıştır. Daha yerel düzeyde bir çalışma olması ve elde edilen veriler açısından dikkat çekici bir çalışmadır. Türkiye'deki 6-18 yaş arasındaki çocukların medya kullanma alışkanlıklarının ortaya konulması amacıyla yapılan bu araştırmanın sonuçlarına göre, örnekleme yer alan öğrencilerin %45'inin akıllı cihazları "önemli" buldukları gözlenmiştir. Akıllı telefonların "önemli" olma kısmı ise kızlar ve erkekler için bir farklılık içermemektedir. Günde ortalama kaç saat cep telefonu kullanıyorsunuz? sorusuna verilen cevaplar: %29 "1 saatten az"

%26 “1-2 saat arası” %15 “2-3 saat arası” %12 “3-5 saat arası” ve %17, oldukça fazla bir kesimi de “5 saat ve üzeri” şeklinde cevaplamıştır. 1-2 saat aralığında verilen cevapların erkek öğrenciler; 5 saat ve üzeri seçeneğinde ise kız öğrencilerin oranının daha yüksek olduğu görülmektedir.

Aynı çalışmada bilgisayar ve tablete göre cep telefonu kullanma durumu %16 oranı ile daha yüksek çıkmıştır. Örnekleme yer alan öğrencilerin %46’sının cep telefonu vardır. Bu öğrencilere akıllı telefonunu hangi amaçla kullandıkları sorulmuştur. Verilen cevaplarda oyun oynamanın diğer seçenekler içerisinde 4. sırada olmasına rağmen %65 ile pek de küçümsenmeyecek bir oranda olduğu görülmektedir (RTÜK, 2013). Aşağıdaki grafikte akıllı telefonların kullanım amaçları görülmektedir.

Tablo 2: Akıllı telefon kullanım amaçları (RTÜK, 2013, s.40)



Akıllı telefonların bu kadar yaygınlaşması, insanların ona erişiminin kolaylaşması ve oyun amaçlı kullanımının bu kadar yaygınlaşması, bu durumun çocuklar üzerindeki olumlu ve olumsuz etkilerinin sorgulanmasına sebep olmuştur. Akçay ve Özcebe'nin 2012 yılında yaptıkları çalışmanın sonucunda saptanan sanal oyunların oynanma yaşının okul öncesi döneme kadar inmesi dikkat çekicidir. Gelişimin oldukça hızlı olduğu ve sihirli yıllar diye adlandırılan okulöncesi yıllarında akıllı telefon gibi araçlarla oynanan bu oyunların çocuklar üzerinde pek çok etkisi olacaktır. Çocukların bir duruma dikkatini odaklama, el-göz koordinasyonunu sağlama, problem durumu fark etme ve çözme gibi becerilerini geliştiren bu oyunlar dikkatli

seçilmediği zaman yararından çok daha fazla zararı olacaktır. Şiddet içerikli oyunlar ve çocuklarda olumsuz davranışlara sebep olabilecek kötü içerikli oyunların çocuklardan uzak tutulması gerekmektedir.

Sektör içerisinde çok sayıda oyun bulunması ve kullanıcılar tarafından bu oyunlara erişimin oldukça kolay olması, durumun önemini ve tehlikenin büyüklüğünü ortaya koymaktadır. Okulöncesi dönem çocukların okuma becerisine henüz sahip olmadıkları ve yaşlarının küçük olması, onları bu tehlikelere doğrudan maruz bırakabilir. Bu çağ çocukların, sanal oyunlardan giysi giydirme oyunları açısından korunmasına ufak da olsa katkı sağlaması için bu çalışma yapılmıştır. Bu amaçla, akıllı telefonlar ve tabletler ile çok kolay ulaşılabilen ve sanal oyunlar içerisinde yer alan giysi giydirme oyunları farklı açılardan incelenerek okulöncesi dönem çocuklarına uygun olup olmadığı belirlenmeye çalışılmıştır.

1.2 Problem Cümlesi

İnternet ortamında akıllı telefonlarla en çok tercih edilip indirilen giysi giydirme oyunları, okulöncesi dönem çocukların yaş ve gelişim seviyesine uygun mudur?

1.3 Araştırmanın Genel Amacı

Bu çalışma, akıllı telefonlara en çok indirilen giysi giydirme oyunlarının okul öncesi dönem çocukların yaş ve gelişimleri açısından uygun olup olmadığının incelenerek belirlenmesi amacıyla planlanmıştır.

1.4 Araştırmanın Alt Amaçları

1. Giysi giydirme oyunlarının okulöncesi dönem çocukların yaş ve gelişimleri (bilişsel alan, psikomotor alan, sosyal-duygusal alan ve özbakım becerileri) açısından uygunluğunu incelemek
2. Giysi giydirme oyunlarının görsel unsurlar açısından okulöncesi dönem çocukları için uygunluğunu incelemek
3. Giysi giydirme oyunlarında yer alan karakterlerin özelliklerini incelemek,
4. Giysi giydirme oyunlarının arka planında çalan müziklerin gelişimsel açıdan uygunluğunu incelemek,

5. Giysi giydirmeye oyunlarında verilen mesajları incelemek,
6. Giysi giydirmeye oyunları hazırlanırken uzman desteđi alınıp alınmadığını ortaya koymak,
7. Giysi giydirmeye oyunlarında değinilen değeri (varsa) incelemektir.

1.5 Araştırmanın Önemi ve Gerekeçesi

Okul öncesi dönem 0-6 yaş arasını kapsayan, insan yaşamının en kritik yıllarıdır. Bu dönem bir vücut iskeleti gibi düşünülebilir çünkü bu dönemde geçirilen yaşantılar çocukların hayatının temelini oluşturur. Kişilik özelliklerinin oluşma merkezi okulöncesi dönemdir. Çocukların duyuşsal, bilişsel ve sosyal yönden gelişmelerinin başlangıç noktası yine bu dönemdir. Dönemin her evresinin en iyi şekilde geçirilmesi yetişkinlikte en iyi ve en uygun yaşamı sürmeyi sağlar (Ekici, 2010).

Çocukların yaşamının ilk yıllarında kurdukları ilişki aile bireyleri ile sınırlıdır. Zamanla büyüyen ve sosyalleşmeye başlayan çocuğun çevresi kendi akranlarıyla genişlemeye başlar. Zamanla televizyon, radyo, kitap, gazete gibi çeşitli araçlar da çocuğun dünyasına girer ve bu durumda tehlikeler başlar. Çünkü çocuklar yeteneklerini, duygularını ve gereksinimlerini tam anlamıyla tanıyıp bilememektedirler. Okulöncesi dönemin son yıllarını oluşturan 6 yaşa gelindiğinde bile çocuklar hala okuma-yazma bilmedikleri için çocukla ilgilenen yetişkinlerin yardımına dikkatine ve bilinçli olmasına ihtiyaç duyarlar (Başal, 2013).

Okulöncesi dönemde çocuğun tüm hayatı oyundan ibarettir. Günlük eylemlerini bile bir oyunmuş gibi düşünür. Farklı uyaranlara ilgisi oldukça yüksek olan bu dönem çocuklarının çevreyle ilişkisi sırasında tanıştığı tablet, akıllı telefon, bilgisayar gibi renkli ve sesli araçlar oldukça dikkatini çekmektedir. Zaten ilgi çekici olan bu aletlere gelişen teknolojilerle oyun fonksiyonunun eklenmesi, bu araçların okulöncesi dönem çocuklarının ilgi odağı olmasını sağlamıştır. Kendi istek ve ihtiyaçlarının tam olarak farkında olmayan ve pek çok açıdan yetişkine ihtiyaç duyan çocukların bu kadar ilgisini çeken aletlerden uzak tutmak mümkün olmadığı için dikkatli ve bilinçli davranılması gerekmektedir.

Okulöncesi dönem çocuğun en etkili öğrenme yöntemi yaparak yaşayarak öğrenmedir. Oyunların çocuk için iyi bir öğrenme yöntemi olması bu sebeptir. Gelişen teknolojiler ve değişen çağ özellikleri ile oyun denen olgunun değişmesi ve sanal oyun olarak teknolojik aletlerin içine girmiş olması yaparak yaşayarak öğrenme yöntemini etkilememiştir. Çünkü çocuklar akıllı telefon ve tabletler ile oynarken dünya ile bağı kesilerek sanal oyun dünyasının içerisine dahil olmaktadır. Bu sanal ortamda yer alan her şey çocuk için bir uyaran olurken renkli ve sesli olarak verilen her mesaj da çocukların beyninde yer edinmektedir. Her gün düzenli oynadıkları da düşünüldüğünde sanal oyunların çocukların hayatındaki yeri ve önemi görülmektedir (Kaya, 2013).

Sanal oyunlar incelendiğinde en çok indirilen ve oynanan oyunlardan birisinin giysi giydirme oyunları olduğu görülmüştür. Bu oyunların bu kadar çok çocuk tarafından oynanıyor olması, oyunların içeriğinin ve çocukların dikkatini çekebilecek nitelikte olan her unsurun incelenmesi gerekliliğini ortaya koymuştur. Bu tür oyunların internet ortamına kolay bir şekilde aktarılabilirdiği ve herhangi bir süzgeçten geçirilmediği, düşünüldüğünde ayrıntılı bir analizin yapılması gerektiği görülmektedir (İnternet ortamında yapılan yayınların düzenlenmesi, 2007). Yapılan inceleme ve araştırmalarda bu tür bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Dolayısıyla bu çalışmanın alan yazınındaki bir eksiği tamamlayacağı ve sonraki araştırmalara ışık tutacağı düşünülmektedir. Ayrıca araştırma sonuçlarının ve bu doğrultuda getirilecek önerilerin çocuklar ve ebeveynleri açısından önemli olduğu düşünülmüştür.

1.6 Sayıtlar

Google Play Store ile indirilen giysi giydirme oyunlarının hangi yaş aralığındaki kişiler tarafından indirildiği bilinmemektedir. Bu nedenle giysi giydirme oyunlarının yapısı itibarıyla okulöncesi dönem çocukları tarafından indirildiği varsayılarak bu yaş grubu çocuklara uygunluğu araştırılmıştır.

1.7 Sınırlıklar

Bu araştırma,

- Android işlemciler için tasarlanmış, 2017-2018 yılları arasında bulunan, 1 milyon ve üzerinde indirilen giysi giydirme oyunları ile sınırlıdır.
- Araştırmaya katılan 22 akademisyenin görüşleri ile sınırlıdır.



İKİNCİ BÖLÜM

II. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Alan yazın İncelemesi

Alan yazın incelemesi oyun kavramı, oyun kavramının tarihsel gelişimi, Türklerde çocuk oyunları, sanal (dijital) oyun, akıllı telefonlar ve sanal oyun, okulöncesi dönem ve sanal oyun ve giysi giydirme oyunları olmak üzere yedi başlık altında incelenmiştir.

2.1.1 Oyun Kavramı

Oyun, insan hayatının en çok çocukluk döneminde bireyin pek çok gelişim alanına fayda sağlayan ve iç dünyasını özgür bir şekilde yansıtabildiği önemli ve gerekli bir faaliyettir. Oyun; çocukluk çağının olmazsa olmazı, çocukların en önemli işi doğal bir ögesi olarak bilinmektedir. Yer ve zaman sınırlaması olarak ya da olmadan oynanabilen oyunlar, çocukların hayal gücünü ve yaratıcılığını geliştiren ve yansıtmalarını sağlayan gelişimini destekleyen, beceri geliştiren, öğreten, eğiten ve aynı zamanda eğlendiren bir çeşit yarışmadır. Çocuğun hem hayatı hem de onu hayata hazırlayan yegane araçlardandır (Şahin ve Şahin, 2008).

Huizinga'ya (2000) göre oyun hem hayvanlar âlemini, hem de insanlar âlemini kapsayan, çocukların gündelik hayattan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan bir faaliyetler düzeneği sağlayan kültürden daha eski gerçeğin belli bir temsilidir. Piaget, oyunu bilişsel süreçler ve bilişsel gelişim içerisinde ele almaktadır. Piaget için oyun, gözlemlenebilen davranışlardan net olarak ayrılan farklı bir davranış değildir. Vygotsky'e göre ise oyun toplumsal bir sembolik eylemdir. Oyun tek çocuktan bağımsız pek çok çocuğu kapsayan ve içeriğinde çocukların kendi toplumlarının kültürel özelliklerini, toplumsal anlayışlarını ortaya koymaktadır (Bağlı, 2004).

Oyun her yaştan insana hitap etmekle beraber asıl işlevini çocukluk döneminde gerçekleştirmektedir. Oyun çocukluk döneminin en önemli işidir. Eğitimde özgürlük ve doğanın önemini belirten Rousseau oyuna büyük önem vermektedir. Emile adlı eserinde çocuk eğitiminde oyunun öneminden bahsederken duyu organlarının eğitiminde en etkili yöntem olarak oyunu belirtmektedir. Pestalozzi oyunu çocuğu

hayata bağlayan bir unsur olarak nitelemektedir. Fröbel oyunu çocuğun hayatının ana malzemesi olarak görmektedir. Bu amaçla açtığı çocuk bahçelerini bu düşünce etrafında yürüttüğü görülmektedir (Ergün, 1980).

Konu ile ilgili İslam alim ve eğitimcilerine bakıldığında İmam-ı Gazali, oyun çağında bulunan çocukların oyun oynamalarına izin verilmesini, aksi halde "kalbinin ölüp zekasının söneceğini belirtmektedir. İbn-i Sina ise " 2-6 yaş arasındaki dönemde bulunan çocukların oyuna ihtiyaçları vardır. Bu dönemde çocukların istekleri dikkate alınmalı ve yerine getirilmelidir. Çocukluk çağında oyun olmalıdır, ancak 14 yaşından sonra azaltılması gerekir." demiştir. Yine İbn-i Sina'nın "Her dönemin bir gereği vardır, çocukluk döneminin de gereği oyundur" sözü ve atalarımızın "Oynamayan tay at olmaz" sözleri Türk dünyasında oyunun tanımını ve yerini göstermektedir (Çelik, 2004).

Bunlardan hareketle genel bir tanım olarak oyun; çocukların fazla enerjilerini dışa aktarmasını sağlayan, çocuklara haz veren, rahatlama ve mutluluk kaynağı olan, gelişimini destekleyen ve yaparak yaşayarak öğrenme sağlayan bir faaliyettir. Çocuklar oyun oynarken kendileri olmaktadır. Günlük hayatlarında öğrendikleri, yaşadıkları yaşantıları, varsa sorun ve problemlerinin hepsini bir oyun ile çevresine gösterebilmektedir. Bu yüzden oyun çok önemli bir faaliyettir ve her zaman çocukların birinci tercihi ve vazgeçilmezleri arasında yer alır (Aksoy ve Çiftçi, 2014).

2.1.2 Oyun Kavramının Tarihsel Gelişimi

Oyunun tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. İnsanlığın başlangıcından beri oyun vardır. Bu durum arkeologların yaptığı çalışmalarda ortaya konmuştur. Özellikle Ön Asya, Mezopotamya, Mısır ve Ege Havzası'nda yapılan kazılarda bulunan belgeler, kalıntılar çok eski zamanlardan itibaren oyunun varlığını ve çocukların oyuncaklar ile oynadığını ortaya koymaktadır (Özkul, 2014).

En ilkel haliyle oyunlar insanların avcılık ve toplayıcılık ile geçimini sağladığı ilk zamanlarda avcılığın taklit edilmesiyle orta çıkmıştır. O çağlardan günümüze gelinceye değin her dönem ve zümreden çocuk muhakkak oyun oynamıştır. Günümüzde en eski oyun aracı olarak taş kabul edilmektedir. Türkiye'de oynanan en eski oyun olarak ise "Beştaş" bilinmektedir. Eski Mısır'da ise oyun aracı olarak

kullanılan en eski araçlar topaçlar ve toplardır. Yaklaşık 3000 yıl önce uçurtma Çin'de ortaya çıkmıştır. Roma'da bulunan kalıntılarda ise top, çember ve arabalar bulunmuştur. Eski oyuncakların sergilendiği pek çok müzede ise oyuncak yapım malzemesi olarak tahta, fildişi, kil, bronz vardır (Şahin ve Şahin, 2008).

Çok eski oyunlardan biri de “ip” oyunlarıdır. Bu oyun dünyanın birçok yerinde daha Avrupalılarla karşılaşılmadan önce biliniyor ve oynanıyordu. 1885 yılında Wallace adındaki İngiliz gezgin Borneo'da “Dayak” kabilesi çocuklarının iple oyun oynadıklarını, o zamana kadar hiç görmediği son derece şaşırtıcı figürleri iple yaptıklarını belirtmiştir (Akandere, 2013).

Eski zamanlardan beri oynanan oyunlara örnek olarak; aşık oyunu, fırıldak, sabun köpüğü üfleme, çingirak, körebe, taş çekme, saç çekme, bit ayıklama, gelin alayı, birdirbir, sıra dayağı, amuda kalkma, altın beşik, altı okka, uzun eşek, çember çevirme, topaç çevirme, mızrak oyunu, elim sende, dokuz kuka, hokey, ortada sıçan, aşık kemikleriyle vurmaca, duvara top atma, sırtta taşıma, etek döndürme, ağaca tırmanma, bayrak sallama, sepet sarkıtma gibi oyunlar sayılabilir (Turaşlı, 2016).

2.1.3 Türklerde Çocuk Oyunları

Tarihte çocuklar genellikle kendi oyunlarını kendileri oluşturmuşlar ya da çevrelerinden görerak gizil bir şekilde öğrendikleri oyunları kendileri farklılaştırarak oynamışlardır. Asya ve Anadolu'da çocuklar ağaç gövdesinden çıkarılan uzun kabukları bükerek ve ağız kısmına gelen küçük deliğe “sipsi” denilen içi oyulmuş bir deliği bulunan dalı “zırnaca”yı takıp ve bu boruyu üfleyerek askerlik ve cengaverlik oyunları oynarlardı. Bunun gibi dilli ve dilsiz düdük gibi üflemeli çalgılarda Anadolu'da çocukların oynadıkları oyuncaklardır. Hilbert'in çizdiği “Anadolu Düğünü” tablosunda kız ve erkek çocukların, erkek izleyicilerin ortasında davul, iki bağlama ve bir zil eşliğinde oynadıkları tasvir edilmiştir (Akandere, 2013).

Türk çocuk oyunları üç grupta ele alınabilir;

Tekerlemeli ve türkülü oyunlar: Tekerlemeler genelde bir ya da birkaç motiften oluşan kısa parçalardır. Örneğin, yağ satarım bal satarım..vb

Çalgılı oyunlar: Günümüzde halk oyunları şeklinde oynanan oyunlar çalgılı oyunlardır. Düğünlerde oynanan oyunlar da çalgılı oyun türündendir.

Çalgısız oyunlar: Bir şarkı ya da müzik aracı olmadan oynanan oyunlardır. Saklambaç, çelik, çomak, evcilik ve top oyunları gibi (Şahin ve Şahin, 2008).

2.1.4 Sanal (Dijital) Oyun

Oyun kavramı insanlık tarihi kadar eski olmakla birlikte günümüze gelindiğinde bu kavramın artık değiştiği görülmektedir. Çünkü yukarıda bahsedilen çoğu oyunun evrenselliğini yitirdiği gözlenmektedir. Tuğrul'un 2014 yılında yaptığı araştırmasında üç kuşağın oyun tercihleri arasındaki ilişki incelendiğinde bu durumu gözler önüne serilmektedir. Geçmiş iki kuşak ile günümüz çocuklarının oynadıkları oyunlar, oyun arkadaşları ve oyunda kullandıkları materyallerin geçmiş iki kuşağa göre değiştiği görülmektedir.

Günümüz çocuklarının oyun tercihlerinde dış mekân oyunları çok azdır. Araştırmanın bulgularında büyük anne ve büyük babaların torunlarının oyun tercihlerinin büyük bir kısmı bilgisayar oyunları olduğu görülmektedir. Torunların fiziksel aktiviteye ve enerji aktarımına dayalı dış mekân oyunları yerine iç mekânlarda oynanan bireysel oyunları özellikle de bilgisayar oyunlarını tercih ettikleri büyük anne ve büyük babalar tarafından ifade edilmiştir (Tuğrul ve Ertürk ve Altın kaynak ve Güneş, 2014). Bu kapsamda bilgisayar oyunlarının ve dijital oyunların tarihsel gelişimine bakmakta fayda vardır.

Caillois (2001), internet ortamında oynanan sanal oyunların yapısını açıklamak için paidia ve ludus kavramlarını ortaya atmıştır. Paidia ve ludus kavramları ayrımı, oyun tanımları arasındaki farklılıktan kaynaklanmaktadır. Buna göre, paidia daha gelişigüzel ve farklı algılamalara açık bir yapıda iken, ludus kavramı daha karmaşık bir yapıda ve bir oyun yaratıcısının bulunduğu kurallı bir sistemiği bulunan disipline bir yapıdadır. Özellikle kitlesel çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları çerçevesinden bakıldığında ele alındığında paidia ve ludus oyundaki hareket sürecinde kesişmektedir (Koç, 2017).

Juul'a göre herhangi bir sanal oyun, beş tasarım unsurundan oluşmaktadır. İlki kurgu, oyunun ortamının oynayan oyuncular için hoş olmasını ifade eder. Yani herhangi bir oyunun kurgusunun, negatif duygulardan çok pozitif duygular oluşturacak şekilde tasarlanmasıdır. Oyunlar, oyuncuların oyunun oynanış şeklini kolaylıkla anlayabileceği şekilde kullanılabilir olmalıdır. Oyunlar oyuncuların ara ara

oyundan ayrılmasına fırsat verecek şekilde kesintiye uğratılabilir olmalıdır. Ve herhangi bir sanal oyun tasarlanırken mutlaka zorluk ve cezalandırma ile ödüllendirici bir yapıda olması gerekecektir. Bu sayede oyuncular, yenilgiye uğraması sonucunda ceza, başarılı performanslarının sonucunda ise ödül ile dönütler alacaktır (Koç, 2017).

Dijital oyunlarla ilgili farklı sınıflamalar mevcuttur. Oyun oynama platformlarına, oynayan oyuncu sayısına, çevrimiçi ya da çevrimdışı oluşuna göre gibi sayılabilir. Genel kabul edilen sınıflamalardan birisi 2008 yılında Rapeepisarn ve arkadaşlarına aittir (Kaya, 2013).

Aksiyon/Macera Oyunları: Bu tür oyunlarda oyuncuların merak duygusu güdülenmektedir. Onların belli bilenmeyen durumları çözmesi, problemlerle baş etmesi gerekmektedir. Bu tip oyunlarda farklı oyun kademeleri olabilir ama düzey atlama durumu yoktur. Bunun yerine oyun içerisinde yer alan karakter değişim ve dönüşüm geçirmektedir.

Dövüş Oyunları: Bu tür oyunlarda oyuncuların belli bir zaman içerisinde rakibini mağlup etmesi beklenmektedir. Oyuncu rakiplerini yendikçe oyun içerisinde ilerlemekte ve daha güçlü rakiplerle karşı karşıya kalmaktadır.

Spor Oyunları: Bu tür oyunlarda oyuncular futbol, basketbol gibi bilinen spor dallarını dikkat düzeylerini en üstte tutarak oynadıkları oyunlardır. Araba, motor yarışları bu kategoriye girmektedir.

Simülasyon Oyunları: Bu tür oyunlar bir kentin ya da kişiler ve toplulukların hayatlarını yönlendirmeye fırsat sağlayan oyunlardır. Oyuncular kendi kurdukları bu sanal dünyada yaşam mücadelesi vererek, ortaya çıkan sorunları çözerek oyunu sürdürmeye çabalamaktadır. Bu tür oyunlarda nihai bir hedef yoktur.

Strateji Oyunları: Bu tür oyunlarda oyuncuların oyun içinde ortaya çıkan problemleri uygun taktiklerle çözmesi gereken oyunlardır. Savaş, gerçek zamanlı strateji, ekonomik veya politik gibi türleri vardır.

Eđitici Oyunlar: Bu tür oyunlar genellikle okula devam eden öğrencilerin öğrendiđi bilgileri pekiřtirmesi ve yeni öğrenmeler edinmesi için kullanılmaktadır. Hem eğlendirici hem öğretici fonksiyonu vardır.

Rol Yapma Oyunları: Oyuncuların oyun içerisinde kendisine ait bir avatar oluşturarak oynadığı oyun türüdür. Oyuncuyu oyun içerisinde bu avatar temsil eder ve diđer avatarlar ile iletişim halindedir. Oyun içerisinde oyuncu kendisine verilen görevleri yerine getirir. Bu görevleri yaparken gücü artıp azalabilir, yeni yetenekler edinebilir, farklı eşyalara sahip olabilir. Oyun bu şekilde ilerler ve ilerledikçe oyuncunun avatarı yeni maceralar ile karşılaşır (Binark ve Sütçü, 2008).

Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (Massively Multiplayer Online Role Play Game – MMORPG): "MMORPG sanal oyun dünyasının paralel evrenidir. Bu tür oyunlarda oyuncular aynı anda bilgisayar başında olmadan yüzlerce farklı oyuncu ile aynı ortamda oynayabilmektedir. Bunu sağlayan bu tip oyunlarda oyun süresinin geniş aralıklara yayılabilmesidir. MMORPG' de oyunun belli kuralları olmakla beraber diđer oyuncuların davranışlarına göre oyun şekillenmektedir. Bu durum oyuncuların kendi oluşturdukları karakterleri sayesinde diđer oyuncular ile sürekli iletişim halinde olmasını sağlamaktadır. Bu uyanları diđerlerinden farklı kılan durum budur. Yani Oyuncular diđer oyuncuları hiç tanımasalar dahi onlarla etkileşim kurabilir, grup ya da birlikler kurabilir ya da aksine düşman olup savařabilir. Bu tür oyunlarda amaç oyunu sürekli devam ettirerek oyuncuların kendi özgün karakterlerinin ulařabildikleri en üst düzeye ulařtırmaktır (Kaya, 2013).

Dünya'da ve Türkiye'de sanal (dijital) ve çevrimiçi oyun gelişmeleri řu şekilde sıralanabilir:

1962'de Massachusetts Institute of Technology öğrencisi Steve Russell, milyon dolarlık ilk interaktif bilgisayar oyunu olan Spacewar'ı yarattı. 1972'de TV setleri evlerde televizyonlara bağlanabilen aktif cihazlar haline geldi. 1978 yılında ilk atari çıktı. Atari řirketi, video oyun endüstrisinde birçok ilk uygulamayı imzalamaya devam etti ve ilk madeni parayla çalışan oyun makinesi Asteroids'i keřfetti. 1981'de, Namco ve Nintendo tarafından Pac-Man ve Donkey Kong adlı iki efsanevi oyun daha yaratıldı.

1982'de Commodore-64 adlı ilk kişisel bilgisayar kuruldu ve tüm zamanların en çok satan bilgisayarı oldu. Bu yeni makine ses kasetleri kullanıyor ve kullanıcılara birçok oyun öneriyordu. Ebeveynler tarafından bilgisayara talep çoktu. Çünkü bu sadece bir bilgisayar değil aynı zamanda bir oyun konsoluydu. Ruslar, 1985'te efsanevi Tetris ile oyun endüstrisine katkıda bulundu. 1990'da muhtemelen tüm zamanların en çok satan video oyunu olan Super Mario ortaya çıktı.

ID Software tarafından Wolfenstein-3D sürümü ile birlikte yeni bir oyun türü FPS (first person shooter) tanıtıldı. Computer Gaming World Hall of Fame, Wolfenstein-3D'yi bilgisayar oyun endüstrisinin genel yönünü şekillendirmeye yardımcı olarak tanıdı. Daha sonra Wolfenstein-3D'nin yolunu takip eden daha sofistike başlıklardan Doom (1994) ve Quake serisi (1996) izledi. IBM'in bilgisayarı, satranç maçının tamamlanmasından sonra 1997'de Dünya Satranç Şampiyonu Gary Kasparov'u yenmeyi başardı.

Dünyada sanal oyunların gelişimi bu şekilde seyrederken Türkiye, dijital oyunlarla 1983'ten bu yana renkli televizyonlar, VCR'ler ve benzeri elektronik eşyalarla birlikte dijital oyunlarla tanışmaya başladı. Sadece şanslı bir azınlık ilk oyun konsollarını veya 8 bitlik bilgisayarları satın alabilecek bir bütçeye sahipti. 1980'lerin başında sınırlı sayıda eğlence alternatifi vardı. Devlet tarafından işletilen siyah beyaz televizyon kanalı sınırlı saat içinde yayın yapıyordu. 1980'deki askeri darbenin baskısı halen aktifti. Bu koşullar altında, dijital oyunların fantastik dünyasında potansiyel oyuncular hızla ilgi gördü. Bu potansiyel "Atari Salonu" adlı yeni dönemin doğmasına neden oldu.

1980'lerin ortalarından itibaren, ucuz elektronik el oyun makineleri ve Sinclair ZX Spectrum, Vic 20 ve Commodore 64 gibi bazı kişisel bilgisayarlar, dijital oyunları Türk evlerine getirdi. Daha sonra Amiga ve benzeri çoklu ortam bilgisayarları ve IBM uyumlu PC'ler ve oyun konsolları popüler hale geldi (Yılmaz ve Çağiltay, 2005).

2.1.5 Akıllı Telefonlar ve Sanal Oyun

Bilgi ve iletişim teknolojilerinde son yıllarda ortaya çıkan değişme ve gelişmeler, yaşantımızın çoğu alanında yoğun bir şekilde varlığını hissettirmektedir. Bu teknolojilerin hayatımızın hemen her yerinde kullanılması toplumsal hayatta

değişikliklere sebep olmuştur (Özbek, Alınacak, Koç, Akkılıç ve Kaş, 2014). Yeni ürün ve hizmetlerin piyasaya sürülmesi, tüketicilerin tercihlerinin bu ürünlere kaymasına ve yeni ilgi alanları edinmelerine sebep olmuştur. İnternetin hayatımıza girmesi ile beraber tüketicilerin alışkanları değişmiş ve kendine özgü olan yeni bir tüketici kitlesi oluşmuştur. İnternet ile beraber işletim sistemleri de gelişmeye başlamış, bu alanda kullanılacak cihazlar niceliksel ve niteliksel olarak çeşitlenmiştir. Bu çeşitlenmenin en iyi örnekleri arasında mobil cihazlar ilk sıralardadır (Özkoçak, 2016).

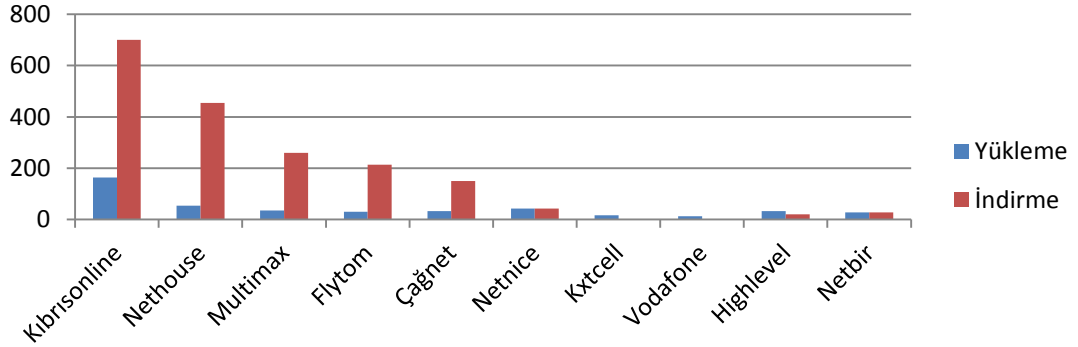
Teknolojinin ilerlemesi ve gelişmesi mobil cihazları da etkilemiş ve yıllar içerisinde gelişen bu cihazlar bugün akıllı telefon halini almıştır. Artık bir bilgisayardan pek de farkı kalmayan akıllı telefonlara tüketici kitle içerisinde oldukça talep vardır ve bu cihazların bilgi ve teknolojiler pazar dağılımındaki yeri fazladır. Index 2013 sektör raporunda yayınlanan aşağıdaki tablo akıllı telefonların Türkiye'deki pazar dağılımını göstermektedir:

Tablo 3: Türkiye akıllı cep telefonu pazar dağılımı (BTHK, 2013, s.5)

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Akıllı cep telefonu	1.315\$	2.298\$	3.298\$	3.709\$	3.722\$	3.723\$	3.788\$
Büyüme (%)		74,70%	43,50%	12,50%	1,70%	0,00%	0,40%

Pazar içerisindeki yeri bu kadar büyük olan akıllı telefonların aboneler tarafından kullanım oranları da yüksektir. Bilgi teknolojileri ve haberleşme kurulu(BTHK)'nın Mayıs 2016'da yayınladığı Elektronik Haberleşme Sektörü 3 Aylık Veriler Raporu (2016 –1. Çeyrek)'na göre, akıllı cihaz kullanım oranı 2015 yılının 4. Çeyreğinde %57; 2016 yılının 1. Çeyreğinde ise %64'dür. (Apple %24 - Android %68 – Diğer %3) 2013 yılında 100 binin üzerinde akıllı telefon ve tablet kullanıcısı varken, geçen bu 3 yıl içerisinde %151'lik artışla 250 bini geçtiği görülmüştür. Bu noktada mobil internet kullanımları da oldukça yüksektir. Aynı rapora göre 2013 yılında 157.344 olan mobil internet kullanıcı sayısı 2016 yılında 299.117'ye ulaşmıştır. Ayrıca cepten internet kullanımının %97 gibi yüksek bir oranda olduğu görülmektedir. 2018 yılının ağustos ayı BTHK raporuna bakıldığında ise 2013 yılında 155 bin akıllı telefon ve tablet kullanıcısı bulunurken, 5 yıllık bir sürede %151'lik artışla 2018 ikinci çeyreği itibarıyla 390 bin'e ulaştığı görülmektedir (BTHK, 2018).

Tablo 4: İSS bazında sabit genişbant internet kullanımı (BTHK, 2016, s.9)



Yukarıdaki şekilde, farklı internet veri tabanlarından yapılan aylık toplam indirme ve yükleme hacimleri görülmektedir. 2016 yılı ilk çeyreğinde internet kullanımı açısından toplam indirme ve yükleme sayısının 13,853 TB olduğu gözlenmiştir. Bu verilerin %80'i yapılan indirmeler için, %20'si ise yüklemeler içindir. Geçen bir yılda, bu indirme ve yüklemelerin toplam sayısının yaklaşık 49,967 TB olduğu görülmektedir. Buna göre aylık kişi başı indirme rakamı 56.73 GB ve yükleme rakamı ise 13.89 GB olarak gözlenmektedir (BTHK, 2016).

OECD'nin hazırlamış olduğu Dijital Ekonomi Görünümü (Digital Economy Outlook) çalışması da, bu konuda farklı bilgiler vermektedir. Çalışmada yer alan temel bazı bulgular T.C. Kalkınma Bakanlığı Bilgi Toplumu Dairesi sayfasında yer alan bilgilere göre, Ar-Ge harcamalarının yaklaşık yüzde 30'u BİT (Bilgi ve İletişim Teknolojileri) alanına harcanmıştır. Aynı zamanda patent başvurularının yüzde 40'ını BİT alanındaki başvuruların oluşturduğu görülmektedir. Rapor, üye ülkelerde kablosuz internet abonelerinin sayısı 1 milyara ulaştığını ortaya koymaktadır. OECD'nin Dijital Ekonomi Görünümü 2015 raporuna göre Türkiye, akıllı telefonda internet kullanımında ikinci sırada yer almaktadır. İlk sırada ise Meksika'nın olduğu görülmektedir.

Tükhanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması 2016 verilerine göre, hanelerde 2016 yılının ilk çeyreğinin son zamanlarda yapılan incelemeler, kullanıcıların cep telefonu veya akıllı telefona sahip olma durumunu %96,9 olarak göstermiştir. Yine aynı zamanlarda yapılan çalışmada masaüstü bilgisayarın oranı %23, laptopların %36, tablet bilgisayarların ise %30 oranında kullanıcıya sahip olduğu görülmüştür (TÜİK, 2016).

Tüm bu veriler mobil telefonların ve bu cihazlardan internet kullanımının bilgi ve iletişim teknolojileri içerisinde oldukça büyük bir yeri olduğunu göstermektedir. Aynı zamanda mobil telefonların gün geçtikçe gelişmesi, güçlenmesi ve daha ucuza mal edilmesi pek çok sektör için önemli bir fırsat sağlamaktadır. Eğitim, pazarlama, üretim, finans gibi sektörlerin yanı sıra oyun alanında da mobil teknolojiler kullanılmaktadır. Son dönemlerde kullanımı artan akıllı telefonlar ile oynanan çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar, akıllı telefonları dijital oyunların oynanma aracı haline getirmiştir.

Pek çok akıllı telefon, uygulamaları arasında oyunlara yer vermesi sebebiyle performans ve donanım açısından farklı şekillerde tasarlanmaktadır. Oyunların daha rahat çalıştırılabilmesi için akıllı telefonlarda artık ivme ölçer kullanılmakta, bu sayede akıllı telefonlar, internette gezinmek, oyun oynamak ve internet üzerinden oyun oynamak gibi bir çok kolaylık sağlamaktadır. Akıllı telefonlarda yüksek oyun performansına ulaşılabilmesi için ARM tabanlı işlemciler kullanılmaktadır. 3D oyunlarının akıcı bir şekilde oynanabilmesi için akıllı telefonlarda grafik işlemciler bulunmaktadır. Bu sayede akıllı telefonlar bir oyun oynama aracı olmaktadır.

Mobil telefonlar ile oyun oynama, internet üzerinden oyun indirme ya da satın alma işlemleri ile gerçekleşmektedir. Türkiye’de online uygulama marketlerinden sağlanan gelirin büyük bir kısmını oyun içi satın alma ve oyun içi reklam opsiyonlu oyunlar oluşturmaktadır. Türkiye’de satın alınan ücretli her iki oyun, indirilen 100 ücretsiz oyuna denk gelmektedir. Android işletim sistemi 2009 yılından ve IOS işletim sistemleri ise 2011 yılından beri bu alanda gelişmektedir. Bu amaçla oyun geliştiren Başarı Mobile, birinci olarak Batak (İhale), Süpercan Kanyon Macerası, Pişti, King (Rıfkı) ve Sokak Basketbolu gibi değişik türde pek çok oyun geliştirmiştir. Zamanla kullanıcı tercihleri değişip bu oyunlar ilk zamanki etkisini yitirdiğinde ise, I Can Freekick, Labyrinthian, Sinek (Zenginleştirilmiş Gerçeklik), Sultanın Fedailer ve BalloonyBoom gibi oyun içi satın alma özelliği eklenmiş oyunlar geliştirilerek tüketiciye sunulmuştur (Vahid, 2016).

2.1.6 Okulöncesi Dönem ve Sanal Oyun

Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi’nde yer aldığı şekli ile 0-18 yaş arasında bulunan kişiler çocuk olarak adlandırılmaktadır. Okul öncesi dönem çocukları ise 2-6 yaşları arasındaki çocuklar için kullanılan bir tanımdır. Okul öncesi

dönemde çocuk, günlük yaşam becerilerini kazanma peşindedir. Çevrede gözlemlenen ve belirlenen yetişkinlerin ya da rol model hükmündeki her şeyin “taklit edilmesi” bu dönemin en belirgin özelliğidir. Gün geçtikçe çocuklar çevreyi keşfetmeye başlarlar ve arkadaşlık ilişkileri önem kazanır. Dikkatini çeşitli uyaranlara yönlendirse de bu dönem çocuklar dikkatlerini belli bir noktada uzun süre tutamazlar. Okulöncesi dönem çocukların hayatlarında hızlı gelişmelerin yaşandığı dönemlerden birisidir. Bu nedenle ayların bile çocukların gelişiminde önemi büyüktür (Yavuzer, 2007).

Çocuğun yaşamının ilk beş yılı içerisinde geçirdiği gelişim dönemleri, kalan yaşamında geçireceği dönemlere kıyasla çok farklı ve önemlidir. Örneğin, çocukların iki yaşı ile üç yaşı arasındaki gelişimsel değişimler, altı yaşı ile yedi yaşı arasındaki gelişimsel değişikliklere göre çok daha geniş alandadır. Aynı zamanda çocukların hayatının ilk beş yılı içerisinde geçirdikleri her gelişim ve değişim, kalan evreler için hazırlayıcı bir nitelik taşır ve çocuğun kişisel özelliklerinin temeli bu ilk beş yıl içerisinde şekillenir (Dodson, 2007). Yaşantı denilen kavramın bireyin çevresindeki insanlarla, dahası çevresindeki herhangi bir şey ile etkileşimi sonucu elde kalan deneyimler olduğu düşünüldüğünde bu dönemde çocukların yaşantısını etkileyen çevresindeki her şey önem arz etmektedir (Gökalp, 2016).

Çocukluk çağının her döneminde oyun önemli olmakla beraber okulöncesi dönemde bu önem ve değer oldukça artmaktadır. Çünkü bu dönemde çocuğun eğitiminde ve gelişiminde oyunun önemi yadsınamayacak kadar büyüktür. Çocuklar hayatlarını devam ettirebilmek için sahip olmaları gereken bilgi ve becerileri oyun içerisinde öğrenmektedir. Çocukların temel kişilik özellikleri bu dönemde oyunlar sayesinde gelişir ve varsa kişilik bozuklukları da bu oyunlar içerisinde ortaya çıkar. Çocukların ilk oyun arkadaşı anneleridir. Bebeklik döneminde annesi ile parmak hareketleri ile oynadıkları oyunlar ilk oyunlarıdır. Oyunlar çocukların yaratıcı düşünme ve hayal kurma yetilerini geliştirir, temel iletişim ve insan ilişkileri becerilerini, etkileşimlerini arttırır ve çocukların yaşamı tanımasına katkıda bulunur (Şahin ve Şahin, 2008).

Montessori çocuk oyununun ciddiyetinin altını çizerek, çocuğun eylemleri için “çalışmak” kavramını kullanır. Çocuğun yaptığı çalışmada önemli olan işin kendisidir. Örneğin bir kulenin yapılıp yıkılması, ağırlık noktası yalnızca kulenin

tamamlanmasında değil, kulenin kendisinde de olan ve belli bir içsel doyuma kadar sürekli yinelenen bir çalışmadır. Demek ki bir çocuğun oyun-çalışma faaliyetinde ilk amacı bir davranışta bulunmak iken ikinci amacı bir işi bitirmek ve sonrasında yeni bir işe başlamaktır (Wilbrandt, 2009).

3-6 yaş arasındaki çocuk yaşamın ilk yıllarında çevresi sayesinde ortaya çıkarmış olduğu şemaları, gözlemleri ve edinimleri ortaya çıkarma ve geliştirme dönemindedir; bunları artık ifade etmekte ve özellikle somut biçimde davranarak düzenlemek ve bilincine getirmek ister (Wilbrant, 2009). Okul öncesi döneme geldiğinde ise çocuklar bilişsel açıdan çevrelerinde yaşanan olayları somut olarak algılayabilmektedirler. Bu dönemde çocuklar, her şeyi gerçekmiş gibi algılayabilirler. Dolayısıyla oynadıkları oyunlarda yer alan her şeyin gerçek hayatta olabilecek ya da olan şeyler olarak düşünebilirler. Bu durum onların oynadıkları sanal oyunlarda yer alan karakterleri taklit etmelerine neden olabilmektedir. Bu noktada önemli olan çocukluk çağında yaşanan her yaşantının ileriki yıllarda bir yansıması olacağını unutmamaktır. Duygusal zekası yüksek çocuklar yetiştirebilmemiz için çocukların oynadıkları sanal oyunlara dikkat etmeli ve bu konuda hassas davranmalıyız (Yavuzer, 2005).

Günümüz şartlarında okulöncesi dönem çocukları sanal oyunlara ulaşmak için çok çeşitli araçlara sahiptir. Bilgisayar, dizüstü bilgisayar, tablet, telefon vb. çocukların erişimindeki dokunmatik ekranlı cihazlar bu noktada sayılabilir. Bu cihazlarla çocuklar öğretici oyunlar olabileceği gibi bilinçsiz oyunlar oynanarak da olumsuz sonuçlara yol açabilirler. İnternet, sınırları dünyayı aşabilen bir iletişim ağıdır. İnternet dediğimiz bu ağa erişimi olan akıllı cihazları kullanan okulöncesi dönem çocukların internette bulunan çeşitli oyunları oynarken izlenmeleri ve incelenmeleri gerekmektedir. Çünkü faydalı amaçlarla kullanıldığında fayda sağlayan internet ağı, bu yararın kontrol edilmemesi durumunda zarara dönecektir. Aynı zamanda mobil cihazlar ve bu cihazlarla fazla vakit geçirilmesi aile ilişkilerini sekteye uğratmakta ve aile içi huzursuzluklara da sebep olabilmektedir (Sezgin ve Tonguç, 2016). Bu hususta teknolojik aletlere dikkatli yaklaşılması gerekmektedir.

Bilgisayar ve akıllı cihazlar okulöncesinde bir öğretim aracı ve öğrenme materyali olarak da kullanılabilir. Mobil cihazlar okul öncesi çocuklarda tıpkı bilgisayarlar gibi

değerlendirilebilir (Uşun,2013). Pek çok okulöncesi mobil eğitim yazılımları üretilebilir. Önemli olan bu geliştirilen okul öncesi mobil eğitim yazılımlarının çocukların tüm gelişim alanlarını destekleyecek türde olmasıdır (Özgüven, Can, Yeşilyaprak, Yıldırım, Türküm, Ceyhan ve Ceyhan, 2002).

2.1.7 Giysi Giydirme Oyunları

Video oyunları oynamak çocuklar ve ergenler arasında en popüler boş zaman etkinliklerinden biri olmasına rağmen, oyunculuk alışkanlıklarını araştıran büyük çaplı anketlerde, oyun oynayan nüfus olarak genç erkekler yoğunluktadır. Oyun endüstrisi tarafından yayınlanan raporlarda ise, kadın oyuncuların sayısının giderek büyüdüğünü iddia etse de akademik araştırmalar, kızların video oyun oynama sayısının daha az olduğunu ve bu şekilde devam edeceğini belirtmektedir. Buna ek olarak, araştırmalar, kızların çoğunun erkeklerin çoğunun devam ettiği erken ergenlik döneminin başlarında video oyunlarını bırakma ihtimalinin yüksek olduğunu ortaya koymaktadır.

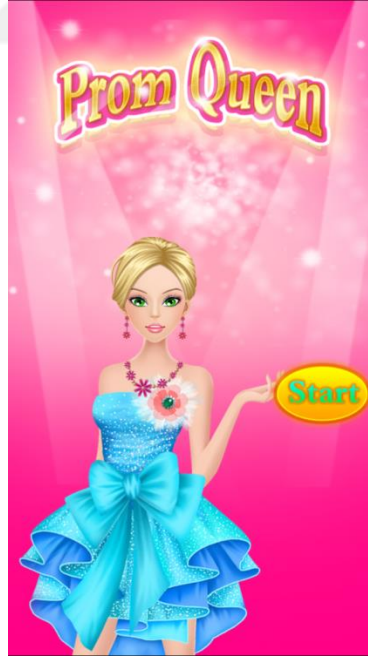
Oyunculardaki bu "cinsiyet ayrımı" da oyun türünün tercihine göre incelendiğinde kızları çekmekte başarılı olan oyunların 12 yaşından sonra bile pembe oyunlar olarak adlandırılan oyunlar olduğu söylenebilir. Bu pembe oyunlar, yemek pişirme, giyinme ve makyaj oyunları gibi sosyal oyun öğeleri içeren ve kızları hedef alan oyunlardır. Sosyal rol teorisine göre bu pembe oyunlar, oyun oynayan kızların oyun karakteri ile özdeşleşmesi için bir fırsat sağlamaktadır. Pembe oyunlarda cinsiyet tasvirlerinin bireylerin benlik kavramlarının bir parçası olarak oyun karakterini içselleştirdiği varsayılmaktadır. Bu tanımlama, oyunda önemli bir kişi olma hissi, mevcut davada bir moda modeli olarak tanımlanabilir (Van Reijmersdal, Jansz, Peters ve Van Noort, 2013).

Mattel'in Barbie Moda Tasarımcısı başarılı pembe bir oyunun klasik örneğidir. Giysi giydirme oyunlarının en bilindik ismi olan Barbie Mattel tarafından 1970'lerde üretilmiş ve pazara sunulmuştur. Fakat sunulduğu andan itibaren pek çok eleştiriye maruz kalmıştır. Barbie'nin saf güzellikten oluşması ve bariz bir şekilde kadınsılığı temsil etmesi, normal standartlarda bir kadının sahip olamayacağı vücut ölçülerinin olması, cinsel istek barındırması ve kadın figürünü bir metaya indirmesi gibi konularda pek çok eleştiri aldığı bilinmektedir. Bunun üzerine Mattel Barbie'nin en çok eleştirilen özelliği olan vücut tipinde çeşitliliğe gitmiştir. Ama Barbie, asla

büyük ya da yamuk bir burun, lekeli bir cilt, kepçe diye nitelendirilecek şekilde kulaklar, tüy içerisinde, dişlek gibi fiziksel olarak olumsuz nitelendirilebilecek özellikleri olan bir karakter olmamıştır. Barbie, hiçbir zaman çirkin değil, hep güzeldir. Kadının toplum içerisindeki mevcut yerini güçlendirmesi ve kadını yüceltmesi için “Barbie’nin çirkin mi olması gereklidir?” sorusu ise, ayrıca tartışılmaya muhtaçtır. Ama Barbie ile başlayan bu serüven pek çok çizgi film kahramanı ve farklı karakterlerin de sembolleştirilmesini sağlamış ve bu karakterler günümüzde giysi giydirme oyunları içerisinde yerini almıştır (Tatar, 2016).

Görüldüğü üzere çok eski bir geçmişi olmayan giysi giydirme oyunları günümüzde popülerliğini koruyan pembe oyunlardan birisidir. Çocuklar tarafından internette en çok indirilen oyun özelliğine sahip olması bu oyunları çalışmanın konusu yapmıştır. Aşağıda on milyon üzerinde indirilen 5 farklı giysi giydirme oyunu ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Oyunların her karesinin görseli ve bu görseller ile ilgili açıklamalar yer almaktadır.

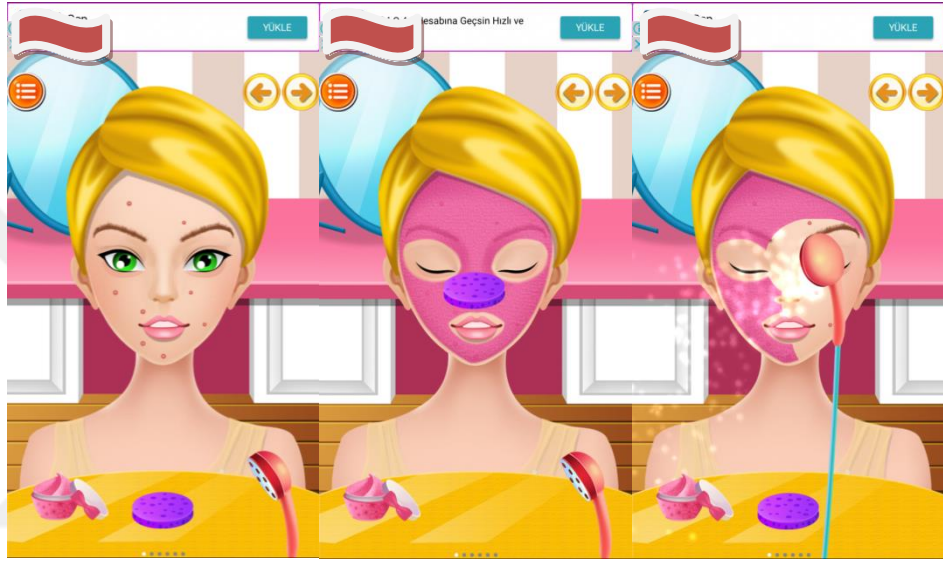
2.1.7.1Prom Queen



Şekil 1: Prom Queen Kapak

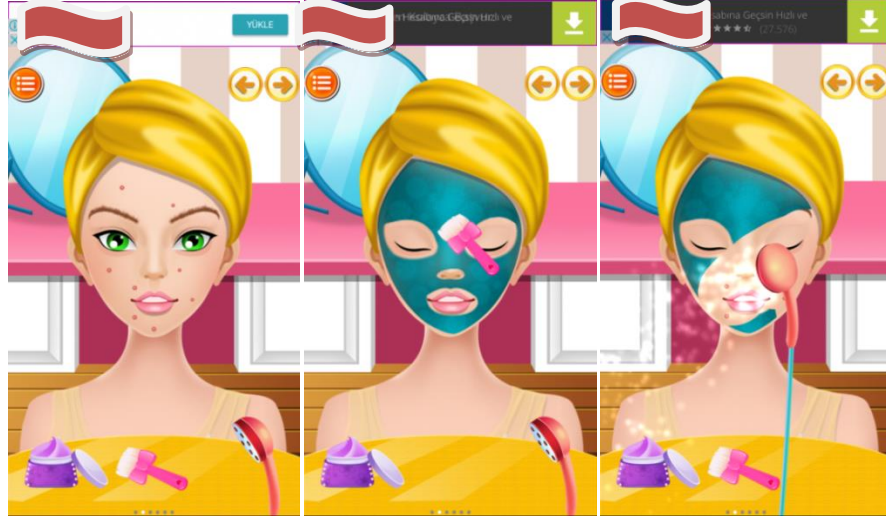
Oyunun kapak resmidir. Oyun başladığında müzik eşliğinde bu sayfa açılmaktadır. Arka plan pembe renklidir. Ana karakterin kıyafet rengi olarak bebe mavisi seçilmiştir. Karakterin duruş pozisyonu; bacakları aralıklı, sol kolu çanta taşır

şeklindedir. Kolye ve küpeleri arka planla uyumlu olacak şekilde pembe renklidir. Göz rengi olarak ise yeşil seçilmiştir. Arka planda ana karakteri bir star konumuna yükselten ışıklandırmalar bulunmaktadır. Oyunu başlatma butonu karakterin elinin yanında yer almaktadır. Bu buton sarı zemin üzerine yeşil renkli “Start” yazısıdır. Butonu belli etmek için dokunulduğunda yanıp sönme efekti eklenmiştir. Oyunun adı olarak karşımıza çıkan “Prom Queen”, “Mezuniyet Balosu Kraliçesi” ibaresi karakterimizin bir balo konsepti içinde olduğunu göstermektedir.



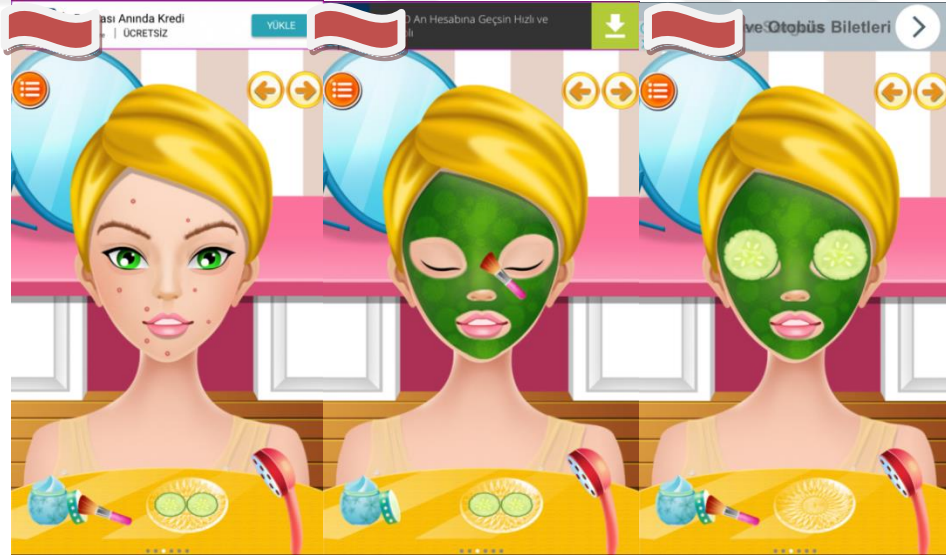
Şekil 2:Prom Queen Yüz Yıkama

Oyunun ilk bölümünün 2. görselidir. Ana karakterimiz ilk olarak sivilceli bir yüz ile karşımıza çıkar. Gözleri yeşil renklidir. Kafasında sarı bir havlu sarılıdır.Karakter sarı renkli kolları olmayan bir atlele karşımıza çıkmaktadır.Karakterin arka planı ise yine pembe renklidir ve arka planda bebe mavisi bir ayna bulunmaktadır. Oyunun bu kısmında karakterin yüzüne mor bir maske yapılır ve yıkanır. Karakterin yüzünde gözle görülür bir değişiklik olmaz. Bu eylem istenilen sayıda tekrarlanabilmektedir. Sonrasında yukarıda yer alan turuncu oklarla oyun devam eder. Oyunun her karesinde üst kısımda reklamların olduğu görülmektedir.



Şekil 3: Prom Queen Yüz Yıkama

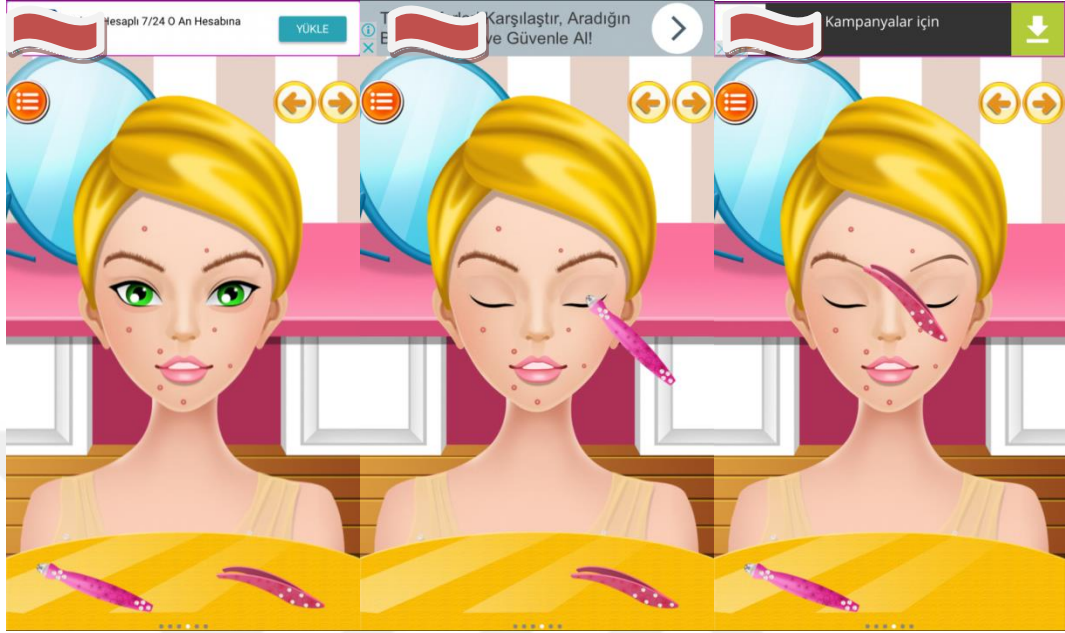
Bu kısımda karakterin yüzü için sünger yerine bir fırça bulunmaktadır. Ve maskenin rengi mavidir. Fakat fırçanın yanında bulunan krem mor renklidir. Mor renkli bir kutudan mavi renkli bir maske çıkması çocukların kafasını karıştırabilir. Maske yapılırken ve yıkanırken karakterin gözleri kapanmaktadır. Oyun online olduğu için oyunun üst kısmında sürekli reklamların bulunması da dikkat çekici bir unsurdur.



Şekil 4: Prom Queen Yüz Yıkama

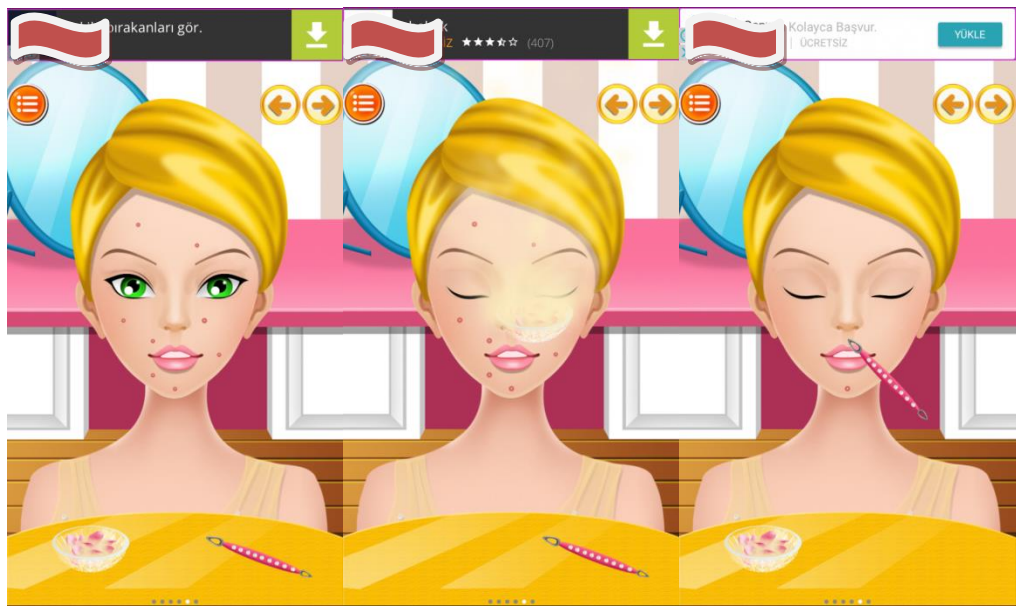
Diğer görselde yer alan renk uyumsuzluğu mavi ve yeşil ile burada da karşımıza çıkmaktadır. Kullanılacak araç olarak bir fırça seçilmiştir. Bu sefer maskenin yanında gözlere konulması için iki tane de salatalık dilimi yer almaktadır. Sonrasında

karacterin yuzu yıkanmakta ama ilk gorseldekinden farklı bir durum ortaya çıkmamaktadır.



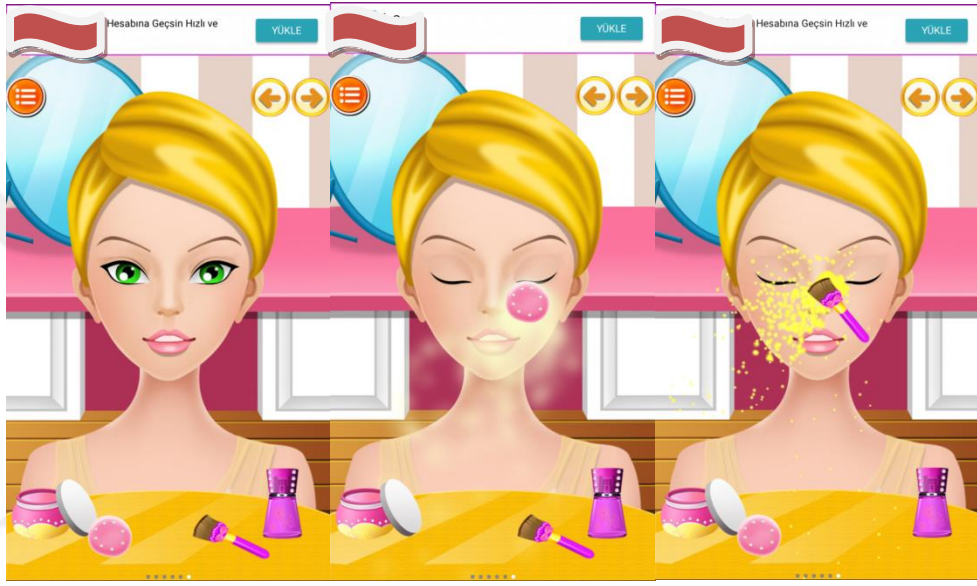
Şekil 5: Prom Queen Yüz Temizliği

Bu görsellerde karakterin kullanacağı araç olarak gözaltı kapaticısı ve cımbız görülmektedir. Gözaltı kapaticısı karakterin gözlerinin alt kısmında yer alan koyuluğu silmektedir. Cımbızlar da kaşlarda bulunan kırçılı görüntüyü düzelterek düz bir kaş şekli ortaya çıkarmaktadır. Ekranın üst kısmında reklamların sürekli devam ettiği görülmektedir.



Şekil 6: Prom Queen Yüz Temizliği

Karakterin yüzünün bu kısma gelindiğinde biraz değiştiği görülmektedir. Yüzünde yer alan sivilcelerin sayısı değişmemekle beraber boyutlarının yapılan bakımlar neticesinde küçüldüğü gözlenmektedir. Oyunun bu kısmında ekranda cildi yumuşatıcı krem ve sivilce giderici bulunmaktadır. Krem gül yaprakları ile doludur. Ana karakterin yüzüne uygulandığında gözle görülür bir farklılık yoktur. Sivilce giderici diye adlandırdığımız araç ile karakterin yüzündeki sivilcelerin giderildiği görülmektedir.



Şekil 7: Prom Queen Yüz Nemlendirme

Artık cildi pürüzsüz hale gelen karakterin farklı makyaj malzemeleri ile cildine baskılar uygulanmaktadır. Bu amaçla mor renkli pudra ve fırça görülmektedir. Pudra cilde uygulandığında beyaz bir görüntü ortaya çıkarken fırça darbelerinde sarı sihirli dokunuşlar göze çarpmaktadır. Bu araçlar kullanılırken ana karakterin gözleri kapalıdır.



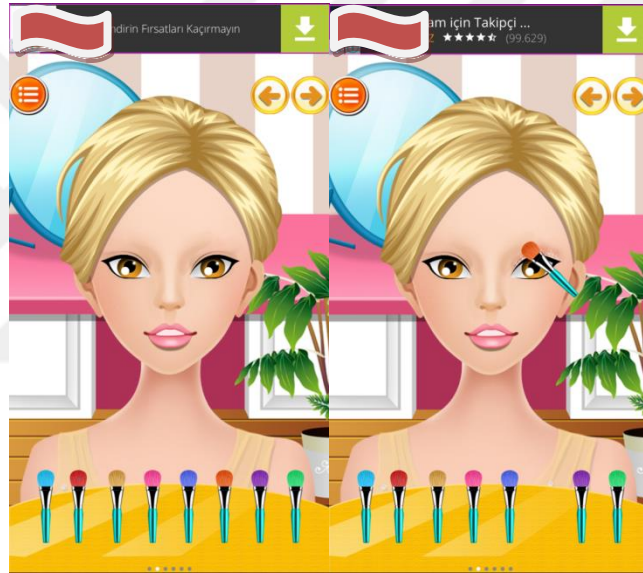
Şekil 8: Prom Queen Reklam

Cilt temizleme bölümünden makyaj bölümüne geçilirken araya reklam girildiği görülmektedir. Bu reklam oynanan oyunla tür olarak aynıdır. Oyunun üzerinde oyunun oynandığı akıllı telefonun simgesi olarak appstore göze çarpmaktadır. Oyunu çevreleyen çerçeve kırmızı renklidir. Çerçevenin etrafında şekerler vardır. Bunların çocukların dikkatini çekmek için konulduğu söylenebilir.



Şekil 9: Prom Queen Göz Rengi Seçimi

Oyunun ikinci bölümü cildi temizlenen karaktere makyaj yapılması kısmıdır. Karakterin bu bölümde cildinin pürüzsüz olduğu ve kaşlarının ortadan kaybolduğu görülmektedir. Oyunda daha önceki aşamalar uygulanmadan direk bu bölüme geçildiğinde de karakter bu şekilde karşımıza çıkmaktadır. Karakterin gözlerinin normal halinin eyeliner çekilmiş olarak görülmesi ilginçtir. Dudaklarının normal hali dolgun ve pembe renklidir. Dişleri ise bembeyazdır. Burada karakterin başındaki havlunun kalktığı, yerine toplu olarak sarı saçların aldığı görülmektedir. Arka planda tek değişiklik ise yeşil yaprakları görünen bitkinin saksısı ile beraber eklenmiş olmasıdır. İlk olarak karakterin gözlerinin renk seçimi kısmı vardır. Burada 8 tür renk bulunmaktadır. Bunların lens kaplarında yer aldığı görülmektedir.



Şekil 10: Prom Queen Far Seçimi

Bu kısımda göz rengi seçilen karakterin göz kapakları için far seçilecektir. Tıpkı göz renkleri gibi burada da 8 renk vardır seçilen renk fırça ile karakterin göz kapaklarına sürülmektedir. İstenilen renk seçilerek mevcut seçim değişmektedir.



Şekil 11: Prom Queen Rimel seçimi

Farlardan sonra rimel kullanılarak kirpiklere şekil ve renk düzeltmesi yapılmaktadır. Sol tarafta bulunan rimeller kirpiklere farklı şekiller verirken sağ tarafta bulunan maskaralar ile renklendirme yapılmaktadır.



Şekil 12: Prom Queen Göz Renklendirici Seçimi

Karakterin yanaklarında bulunan elmacık kemiklerine allık sürülmesi kısmıdır. Burada 8 renk seçeneği bulunmaktadır.



Şekil 13: Prom Queen Ruj Seçimi

Bu bölümde karakterin makyajının son kısmı olarak rujlar karşımıza çıkmaktadır. 8 renk seçeneği bulunan rujlar dudakların üzerinde sağa-sola hareketlerle sürülmektedir.



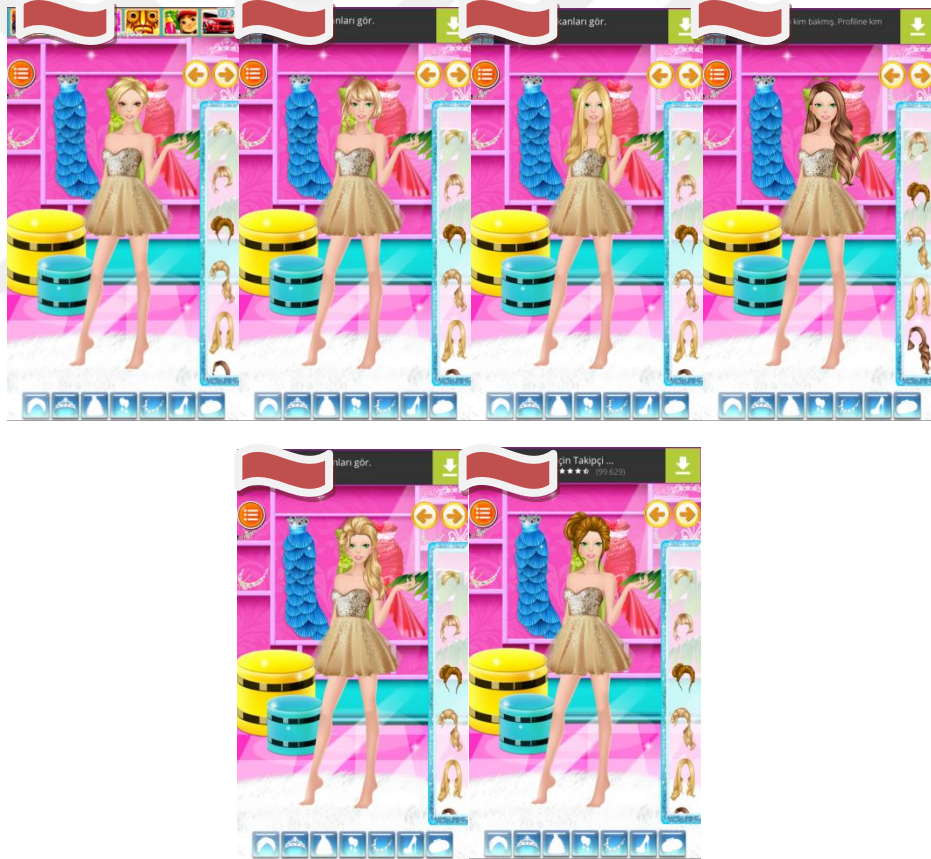
Şekil 14: Prom Queen Reklam

Makyaj bölümünden kıyafet giydirme bölümüne geçilirken yine karşımıza reklamlar çıkmaktadır. Bu sefer çıkan reklam kız çocuklarının ilgisini çekebilecek türde bir oyundur. Kırmızı renk ile çevrelenmiş olması çocukların dikkatini çekmek için olabilir. Çerçeve de şeker resimlerinin bulunduğu da görülmektedir.



Şekil 15: Prom Queen Kıyafet Bölümü

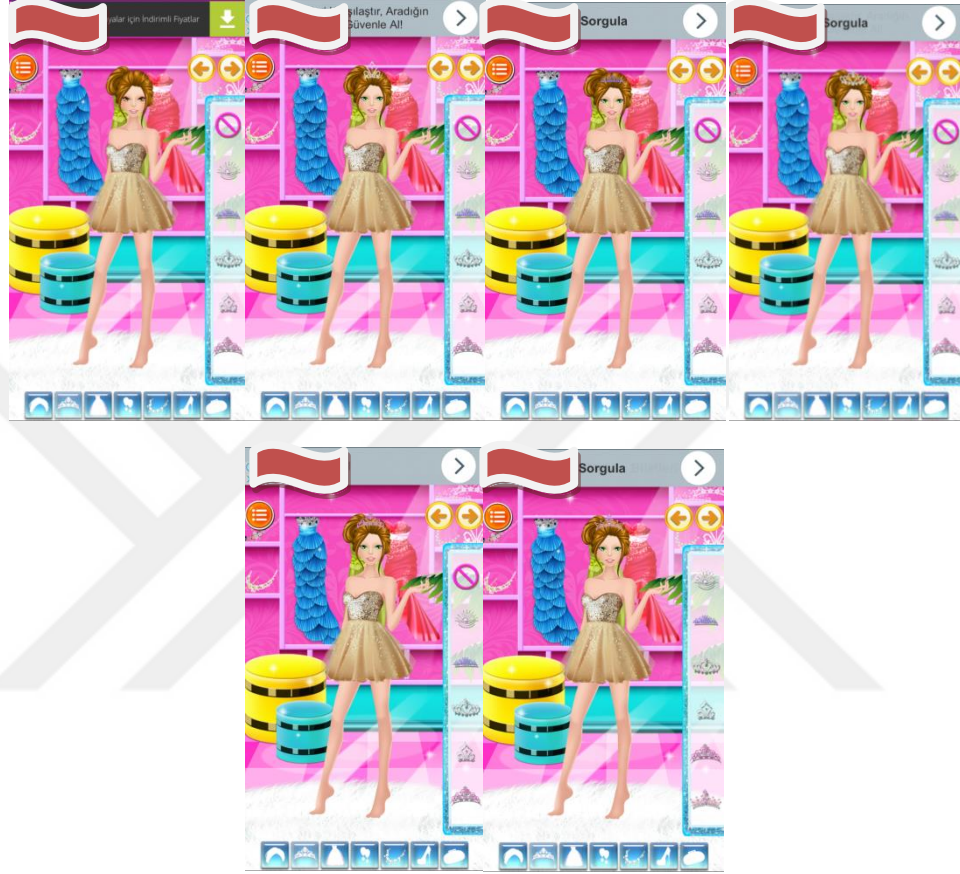
Oyunun karakteri giydirme kısmıdır. Bu bölümde saç, kıyafet, takı, ayakkabı ve çanta bölümleri yer almaktadır.



Şekil 16: Prom Queen Saç Modeli Seçimi

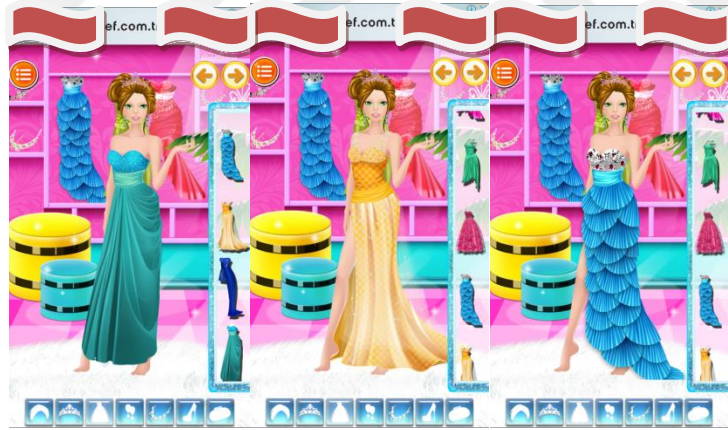
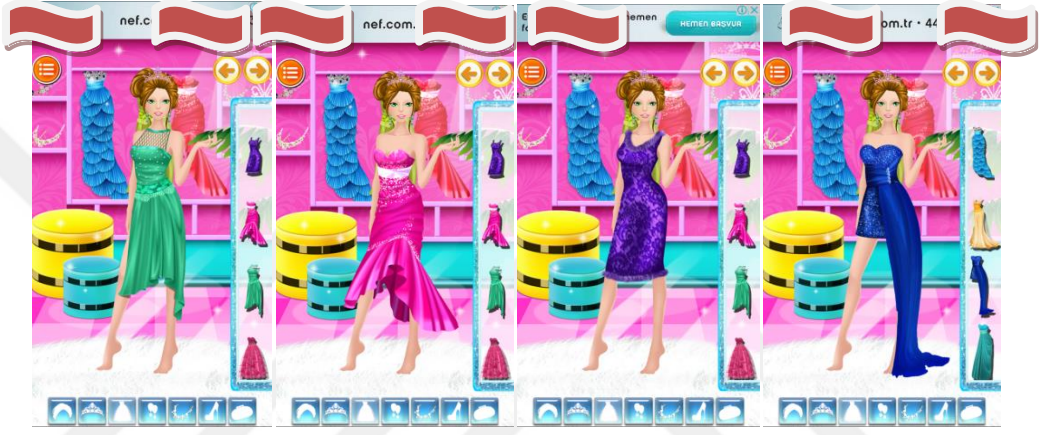
Bu bölümde karaktere ilk olarak saç ve aksesuarlar eklenmekte, sonrasında ise kıyafet giydirilmektedir. Bu zamana kadar sadece omuz ve baş kısmı görünen karakterin artık tüm bedeni görülmektedir. Beden ölçülerine bakıldığında karakterin kusursuz bir vücuda sahip olduğu söylenebilir. Ayaklarının ayağında ayakkabı

olmadığı halde topuklu ayakkabı giyilmiş bir şekilde duruşu ilginçtir. Ten rengi oldukça açık olan karakter ilk olarak sarı bir elbise ile karşımıza çıkmaktadır. Saç renklerine bakıldığında sarı ve kahverengi tonları olduğu görülmektedir. Saç modelleri tam olarak balo modundadır.



Şekil 17: Prom Queen Taç Seçimi

Saç rengi ve modeli seçilen karaktere taç seçimi bu bölümdedir. Taç seçmek zorunlu değildir; istenirse karakter taçsız da olabilir. Taç takılan karakterin artık bir prenses karakterine büründüğü söylenebilir.



Şekil 18: Prom Queen Kıyafet Seçimi

Bu kısımda artık karaktere kıyafet giydirilmektedir. Kıyafetler genel olarak incelendiğinde kapalı sayılabilecek bir kıyafetin olmadığı görülmektedir. Kıyafetlerde yer alan yırtmaçların çocuklar için ne kadar uygun olduğu tartışmaya açık bir konudur. Oyunda yer alan bu kıyafetleri çocukların günlük hayatlarında ya da özel günlerde giyebileceği ya da çevresinde görebileceği türden olmadığı söylenebilir.



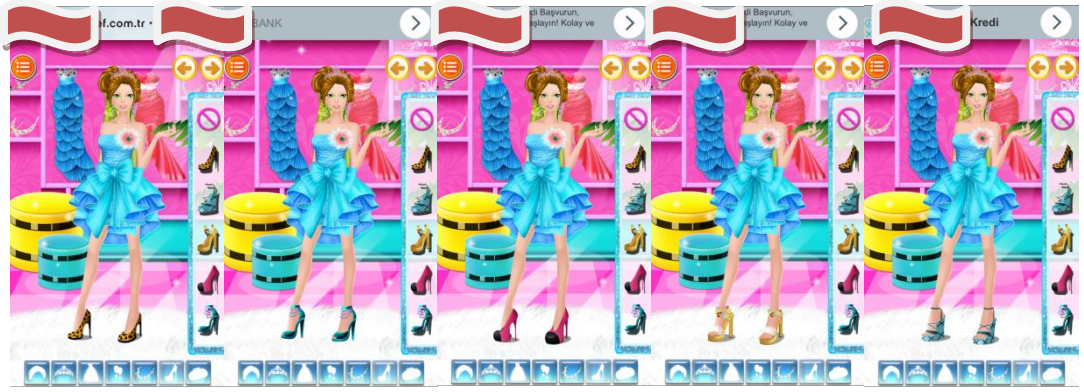
Şekil 19: Prom Queen Küpe Seçimi

Kıyafeti belirlenen karaktere küpe seçimi bu bölümedir. Yer alan küpe modelleri balo için kullanılabilir abartılı şekildedir. Farklı renk ve şekillerde küpeler bulunmaktadır. Renkleri gümüş ve gri tonlarında ağırlıklıdır.



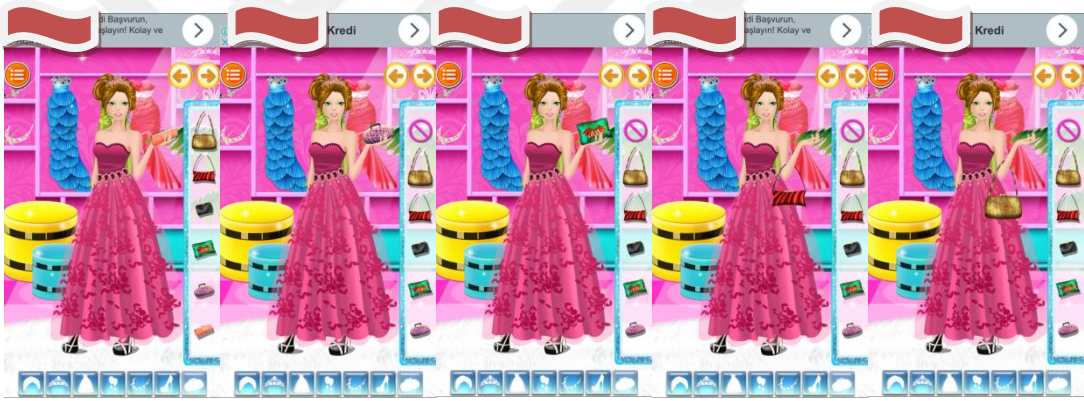
Şekil 20: Prom Queen Kolye Seçimi

Bu bölümde karaktere kolye seçimi yapılmaktadır. Kolye renkleri küpelerde olduğu gibi gümüş ve gri tonlarındadır. Sade kolyeler olduğu gibi şık ve abartılı kolyeler de bulunmaktadır.



Şekil 21: Prom Queen Ayakkabı Seçimi

Karakter için seçenklere konulan ayakkabıların hepsinin topuklu olduğu görülmektedir. Özel günlerde kişilerde topuklu ayakkabı giyme zorunluluğu olduğu gibi yanlış bir algı buradan doğabilir. Ayakkabıların topuk boyu aynıdır. İki ayakkabının dolgu topuk olduğu gözlenmektedir.



Şekil 22: Prom Queen Çanta Seçimi

Son olarak karaktere çanta da eklenerek baloya hazır hale gelmesi sağlanmaktadır. Çantalar farklı renk ve modellerdedir.



Şekil 23: Prom Queen Reklam

Her bölüm geçişinde olduğu gibi karakterin en son aşamaya geçmesi için oka basıldığında yine önümüze kırmızı çerçeveli bir reklam çıkmaktadır. Bu seferki reklamın tırnaklara oje sürülmesi oyunu olduğu görülmektedir.



Şekil 24: Prom Queen Veda

Artık baloya hazır olan karakterimizin fotoğrafı çekilerek son sayfada sergilenmesi gerçekleşmektedir. Oyunun sonu bir balo ortamına çıkmamakta, burada bitmektedir. Yeniden oynamak için geri tuşuna ya da ev simgesine tıklanabilir.

2.1.7.2 Barbie Büyülü Moda Giydirme Oyunu



Şekil 25: Barbie Büyülü Moda Giydirme Kapak

Oyunun kapak resmidir. Arka planda tonlarıyla beraber mor renk kullanılmıştır. Karaktere bir podyumdaymış izlenimi kazandıran ışıklar ve ışıklandırmalar da arka planda yer almaktadır. Barbie'nin kıyafet rengi olarak bebe mavisi seçilmiştir. Kıyafeti kabarık elbise şeklinde balo formatındadır. Saçlarının üzerinde Barbie'ye prenses kişiliği kazandıran tacı vardır. Ayakkabı rengi arka plan ile uyumlu pembe renktir. Oyunun kapak resmi için Barbie sarı saçlı ve mavi gözlü olarak seçilmiştir. Ekranın sol alt kısmında oyunun geliştirici firması olan Budge amblemi bulunmaktadır.



Şekil 26: Barbie Büyülü Moda Giydirme Kapak

Oyunun ilk bölümünde bu alan görülmektedir. Burada oyunda hangi tip karakterle devam edilmek istenildiği seçilmektedir. Yukarıda yer alan bölüm ise oyuncunun kendi yaratacağı karakter için ayrılmış bölümdür. Karakterlerin üzerinde durması için taht benzeri bir yükselti mevcuttur. Arka planda büyük, oval bir boy aynası vardır. Arka plan kapak resminde olduğu gibi mor ve tonları ile renklendirilmiştir. Altın sarısı ile belli yerlerin çevrelenerek daha üst düzey bir görüntü oluşturulmuştur.



Şekil 27: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi

Oyuncuların seçmesi için sergilenen karakterlerin ilki sarı saçlı ve mavi gözlü klasik Barbie şeklindedir. Barbie'nin elleri aşağı doğru ve ayakları aralıktır. Karakteri seçmek için yanında yer alan altın torbasına tıklamak gerekmektedir. oyunun diğer kısımlarında saç ve göz rengi değişikliği yapılmamaktadır.



Şekil 28: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi

Bu kısımda Barbie siyah saçlı ve koyu kahverengi gözlüdür. Gülüşü ilk karaktere göre değişmiştir ve biraz daha şaşırma halindedir. Ellerinin şekli de değişmiş ve sağ el karakterin yan tarafında uzanmaktadır. Karakterin elbisesi ve bacaklarının duruşu ilk karakterle aynı şekildedir. Bu karakteri seçebilmek için sol yanında bulunan kapalı kutuya tıklamak gerekmektedir.



Şekil 29: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi

Burada Barbie karakteri yerine bir Polly atı vardır. Bu at süslenerek baloya hazır hale gelecektir. Fakat atın sağ alt köşesinde bulunan kilit ifadesinden de anlaşılacağı gibi bu at ile oynayabilmek için kilidin açılması gerekmektedir. bunun için de oyunu düzenli olarak oynayarak puan kazanılmalıdır. Oyuncuları düzenli olarak oyunda tutmak için iyi bir yöntem olduğu söylenebilir.



Şekil 30: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi

Barbie burada mor saçlı ve mor gözlüdür. Diğer karakterlerden farklı olarak iki elleri de havaya doğru kalkmıştır. Karakterlerin saç tipleri aynı şekildedir.



Şekil 31: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi

Ana karakter Barbie burada turuncu saçlı ve mavi gözlüdür. Elleri mor saçlı halinin yön olarak yer değişmiş halidir. Karakteri seçmek için tıklanacak kutunun kurdelası burada mavi renklidir.



Şekil 32: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi

Karakter burada kahverengi saç ve yeşil gözlüdür. Ellerinin ve gülüşünün şekli direk karakterlere göre değişmiştir.



Şekil 33: Barbie Büyülü Moda Giydirme Karakter Seçimi

Barbie burada kahverengi saçlı ve kahverengi gözlüdür. Karakterin ilk kez ten rengi değişmiştir ve koyulaşmıştır. Elleri mor saçlı karakter ile aynı şekildedir.



Şekil 34: Barbie Büyülü Moda Giydirme Ruj Seçimi

Oyunun bu bölümü makyaj kısmıdır. İlk olarak Barbie'ye ruj sürülecektir. Bunun için 4 renk seçeneği bulunmaktadır. Karakterin dudakları açıktır ve dişleri bembeyaz, pürüzsüz şekildedir. Karakterin göz makyajı yapılmış şekildedir.



Şekil 35: Barbie Büyülü Moda Giydirme Göz Maskesi Seçimi

Ruj sürülen karaktere isteğe bağlı olarak göz dövmesi eklenebilmektedir. Bunun için 5 farklı dövme seçeneği bulunmaktadır.



Şekil 36: Barbie Büyülü Moda Giydirme Saç Modeli Seçimi

Makyaj bölümünden sonra Barbie'ye saç seçimi kısmı gelmektedir. Bunun için 5 farklı saç modeli vardır. Saçların değişimi sırasında saç şekillendirici ve saç düzeltici araçları kullanılmaktadır. Saçların yapımı sırasında araç kullanılması güzel olsa da doğru saç modelinde doğru aracın kullanılıp kullanılmadığının incelenmesi gerekmektedir.



Şekil 37: Barbie Büyülü Moda Giydirme Röfle Seçimi

Saç şekli belirlendikten sonra saça röfle yapılmaktadır. Bu amaçla 12 renk seçeneği vardır. Saç modeline göre değişmekle beraber belirlenen yerlere bu renkler ile renklendirme yapılmaktadır.



Şekil 38: Barbie Büyülü Moda Giydirme Kolye Seçimi

Saçları yapılan ana karakter için kolye seçimi bölümüdür. Bu bölümde kolyeler karakterin üzerinde değil model üzerinden seçilmektedir. Kolye için 8 tür değerli taş bulunmaktadır. Bu taşlar oyuncunun isteği doğrultusunda kolyeye dizilerek istenilen takı elde edilmektedir. Kolyenin bulunduğu yer sert bir yükseltilidir. Arka plan mor ve tonlarıdır.



Şekil 39: Barbie Büyülü Moda Giydirme Taç Seçimi

Kolye tasarımının ardından Barbie için taç tasarım kısmına geçilmektedir. İlk olarak taç modeli seçilmektedir. Taçların 5 tanesi gümüş renk iken bir tanesi parlak pembe reklidir. Toplam 6 tür taç modeli bulunmaktadır. Taç modeli seçildikten sonra kolye yapımında olduğu gibi taçların belirlenen yerlerine değerli taşlarla süsleme yapılmaktadır. Taşların sayısı ve şekli oyuncunun isteğine bağlıdır. Taçlar mor renkli yumuşak görünümlü bir minderin üzerindedir. Arka plan mor tonlarıdır.



Şekil 40: Barbie Büyülü Moda Giydirme Kıyafet Seçimi

Kolye ve ta takılan karakter artık kıyafet bölümüne geçmiştir. Burada 3 farklı kıyafet yer almaktadır. Kıyafetlerin üçü de günlük hayatta çok sık rastanmayacak balo konseptindedir. Her bir kıyafet için 5 farklı renk seçeneđi bulunmaktadır. Kıyafetlerin ortak özelliđi uzun elbise formatında ve yakalarının açık olmasıdır. Elbiselerin ikisi tarlatanlı kabarık bir tanesi ise düz inmektedir. Seçilen kıyafet modeli ve rengine göre Barbie tamamlanmaktadır.



Şekil 41: Barbie Büyülü Moda Giydirme Ayak Seçimi

Barbie için kıyafet seçiminden sonra ayak düzenlemesi bölümüne geçilmektedir. Burada ayakkabı ve deniz kızı kuyruđu seçenekleri vardır. Seçilen kritere göre farklı seçenekler çıkacaktır. Fakat deniz kızı kuyruđunun sağ alt köşesinde de görüldüđu üzere bu kısım Őu anda kapalıdır. Bu durum oyuncuları oyunda tutmak için yapılmıŐ yöntemlerden birisi olarak görülebilir.



Şekil 42: Barbie Büyülü Moda Giydirme Ayakkabı Seçimi

Bu bölümde 4 farklı modelde ayakkabı yer almaktadır. Ayakkabılar da tıpkı kıyafetlerde olduğu gibi 5 farklı renk seçeneği ile sunulmuştur. Ayakkabıların hepsi topuklu formatındadır. Zaten Barbie'nin sürekli parmak ucunda durduğu göz önünde bulundurulduğunda düz ayakkabı giymemesi daha normal olarak düşünülebilir. Arka plan mor ve tonları şeklindedir.



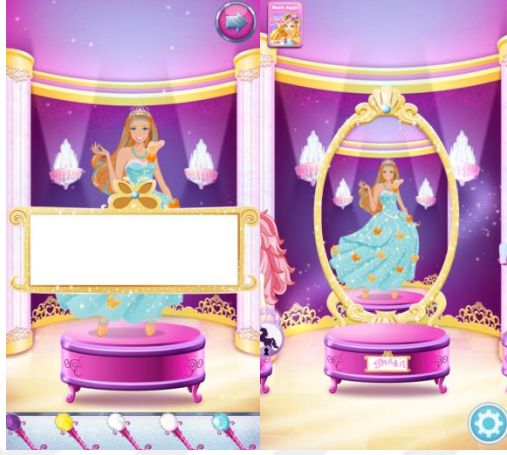
Şekil 43: Barbie Büyülü Moda Giydirme Konsept Seçimi

Bu bölümde hazırlanan Barbie'nin sergilenmesi için bir konsept seçilmesi gerekmektedir. Pelerin, kanat ya da normal hali seçenekler arasındadır. Pelerin ve kanatlar şu anda kilitli durumdadır ve oyunun ilerleyen seviyelerinde açılmaktadır.



Şekil 44: Barbie Büyülü Moda Giydirme Sergileme

Barbie için iki farklı mekan seçeneği bulunmaktadır. İlk sırada yer alan oyunun başında gösterilen yerdir. Diğeri ise yeşil bir ovanın ortasında yer almaktadır. İki seçenekte de Barbie mor renkli podyum havasındaki bir yüksekliğin üzerinde yer almaktadır.



Şekil 45: Barbie Büyülü Moda Giydirme Veda

Son olarak önce Barbie'nin resmi için isim yazılmaktadır. Sonrasında ise seçilen mekanda Barbie sergilenmektedir. Sağ alt köşede yer alan ayarlar simgesinin bebe mavisi renginde olmasının güzel bir ayrıntı olduğu söylenebilir. Oyun boyunca arka planda mor ve tonları yer almıştır.

2.1.7.3 Wedding Spa Salon: Girls Games Oyunu



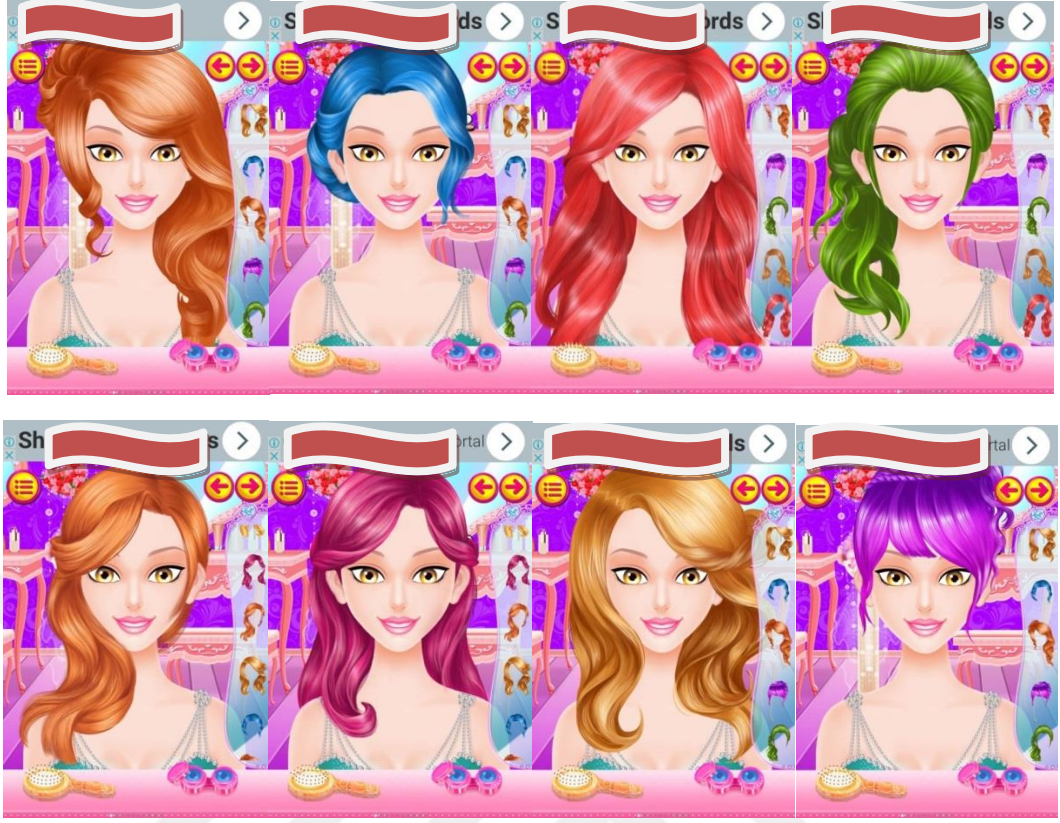
Şekil 46: Wedding Spa Salon: Girls Games Yüz Yıkama

Oyun ilk olarak ana karakterin yüz temizliği ile başlamaktadır. Karakter banyodadır. Arka plan ve karakterin saçlarını örten havlusu mor renklidir. Karakterin gözleri mavi renklidir. Sadece omuzları görünmekle beraber üzerinde kıyafet olmadığı söylenebilir. Yüzünde kırmızı sivilce görünümlü benekler vardır. İlk olarak pembe bir maske yapılır. sonrasında duş başlığı ile temizlenir. Ama karakterin yüzünün henüz temizlenmediği görülmektedir.



Şekil 47: Wedding Spa Salon: Girls Games Göz Seçimi

Yüzü yıkanan karakter saç seçimi bölümüne geldiğinde yüzü temizlenmiş ve makyajlı bir halde karşımıza çıkmaktadır. Karakterin kirpikleri görülmemektedir. İlk bölümde üzerinde kıyafet olmayan karakter bu bölümde atlet türünde bir kıyafet giymiştir. Saçları altın sarısı rengindedir. Arka plan giyinme odası formundadır. Zemin ve duvarlar mor renkli, diğer eşyalar ise pembe renklidir. Karakterin gözleri için 7 farklı renk seçeneği bulunmaktadır. Göz rengi seçimi için pembe bir lens kutusu bulunmaktadır. Lens kutusu ile göz rengi seçilmektedir. Günlük hayatta rastlanılmayan göz renkleri de bulunduğu gözlenmektedir. Sarı tarak ile karaktere saç rengi ve modeli seçilmektedir.



Şekil 48: Wedding Spa Salon: Girls Games Saç Seçimi

Karakterin saçı için sarı, mavi, turuncu, mor, kırmızı ve yeşil renk seçenekleri vardır. Saç modelleri düğün formatına uygundur. Her bir fotoğraf karesinin üzerinde oyun ile alakasız reklamlar bulunduğu görülmektedir.



Şekil 49: Wedding Spa Salon: Girls Games Kıyafet Seçimi

Bu bölümde karakter için taç, kıyafet, küpe, kolye, ayakkabı ve çanta seçenekleri bulunmaktadır. Kıyafetler düğün, nişan konseptindedir. Kıyafetlerde ağırlıklı olarak mavi tonları kullanılmıştır. Her türde elbise bulunmaktadır (kısa, uzun, kabarık,düz). Arka plan bu bölümde değişmiştir. Arka planda kırmızı tonları ile gardrop bulunmaktadır. Karakterin ayakları topuklu ayakkabı kalıbına uygun şekilde, parmak uçlarına basılıdır. Karakterin sol eli aşağı doğru sağ eli ise çanta tutmak amaçlı havadadır. Kadınsı bir duruşu olduğu söylenebilir. Karakter kalp şeklinde krem renkli bir yükseltinin üzerinde durmaktadır. Fotoğraf karelerinin üzerinde bulunan reklamların devam ettiği görülmektedir.



Şekil 50: Wedding Spa Salon: Girls Games Veda

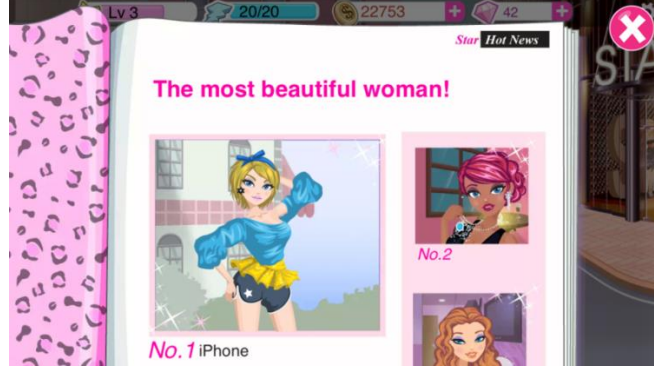
Oyunun sonunda hazırlanan karakter arka planı değişmeden fotoğrafı çekilerek oyun sona ermektedir. Oyunun ilerleyen versiyonlarında gelin çiçeği ve daha çok kabarık elbiseler eklenerek oyun adına uygun düğün formatına daha çok uyum sağlar bir hale gelmiştir.

2.1.7.4 Star Girl Oyunu



Şekil 51: Star Girl Kapak

Oyunun kapak resmi soldaki resimdir. Burada bir davet yerinin girişi şeklinde bir mekan bulunmaktadır. Ana karakter sarı ağırlıklı renkleri ile önde yer alırken arka tarafa iki adet çift bulunmaktadır. Sağ tarafta yer alan fotoğraf ise oyun kareleri arasında geçiş yaparken ortaya çıkan fotoğraftır. Burada ise makyaj yapan bacak bacak üstüne atmış gölge renkli bir kadın figürü oyunun kapağında yer almaktadır. Ayağında topuklu ayakkabılar bulunan kadın figürünün elbisesinin uzunluğu kullanılarak oturma şekli verilmiştir. Oyunun adı ve arka plan pembe tonlarındadır. Oyunun açılma sırasında süreyi belirleyen çubuk ise mor renklidir. Gölge şeklinde olan karakterin beline pembe renkli bir kurdela bağlanmıştır. İki fotoğrafın da oyunun kapak resmi niteliğinde olduğu ve oyunun özünü yansıttığı söylenebilir.



Şekil 52: Star Girl Giriş

Oyun ilk başladığında bu şekilde bir tablo ile karşılaşmaktadır. Bu tabloda ana karakterin en güzel kadın olduğu ve 1. Olduğu yazılmaktadır. Bu sayfa kapatıldıktan sonra oyun alanına geçilmektedir.



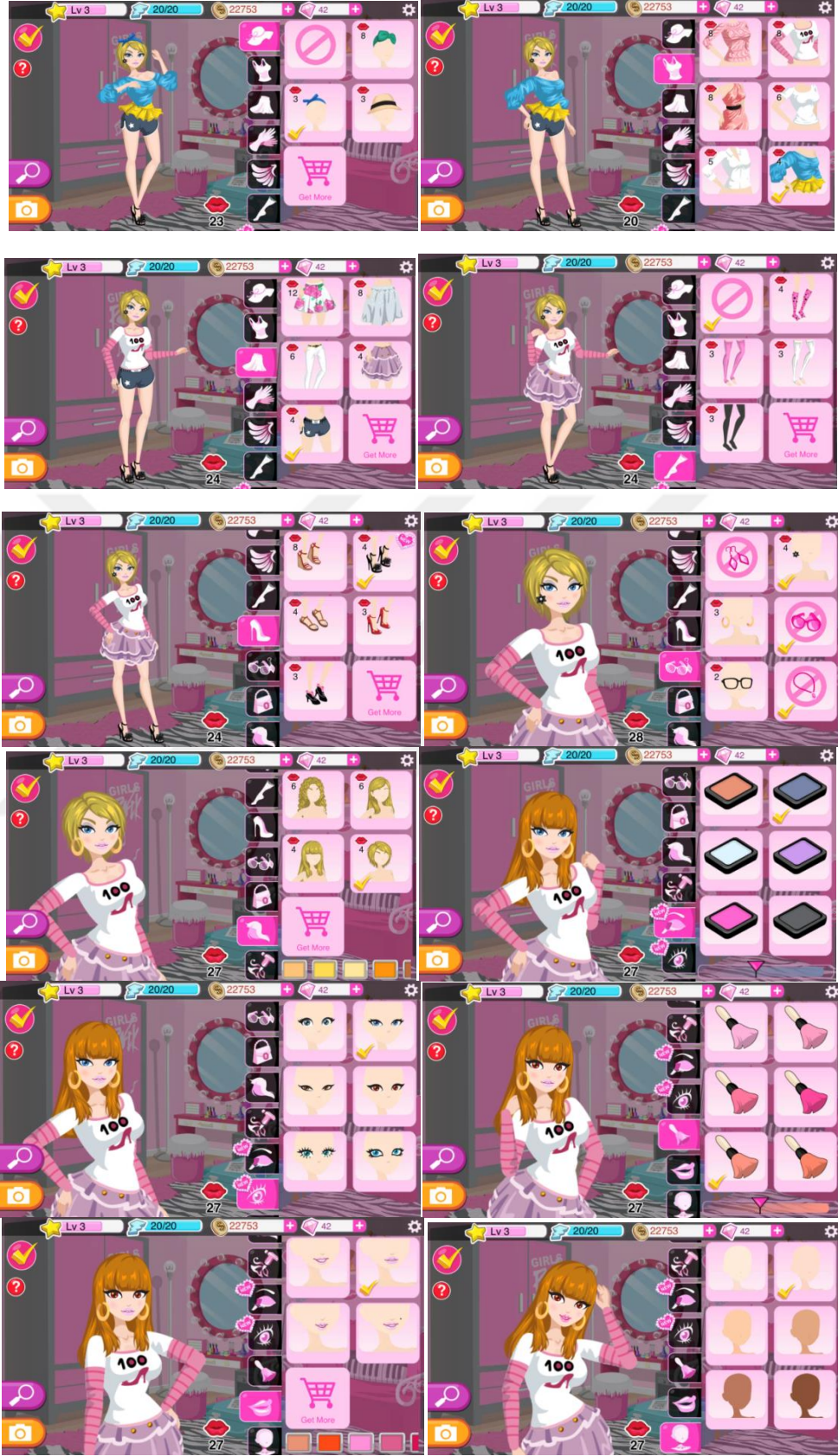
Şekil 53:Star Girl Başlangıç

Oyunun başlangıç yeridir. İlk olarak banka ve yanında karakterin evi yer almaktadır.



Şekil 54: Star Girl Bankamatik

ATM yazan yeşil renkli bankamatiğe girildiğinde elmas ve para sembolleri görülmektedir. Elmas ve paralar pembe renkli kutucukların içerisinde. Bunlar karakterin mavi renkli enerjisi ile ya da oyunda biriktirilen paralar ile satın alınabilmektedir.



Şekil 55: Star Girl Ana Karakterin Hazırlanması

Oyunda yer alan ana karakterin evine girildiğinde karakterin hazırlanması aşamaları yer almaktadır. Bunun için önce saç takılmak üzere 3 aksesuar yer almaktadır. Karaktere üst ve alt kıyafet seçilmektedir. Çorap, ayakkabı belirlendikten sonra küpe, kolye seçilmektedir. En son saç rengi ve şekli de belirlenir ve makyaj kısmına geçilir. Far, ruj, göz rengi ve şekli seçimleri yapılır. Artık karakter hazır ve en son bir dergi için poz verir ve fotoğrafı çekilerek dergiye kapak olur.



Şekil 56: Star Girl Ana Karakter

Ana karakterin kıyafet seçimi sırasında görülen beden şekillerinin fotoğrafıdır. Burada yer alan karakter vücut ölçüleri açısından incelendiğinde, bu karakterin gerçek bir insan olması halinde; 175 cm boyunda, 99-45-83 vücut ölçülerinde, 34 numara ayakları olan ve 50 kilo olacağı görülmektedir. 175 cm ve 50 kilo, 16.24 vücut kitle endeksine sahip olması ise anoreksiya kriterlerini sağlamaktadır. Her bireyin boy ve kilo oranı farklı olduğu için herkese uygun ideal ölçülerden söz edemeyiz ama genel olarak 1.64 m boyunda, 96-68-104 cm ölçülerinde bir kadın için normal denebilir. Yine vücut kitle indeksi(kg/cm)/boy m²) 18-24 arasında olan bireyler için ideal kiloda olduğu söylenebilir (<http://www.hurriyet.com.tr>). Bu durumda oyunda yer alan karakterin gerçek bir kadın olsaydı muhtemelen regl olamayacağı görülecektir. Yani sağlıklı olmayan gerçekdışı bir beden ortaya çıkardı. Aynı zamanda bu vücut ölçüleri sebebiyle emeklemek zorunda kalırdı("Barbie gerçek olsaydı?", 2011).



Şekil 57: Star Girl Star Cafe

Karakterin evinden sonra “Star Cafe” yer almaktadır. Burası yeşil tonları ile dizayn edilmiş bir kafe görünümündedir.



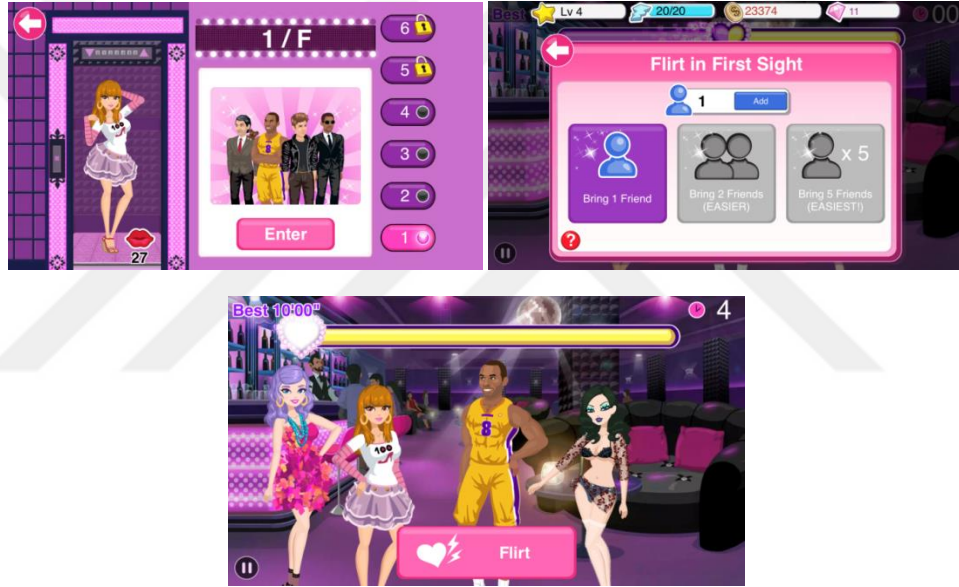
Şekil 58: Star Girl Kafe Buluşması

Kafeye giren karakter ilk olarak iki erkek ile karşılaşmaktadır. Bu erkekleri eve davet etmesi istenmektedir. Eve geçildiğinde erkekler karaktere hediyeler vermektedir. Hediyeler kabul edildiğinde puan toplanmaktadır. Kafe kahverengi tonlarındadır. Karakterin evi ise pembe renklidir.



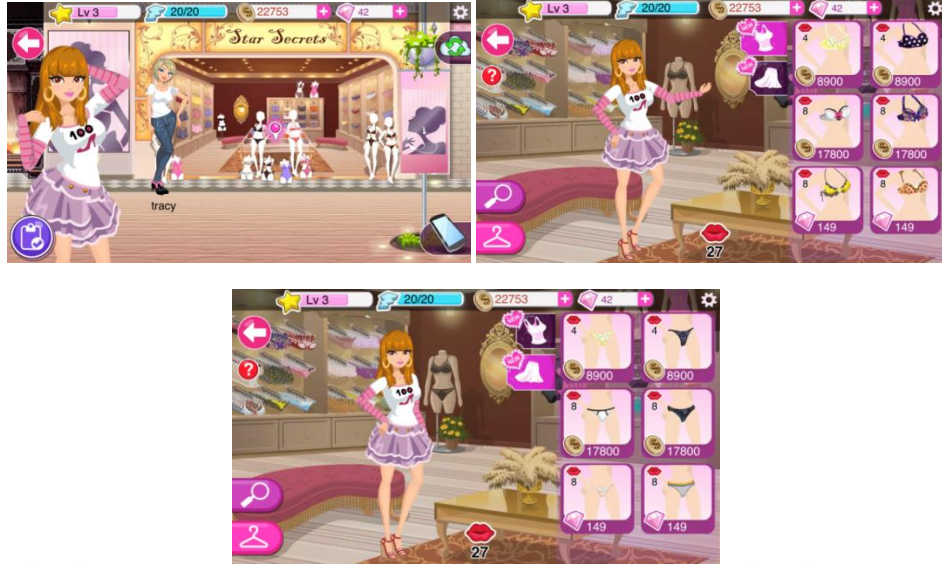
Şekil 59: Star Girl Star Night Club

Kafenin yanında “Star Night Club” yer almaktadır. Bar siyah ve mor tonlarındadır. Barın önünde turuncu renkli elbise giymiş olan kadın bir manken bulunmaktadır.



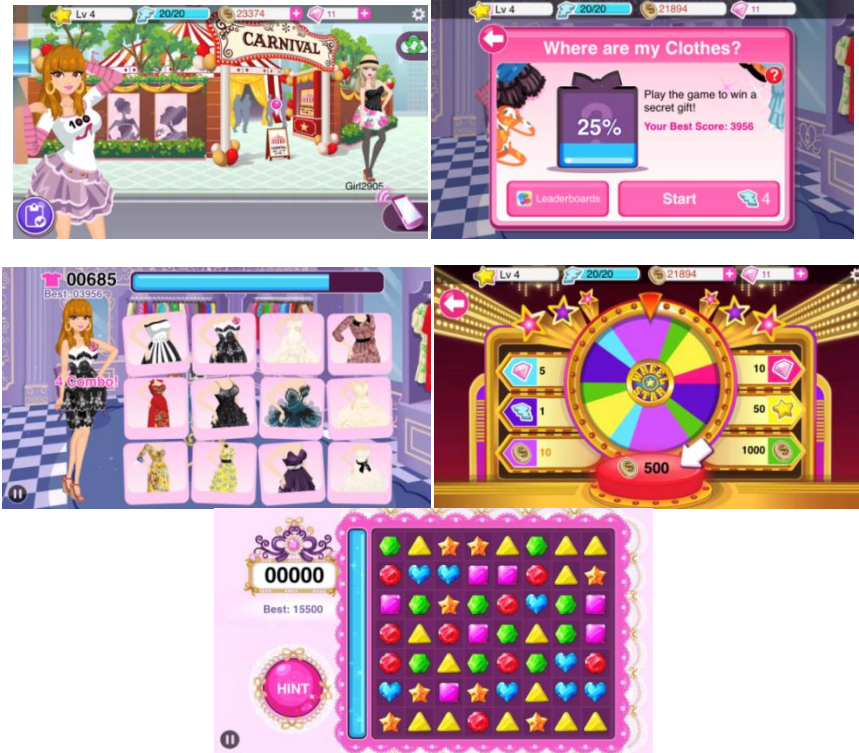
Şekil 60: Star Girl Star Night Club Buluşması

Bara giren karakter barda bulunan bir erkekle flört etmesi gerekmektedir. Üç kız karakter birbiri ile yarışmaktadır. Erkek karakter ile göz teması kurarak onu kendine aşık etmeye çalışmaktadır. İlk yapan kadın karakter puanı almaktadır. Barın iç kısmı da dış kısmında olduğu gibi mor ve siyah renklidir.



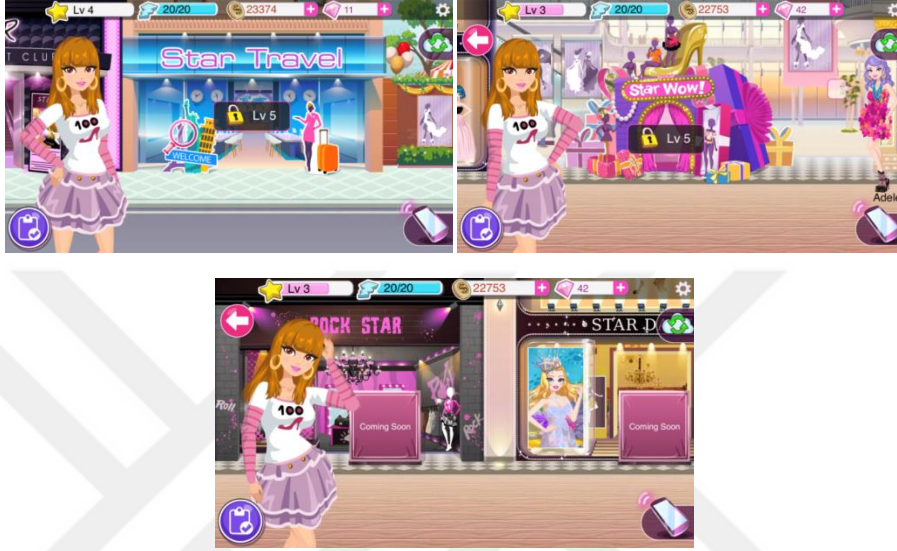
Şekil 61: Star Girl Star Secrets Mağazası

“Star Secrets” isimli iç çamaşır mağazasının fotoğrafıdır. Mağazanın adında gizli anlamına gelen secret kelimesi kullanılmıştır. Arka plan normal bir çamaşır mağazası formunda düzenlenmiştir. Mağazanın girişinde yine kadın bir manken bulunmaktadır. Mağazanın vitrininde de cansız mankenlerin olduğu görülmektedir. Üst ve alt çamaşırlar manken üzerinde sergilenmektedir.



Şekil 62: Star Girl Carnival Oyunları

Bu bölümde karakter “Carnival” adlı oyun salonuna girmektedir. Burada 3 farklı oyun yer almakta ve oyunlar kazanıldığında puan eklenmektedir. İlk oyun kıyafet bulma oyunudur. Diğerleri kumar benzeri şansa dayalı çarkifelek oyunudur. Son oyun ise aynı şekilleri yan yana üst üste ya da alt alta getirerek şekilleri yok etme oyunudur.



Şekil 63: Star Girl Açılmamış Mağazalar

Bu bölümde henüz açılmamış ve 5. levelde açılacağı belirtilen bölümler görülmektedir. Bu tür durumlar oyuncuların oyunda sürekli kalmasını ve merakını uyandırması açısından önemlidir. Her oyunda bu tür ayrıcalıkların yer aldığı gözlenmiştir.



Şekil 64: Star Girl Üst Kat Merdiveni

Karakterin gezdiği mağazalarda üst kata çıkmak için bu kısma gelinmektedir. Oyunun kapak resminde yer alan gölge karakter burada ellerinde poşetlerle yürüyen merdivendedir.



Şekil 65: Star Girl Job Bölümü

Bu bölümde karakter puan kazanmak için şarkıcılık, model ve aktörlük işlerini yapmaktadır. İç mekan bu işlere uygun şekilde ışıklarla süslenmiştir. Bu iş alanının önünde karakterin posterlerinin olduğu görülmektedir. İş merkezinin dışı ciddiliği sağlayacak türde gri renklidir.



Şekil 66: Star Girl Düğün Kıyafetleri Mağazası

Bu bölümde düğün kıyafetleri satılan bir mağazaya giren karakter alışveriş yapmaktadır. Bunun için şapka, gelinlik modelleri, ayakkabı ve gözlük bölümleri bulunmaktadır. Mağazanın iç dizaynı kahverengi tonlarında pastel renklidir. Düğün mağazası formatına uygundur.



Şekil 67: Star Girl Kuaför

Bu bölüm ana karakterin kuaföre gittiği kısımdır. Saç ve makyaj yapılmaktadır. Bunların her biri için ücret ödenmesi gerekmektedir. Kuaför günlük hayatta çocukların karşılaştığı şekilde günlük hayata uygun şekildedir.



Şekil 68: Star Girl Takı ve Aksesuar Mağazası

Bu mağaza takı ve aksesuar mağazasıdır. Çanta, küpe, güneş gözlüğü, eldiven ve bere-toka gibi araçlar burada satılmaktadır. Mağazanın içi bordo renklidir.



Şekil 69: Star Girl Kıyafet Mağazası

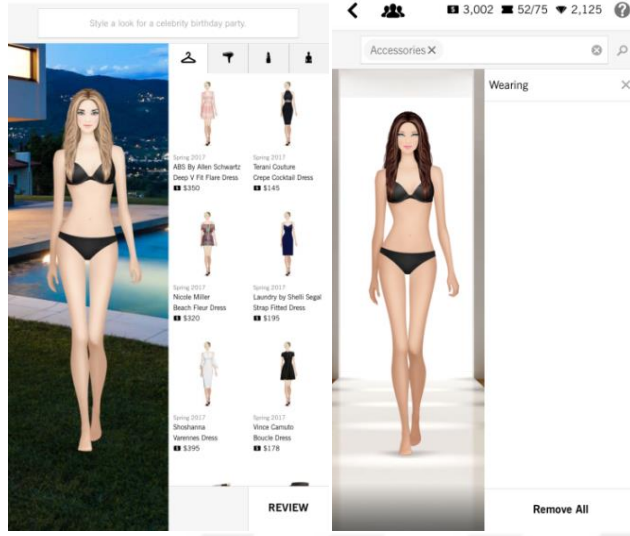
Bu bölüm klasik bir kıyafet mağazası formundadır. Arka plan pembe tonlarındadır. Karakter her zamanki beden hareketleri ile kıyafetleri denemektedir. Karakterin bacakları genelde ayırık kolları ise kadınsı hareketlerle şekil değiştirmektedir. Burada üst ve alt beden kıyafetleri, renkli çoraplar ve ayakkabı seçenekleri bulunmaktadır. Her bir ürün için belli bir miktar tutar belirlenmiştir. O tutar ödenerek ürünler karakterin gardrobuna taşınmaktadır.

2.1.7.5 Covet Fashion: Dress up Oyunu



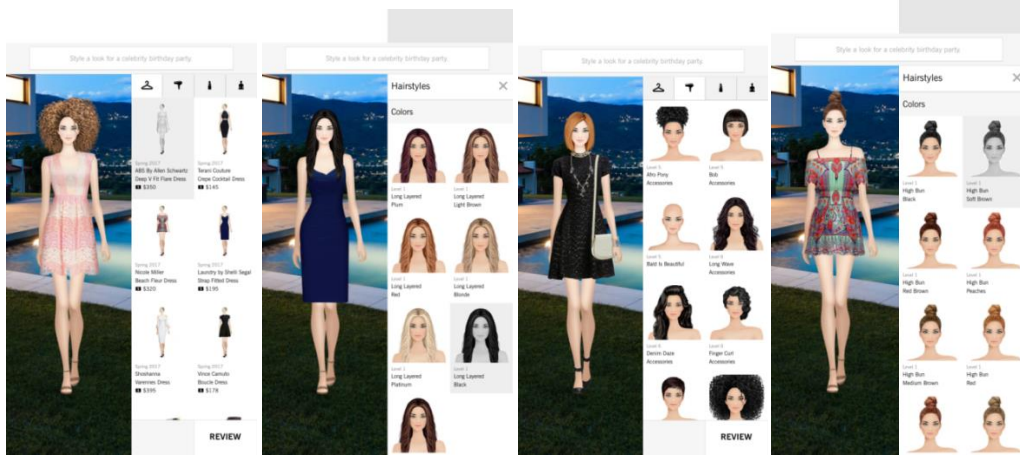
Şekil 70: Covet Fashion Kapak

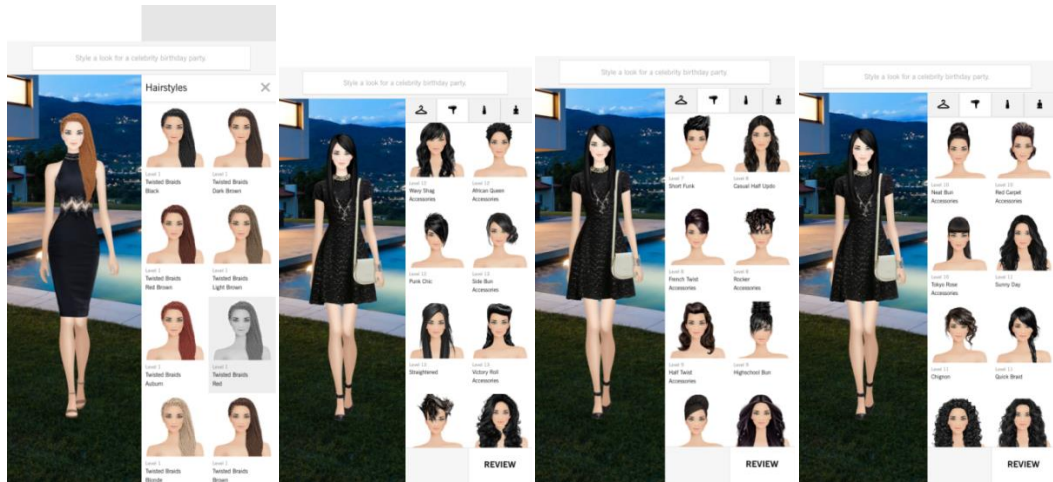
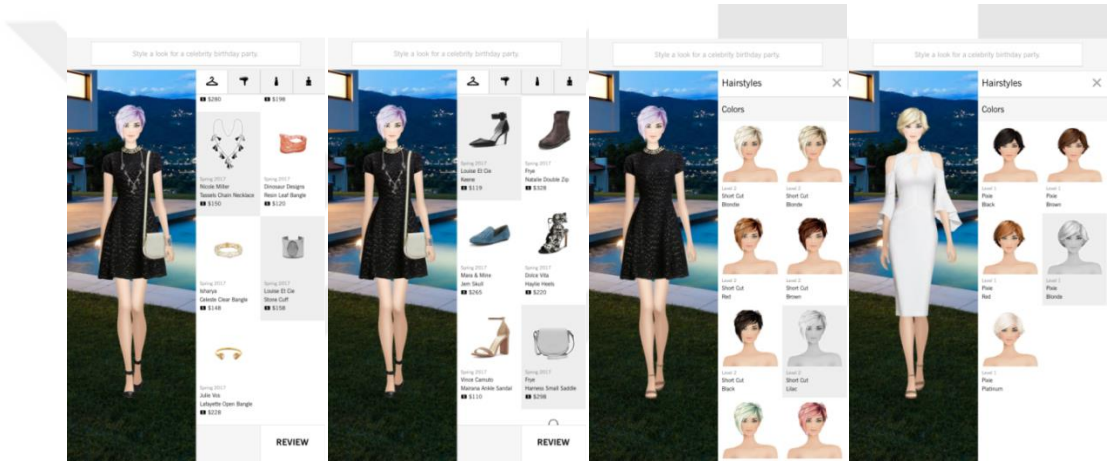
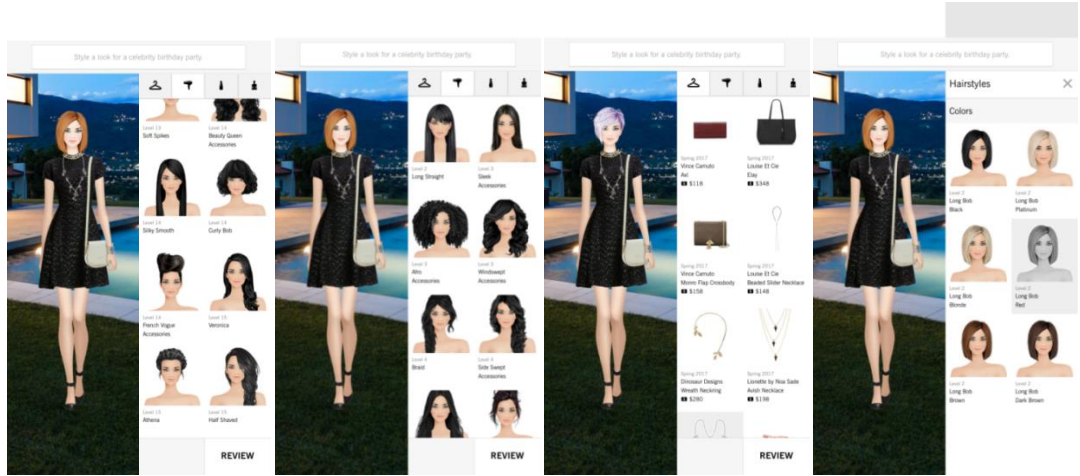
Covet Fashion istenen, arzu edilen, imrenilen moda anlamına gelmektedir. Bu oyunun kapak resmidir. 3 kadın figürü yer alan kapak resminde kullanılan karakter gerçek kişilerden seçilmiştir. Önde yer alan karakterin kıyafetinin dekolte içerdiği görülmektedir. Diğer oyunlara göre bu oyunun gerçek hayata daha yakın olduğu bu yüzden de daha çok dikkat edilmesi gerekmektedir.

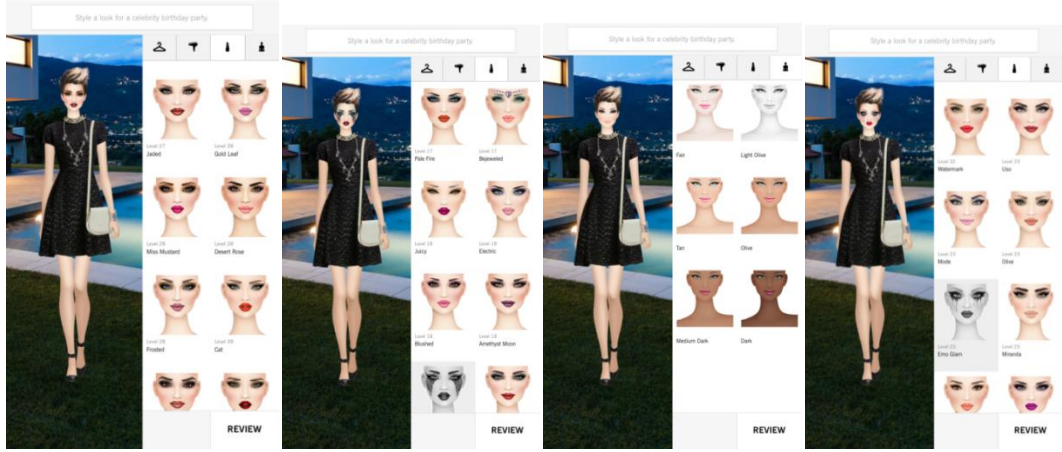


Şekil 71: Covet Fashion Ana Karakter

Oyun başladıktan sonra karakter bir havuz başında hazırlanmaktadır. Bu havuz bir evin havuzu şeklindedir. Karakter siyah renkli iç çamaşırları ile karşımıza çıkmaktadır. ayakları topuklu ayakkabılara uygun parmak uçlarına basılı değildir. Kolları iki yana serbest şekilde bırakılmıştır. Saçları sarı renkli düz ve dağınık bir şekildedir. Gözleri mavidir.

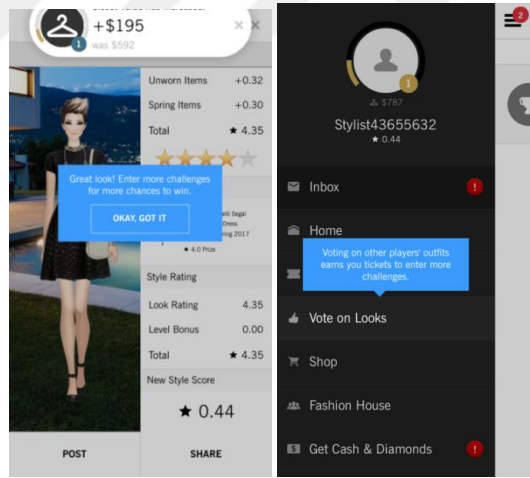






Şekil 72: Covet Fashion Kıyafet Seçimi

Ana karakter için günlük hayatta görülen ve genelde koyu tonları tercih edilmiş kıyafetler görülmektedir. Kıyafetlerin diz boyu hemen hemen birbirinin aynısıdır. Günlük hayatta sıradan bir iş kadınının giyebileceği türde olan kıyafetler sağ beyaz sütun içerisinde yer almaktadır. Yüz makyajlarına bakıldığında yoğun olduğu görülmektedir.



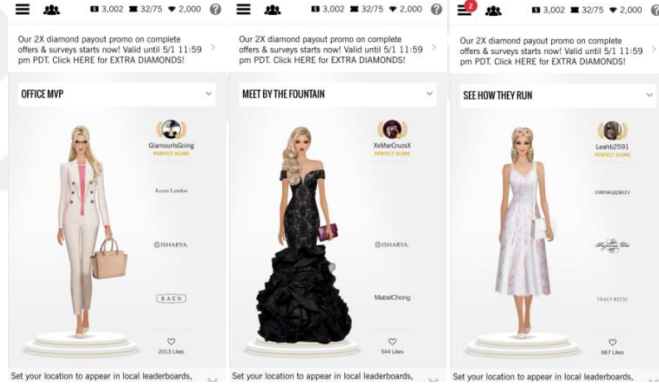
Şekil 73: Covet Fashion Hesap

Karakter hazırlandıktan sonra oyun için bir hesap açılması gerekmektedir. Bu hesap açıldığında bir moda dergisi gibi farklı kıyafetli pek çok mankenler görülmektedir.



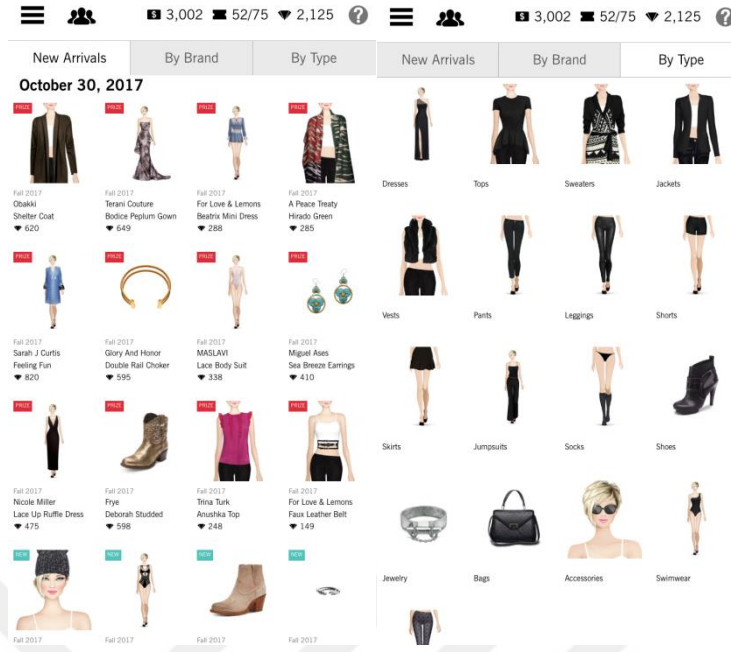
Şekil 74: Covet Fashion Karakter Hesabı

Farklı modellerin sergilendiği, yaptıkları ve gezdikleri yerlerin hikayesi bu hesap ile gözlenebilmektedir. Karakterlerin giymiş oldukları kıyafetler karakterin gardrobunda yer alan iş kıyafetleri ile benzer formdadır.



Şekil 75: Covet Fashion Markalar

Oyunun bu bölümünde günlük hayatta yer alan ürün markalarının yer aldığı görülmektedir. Çocuklar okuma yazma bilmiyor olsalar da bu markaların görselliğine aşinalık sağlanacağı söylenebilir.



Şekil 76: Covet Fashion İnternet Alışverişi

Bu bölümde internette yer alan alışveriş mağazasının bir benzeri görülmektedir. Oyuncu karakteri için hesabında bulunan puanlar ile buradan ürünler satın alabilmektedir.

(Yukarıda açıklamaları yapılan 5 oyuna ait görseller 10.10.2017 tarihinde kayıt altına alınmıştır.)

2.2 İlgili Araştırmalar

Akıllı telefonlarda sanal oyunlar ve okulöncesi dönemde dijital oyunlar ile ilgili yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmalar aşağıda sunulmuştur.

Arnas (2005) hazırladığı çalışmasında, 3-18 yaşlarındaki çocukların televizyon, bilgisayar ve internet kullanma alışkanlıklarını belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışmanın örneklemini 3-18 yaş grubundan oluşan 933 çocuk oluşturmuştur. Araştırmanın sonucunda ailelerin %36'sının evinde bilgisayar, %22'sinin evinde internet olduğu belirlenmiştir. Evlerinde bilgisayar bulunan ailelerin %21'inin bilgisayarı çocuğun odasında bulunmakta ve bilgisayarın alınma sebebi çocukların okul ödevlerini yapması olduğu saptanmıştır. Ancak çocukların sadece %20'sinin bilgisayarı okul ödevleri için kullandığı, %8'inin internet sitelerine girmek için, %14'ü eğlence amaçlı, %6'sı yeni insanlarla sohbet etmek için, %23'ünün ise oyun oynamak amacı ile kullandıkları belirlenmiştir.

Özkoçak (2016) araştırmasında, dünyada en çok tercih edilen akıllı telefonların Samsung ve Apple bağlamında Türk kullanıcılarının boş zamanlarını değerlendirmek için hangi uygulamaları kullandıklarını ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Çalışmanın sonucunda, akıllı telefonlar üzerinden kullanıcılar tarafından en çok tercih edilen ve kısmen bağımlılık yapan faaliyetin oyun oynamak olduğu görülmüştür.

Sezgin ve Tonguç (2016) araştırmalarında, okul öncesi eğitimin amaçlarından olan bedensel, bilişsel ve duygusal gelişimin sağlanması ve desteklenmesi amacıyla mobil teknolojilerin nasıl katkı sağlayacağını tespiti için örnek bir uygulama yapmayı amaçlamışlardır. Bu amaçla Antalya ilinde okul öncesi çağda çocuğu olan 266 ebeveyne anket uygulanmıştır. Anket sonuçlarında ebeveynler çocukların %43'ünün günlük 1-2 saat arası mobil cihaz ile vakit geçirdiğini ifade etmiştir. Sonuç olarak, bilgisayar, dizüstü bilgisayar, tablet, akıllı telefon gibi çocukların erişimindeki dokunmatik ekranlı cihazlar, çocuklar için merak uyandırarak öğretici olabileceği gibi bilinçsiz oyunlar oynanarak olumsuz etkilerinin de ortaya çıkabileceği, bu nedenle dikkatli olunması gerektiği söylenebilir.

Babayiğit (2014) hazırladığı çalışmasında, bilgisayar oyunlarının okul öncesi dönemde eğitim amaçlı kullanımına yönelik öğretmen görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Bunun için Ankara ilinde Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bağımsız anaokullarında görev yapan toplam 142 öğretmene anket uygulanmıştır. Sonuç olarak, öğretmen görüşlerinin mesleki kıdeme göre değişmediği görülürken, lisans mezunu öğretmenlerin Eğitim Amaçlı Bilgisayar Oyunlarının sınıf içi etkinlikleri olumlu yönde etkileyeceği şeklinde görüş belirttiği görülmüştür. Aynı zamanda sınıf içinde bilgisayar oyunlarını kullanan okul öncesi öğretmenlerin kullanmayanlara göre olumlu görüşlere daha fazla katıldıkları gözlenmiştir.

Topdal (2008) araştırmasında, çocuk ve gençlerin en önemli uğraşı ve enerji depolama eylemi olan oyunlar ile bilgisayar oyunları ve internetin cazipliğinin nedenlerinin ve insanlar üzerindeki etkilerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırma derleme bir çalışma olması sebebiyle bilimsel metinlerden, çalışma raporlarından, konu hakkında düzenlenen panel, sempozyum ve çalıştaylardan faydalanılarak hazırlanmıştır. Sonuç olarak, bilgisayar ve internet oyunlarının engellenmesi yerine doğru ve faydalı bir şekilde kullanılması ile ilgili sonuç ve öneriler belirtilmiştir.

Çelen, Çelik ve Seferoğlu (2011) çalışmalarında, çocukların ve gençlerin internet ve bilgisayar teknolojilerini hangi amaçlarla ve nasıl kullandıklarını ve bu teknolojileri kullanırken karşı karşıya kalabilecekleri tehlikeli durumları ortaya koymayı amaçlamışlardır. Bunun için Avrupa Çevrim-içi Çocuklar Araştırma Projesi Türkiye bulguları araştırılmıştır. Sonuç olarak, çocuklar ve gençler internette tehlikeli durumlarla karşılaşsa da bu hakkı engellemek yerine önlemler üzerinde durulması gerektiği ve gerekli düzenlemelerin yanında çocukların ve gençlerin bilinçlendirilmesinin gerekliliği belirlenmiştir.

Bulut, Tekinbaş ve Babacan (2014) araştırmalarında, okul öncesi çağda bulunan 2-5 yaş grubundaki çocukların geçirdikleri alışveriş deneyimlerinden yola çıkılarak pazarlama kavramları hakkındaki bilgi, algı ve farkındalık düzeylerini belirlemek amaçlanmıştır. Bunun için, İzmir’de yaşayan 32 çocuk ile yapılandırılmış drama yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın sonucunda, çocukların yaşı ve ailelerin sosyo-ekonomik düzeyi arttıkça pazarlama kavramları farkındalığının bilişsel ve davranışsal olarak daha güçlü hale geldiği ve farkındalığın arttığı gözlenmiştir.

Akçay ve Özcebe (2012) çalışmalarında, okul öncesi eğitim alan çocukların ve ebeveynlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını belirlemek amaçlanmıştır. Ankara il merkezindeki bir kreşe devam eden 93 çocuk ve ebeveyne anket uygulanmıştır. Sonuç olarak, bilgisayar oyunu oynamaya başlama yaşının okul öncesi döneme kadar indiği görülmüştür. 4-6 yaş arası çocuklar için bilgisayar oyunu oynama sürelerinin uzun olduğu da bulunan bulgular arasındadır. Teknolojik gelişmeler, çocukların oyun oynama alışkanlıklarını etkilediği için anne ve babalara, bilgisayar oyunu seçimi, bilgisayar başında geçen süre ve oyuna ayrılan zaman gibi konularda bilgilendirme ve danışmanlık verilmelidir.

İşçibaşı (2011) hazırladığı çalışmasında, bilgisayar, internet ve video oyunları ile gittikçe daha çok gelişen sanal dünyanın çocuklar üzerindeki etkilerine ait kesin bir sonuca varılamadığı için konu ile ilgili teorik inceleme yapılmıştır. İnternet aracılığıyla oynanan oyunlar ve video oyunlarının çocuklar üzerindeki etkisi, şiddet içerikli oyunlar ve özel siteler üzerine çalışma yapılmıştır. Sonuç olarak, eğitim teknolojistlerinin piyasada oldukça geniş pazarı bulunan yazılımcılarla işbirliği içerisine girerek çocuklara faydalı eğitsel programlar geliştirmeleri ve bunların

okullardaki eğitimciler tarafından kullanımının sağlanması gerektiği görülmektedir. Ayrıca çocukların dijital teknolojiye ilgi duyması ve kontrollü bir şekilde faydalanmasının sağlanması bilgisayar, internet ve video oyunlarının küçük yaşlarda çocuklarla etkileşime girmesinin zararları için bir panzehir olarak düşünülebileceği belirtilmiştir.

Topal (2016) araştırmasında, çevrimiçi dijital oyunlarda oyuncuların birbirleri ile kurmuş oldukları iletişimi normatif kurallar ve sosyal paylaşım pencereleri açısından değerlendirerek hangisinin baskın olduğunu cevaplamaya çalışmıştır. Bu amaçla örneklem olarak "World of Warcraft" oyununu seçmiş ve katılımcı-gözlemci olarak bu oyun dünyasına girmiştir. Oyun içerisinde yer alan konuşma iletişim amaçlı yazışmaların ekran görüntüleri alınarak veri toplanmış ve incelemeler yapılmıştır. Sonuç olarak bu tür oyunlarda kurulan iletişimin amacının sosyal etkileşim olduğu sonucuna varılmıştır.

Koç (2017) çalışmasında, ana akım medyada yer alan temsillerin, çevrimiçi oyun bağımlılığına dayalı ahlaki paniğin üretimindeki rolünü anlamak için, belirlenen internet haber sitelerinde yayınlanan haber metinlerinde çevrimiçi oyun bağımlılığına ilişkin temsillerin ne şekilde çerçevelendiği incelenmiştir. 11 farklı internet haber sitesinde yayınlanan haber metinlerinin, 1 Eylül 2015-29 Şubat 2016 tarihleri arasındaki haberler bu amaçla analiz edilmiştir.

Kaya (2013) araştırmasında, ergenlerin çevrimiçi oyun oynama alışkanlıklarının sonucunu ortaya koyan bir ölçek geliştirmiştir. 69 maddeden oluşan ölçek amaçlı örnekleme sonucunda ulaşılmış 327 ortaöğretim öğrencisine uygulanmıştır. Bu örneklemin %92'si erkek ve büyük %98'i şiddet içerikli çevrimiçi oyun oynamaktadır. Ölçek, çevrimiçi oyuncuların, oyun oynama alışkanlıklarından dolayı yaşadıkları aksaklıkları karşılayan "Aksaklıklar"; çevrimiçi oyuncuların oyun oynarken yaşadıkları başarı hissini ifade eden "Başarı"; çevrimiçi oyuncuların, oyun oynama davranışlarında ekonomik kaygıların varlığını ortaya koyan "Ekonomik Kazanç" maddelerinden oluşmaktadır. Sonuç olarak Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin ergenlerin oyun oynama davranışlarını çeşitli açılardan ortaya koyan geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğu ve bireyin oyun oynama davranışının farklı boyutlarının incelenmesine olanak sağladığı görülmüştür.

Balak (2016) çalışmasında, ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı alt faktörleri ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasında bir ilişki olup olmadığını tespit etmek ve bu ilişkiyi cinsiyet, yaş, internette kalma süresi gibi bağımsız değişkenlere göre incelemek için çevrimiçi oyun oynayan Şanlıurfa meslek liselerinde okuyan ve random şekilde seçilen 14-18 yaş arası 333 ergen üzerinde yapılmıştır. Yapılan araştırmada veri toplama aracı olarak anket yöntemi uygulanmıştır. Araştırma sonucunda, ÇOB ile somatik yakınmalar ve kendi ile başkalarının duygularının farkında olma arasında bir ilişki olduğu ve bu ilişkinin cinsiyet, kimliğini gizleme durumu ve seçilen oyun türüne göre değişebileceği görülmüştür.

Dinave Hackley (2016) çalışmalarında, olumsuz davranış ve video oyunları oynama arasında bir ilişki olup olmadığını incelemeyi amaçlamıştır. Bu kapsamda anket formları hazırlanmıştır. Sonuç olarak, video oyunlarının özellikle de şiddet içeren video oyunlarının bir çocuğun davranış biçimini etkileyebileceği ve değiştirebileceği belirtilmektedir. Sonuçlar çocuk saldırganlığı ve şiddetli video oyunları arasında pozitif bir ilişki olduğunu göstermektedir. Ancak anneler bu olumsuz davranışı durdurmak istiyorsa ilginç bir alternatif bulmalı ve sadece video oyununu kaldırmamalıdır. Çünkü teknolojilerin yönü ve eksikliği kullanıldığı şekle bağlı olarak değişmektedir.

Hamlen (2013) araştırmasında çocukların video oyunu oynama alışkanlıkları ve yaratıcılıkları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bu amaçla video oyunu oynama alışkanlığı olan dördüncü ve beşinci sınıf öğrencilerinden 118 kişiye yaratıcılık değerlendirmesi yapılmıştır. Analiz sonuçlarına göre video oyunu oynayan bu çocukların daha pratik ama daha az yaratıcı oldukları, problem çözme stratejileri ve akademik içerik öğrenme olasılığının daha düşük olduğu görülmüştür.

Bayeck (2016) çalışmasında, Afrikalı öğrencilerin video oyunları sayesinde öğrenip öğrenmediğini belirlemek amaçlanmıştır. Öğrenme teorisi ilkelerinin aracılığıyla elde edilen verilerin yorumlanması sonucunda video oyun sırasında öğrenmenin gerçekleştiği ortaya çıkmıştır. Makale, bu etkenlerle beraber video oyunları beraber kullanıldığında öğrenmenin kalıcı olarak gerçekleşeceği belirtilerek sonuçlandırılıyor.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

III. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma nitel bir çalışmadır ve yöntem olarak durum (vaka) analizi kullanılmıştır. Durum analizi, derinlemesine çalışma ve karşılaştırma yapmak için verinin özel durumlara göre düzenlenmesini içerir. Nitel analizde durum çalışması yaklaşımı bir analiz sürecini temsil ettiği için verinin toplanması, düzenlenmesi ve analiz edilmesiyle ilgili özel bir yöntem oluşturur. Amaç, ilgi duyulan her bir durum hakkında kapsamlı, sistematik ve derinlemesine bilgi toplamaktır. Analiz süreci bir ürün (durum çalışması) meydana getirir. Böylece, durum çalışması terimi ya analiz sürecine ya da analizin ortaya çıkarttığı ürüne veya her ikisine işaret edebilir (Patton, 2014). Okulöncesi dönem çocukların akıllı telefonlar ile en çok oynadıkları giysi giydirme oyunlarının derinlemesine incelenmesi, kapsamlı ve sistematik bilgi toplanabilmesi ve karşılaştırma yapılarak hem analiz süreci hem de geçerli bir durum çalışması ortaya çıkarılması için araştırmada bu yöntem seçilmiştir.

3.2. Çalışma Grubu

Okulöncesi dönem çocukların akıllı telefonlar ile oynadıkları giysi giydirme oyunlarının incelenmesi amacıyla hazırlanan bu araştırmada çalışma grubu olarak akademisyenler belirlenmiştir. Bilgi açısından en zengin paydaşlar olan akademisyenlerin seçilmesi için Türkiye'nin yedi coğrafi bölgesinde yer alan ve öğrenci sayısı en yüksek olan üniversiteler tercih edilmiştir. Bunun için yükseköğretim bilgi yönetim sisteminden her üniversitenin öğrenci ve akademisyen sayılarına ulaşılmıştır ve toplam 19 üniversite belirlenmiştir. Bu üniversitelerin eğitim fakültelerinin okulöncesi öğretmenliği bölümü, sınıf öğretmenliği bölümü, eğitim programları ve öğretimi bölümü, psikolojik danışmanlık ve rehberlik bölümü ile iletişim fakülteleri, yeni medya ve iletişim bölümü ve radyo televizyon ve sinema bölümlerinde çalışmakta olan akademisyenlerin iletişim bilgilerine ulaşılmıştır. Uzmanlık alanı olarak bu bölümlerin seçilmesinin sebebi dereceli puanlama anahtarlarında yer alan gelişim alanları, görsel unsurlar, karakter analizi, çalan müzikler ve oyunlarda verilmek istenen mesajların okulöncesi dönem çocuklar açısından incelenmesi ve bu kapsamda ulaşılmak istenen alt amaçlara bu alanların

daha uygun olmasıdır. Dereceli puanlama anahtarı gönderilen akademisyen sayısı, Doğu anadolu bölgesinden Yüzüncü yıl üniversitesi (30), Atatürk Üniversitesi (29), Cumhuriyet Üniversitesi (28); İç anadolu bölgesinden Gazi Üniversitesi (45), Ortadoğu Teknik Üniversitesi (18), Hacettepe Üniversitesi (21), Anadolu Üniversitesi (38), Selçuk Üniversitesi (33); Karadeniz bölgesinden Ondokuz Mayıs Üniversitesi (23), Karadeniz Teknik Üniversitesi (28) ; Ege Bölgesinden Dokuz Eylül Üniversitesi (16), Pamukkale Üniversitesi (40); Akdeniz Bölgesinden Akdeniz Üniversitesi (52), Mersin Üniversitesi (33); Marmara Bölgesinden, Kocaeli Üniversitesi (30), Marmara Üniversitesi (39); Güneydoğu Anadolu Bölgesinden, Gaziantep Üniversitesi (25), Sütçü imam Üniversitesi (26), Mustafa Kemal Üniversitesi (29)'dur. Bu akademisyenlerin mail adresinin doğru olmaması, kurumlar arası yer değişikliklerinin olması, maillerin ulaşmaması ya da maillerin spam olarak düşmesi gibi durumlar veri kaybını arttırmıştır. Bu sebeple direk ulaşılabilen karadeniz bölgesinden 5, güneydoğu anadolu bölgesinden 6, iç anadolu bölgesinden 3, marmara bölgesinden 4, doğu anadolu bölgesinden 2, akdeniz bölgesinden 1 ve ege bölgesinden 1 ile toplamda 22 katılımcı ile çalışma yürütülmüştür. Bu katılımcıların her biri ile veri toplama aracı gönderilmeden önce telefon ile iletişim sağlanarak çalışma hakkında ayrıntılı bilgilendirme yapılmış, oyunların fotoğrafları ve açıklamaları kendilerine ulaştırılmıştır. Veri toplama aracı olan dereceli puanlama anahtarlarının katılımcılar tarafından uygulanmasının ardından ise tekrar iletişim kurularak teyid sağlanmıştır.

3.3. Veri Toplama Aracı

Araştırmada alanında uzman 22 akademisyene uygulanmak üzere 5 farklı dereceli puanlama anahtarı geliştirilmiştir (Ek-1). Dereceli puanlama anahtarı, her bir çalışma için ölçütleri (ölçülecek boyutları) listeleyen ve çalışmada nelerin yapılacağını gösteren bir puanlama aracıdır (Kutlu ve Aslanoğlu, 2003).

Anahtarlar geliştirilirken öncelikle mevcut dokümanlar incelenmiştir. Kitaplar, dergiler, konu ile ilgili yayınlanmış ve yayınlanmamış tezler, makaleler, internette yer alan siteler gibi pek çok kaynak incelenmiştir. Giysi giydirmeye oyunları içerisinden nn milyon üzerinde indirilmiş olan beş farklı oyunun her bir basamağı ayrı ayrı incelenmiş ve oyunların her bir karesi analiz edilmiştir (Ek-3). Ondokuz mayıs üniversitesi iletişim fakültesi yeni medya ve iletişim tasarımı bölümünde

görev yapmakta olan bir akademisyen ile dereceli puanlama anahtarlarının 5 konu alanı belirlenmiştir. Bu konu alanları gelişim alanları, görsel unsurlar, karakter analizi, oyun müzikleri ve verilen mesajlar şeklindedir. Her bir konu alanına ayrılmış olan dereceli puanlama anahtarları konu alanlarında uzman olan kişiler ile oluşturulmuştur. Bu amaçla gelişim alanları inceleme dereceli puanlama anahtarı için okulöncesi ve rehber öğretmeni ile, görsel unsurları inceleme dereceli puanlama anahtarı için resim öğretmeni ile, karakter analizi dereceli puanlama anahtarı için beden dili uzmanı ve işitme engelliler öğretmeni ile, oyun müzikleri inceleme anahtarı için müzik öğretmeni ile, verilen mesajları inceleme anahtarı için iletişim fakültesi yeni medya iletişim tasarımı bölümü hocaları ile görüşülmüştür. Sonuç olarak 5 konu alanında her biri 10 maddeden oluşan ve 1-10 arası dereceleri bulunan dereceli puanlama anahtarları ortaya çıkmıştır. İlk değerlendirmeleri, madde incelemeleri ve uzman teyidi için bir eğitim bilimleri uzmanı ile görüşülmüş ve maddeler üzerinde gerekli düzeltmeler yapılarak son hali verilmiştir.

Dereceli puanlama anahtarlarının pilot uygulaması için 2 okulöncesi öğretmeni, 2 resim öğretmeni, 2 müzik öğretmeni, 2 beden dili uzmanı ve 2 rehber öğretmene dereceli puanlama anahtarları uygulanmıştır. Süreç boyunca her bir konu alanı uzmanı ile görüşmeler yapılarak katılımcı teyidi sağlanmıştır. Süreç sonucunda elde edilen bulgular arasındaki tutarlılık yeterli bulunmuştur. Dereceli puanlama anahtarlarının geçerlik ve güvenilirliği belirlendiğinde ise uygun olmayan 2 madde olduğu belirlenmiş, bu maddeler üzerinde gerekli düzeltmeler yapılmış ve veri toplama aracına son hali verilmiştir (Ek-1).

3.4. Geçerlik ve Güvenirlik

Nitel araştırmalarda geçerlik, ölçme aracının ölçmeyi amaçladığı durumu, olguyu doğru olarak ölçmesidir. Araştırma sonuçlarını elde ederken takip edilen aşamaların üzerinde çalışılan durumun gerçekliğini ortaya çıkarma yeterliliği ve elde edilen sonuçların benzer durumlara uyarlanabilmesi geçerlik ile ilgilidir. Güvenirlik ise araştırma sonuçlarının tekrar etme durumu, başka araştırmacıların aynı verileri kullanarak aynı sonuçlara ulaşip ulaşamaması ile ilişkilidir (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Bu arařtırmada geerliđi sađlamak iin zerinde alıřılan konu bir btn olarak incelenmiř, elde edilen verilerin onaylanması iin yukarıda ifade edildiđi gibi katılımcı teyidi, uzman incelemesi gibi ek teknikler kullanılmıř, anketin her ařaması uzman grřleri alınarak srdrlmř, konunun aydınlanması iin ulařılabilen ve gvenilir olan tm yerli ve yabancı kaynaklar kullanılmıřtır. Bu kaynaklarda yer alan ve literatr kısmında belirtilen benzer alıřmalarda elde edilen sonular karřılařtırılarak meslektař teyidi sađlanmıřtır. alıřma sresince tarafsızlık korunmaya alıřılarak ve elde edilen veriler zenle saklanmıřtır. Bu sayede alıřmanın i geerliđi sađlanmıřtır. Ek olarak dereceli puanlama anahtarları 10 farklı konu alanı uzmanına uygulanarak pilot alıřma yapılmıřtır. Bu alıřma sonucunda anketler arası tutarlık yksek bulunmuřtur ve bu arařtırmada veri toplama aracı olarak bu dereceli puanlama anahtarları seilmiřtir.

Dıř geerlik ise arařtırma sonularının genellenebilirliđine iliřkindir. Bu alıřmada elde edilen bulgular diđer oyunlara dođrudan genellenemez. Ancak benzer oyunlar iin bir dereceye kadar benzetilerek genelleme yapılabilir. Zaten nicel arařtırmalarda bu genelleme dođrudan olabilirken nitel arařtırmada genelleme dolaylı olarak yapılabilir (Yıldırım ve Őimřek, 2018). Arařtırmanın dıř geerliđini sađlamak iin arařtırma rneklemini bařka rneklemlerle karřılařtırma yapabilecek dzeyde ayrıntılı olarak tanımlanmıř, rnekleme farklı cođrafi blgelerden seilerek eřitlendirilmiřtir.

alıřmada i gvenirliđi sađlamak iin, toplanan veriler betimsel bir yaklařımla dođrudan sunulmuř, arařtırmaya farklı blgelerden 22 katılımcı dahil edilmiř, elde edilen bulgular katılımcılar ile grřmeler sađlanarak teyid edilmiřtir. Arařtırmanın amacı ve alt amaları aık bir řekilde belirtilmiř, veriler arařtırma sorularının gerektirdiđi biimde ayrıntılı ve amaca uygun bir řekilde arařtırmacı tarafından toplanmıřtır ve sonular verilerle uyumlu bir řekildedir. Arařtırmanın dıř gvenirliđini sađlamak iin arařtırmacı sre boyunca tarafsızlıđını korumuřtur ve ham veriler bařkalarının incelemesi iin uygun bir řekilde saklanmıřtır. Arařtırmada veri kaynađı olan katılımcılar rnekleme kısmında ayrıntılı olarak aıklanmıřtır. Elde edilen verilerin analizinde durum incelemesi iin en uygun yntem olan ierik analizi kullanılmıř ve veri toplama ve analiz yntemleri ile ilgili ayrıntılı aıklamalar alt bařlıklarda yapılmıřtır.

3.5. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanmasına Şubat 2018 tarihinde başlamıştır. Bu amaçla yedi coğrafi bölgeden 19 üniversitenin eğitim ve iletişim fakültesinde görev yapmakta 557 akademisyene mail aracılığıyla dereceli puanlama anahtarları gönderilmiştir. Her bölgeden en az bir kişi toplamda ise 22 akademisyene ulaşılarak görüşmeler sağlanmış ve dereceli puanlama anahtarları uygulanmıştır. Veriler araştırmacı tarafından toplanmıştır. Verilerin toplanması ve saklanması aşamalarında gizlilik esas alınmıştır.

3.6. Verilerin Analizi

Dereceli puanlama anahtarları ve uzman değerlendirmeleri kullanılarak verilere ulaşılması planlanan bu çalışmada, verilerin çözümlenmesi için içerik analizi tekniği kullanılmıştır. İçerik analizi genellikle gözleme dayalı alan notlarından çok metin analizini ifade eder. Fakat daha genel olarak, içerik analizi hacimli olan nitel materyali alarak temel tutarlılıkları ve anlamları belirlemeye yönelik herhangi bir nitel veri indirgeme ve anlamlandırma çabası girişimleri olarak tanımlanır. Durum çalışmalarının içerik analizi yapılı (Patton, 2014). Okulöncesi dönem çocukların akıllı telefonlar ile oynadıkları giysi giydirme oyunlarının incelenmesi amacıyla yapılan bu çalışmada, yöntem olarak kullanılan durum çalışmasının analizi için içerik analizi tekniğinden faydalanılmıştır. Yıldırım ve Şimşek'in (2008) çalışmalarında belirttiği üzere nitel çalışmalarda elde edilen bulgular analize açıklık ve kolaylık sağlamak için nicel ifadelerle belirtilebileceği için dereceli puanlama anahtarı sonuçları bu şekilde ifade edilmiştir. Bu sebeple okulöncesi dönem çocukların akıllı telefonlar ile oynadıkları giysi giydirme oyunları üzerine bir inceleme yapılmasının amaçlandığı bu nitel çalışmada oyunların yakından incelenmesi ve analizinin yapılabilmesi için bu teknikler kullanılmıştır. Bulgulara açıklık getirmek için 22 akademisyene uygulanan dereceli puanlama anahtarları sonuçları SPSS programı ile değerlendirilerek nicel verilerle ifade edilmiştir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

IV. BULGULAR

4.1 Birinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Açıklamaları yapılmış olan 5 farklı giysi giydirme oyunu için 22 uzmana 5 farklı konu alanında dereceli puanlama anahtarı uygulanmıştır. Toplanan veriler alt problemler doğrultusunda belirlenen istatistiksel tekniklere göre çözümlenmiş ve nitel sonuçların nicel olarak ifade edilebilmesi için SPSS 16.0 paket programı yardımıyla istatistiksel analizleri yapılmıştır. Bu dereceli puanlama anahtarlarından Gelişim Alanları İnceleme Anahtarına ait frekans tablosu Tablo 5'de verilmiştir:

Tablo 5: Gelişim Alanları İnceleme Anahtarı Frekans Tablosu

Gelişim Alanları İnceleme Anahtarı	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 Giysi giydirme oyunları farklı uyarılardan oluştuğu için çocukların bilişsel gelişimine katkı sağlar.	2	1	2	1	3	3	2	4	3	1
2 Çocukların dikkat edilmesi gereken durumu fark etmesini ve odaklanmasını sağlar.	2	-	1	1	3	-	7	4	3	1
3 Çocuklarda eşleştirme, karşılaştırma, gruplama gibi kazanımları geliştirir.	2	-	1	-	2	1	2	6	6	2
4 Giysi giydirme oyunları çocukların sembollerini tanımasını sağlar.	1	3	-	-	2	-	-	6	7	3
5 Çocukların parça-bütün ilişkisini öğrenmesini sağlar.	-	1	-	-	3	1	3	9	3	2
6 Görsel materyalleri okuma becerisini geliştirir.	1	-	-	2	4	1	5	8	3	2
7 Giysi giydirme oyunları çocukların okuma ve yazı farkındalığı geliştirmesini sağlar.	1	3	1	3	4	2	1	5	1	1
8 Giysi giydirme oyunları sayesinde çocukların el-göz koordinasyonu gelişir.	1	4	-	6	2	3	2	6	2	2
9 Giysi giydirme oyunları çocukların temel giyinme becerileri kazanmasına yardımcı olur.	3	2	2	1	5	1	1	5	2	-
10 Giysi giydirme oyunlarını oynamak çocukların bir işi ya da görevi bitirmek için kendisini güdülemesini sağlar.	3	2	2	-	1	-	7	3	3	1

Tablo 5 incelendiğinde, uzmanlar tarafından puanlanmış olan gelişim alanları inceleme anahtarında puan dağılımının "8,9,10" derecelerinde daha yoğun olduğu görülmektedir. Bu kapsamda bakıldığında giysi giydirme oyunlarının okulöncesi dönem çocukların bilişsel gelişimine katkı sağladığı, dikkatini geliştirdiği, okuma-yazma farkındalığı sağladığı, çocukların el-göz koordinasyonunu geliştirdiği ve çocuklara başladığı işi bitirme yetisi kazandırdığı yönünde puanlamaların yüksek

olduğu söylenebilir. Ama dereceli puanlama anahtarlarını uygulayan uzmanların giysi giydirmeye oyunlarının çocukların temel giyinme becerisi kazanması ile ilgili yüksek bir bağ kuramadıkları görülmektedir.

Gelişim alanları inceleme anahtarı ile ilgili betimsel istatistikler (aritmetik ortalama, mod, medyan, standart sapma, ranj değerleri, çarpıklık ve basıklık kat sayıları) Tablo 6'da verilmiştir:

Tablo 6: Gelişim Alanları İnceleme Anahtarı Betimsel İstatistikler (n=22)

İstatistikler Maddeler	Aritmetik Ortalama	Medyan	Ss	Mod	Ranj	V(%)	Çarpıklık	Basıklık
1	5,90	6,0	2,68	8,0	9,0	7,2	-,42	-,82
2	6,45	7,0	2,46	7,0	9,0	6,0	-,98	,42
3	7,13	8,0	2,62	8,0	9,0	6,8	-1,34	1,04
4	7,45	8,0	2,46	9,0	9,0	6,0	-1,21	,65
5	7,40	8,0	1,86	8,0	8,0	3,4	-1,24	2,09
6	6,77	7,0	2,22	7,0	9,0	4,9	-,71	,58
7	5,45	5,0	2,55	8,0	9,0	6,5	-,03	-1,00
8	6,22	7,0	2,81	8,0	9,0	7,4	-,62	-,82
9	5,13	5,0	2,73	5,0	8,0	7,8	-,14	-1,30
10	5,81	7,0	2,98	7,0	9,0	8,9	-,55	-1,19

Tablo 6 incelendiğinde, en büyük ortalamaya sahip maddenin "4" en küçük ortalamaya sahip maddenin ise "9" olduğu görülmektedir. Ranj değerlerinin yüksek olması aynı maddeye yüksek ve düşük puanlamalarının ikisinin de kullanıldığını göstermektedir.

İstatistiksel analizler söz konusu olduğunda istenilen durum dağılımın normal ya da normale yakın olması yani normal dağılımdan çok fazla sapmamasıdır. Bu kapsamda dağılımlardaki ölçümlerin tümünü işleme katması açısından standart sapma en güvenilir ölçüm değeridir. Standartsapma büyüdükçe alan genişler ve heterojen olur; küçüldükçe alan daralır ve homojenlik ortaya çıkar (Şahin, 2007).

Tablo 6'daki standartsapma değerleri incelendiğinde, sadece bu değerlere bakılarak maddeler içerisinde "5"nin en homojen, "10"un ise en heterojen bir yapı sergilediği görülmektedir.

4.2 İkinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Tablo 7: Görsel Unsurları İnceleme Anahtarı Frekans Tablosu

Görsel Unsurları İnceleme Anahtarı	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 Giysi giydirme oyunlarında ağırlıklı olarak pembe ve mor rengin kullanılması çocukların dikkatini uzun süre oyunda tutmasını sağlar.	1	1	4	1	5	3	1	4	1	1
2 Kıyafetlerde sadece beş renk kullanılması çocukların ilgisini canlı tutabilmek içindir.	2	3	3	-	7	1	1	2	3	-
3 Sarı dikkat dağıtıcı bir renk olsa da oyunda kullanıldığı yerler açısından çocukların gözlerini yormaz.	2	1	1	4	3	3	-	6	1	1
4 Oyunda mor rengin kullanılmasının çocuklarda makam, mevki, şöhret gibi olumsuz hisleri ortaya çıkarmak gibi bir amacı yoktur.	3	1	-	3	9	-	1	-	3	2
5 Karakter üzerinde yapılan her değişikliğin sihirli bir dokunuşla gelmesi çocukların hayal gücü gelişimine katkı sağlar.	6	1	1	-	6	1	2	3	2	-
6 Giysi giydirme oyunlarında karakterin farklı konseptlerin bulunması çocukların yaratıcılıklarını destekler.	5	2	1	1	4	-	3	1	4	1
7 Oyunlarda kullanılan takılarda değerli taşların kullanılması çocuklarda olumsuz duygular (ulaşmazlık gibi) oluşturmaz.	5	4	-	1	4	6	-	1	1	-
8 Oyun içerisinde yer yer mavi ve yeşil rengin kullanılması çocuklara sakinlik verir.	1	4	2	2	1	3	4	2	2	1
9 Oyunlarda karakterin saç seçimi kısmında saç bakım aletlerini kullanması, çocukların günlük hayatta kullanılan araçları tanımasını sağlar.	1	2	1	-	1	1	-	6	6	4
10 Giysi giydirme oyunları görsel unsurlar açısından okulöncesi döneme uygundur.	5	-	2	1	5	1	1	2	1	4

Tablo 7 incelendiğinde uzmanlar tarafından giysi giydirme oyunlarının görsel unsurlarının değerlendirilmesinde puanlamaların "4,5,6,7" derecelerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Buradan hareketle genel olarak uzman görüşlerinin görsel unsurlar açısından net olarak düşük ya da yüksek şeklinde ayrılmadığı orta düzeyde olduğu söylenebilir.

Tablo 8: Görsel Unsurları İnceleme Anahtarı Betimsel İstatistik Tablosu (n= 22)

İstatistikler Maddeler	Aritmetik Ortalama	Medyan	Ss	Mod	Ranj	V(%)	Çarpıklık	Basıklık
1	5,45	5,0	2,40	5,0	9,0	5,7	,06	-,74
2	4,90	5,0	2,59	5,0	8,0	6,7	,18	-1,02
3	5,59	5,5	2,57	8,0	9,0	6,6	-,19	-,82
4	5,72	6,0	2,76	6,0	9,0	7,6	-,23	-,53
5	4,68	5,0	2,88	1,0	8,0	8,3	-,05	-1,39
6	5,04	5,0	3,18	1,0	9,0	10,1	,03	-1,48
7	6,90	6,0	2,48	5,0	8,0	6,18	-,13	-1,11
8	5,36	6,0	2,70	2,0	9,0	7,29	-,04	-1,23
9	5,63	8,0	2,85	8,0	9,0	8,13	-1,22	-,19
10	5,81	6,0	3,27	6,0	9,0	10,7	-,06	-1,27

Tablo 8 incelendiğinde, en büyük ortalamaya sahip maddenin "7" en küçük ortalamaya sahip maddenin ise "5" olduğu görülmektedir. Gelişim alanları inceleme anahtarı ile karşılaştırıldığında buradaki ortalama puanların daha düşük olduğu görülmektedir. Ranj değerlerinin yüksek olması aynı maddeye yüksek ve düşük puanlamalarının ikisinin de kullanıldığını göstermektedir. Diğer anahtarda olduğu gibi burada da ranj değerlerinin yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 8'deki standartsapma değerleri incelendiğinde ise, sadece bu değerlere bakılarak maddeler içerisinde "1" in en homojen, "10" un en heterojen bir yapı sergilediği görülmektedir.

4.3 Üçüncü Alt Amaca İlişkin Bulgular

Tablo 9: Karakter Analizi İnceleme Anahtarı Frekans Tablosu

Karakter Analizi İnceleme Anahtarı	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 Bu tip oyunlarda karakterin saç ve göz renginin değişmemesi çocuklarda sabit bir güzellik algısı oluşturmaz.	8	3	-	1	5	2	-	1	-	1
2 Giysi giydirme oyunlarında yer alan karakterin vücut ölçüleri gerçeğe uygundur.	13	1	2	-	5	-	-	-	-	1
3 Karakterlerin yüzünün pürüzsüz olması oyunu oynayan çocukların kendilerini kötü hissetmelerine sebep olmaz.	11	1	2	1	3	3	-	1	-	-
4 Karakterin vücut ölçülerinin gerçek olamayacak kadar düzgün olması kilo problemi olan çocuklar açısından sıkıntı yaratmaz.	10	1	4	-	4	2	-	1	-	-
5 Karakterlerin kıyafetleri çocukların günlük hayatta karşılaşılabileceği kıyafetlerdir.	8	1	6	1	4	-	-	2	-	-
6 Karakterin tüm ayakkabılarının topuklu olması ve ayakkabısı yokken dahi parmak uçlarında durması çocuklar açısından olumsuz örnek içermez.	14	1	-	2	1	1	-	-	-	-
7 Karakterin vücut duruş şekilleri ve bunun sebep olduğu beden dilinin cinsel bir anlamı yoktur.	4	-	3	1	4	4	2	-	3	1
8 Oyun başlarken karakterin üstünde kıyafetler ile gelmesi çocuklar açısından olumlu bir durumdur.	-	-	-	1	5	3	5	4	1	3
9 Bu tür oyunlarda karakter için yer alan saç modellerinde kısa saç bulunmaması çocuklarda uzun saçın güzel olduğu fikrini uyandırabilir.	-	-	-	2	2	3	3	3	5	4
10 Barbie büyülü moda giydirme oyununda karaktere göz maskesi eklenmesi çocukların kafasında herhangi bir karışıklığa sebep olmaz.	5	1	1	-	4	7	3	-	1	-

Tablo 9 incelendiğinde, uzman puanlamalarının "1,2,3" derecelerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Buradan hareketle, giysi giydirme oyunlarının okulöncesi dönem çocuklarında sabit bir güzellik algısı oluşturduğu, bu oyunlarda yer alan karakterlerin vücut ölçülerinin gerçeğe uygun olmadığı, karakterlerin cildinin pürüzsüz olması ya da kilolu karakterin bulunmamasının oyunculara kendilerini kötü hissettirebileceği, oyunlarda yer alan kıyafetlerin günlük hayata uygun olmadığı, karakterin sürekli parmak uçlarında durmasının çocuklara kötü örnek olacağı, karakterlerin duruş şekillerinin cinsel mesajlar içerdiği yönünde puanlamaların yüksek olduğu söylenebilir.

Tablo 10: Karakter Analizi İnceleme Anahtarı Betimsel İstatistik Tablosu (n=22)

İstatistikler Maddeler	Aritmetik Ortalama	Medyan	Ss	Mod	Ranj	V(%)	Çarpıklık	Basıklık
1	3,47	2,0	2,67	1,0	9,0	7,1	,83	,97
2	2,54	1,0	2,36	1,0	9,0	5,5	1,7	,95
3	8,09	9,5	2,28	10,0	7,0	5,2	-,75	,95
4	2,90	2,5	2,18	1,0	7,0	4,7	,79	,95
5	3,09	3,0	2,18	1,0	7,0	4,7	,96	,95
6	8,77	10,0	1,77	10,0	4,0	3,1	-,86	,95
7	5,90	6,0	2,77	5,0	9,0	7,7	-,02	,95
8	6,95	7,0	1,78	5,0	6,0	3,1	-,29	,95
9	7,54	8,0	1,96	9,0	6,0	3,8	-,40	,95
10	6,36	5,5	2,44	5,0	8,0	5,9	,44	,95

Tablo 10 incelendiğinde en yüksek ortalamanın "6" en düşük ortalamasının ise "2" maddelerinde olduğu görülmektedir. Bu anahtarda puanlar arasında yüksek farklılıklar göze çarpmaktadır. Ranj değerleri diğer anahtar sonuçlarına göre uçlardan daha uzaktır. Bu durum karakter analizi ile ilgili uzmanların diğer konu alanlarına göre daha çok ortak fikirlerde buluştuklarını göstermektedir.

Standart sapma değerlerine bakıldığında ise "6." maddenin en homojen, "7." maddenin ise en heterojen dağıldığı görülmektedir.

4.4. Dördüncü Alt Amaca İlişkin Bulgular

Tablo 5: Oyun Müzikleri İnceleme Anahtarı Frekans Tablosu

Oyun Müzikleri İnceleme Anahtarı	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 Oyunların başlangıcında bir dış ses tarafından oyunların açıklanması çocukların oyuna adaptasyonunu kolaylaştırmaktadır.	2	-	1	2	4	4	3	4	-	2
2 Oyuna eklenen sihirli sesler çocukları heyecanlandırıp mutlu kılar.	1	-	-	2	5	3	2	3	3	3
3 Oyunlarda kullanılan müzikler okulöncesi dönem çocuklar için uygundur.	3	-	1	-	5	4	4	-	4	-
4 Giysi giydirme oyunlarında kullanılan müziklerin hareketli seçilmesi çocukların oyuna kolay adapte olmasını sağlar.	2	-	-	-	4	5	1	4	3	5
5 Oyunların farklı kısımlarında farklı müziklerin kullanılması dikkati toplama açısından faydalıdır.	2	-	-	-	4	3	1	4	3	5
6 Oyunlarda yer alan dış seslerin oyun süresince devam etmesi çocukları güvende hissettirir.	1	-	2	1	8	5	3	1	1	-
7 Karaktere yapılan yeni düzenlemelerde dış ses ya da alkış ile oyuncunun tebrik edilmesi çocukları mutlu eder.	1	-	1	-	5	2	2	3	4	4
8 Giysi giydirme oyunlarında kullanılan dış ses okulöncesi dönem çocukları için uygun tonlama ve vurgulara sahiptir.	1	2	-	2	5	3	-	3	4	2
9 Oyunların başında ve sonunda aynı hareketli müziğin çalması çocukların sürekli oyunun başlangıç kısmına dönme hissini pekiştirmez.	1	-	6	1	-	7	1	2	-	4
10 Oyunlarda yer alan müzikler çocukların kulak eğitimini destekler.	5	1	1	-	5	3	1	4	1	1

Tablo 11 incelendiğinde uzman puanlamalarının oyun müzikleri anahtarında "4,5,6,7" derecelerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Buradan hareketle genel olarak uzman görüşlerinin oyun müzikleri açısından net olarak düşük ya da yüksek şeklinde ayrılmadığı orta düzeyde olduğu söylenebilir.

Tablo 6: Oyun Müzikleri İnceleme Anahtarı Betimsel İstatistik Tablosu (n=22)

İstatistikler Maddeler	Aritmetik Ortalama	Medyan	Ss	Mod	Ranj	V(%)	Çarpıklık	Basıklık
1	5,90	6,0	2,40	5,0	9,0	5,8	-,37	,10
2	6,68	6,5	2,35	5,0	9,0	5,5	-,37	,10
3	5,66	6,0	2,51	5,0	8,0	6,3	-,58	-,17
4	7,09	7,5	2,24	5,0	8,0	5,0	-,26	-,57
5	7,09	8,0	2,68	10,0	9,0	7,2	-,93	,44
6	5,40	5,0	1,73	5,0	8,0	3,0	-,40	1,26
7	7,04	7,5	2,47	5,0	9,0	6,1	-,67	-,01
8	6,18	6,0	2,66	5,0	9,0	7,1	-,26	-,84
9	5,81	6,0	2,71	6,0	9,0	7,3	,16	-,93
10	5,04	5,0	2,90	1,0	9,0	8,4	-,15	-1,14

Tablo 12 incelendiğinde en yüksek ortalamaların "4" ve "5." maddelerde, en düşük ortalamaların ise "10." maddede olduğu görülmektedir. Genel olarak ortalamalara bakıldığında çok düşük puan ortalamaları olmadığı görülmektedir. Ranj değerleri ise yüksek olduğu söylenebilir. Yani aynı maddeye birbirinden oldukça uzak puan aralığında puanlama yapıldığı söylenebilir. Standart sapma değerleri incelendiğinde "6." maddenin en homojen, "10." maddenin ise en heterojen dağılıma sahip olduğu görülmektedir.

4.5. Beşinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Tablo 7: Verilen Mesajları İnceleme Anahtarı Frekans Tablosu

Verilen Mesajları İnceleme Anahtarı	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1 Giysi giydirmeye oyunları çocukları normal hayattan ayırarak prenses olmaya teşvik eden bir oyun değildir.	7	2	2	-	6	-	2	1	2	-
2 Giysi giydirmeye oyunları çocuklar açısından güzellik kavramına ilişkin doğru yargılar içerir.	11	-	3	1	5	1	1	-	-	-
3 Giysi giydirmeye oyunları küçük yaşlarda bulunan çocuklara makyaj yapılmasına dair olumlu bir algı oluşturmaz.	7	5	4	-	3	-	2	-	-	-
4 Oyunların çocukları topuklu ayakkabı giyme ve sürekli parmak uçlarında zarif hareket etmenin normalliğine alıştırmak gibi bir amacı yoktur.	7	4	4	2	1	2	2	-	-	-
5 Kimi oyunların içeriğinde sihir, büyü gibi kavramların ve şekillerin yer alması çocukların hayal gücünü destekler..	5	2	1	3	4	-	4	-	2	1
6 Karakterlerin oyunlarda hiç konuşmayıp hazırlanması ve ardında sahneye çıkması çocuklarda olumlu bir kadın figürü oluşturur.	12	1	-	1	7	1	-	-	-	-
7 Giysi giydirmeye oyunları çocuklarda farklılıklara saygı duyma kazanımını destekler.	9	-	1	3	3	1	1	2	1	1
8 Oyunlarda yer alan kıyafet, saç şekilleri ve ayakkabıların benzer konseptte olması çocuklarda tek tip olmaya neden olmaz.	6	6	1	1	4	1	3	-	-	-
9 Karakterlerin vücut ölçüleri gerçek hayata uygun olmasa da çocuklar bunun bilincindedir ve olumsuz bir durum taşımaz.	10	5	1	-	5	-	-	-	-	1
10 Oyunlar içerisinde gerçek hayat ile benzer olan pek fazla nesne bulunmaması çocukların hayal dünyalarını zenginleştirir.	9	4	1	2	3	1	1	-	-	1

Tablo 13 incelendiğinde, uzmanlar tarafından yapılan puanlamanın "1,2,3" derecelerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Buradan hareketle giysi giydirmeye oyunlarının çocukları prenses olmaya yönlittiği, çocukların güzellik ve makyaj ile ilgili yanlış yargılar içerdiği, karakterlerin hiç konuşmadan giyinip süslenip sahneye çıkması çocuklarda yanlış bir kadın algısı oluşturabileceği, karakterlerin vücut ölçülerinin çocuklar için sakıncalı olduğu, çocukların hayal gücüne çok fazla katkı sağlamadığı söylenebilir.

Tablo 8: Verilen Mesajları İnceleme Anahtarı Betimsel İstatistik Tablosu (n=22)

İstatistikler Maddeler	Aritmetik Ortalama	Medyan	Ss	Mod	Ranj	V(%)	Çarpıklık	Basıklık
1	7,04	7,0	2,78	10,0	8,0	7,7	-,45	-1,0
2	2,81	2,0	2,06	1,0	6,0	4,2	,55	-1,2
3	7,90	9,0	2,44	10,0	9,0	5,9	-1,4	1,6
4	8,00	8,5	2,04	10,0	6,0	4,1	-,80	-,56
5	4,54	4,5	2,87	1,0	9,0	8,2	,30	-,97
6	2,68	1,0	2,00	1,0	5,0	4,0	,44	-1,8
7	3,95	4,0	3,01	1,0	9,0	9,0	,55	-,94
8	7,72	9,0	2,20	9,0	6,0	4,8	-,55	-1,2
9	8,36	9,0	2,30	10,0	9,0	5,2	-1,8	3,6
10	2,95	2,0	2,33	1,0	8,0	5,4	1,1	,49

Tablo 14 incelendiğinde ortalamanın en yüksek olduğu maddenin "9" en düşük olduğu maddenin ise "2" olduğu görülmektedir. Verilen mesajları inceleme anahtarında ortalama puanlar arasında oldukça farklılık olduğu görülmektedir. Buradan hareketle ranj değerleri incelendiğinde "5,0", "6,0" gibi istenen değerlerin mevcut olduğu görülmektedir. Bu durum dereceli puanlama anahtarı üzerinde uzmanların diğer anahtarlara göre daha çok uyumlu olduğunu göstermektedir.

Standart sapma puanlarına bakıldığında ise en yüksek farklılaşmanın "7" maddesinde olduğu ve en heterojen dağılımı sergilediği, "4" maddesinde ise farklılaşmanın en az olduğu ve homojen bir dağılım sergilediği görülmektedir.

Tablo 9: Dereceli Puanlama Anahtarları Toplam Puan Tablosu

	Gelişim Alanları Toplam	Görsel Unsurlar Toplam	Karakter Analizi Toplam	Oyun Müzikleri Toplam	Verilen Mesaj Toplam	Genel Puanlar Toplam
1	73.0	49.0	54.0	58.0	55.0	272.0
2	78.0	58.0	56.0	60.0	57.0	302.0
3	74.0	66.0	49.0	80.0	62.0	304.0
4	74.0	66.0	49.0	80.0	62.0	304.0
5	77.0	56.0	54.0	52.0	43.0	255.0
6	75.0	59.0	56.0	65.0	65.0	319.0
7	54.0	52.0	60.0	66.0	39.0	246.0
8	73.0	49.0	54.0	58.0	55.0	272.0
9	78.0	60.0	60.0	80.0	55.0	316.0
10	74.0	66.0	49.0	80.0	62.0	304.0
11	29.0	45.0	60.0	45.0	53.0	143.0
12	90.0	73.0	76.0	90.0	64.0	342.0
13	49.0	39.0	61.0	59.0	55.0	156.0
14	70.0	70.0	49.0	72.0	57.0	317.0
15	86.0	58.0	56.0	56.0	57.0	266.0
16	12.0	54.0	59.0	26.0	55.0	89.0
17	47.0	46.0	58.0	51.0	56.0	199.0
18	31.0	44.0	61.0	46.0	55.0	122.0
19	50.0	53.0	54.0	51.0	55.0	250.0
20	73.0	62.0	50.0	42.0	44.0	206.0
21	48.0	52.0	47.0	68.0	58.0	226.0
22	88.0	69.0	49.0	72.0	68.0	335.0
\bar{X}	63,77	56,63	55,5	61,68	56,0	252,04

Tablo 15 incelendiğinde beş farklı dereceli puanlama anahtarı ile yapılmış olan çalışma sonucunda, en yüksek puanın gelişim alanları inceleme anahtarında olduğu görülmektedir. Bu kapsamda 63,77 puan ile bu anahtar ortalamasının üstündedir. Oyun müzikleri inceleme anahtarının puan sıralaması 61,68 ile gelişim alanları inceleme anahtarına oldukça yakındır ve bu anahtar da ortalamasının üstündedir. Buradan hareketle giysi giydirme oyunlarının gelişim alanları ve oyun müzikleri açısından okulöncesi dönem çocuklara uygunluğunun 63,77 ve 61,68 ile orta düzeyde olduğu söylenebilir.

Görsel unsurları inceleme anahtarı toplam puanı 56,63; verilen mesajları inceleme anahtarı puanı ise 56,0'dır. Buradan hareketle giysi giydirme oyunlarının görsel unsurlarının ve içerdiği mesajların okulöncesi dönem çocuklara uygunluğunun orta düzeyde olduğu söylenebilir.

Son olarak karakter analizi anahtarının 55,5 ile en düşük ortalamaya sahip olduđu gör÷lmektedir. İncelenmiř olan giysi giydirme oyunlarının karakter analizinin uzman g÷r÷řü sonucunda okul÷ncesi d÷nem çocuklara uygunluđunun alt orta d÷zeyde olduđu s÷ylenebilir.

Uzmanların yaptıđı puanlamalar neticesinde ulařılan genel toplama bakıldıđında ise 500 tam puan üzerinden 254,04 alan giysi giydirme oyunlarının okul÷ncesi d÷nem çocuklar için uygunluđunun tartıřmalı olduđu s÷ylenebilir.

4.6. Altıncı Alt Amaca İliřkin Bulgular

Çalıřmada incelenmek üzere seçilmiř olan beř giysi giydirme oyunun her birinin firma ve oyun kurucuları ile iletiřim kurulmuřtur. Yapılan g÷r÷řmeler neticesinde oyunlarda herhangi bir uzman desteđine rastlanmamıřtır.

4.7. Yedinci Alt Amaca İliřkin Bulgular

Çalıřma için seçilen beř giysi giydirme oyunu incelendiđinde oyunlarda verilmek istenen herhangi bir deđere rastlanmamıřtır.

BEŞİNCİ BÖLÜM

V. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde çalışmanın bulguları ışığında elde edilen sonuç ve tartışmalar sunulacaktır. Okulöncesi dönem çocukların akıllı telefonlar ile oynadıkları giysi giydirme oyunlarının farklı alt amaçlar ile incelendiği bu araştırmanın sonucunda daha sonraki çalışmalar için de birtakım önerilerde bulunularak çalışma sonlandırılmıştır.

5.1. Sonuçlar ve Tartışma

Giysi giydirme oyunları özellikle okulöncesi dönem çocukları arasında oldukça popülerdir. Giysi giydirme oyunlarının bu dönem çocuklar üzerinde olumlu ve olumsuz etkilerini net olarak belirlemek elbette mümkün değildir. Bu sebeple araştırma alanında uzman akademisyenlerin ile bu oyunları ayrıntılı olarak incelemesi, oyunlar ve etkileri ile ilgili genel bir çerçeve oluşturması amaçlanarak yapılmıştır. Bu noktada araştırmadan elde edilen bulgulardan hareketle ulaşılan sonuçlar alt başlıklar halinde tartışmaya açılacaktır.

5.1.1 Yaş ve Gelişim

Çalışmada, giysi giydirme oyunlarının okulöncesi dönem çocukların bilişsel gelişimine katkı sağladığı, dikkatini geliştirdiği, okuma-yazma farkındalığı sağladığı belirlenmiştir. Psikomotor gelişim alanında çocukların el-göz koordinasyonunu geliştirdiği; sosyal-duygusal alanda ise çocuklara başladığı işi bitirme yetisi kazandırdığı yönünde puanlamaların yüksek olduğu ve katılımcıların hem fikir olduğu görülmektedir. Dereceli puanlama anahtarlarını puanlayan katılımcıların giysi giydirme oyunları ve çocukların özbakım becerilerinden olan temel giyinme becerisi kazanması ile ilgili yüksek bir bağ kuramamışlardır. Bunun sebebi temel giyinme becerilerinin sanal bir ortamda sadece gözlem yapmaktan ziyade çocukların kendilerinin deneme yanılma yoluyla yaparak ve yaşayarak uygulayacağı bir ortam gerektirmesi olabilir. Bayeck'in (2016) Afrikalı öğrenciler ile yaptığı çalışmasında video oyunları sayesinde öğrenmenin gerçekleştiği görülmüştür. Akran desteği, ilgi, ortak amaç, akademik yönlendirme gibi etkenlerle öğrenmenin kalıcı olarak gerçekleşeceği belirtilmiştir. Yine Özgüven ve diğ. (2002) okulöncesi mobil eğitim

yazılımlarında önemli olanın çocukların tüm gelişim alanlarını destekleyecek türde olması gerektiğini belirtmiştir. İncelenen beş giysi giydirme oyunlarında da görüldüğü üzere, bu oyunların çocukların bilişsel, psikomotor ve öz bakım gelişim alanlarına olan bu olumlu etkilerinin bu noktada örtüştüğü görülmektedir. Özellikle okulöncesi dönemde çocukların sıklıkla oynadığı giysi giydirme oyunlarının doğru planlandığında çocukların gelişim alanlarına katkı sağlayacağı ve gelişimlerini destekleyeceği söylenebilir.

5.1.2 Görsel Unsurlar

Giysi giydirme oyunlarının görsel unsurlar açısından okulöncesi dönem çocuklara uygunluğunun incelendiği bu alt amaçta katılımcılar arasında fikir ayrılıkları olduğunu söylemek mümkün. Özellikle oyunlarda kullanılan değerli takıların çocuklarda ulaşılmazlık duygusu oluşturabileceği yönünde yüksek puanlamaların olduğu görülmektedir. Alıcı (2014), çizgi filmleri incelediği çalışmasında ana karakterlerin son moda teknolojik eşyalar ile ev ve arabaları kullanılmasının yan karakterler için hayranlık uyandırdığını ve teşvik edici olduğunu, yeni aldıkları değerli her nesende büyümlü bir dünyanın kapılarını açıyormuş gibi gösterildiğini ve tüketim toplumu gereği kişiler statü sağlama, başkaları ile arasında fark yaratma ve yenilik arama gibi arayışlara yönelttiği yönündeki çıkarımları bu çalışmanın bu yöndeki bulgularını desteklemektedir. Özellikle "Barbie büyümlü moda giydirme" ve "Star girl" oyunlarında bu durum gözlenmektedir.

Oyunlarda yer alan renklerin incelendiği bu alt amaçta pembe rengin hemen her oyunda kullanıldığı görülmektedir. Bayraktar (2018), oyunlarda genellikle pembe rengin kullanılmasının ve "Covet Fashion: dress up" oyununda olduğu gibi logoları taşıyan ürünlerin kullanılmasının hem kullanıcılara satış yerlerinden ulaşmakta hem de belli bir moda anlayışı ve yaşam tarzının empoze edilmesinde etkili olduğunu belirtmiştir. Benzer durumun Barbie büyümlü moda giydirme ve Star girl oyunlarında da olduğu görülmektedir. Aynı zamanda transmedya anlatım zenginliğinin farklı anlatım biçimlerine olanak sağladığını belirten Bayraktar (2018), bu anlatım biçimlerinin yazılı, sözlü, görüntülü olabileceğini belirtmiştir. Bu çalışmada yazılı ve görüntülü olarak transmedya anlatımının baskın olduğu söylenebilir.

5.1.3 Karakter Analizi

Çalışmada, giysi giydirmeye oyunlarında yer alan ana karakterin duruş şekli ve beden dilinin cinsel mesajlar içerdiği ve sürekli parmak uçlarında durmasının çocuklara kötü örnek oluşturacağı görülmektedir. Buna göre oyunlarda yer alan karakter özelliklerinin okulöncesi dönem çocukları için uygun olmadığı anlaşılmaktadır. Tatar (2016)'ın çalışmasında belirttiği Barbie'ye yönelik yapılan eleştirilerden belki de en dikkat çekici olan feminist bakışın Barbie'nin sadece güzellik ve kadınsılığı ifade etmesi, imkânsız vücut oranlarına sahip olması, cinsel arzu uyandırması ve kadını, bir metaya indirmesi gibi eleştirilerin haklılığı bu çalışma ile ortaya çıkmıştır.

Giysi giydirmeye oyunlarının okulöncesi dönem çocuklarında sabit bir güzellik algısı oluşturduğu anlaşılmaktadır. Oyunlarda yer alan karakterlerin vücut ölçülerinin gerçeğe uygun olmaması ve karakterlerin cildinin pürüzsüz olması ya da kilolu karakterin bulunmamasının oyunculara kendilerini kötü hissettirecektir. Bu bulgu yine Tatar'ın (2016) çalışmasında yer alan Barbie güzellik algısının çocuklarda olumsuz duygular oluşturacağı bilgisini doğrulamaktadır.

Giysi giydirmeye oyunlarında yer alan kıyafetlerin günlük hayata uygun olmadığı elde edilen bulgular arasındadır. Bu bulgunun, Reijmersdal, Jansz, Peters ve Van Noort'un (2013) makalesinde yer alan giysi giydirmeye oyunlarının çocuklara kendilerini oyun içerisinde önemli bir kişi olma ve mevcut davada bir moda modeli olma isteği uyandırması ile örtüştüğü görülmektedir. Dina (2017) çalışmasında olumsuz davranış ve video oyunları oynama arasında bir ilişki olup olmadığını inceleyerek video oyunlarının bir çocuğun davranış biçimini etkileyebileceği ve değiştirebileceği belirtilmektedir. Giysi giydirmeye oyunlarının karakter özelliklerinin okulöncesi dönem çocuklara uygun olmadığı görüldüğü için çocukları bu yönde olumsuz etkilememesi için oyunların yeniden incelenmesi gerekmektedir. Aynı şekilde Bayraktar (2018) araştırmasında, Barbie uygulamalarında transmedya uygulamaları içerisinde olan interaktiflik özelliği sayesinde pek çok web sayfasında yer alan interaktif oyunlarla katılımcılara kendi moda zevkini geliştirme ve uygulama olanağı sağladığını belirtmiştir. Bu durum çalışmanın bu alt amacını destekler niteliktedir.

Çalışma kapsamında incelenen beş giysi giydirmeye oyununda yer alan karakterlerin hepsi benzer vücut ölçülerindedir. Bu durumun çocuklarda belli bir güzellik algısı oluşturduğu yönünde katılımcılar hemfikirdir. Benzer şekilde Worobey ve Worobey (2013), yaptıkları çalışmalarında 3-5 yaş arası çocukların gösterilen tüm özellikleri aynı sadece kiloları farklı olan zayıf, ortalama kiloda ve şişman kilodaki Barbie bebeklerden olumsuz sıfatların hepsini kilolu Barbie için söylediklerini belirtmişlerdir. Olumlu özellikleri ise zayıf ve daha çok ortalama kiloda olan Barbie için söyleyen okulöncesi dönem çocukların bu tür oyunlarda yer alan karakterlerin onlarda oluşturdukları şemada ne kadar önemli bir yere sahip olduğunu göstermektedir.

5.1.4 Oyun Müzikleri

Giysi giydirmeye oyunlarının arka planında yer alan şarkıların incelendiği bu alt amaçta katılımcılar tarafından şarkıların okulöncesi dönem çocuklar için uygun olduğu yönünde uzlaşma içerisinde oldukları görülmektedir. Özellikle Prom quenn ve wedding spa salon oyunlarında, oyunun akışına uygun olarak daha durağan şarkılar seçilmişken; star girl ve Barbie büyülü moda giydirmeye oyununda daha hareketli şarkılar seçilmiştir. Aynı zamanda Barbie büyülü moda giydirmeye oyununda, oyunun başlangıcında çalan şarkının oyunun sonunda tekrar çalması çocukları sürekli oyunda tutmaya yönelik bir aldatmaca olduğu görülmüştür. Diğer oyunlara kıyasla gerçek dünyaya daha yakın olan Covet fashion oyununda ise enstrimanlar ile sözsüz bir şarkı çalınarak oyunun gerçekliği artırılmaya çalışılmıştır. Tüm bunlar oyuncuların oyun içerisinde daha fazla tutmak ve ruhsal olarak rahatlamalarını sağlamak için olduğu söylenebilir.

5.1.5 Verilen Mesaj

Araştırmada giysi giydirmeye oyunlarının çocukları prenses olmaya yönelttiği görülmektedir. Çocuklara güzellik ve makyaj ile ilgili yanlış yargılar içerdiği mükemmel güzellik algısına sebep olduğu yönünde katılımcılar tarafından uzlaşma olduğunu söylemek mümkün. İnceoğlu ve Arnas (2017) çalışmalarında, okulöncesi dönem çocukların Barbie'yi prenses olma amacıyla özdeşim aracı olarak kullandıkları görülmektedir. Bu durum araştırmanın sonuçları ile örtüşmektedir.

Tatar (2016), kadının toplum içerisindeki mevcut yerinin güçlenmesi ve kadının yüceltilmesi için Barbie 'nin çirkin olmasına gerek olmadığı ama Barbie'nin saf

güzellikten oluşması ve bariz bir şekilde kadınsılığı temsil etmesi, normal standartlarda bir kadının sahip olamayacağı vücut ölçülerinin olması ve kadın figürünü bir metaya indirmesi gibi konularda eleştirdiği bilinmektedir. Çünkü Barbie hiçbir zaman çirkin değil, hep güzeldir. Bu noktada elde edilen bulguların Tatar'ın (2016) görüşlerini desteklediği görülmektedir. İçke (2013), Barbie ve türevi oyun karakterleri için kız çocuklarının kendilerini güzelleştirmek ve tüketmek üzerine teşvik ettiğini söylemektedir. Aynı zamanda Barbie bebeğinin hayali bir dünyada kalması gereken kadın bedeninin gerçekçi olmayan bir temsili olarak görülmesi gerektiğini dile getirdiği çalışması bu araştırmanın bulgularını desteklemektedir.

Ana karakterlerin hiç konuşmadan giyinip süslenip sahneye çıkması çocuklarda yanlış bir kadın şeması oluşturabileceği görülmektedir. Uşun (2013) bilgisayar ve akıllı cihazların okulöncesinde bir öğretim aracı ve öğrenme materyali olarak da kullanılabilmesini çalışmasında dile getirmektedir. Buna göre bu durumun çocuklarda yanlış öğrenmelere de sebep olabileceği söylenebilir. Çocuklar için tehlike içeren bu durumun göz ardı edilmemesi gerekmektedir. Aynı zamanda Kılıcı (2009) çalışmasında belirttiği gibi bu tür biçimlendirmelerle izleyici çocuk toplumsal cinsiyet rollerini içselleştirmesinin yanı sıra sunulan "yetişkin çocuk" modelinden de etkilenmekte ve buna uyum sağlamaktadır. Yine İçke (2013), çalışmasında Barbie'nin manken, stil ikonu veya genç olarak nitelendirildiğini, kariyer kadını, anne veya ev hanımı anlamına çoğunlukla getirilmediğini dile getirerek bu araştırmanın incelediği çocuklarda yanlış bir kadın şeması oluşturduğu sonucunu desteklemektedir.

Araştırma sonucunda giysi giydirme oyunlarının içeriğinde sihir büyü gibi kavramların yer almasının çocukların hayal gücünü desteklemediği yönünde katılımcıların uzlaşısı içerisinde olduğu görülmektedir. Inceoğlu ve Arnas (2017), çalışmalarında fantastik olay ve olguların okulöncesi dönem çocuklarda zarar verici ve yok edici etkilerinin olduğunu belirtmektedir. Özellikle sevilen ve süper kahraman olarak nitelendirilen karakterlere Barbie büyülü moda giydirme oyununda olduğu gibi uçan ata, kanatlara sahip olma durumlarının, drama oyunlarında çocukların bu gücü öldürme ve birini bir lokmada yutma ve ateş gücüne sahip olma şeklinde ortaya çıktığını göstermektedir. Bu durum bu araştırma sonucunu destekler niteliktedir.

5.1.6 Uzman Desteđi

Arařtırmanın altıncı alt amacı giysi giydirme oyunları hazırlanırken uzman desteđi alınıp alınmadıđını ortaya koymaktır. Bunun için örneklem içerisinde yer alan beř oyunu piyasaya sunan firmalar ile mail aracılıđıyla iletiřime geçilmiřtir. İlk gönderilen yardım mesajına cevap veren siteler, sonrasında oyunun hangi kriterlerle, hangi yař grubu için ve hangi uzman tarafından geliřtirildiđi ya da oyunlar geliřtirilirken uzman desteđi alınıp alınmadıđı hakkında sorulan sorulara cevap vermemiřlerdir. Diđer sitelerin ise mesajlara geri dönmediđi gözlenmiřtir.

5.1.7 Oyunlarda Yer Alan Deđerler

Arařtırmanın yedinci alt amacı olan giysi giydirme oyunlarında deđinilen deđerleri incelemek için oyun analiz edilmiř fakat verilmek istenen ya da verilen herhangi bir deđere rastlanmamıřtır.

Çalıřmada uygulanan dereceli puanlama anahtarları sonuçlarına genel olarak bakıldıđında incelenen giysi giydirme oyunlarının okulöncesi dönem çocukları için olumlu ve olumsuz etkilerinin olduđu görölmektedir. Bu etkilerin tamamen olumlu ya da tamamen olumsuz řeklinde sınırlandırmak mümkün deđildir. Bu noktada oyunların çocukların geliřim alanlarına olumlu etkileri olduđu anlařılmıřtır. Psikomotor ve biliřsel geliřimlerine olan katkılarının yanında özellikle sosyal duygusal alanda İnceođlu ve Arnas (2017)'ın belirttiđi gibi çocukların farklı rollere hazırlama ve hayallerindeki Barbie rolünü yařama fırsatı vererek aslında olamayacak bir rolü yařayarak duygusal doyumlarına katkı sađlayabileceđi söylenebilir. Fakat aynı oyunların içerdiđi mesajlar, karakter özellikleri ve görsel unsurları incelendiđinde çocuklarda olumsuz etkilerinin olduđu görölmektedir. Çünkü henüz gerçek ile hayali olanın ayırımına tam olarak varamayan okulöncesi dönem çocukların bu oyunlarda yer alan lüks yařantıya ya da onların ideal (!) beden formlarına sahip olma gibi gerçekte olmayan ve olamayacak durumlara ve özelliklere sahip olma isteklerini gerçeleřtirmek için kendilerine zarar verebilecek durumların içerisinde girebilecekleri söylenebilir (İnceođlu ve Arnas, 2017).

Okulöncesi dönem çocukların boş bir levha olduđu, bu dönemde oyunun onların en temel iři olduđu, günümüzde oyunun akıllı telefonlar ile oynanma oranlarının oldukça yüksek olduđu ve incelenen oyunların en fazla indirme oranına sahip

oyunlar olduđu düşünöldüğünde bu oyunlarda yer alan olumsuz etkilerin göz ardı edilememesi gerektiđi görölecektir.

Özetle, yapılan incelemelerde göröldüğü üzere okulöncesi dönem çocukların hem görsel hem de işitsel anlamda cezbeden giysi giydirme oyunların göröndüğü kadar masum ve tatlı olmadığı; bu oyunların herhangi bir denetime ya da elemeye maruz kalmadan doğrudan internet ortamında yayıldığı ve küçük yaş grubu çocuklara hitap ettiđi için kritik ve tehlikeli bir konumda olduđu görölmüştür. Bu nedenle yapılan bu çalışma ışığında giysi giydirme oyunlarının yeniden ele alınarak içeriğinde bulunan zararlı unsurlardan arındırıldıktan sonra daha eğitsel bir boyut kazanmış halde kontrollü olarak oyun havuzuna sürölmesi gerekmektedir.

5.2. Öneriler

5.2.1 Araştırmaya Yönelik Öneriler

- Giysi giydirme oyunlarında yer alan karakterler daha gerçekçi vücut ölçülerine sahip olarak tasarlanabilir ya da tüketicilerin daha gerçekçi vücut ölçülerine sahip karakterlerin yer aldığı oyunları tercih etmeleri sağlanabilir.
- Giysi giydirme oyunları içeriğinde yer alan zararlı mesajlardan arındırıldıktan ve görsel unsurlar açısından daha uygun bir yapıya ulaştıktan sonra okulöncesi dönem çocuklar ile buluşması sağlanabilir.
- Giysi giydirme oyunları ve diđer sanal oyunların oynanması esnasında çalan arka plan şarkıları çocuklar için eğitici ve eğlendirici formatta seçilebilir.
- İnteraktif oyun üreticilerinin, oyunların kar amacı kadar çocuklar açısından eğitici ve yararlı olmasını önemsemesi yönünde düzenlemeler yapılabilir ve bu tür oyunlar için bir inceleme mekanizması oluşturulabilir.
- Gelişen ve deđişen teknolojiler sebebiyle çocukların dijital oyun dünyasında artık kalıcı olduđu fark edilerek eğitici ve geliştirici oyun sayıları ve türleri artırılabilir.

5.2.2 Arařtırmacılara Yönelik Öneriler

- Bu çalıřma en çok indirme oranına sahip 5 giysi giydirme oyunu ile sınırlıdır. Oysa çok fazla sayıda giysi giydirme oyunu, çok fazla sayıda çevrimiçi oyun bulunmaktadır. Bu arařtırma bu alanda konu ile ilgili eksiklik ihtiyacı hissedilmesi sebebi ile yapılmıřtır. Bu sebeple alanda yapılacak çalıřmalarda fikir olması ve konu ile ilgili pek çok çalıřma yapılmasına örnek olması umulmaktadır.
- Giysi giydirme oyunlarının ana karakteri olan Barbie figürünün oyuncakları, çizgi filmleri ve oyunları mevcuttur. Bunun ile ilgili bu karakterin ortaya çıkma süreci, karakterin çocuklar üzerindeki etkileri, bu etkiler ile ilgili neler yapılabileceđi ya da ne tür önlemler alınabileceđi aranması gereken sorular arasındadır.
- Okulöncesi dönem çocuklarının akıllı telefonlar ile olan iliřkisi, bu dönemde oynanan oyunların çocukların gelişimine ve öğrenmesine olumlu ve olumsuz etkileri, oyunlardaki cinsiyet kavramı, bu kavramın oyunlarda işlenme şekli, çocukların seçtikleri oyunlarda cinsiyetin önemi gibi konular bundan sonraki çalıřmalarda arařtırılması gereken sorular içerisindedir.

KAYNAKÇA

- Ahbap, B. (2014). *Renklerin pazarlama üzerindeki etkisi* (Yükseklisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> veri tabanından erişildi.
- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayıncılık
- Akkın, C., Eğrilmez, S., Afrashi, F. (2004). Renklerin insan davranış ve fizyolojisine etkileri. *Türk Oftalmoloji Derneği XXXVI. Kongresi*, 33(1), 274- 282.
- Aksoy, A., Çiftçi, H. (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pegem Akademi
- Alıcı, B. (2014). Animasyon filmlerin çocukların tüketim algısına etkisi: robotlar, Brbie moda masalı, Cedric ve Winx club animasyon filmleri incelemesi (Yükseklisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> veri tabanından erişildi.
- Arnas, Y. (2005). 3-18 Yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9(4), 59-66. Erişim adresi: <http://www.tojet.net/articles/v4i4/449.pdf>
- Babayiğit, Ö. (2016). *Eğitim amaçlı bilgisayar oyunlarının okul öncesi eğitimde kullanımına yönelik öğretmen görüşleri* (Yükseklisans Tezi). www.acikarsiv.gazi.edu.tr/File.php?Doc_ID=10468 veri tabanından erişildi.
- Barbie gerçek olsaydı?. (2011, 10, Aralık). Erişim adresi: <https://etilen.net/barbie-gercek-olsaydi/>
- Barbie'ye karşı normal ölçülerde bebek. (2014, 6, Mart). Erişim adresi: https://www.bbc.com/turkce/haberler/2014/03/140306_lammily
- Başal, H. (2013). *Okulöncesi eğitime giriş*. Bursa: Ekin Yayınevi

- Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Erişim adresi: <https://ailetoplum.aile.gov.tr/uploads/pages/yurtici-calisma-raporlari/dijital-oyunlar-ve-cocuklar-uzerindeki-etkileri-rapor.pdf>
- Bayeck, R. (2016). Exploring african student video game play: a connected learning theory perspective. *The Journal of Pan African Studies*, 9(1), 10-34. Erişim adresi: <https://web.b.ebscohost.com/abstract>
- Bayraktar, S. (2018). Moda sektöründe transmedya hikaye anlatımı: Barbie bebek transmedya uygulamaları örneği. *Erciyes İletişim Dergisi*. 5(4), 325-350. Erişim adresi: <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/516412>
- Bilgi ve Teknolojileri Haberleşme Kurumu (2013). *Index sektör raporu*. Erişim adresi: <https://www.btk.gov.tr/uploads/pages/slug/2013-faaliyet-raporu.pdf>
- Bulut, Z., Tekinbaş, F., Babacan, M. (2014). Okul öncesi yaş grubu çocukların pazarlama kavramları farkındalığı. *Tüketici ve Tüketim Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 27-49. Erişim adresi: <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/402707>
- Patton, M. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (Ahmet Çekiç, Arif Bakla, Çev). Ankara: Pegem akademi
- Çallı, İ. (2007). *Bir sözsüz iletişim ögesi olarak renk ve renk kullanımının basılı reklam araçlarında tüketici algısı üzerine etkisi* (Yüksek lisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> veri tabanından erişildi.
- Çelen, F., Çelik, A., Seferoğlu, S. (2011, Şubat). Çocukların internet kullanımları ve onları bekleyen çevrim-içi riskler[Öz]. 11.Akademik Bilişim Konferansında sunulan bildiri, İnönü Üniversitesi, Malatya. Erişim adresi: http://yunus.hacettepe.edu.tr/~sadi/yayin/AB11_Celen-Celik_Seferoglu_Cocuklar-Internet-Riskler.pdf 645-652

- Çelik, A. (2004). Çocuk, oyun ve din eğitimi. *Kazımkarabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(3), 177-196. Erişim adresi: <http://e-dergi.atauni.edu.tr/ataunikkefd/article/view/1021003885>
- Dina, A., Hackley C.(2016). Video games and young children's evolving sense of identity: a qualitative study. *Young Consumers*, 17(2). doi: 10.1108/YC-08-2015-00551
- Dodson, F. (2007). *Çocuk eğitimi el kitabı*. İstanbul: Ailem yayınları
- Ekici, T. (2010).Okulöncesi ve ilköğretim döneminde çocuklara yönelik ses eğitimi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*,1(1), 159-182. Erişim adresi: <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/254099>
- Ekonomik Kalkınma ve İşbirliği Örgütü (2015).OECD dijital ekonomi görünümü. doi: 10.1787/9789264232440-en
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine-1.*Milli Eğitim Dergisi* I/1, 102-119.
- Gökalp M. (2016). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi
- Hamlen, K. (2013). Trends in children's video game play: practical but not creative thinking. *J. Educational Computing Research*, 49(3), 277-291.
- Huizinga, J. (2000). Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme. İstanbul: Ayrıntı Yayınları
- İçke, S. (2013). *Representation of gender in contemporary toy design: an analysis of barbie doll*. (Yükseklisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> veri tabanından erişildi.
- İdeal vücut ölçüleri nasıl belirlenir?. (2015, 18 Ağustos). Erişim adresi: <http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/ideal-vucut-olculeri-nasil-belirlenir-29840784>
- İnceoğlu, S., Arnas, Y. (2017). Barbie kültürünün toplumsal cinsiyet bağlamında çocuk oyunlarına yansımaları. *Journal of Human Sciences*, 14(3), 2458-9489 doi:10.14687/jhs.v14i4.4688

- İnternet ortamında yapılan yayınların düzenlenmesi ve bu yayınlar yoluyla işlenen suçlarla mücadele edilmesi hakkında kanun (2007, 4, Mayıs). *Resmi gazete* (Sayı: 26530). Erişim adresi: <http://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2007/05/20070523-1.htm>
- İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 7(1), 122-130. Erişim adresi: <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/177802>
- Karabacak, M. (2014). Oyunun kalp ve zekaya faydaları. *Somuncu Baba Aylık İlim, Kültür ve Edebiyat Dergisi*, 160, 70-73. Erişim adresi: <https://somuncubaba.net/>
- Kaya, A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenilirlik çalışması* (Yükseklisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> veri tabanından erişildi.
- Kılıcı, Ş. (2009). *Tüketim toplumunun bir formu olarak çizgi filmlerde çocukluk ve toplumsal cinsiyet temsilleri: barbie, bratz ve winx club* (Yükseklisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> veri tabanından erişildi.
- Koç, P. (2017). *Ana akım medyanın internet haber sitelerinde çevrimiçi oyunlara yönelik bağımlılık temsili* (Yükseklisans Tezi) <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> veri tabanından erişildi.
- Kutlu, Ö., Aslanoğlu, A. (2003). Öğretimde sunu becerilerinin değerlendirilmesinde dereceli puanlama anahtarı (rubric) kullanılmasına ilişkin bir araştırma. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1-2(36), 1-2. doi: 10.1501/ankara-669

- Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: piaget, vygotsky ve sonrası (M. Bağlı, Çev.) (2004). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137-169. Erişim adresi: <http://www.acarindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423870038.pdf>
- Özbek, V., Almaçık, Ü., Koç, F., Akkılıç, M., Kaş, E. (2014). Kişilik özelliklerinin teknoloji kabulü üzerindeki doğrudan ve dolaylı etkileri: akıllı telefon teknolojileri üzerine bir araştırma. *International Review of Economics and Management*, 2(1), 36-57. Erişim adresi: <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/92549>
- Özgüven, E., Can, G., Yeşilyaprak, B., Yıldırım, İ., Türküm, S., Ceyhan, E. & Ceyhan, A. (2002). *Rehberlik*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi
- Özkoçak, Y. (2016). Türkiye’de akıllı telefon kullanıcılarının oyalanma amaçlı tercih ettikleri mobil uygulamalar. *Global Media Journal TR Edition*, 6(12), 106-130. Erişim adresi: <http://globalmediajournaltr.yeditepe.edu.tr/>
- Özkul, F. (2014). Anadolu arkeolojisinde bazı seramik oyuncaklar. *XII-XV.Yüzyıllar Turkish Milli Folklor*, 26(101), 252-264.
- Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (2013). *Türkiye’de çocukların medya kullanma alışkanlıkları araştırması* (Yayın no: 18289). Erişim adresi: http://www.iletisim.gov.tr/uploads/docs/RTUK_Turkiyede_Cocukların_Medya_Kullanım_Alıskanlıkları_Arastırması_Eylul_2013.pdf
- Sektörel Araştırma ve Strateji Geliştirme Dairesi Başkanlığı (2018). *Uluslararası elektronik haberleşme sektöründe gelişmeler bülteni*. Erişim adresi: <https://www.btk.gov.tr/uploads/pages/elektronik-haberlesme-sektorunde-gelismeler-bulteni/haziran-gb.pdf>
- Sezgin, E., Tonguç, G. (2016). Okul öncesi eğitimde mobil teknolojilerin kullanılmasına yönelik örnek bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 5(34), 2146-9199.

- Şahin, F., Şahin, M. (2008). *İlköğretim 1. kademe eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel yayın dağıtım
- Şahin, Ç. (2007). Öğretmenlik meslek bilgisi dersleri ile kamu personeli seçme sınavı (kpss) eğitim bilimleri testlerindeki başarılar arasındaki ilişkiler (Yükseklisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> veri tabanından erişildi.
- Tatar, D. (2016). Modernleşmeden postmodernleşmeye Barbie. *Hacettepe Hukuk Fakültesi Dergisi*, 6(1), 167–192. Erişim adresi: <http://www.hukukdergi.hacettepe.edu.tr/dergi/C6S1makale7.pdf>
- Topdal, E. (2008). Oyun açılığını gidermenin yolu olarak internet. *Milli Eğitim Dergisi*, 37(180), 353-365. Erişim adresi: https://dhgm.meb.gov.tr/yayimlar/dergiler/Milli_Egitim_Dergisi/180.pdf
- Turaşlı, N. (2016). Okul öncesi dönem çocuklarının bazı oyun ve oyuncaklarının evrenselliği ve güncelliğinin incelenmesi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(1), 111-131. Erişim adresi: <http://dergipark.gov.tr/uefad/issue/24731/261515>
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Altınkaynak, Ş., Güneş, G. (2014).Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *International Journal of Social Science*, 27(1), 1-16. Erişim adresi: http://www.jasstudies.com/Makaleler/2098520010_1-%20Prof.%20Dr.%20Belma%20TU%C4%9ERUL.pdf
- T.C. Kalkınma Bakanlığı Bilgi Toplumu Dairesi Başkanlığı (2015, Mart). *2015-2018 Bilgi toplumu stratejisi eylem planı* (Yayın no:2939). Erişim adresi: <http://www.bilgitoplumstratejisi.org/tr>
- Uşun, S. (2013). *Bilgisayar destekli öğretimin temelleri*. Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık
- Vahid, E. (2016). İOS ve android ve kullanıcılar ve ajanslar ve markalar. *Madreport dergisi*, 70-73. Erişim adresi: <http://www.dergilik.com/mediacatmadreport-dergi>

- Van Reijmersdal, E. Jansz, J. Peters, O. Van Noort, G. (2013). Why girls go pink: game character identification and game-player motivations. *In Computers in Human Behavior*, 29(6), 2640-2649. Erişim adresi: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563213002392>
- Wilbrandt Çakıroğlu, E. (2009). Maria montessori yöntemiyle çocuk eğitimi sanatı eğitimciler ve ebeveynler için el kitabı. İstanbul: Sistem yayıncılık
- Worobey, J., Worobey, H. (2013). Body-size stigmatization by pre-school girls: in a doll's world, it is good to be "Barbie". *An International Journal Of Research*, 11(2014), 171-174. Erişim adresi: <https://www.journals.elsevier.com/body-image>
- Yavuzer, H. (2005). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Yavuzer, H. (2007). *Çocuğu tanımak ve anlamak..* İstanbul: Remzi Kitabevi
- Yıldırım, A., Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık
- Yılmaz, U. (1991). *Renk psikolojisi* (Yükseklisans Tezi). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> veri tabanından erişildi.
- Yılmaz,E., Çağıltay, K.(2005). History of digital games in Turkey. Proceedings of DİGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play.Erişim adresi: <http://www.digra.org/digital-library/publications/history-of-digital-games-in-turkey/>

EKLER

EK-1

Gelişim Alanları İnceleme Dereceli Puanlama Anahtarı

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Giysi giydirme oyunları farklı uyarılardan oluştuğu için çocukların bilişsel gelişimine katkı sağlar.										
2	Çocukların dikkat edilmesi gereken durumu fark etmesini ve odaklanmasını sağlar.										
3	Çocuklarda eşleştirme, karşılaştırma, gruplama gibi kazanımları geliştirir.										
4	Giysi giydirme oyunları çocukların sembollerini tanımasını sağlar.										
5	Çocukların parça-bütün ilişkisini öğrenmesini sağlar.										
6	Görsel materyalleri okuma becerisini geliştirir.										
7	Giysi giydirme oyunları çocukların okuma-yazma farkındalığı geliştirmesini sağlar.										
8	Çocukların giysi giydirme oyunları sayesinde el-göz koordinasyonu güçlenir.										
9	Giysi giydirme oyunları çocukların temel giyinme becerilerini kazanmasına yardımcı olur.										
10	Giysi giydirme oyunlarını oynamak çocukların bir işi ya da görevi bitirmek için kendisini güdülemesini sağlar.										

Görsel Unsurları İnceleme Dereceli Puanlama Anahtarı

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Giysi giydirme oyunlarında ağırlıklı olarak pembe ve mor rengin kullanılması çocukların dikkatini uzun süre oyunda tutmasını sağlar.										
2	Kıyafetlerde sadece beş renk kullanılması çocukların ilgisini canlı tutabilmek içindir.										
3	Sarı dikkat dağıtıcı bir renk olsa da oyunda kullanıldığı yerler açısından çocukların gözlerini yormaz.										
4	Oyunda mor rengin kullanılmasının çocuklarda makam, mevki, şöhret gibi olumsuz hisleri ortaya çıkarmak gibi bir amacı yoktur.										
5	Karakter üzerinde yapılan her değişikliğin sihirli bir dokunuşla gelmesi çocukların hayal gücü gelişimine katkı sağlar.										
6	Giysi giydirme oyunlarında karakterin farklı konseptlerin bulunması çocukların yaratıcılıklarını destekler.										
7	Oyunlarda kullanılan takılarda değerli taşların kullanılması çocuklarda olumsuz duygular(ulaşılmazlık gibi) oluşturmaz.										
8	Oyun içerisinde yer yer mavi ve yeşil rengin kullanılması çocuklara sakinlik verir.										
9	Oyunlarda karakterin saç seçimi kısmında saç bakım aletlerinin yapması çocukların günlük hayatta kullanılan araçları tanımalarını sağlar.										
10	Giysi giydirme oyunları görsel unsurlar açısından okulöncesi döneme uygundur.										

Karakter Analizi İnceleme Dereceli Puanlama Anahtarı

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Bu tip oyunlarda karakterlerin saç ve göz renginin değişmemesi çocuklarda sabit bir güzellik algısı oluşturmaz.										
2	Giysi giydirme oyunlarında yer alan karakterlerin vücut ölçüleri gerçeğe uygundur.										
3	Karakterlerin yüzünün pürüzsüz olması oyunu oynayan çocukların kendilerini kötü hissetmesine sebep olmaz.										
4	Karakterin vücut ölçülerinin çok düzgün olması kilo problemi olan çocuklar açısından sıkıntı yaratmaz.										
5	Karakterin kıyafetleri çocukların günlük hayatta karşılaşılabileceği kıyafetlerdendir.										
6	Karakterin tüm ayakkabılarının topuklu olması ve ayakkabısızken bile parmak uçlarında durması çocuklar açısından olumsuz örnek içermez.										
7	Karakterlerin bacak duruşları, yer yer aralıklı oluşunun cinsel bir anlamı yoktur.										
8	Oyun başlarken karakterin giyinik olarak gelmesi çocuklar açısından olumlu bir durumdur.										
9	Barbie büyülü moda giydirme oyununda karakterin saç modellerinin arasında kısa saç olmaması çocuklarda uzun saçın güzel olduğu fikrini uyandırabilir.										
10	Barbie büyülü moda giydirme oyununda Karaktere göz maskesi eklenmesi çocukların kafasında herhangi bir karışıklığa neden olmaz.										

Oyun Müziklerini İnceleme Dereceli Puanlama Anahtarı

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Oyunların başlangıcında bir dış ses tarafından oyunların açıklanması çocukların oyuna adaptasyonunu kolaylaştırmaktadır.										
2	Oyuna eklenen sihirli sesler çocukları heyecanlandırıp mutlu kılar.										
3	Oyunlarda kullanılan müzikler okulöncesi dönem çocuklar için uygundur.										
4	Giysi giydirme oyunlarda kullanılan müziklerin hareketli seçilmesi çocukların oyuna kolay adapte olmasını sağlar.										
5	Oyunların farklı kısımlarında farklı müziklerin kullanılması dikkati toplama açısından faydalıdır.										
6	Oyunlarda yer alan dış seslerin oyun boyunca devam etmesi çocukları güvende hissettirebilir.										
7	Karaktere yapılan yeni düzenlemelerde dış ses ya da alkış ile oyuncunun tebrik edilmesi çocukları mutlu eder.										
8	Giysi giydirme oyunlarında kullanılan dış ses okul öncesi dönem çocukları için uygun tonlama ve vurgulara sahiptir.										
9	Oyunların başında ve sonunda aynı hareketli müziğin çalması çocukların sürekli oyunun başına dönme hissini uyandırmaz.										
10	Oyunda yer alan müzikler çocukların kulak eğitimini destekler.										

Verilen Mesajları İnceleme Dereceli Puanlama Anahtarı

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Giysi giydirme oyunları çocukları normal hayattan koparıp prenses olmaya teşvik eden bir oyun değildir.										
2	Oyun çocuklar açısından güzellik kavramına ilişkin doğru yargılar içerir.										
3	Oyunların küçük yaşta bulunan çocukların makyaj yapmasına dair olumlu bir algı oluşturmak gibi bir amacı yoktur.										
4	Oyunun çocukları topuklu ayakkabı giyme ve parmak uçlarında hareket etmenin normalliğine alıştırmak gibi bir amacı yoktur.										
5	Kimi oyunların içeriğinde sihir, büyü gibi kavramların ve şekillerin yer alması çocukların hayal gücünü destekler.										
6	Karakterlerin oyunlarda hiç konuşmayıp hazırlanması ve ardında sahneye çıkması çocuklarda olumlu bir kadın figürü oluşturur.										
7	Oyun çocuklarda farklılıklara saygı duyma kazanımını destekler.										
8	Oyunlarda yer alan kıyafet, saç şekilleri ve ayakkabıların benzer konseptte olması çocuklarda tek tip olmaya neden olmaz.										
9	Karakterin vücut ölçüleri gerçek dünyaya uygun olmasa da çocuklar bunun bilincindedir ve onlar için olumsuz bir duruma sebep olmaz.										
10	Oyun içerisinde gerçek hayatla ilgisi olan pek fazla nesne bulunmaması çocukların hayal dünyalarını zenginleştirir.										



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

KARAR TARİHİ	TOPLANTI SAYISI	KARAR SAYISI
29.11.2017	11	2017/ 226-271

KARAR NO: 2017 – 249
Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Büşra KURT' un “ Okulöncesi Dönem Çocukların Akıllı Telefonlar İle Oynadıkları Giysi Giydirme Oyunları Üzerine Bir İnceleme” konulu yüksek lisans tezine ilişkin anket çalışması okunarak görüşüldü.

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Büşra KURT' un “ Okulöncesi Dönem Çocukların Akıllı Telefonlar İle Oynadıkları Giysi Giydirme Oyunları Üzerine Bir İnceleme” konulu yüksek lisans tezine ilişkin anket çalışmasının kabulüne oybirliği ile karar verilmiştir.

ASLI GİBİDİR.

Sayı	Giysi Giydirmeye Oyunu	Yükleme sayısı
1	Bebek bakımı ve giydirmeye oyunu	10.000.000-50.000.000
2	Barbie Büyülu Moda giydirmeye	10.000.000-50.000.000
3	Star Girl	10.000.000-50.000.000
4	Gelin dükkân-gelinlik	10.000.000-50.000.000
5	Wedding spa salon: Girl Games	10.000.000-50.000.000
6	Prom spa salon: Girl Games	10.000.000-50.000.000
7	Covet Fashion- Dress up games	10.000.000-50.000.000
8	Prenses bebek moda elbise	5.000.000-10.000.000
9	Fashion star- model salon	5.000.000-10.000.000
10	Spa deniz kızı kızlar oyunları	5.000.000-10.000.000
11	Icy dress up Frozen land	5.000.000-10.000.000
12	Princess salon 2	5.000.000-10.000.000
13	Princess salon Frozen party	5.000.000-10.000.000
14	Çilekli Kurabiye	5.000.000-10.000.000
15	Fashion Empire- Boutique Sim	5.000.000-10.000.000
16	Beautiful Bride Dress up	5.000.000-10.000.000
17	Even After High	5.000.000-10.000.000
19	Wedding Preparation Salon	5.000.000-10.000.000
20	Prenses Bebek Moda Elbise	5.000.000-10.000.000
21	Prenses Balo Fotoğraf Çekimi	5.000.000-10.000.000
22	Prenses moda giyinmek	5.000.000-10.000.000
23	Moda giysi giydirmeye oyunu 3D	1.000.000-5.000.000
24	Gerçek giydirmeye 2	1.000.000-5.000.000
25	Giysi giydirmeye oyunları	1.000.000-5.000.000
26	Bebek giydirmeye	1.000.000-5.000.000
27	Düğün makyaj & giysi giydirmeye	1.000.000-5.000.000
28	Bebek prenses balo elbise	1.000.000-5.000.000
29	Seyahat giydirmeye	1.000.000-5.000.000
30	Kızlar giydirmeye oyunu	1.000.000-5.000.000
31	Çiftler giydirmeye oyunu	1.000.000-5.000.000
32	Giysi giydirmeye oyunu ve makyaj	1.000.000-5.000.000
33	Balo kraliçesi- çıkma ve dans	1.000.000-5.000.000
34	Beyaz atlı prensi giydirmeye	1.000.000-5.000.000
35	Shpaholic Wold Dress up	1.000.000-5.000.000
36	Coco fashion	1.000.000-5.000.000
37	Kızlar için stiller	1.000.000-5.000.000
38	Prenses spa salonu giyinmek	1.000.000-5.000.000
39	Ballet danceri giydirmeye oyunu	1.000.000-5.000.000
40	Kızı giydirmeye oyunu	1.000.000-5.000.000
41	Glam doll salon BFF mall date	1.000.000-5.000.000
42	Dünya moda gezi kız oyun	1.000.000-5.000.000
43	Üst kızın giydirmeye	1.000.000-5.000.000
44	Balo gecesi giydirmeye oyunu	1.000.000-5.000.000
45	Moda punk kız	1.000.000-5.000.000
46	Kız kardeşim yılbaşı mucizesi	1.000.000-5.000.000
47	Moda kızlar: fashiongirls	1.000.000-5.000.000
48	Tasarım girl moda salonu	1.000.000-5.000.000
49	Barbie fashionistas	1.000.000-5.000.000
50	Barbie Sparkle Blast	1.000.000-5.000.000
51	Dress up girl party	1.000.000-5.000.000

52	Little girl salon	1.000.000-5.000.000
53	High school salon	1.000.000-5.000.000
54	Sweet Baby girl first love	1.000.000-5.000.000
55	Çilekli kız giydirmeye rüyaları	1.000.000-5.000.000
56	Fashion diva: dress up & make up	1.000.000-5.000.000
57	Fashion Faver Top model game	1.000.000-5.000.000
58	Star Fashion Designer	1.000.000-5.000.000
59	Elsa için düğün makyaj salon	1.000.000-5.000.000
60	Buz Prensesi – Düğün günü	1.000.000 - 5.000.000
61	Star Girl: Colors of Spring	1.000.000 - 5.000.000
62	Cool Girls Beauty Salon Center	1.000.000 - 5.000.000
63	Ever After High™ Saf Tarz	1.000.000 - 5.000.000
64	Ever After High™ Tea Party Dash	1.000.000 - 5.000.000
65	Monster High Ghoul sand Jewels	1.000.000 - 5.000.000
66	Gopi Doll Fashion Salon	1.000.000 - 5.000.000
67	Icy Princess Dress Up	1.000.000 - 5.000.000
68	Prenses kraliyet balo elbise	1.000.000 - 5.000.000
69	Gabby Günlüğü - Anime Giydirmeye	1.000.000 - 5.000.000
70	Me Girl Dress Up	1.000.000 - 5.000.000
71	Dress Up World: Best Girls App	1.000.000 - 5.000.000
72	Cinderella Dress Up & Story	1.000.000 - 5.000.000
73	Fairy Tale Princess Dress Up	1.000.000 - 5.000.000
74	Kızlar giydirmeye oyunu	1.000.000 - 5.000.000
75	Dünya moda gezi- kız oyun	1.000.000 - 5.000.000
76	Indian girl salon: girls games	1.000.000 - 5.000.000
77	Moda stüdyosu tasarımı	1.000.000 - 5.000.000
78	School make up salon	1.000.000 - 5.000.000
79	Pool party- make up & beauty	1.000.000 - 5.000.000
80	Fashion dolls sports day	1.000.000 - 5.000.000
81	Prenses makyaj salon 3	1.000.000 - 5.000.000
