

GELENEKSELDEN DİJİTALE DEĞİŞEN OYUN KAVRAMI VE ÇOCUKLARDA OLUŞAN DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜ¹

Zeynep BİRİCİK²

Abdulkadir ATİK³

ÖZ

Oyun kültürü, geçmişten günümüze bütün topluluklarda, çocuklardan yetişkinlere kadar çeşitli gereksinimlere doyum sağlamak üzere gerçekleştirilmiş bir olgudur. Zaman içerisinde yaşanan sosyal, kültürel, siyasal ve teknolojik gelişmelerle birlikte toplumsal yapı da dönüşmüştür. Özellikle teknolojik gelişmeler, dijital çağı egemen kılmış ve bireylerin dijital yaşamda varlıklarını sürdürmelerini zorunlu hâle getirmiştir. Dijital dönüşüm oyun oynama kültürünü de radikal bir biçimde değiştirmiştir. Geleneksel olarak oynanan çocuk oyunları yerini dijital oyunlara bırakmaya başlamıştır. Yeni dijital kültürün yerlileri olarak çocuklar karşımıza çıkmakta ve bu kültürel yapının en çok etkilenenleri de onlar olmaktadır. Bu bağlamda, değişen oyun kültürü içerisinde çocukların oynamış oldukları serbest oyunlar azalırken, dijital oyunları oynama sıklıklarının sürekli artış gösterdiği görülmektedir. Bu çalışmada Erzurum ilindeki ilköğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Çalışma tarama modelinde yürütülmüş olup veri toplama aracı olarak demografik bilgileri, dijital oyun oynama eğilimlerini ölçen ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürünü ortaya koymak adına araştırmacı tarafından geliştirilen bir yarı yapılandırılmış mülakat formu kullanılmıştır. Çalışmanın örneklemini Erzurum ili merkezinde yaşayan ve ilköğretime devam eden erkek ve kız çocukları oluşturmaktadır. Sosyoekonomik seviyeleri göz önünde bulundurularak düşük, orta ve yüksek olmak üzere üç okuldan her biri 15 öğrenci olmak üzere toplamda 45 öğrenci ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşme öncesinde ilgili okullara gidilip, dijital oyun oynayan çocuklar tespit edilerek, kız ve erkek dağılımının eşit olmasına dikkat edilmiştir. Dijital oyun oynayan çocukların hangi dijital oyun oynadıkları, günlük ne kadar süre oynadıkları, çevrimiçi ya da çevrimdışı oyun oynama pratikleri, hangi dijital araçlarla oynadıkları ve çocuklarda dijital oyun kültürünün oluşup oluşmadığı araştırılmıştır. Dijital kültürün hakim olduğu bu çağda çocuklar geleneksel oyun kültüründen daha çok dijital oyun kültürü olarak tanımlanan yeni bir oyun kültürünün oyuncularını olmaktadır. Bu yeni oyun kültüründe çocukların somut oyuncaklarla ve yüz yüze oyun oynamak yerine ekran karşısında sanal ortamlarda oyun oynamaya hızlı ve devamlı bir geçiş yaptıkları görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Çocuk, Dijital Oyun Kültürü.

¹Bu makale, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel İletişim Bilimleri Anabilim Dalında kabul edilen 613952 nolu “ İlköğretim Çağındaki Çocuklarda Çevrimiçi Kültür Dolayısıyla Oluşan Dijital Oyun Pedagojisi ve Etkileri: Erzurum Üzerine Bir Araştırma” adlı doktora tezinden üretilmiştir. Çalışmanın yürütülmesi için öncelikle araştırmacının bağlı bulunduğu kurum olan Atatürk Üniversitesi'nden etik kurul izni 16.10.2018 tarihinde Oturum sayısı:12, Karar no:32 ile alınmış, okullarda gerçekleştirilecek mülakatlar için de Erzurum İl Millî Eğitim Müdürlüğü'nden 08/11/2018 tarihinde Sayı No:36648253-65.01-E.21356655 kararı ile uygulama izni alınmıştır.

² Dr. Öğr. Üyesi, Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, zeynepd@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0002-0889-469X

³ Doç. Dr. Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, kadiratik@atauni.edu.tr, ORCID: 0000-0002-3843-3472

THE CONCEPT OF GAME CHANGING FROM TRADITIONAL TO DIGITAL AND DIGITAL GAME CULTURE FOR CHILDREN

ABSTRACT

Game culture is a phenomenon realized in all communities from past to present to satisfy various needs from children to adults. With the social, cultural, political and technological developments over time, the social structure has also transformed. In particular, technological advances have made the digital age dominant and made it necessary for individuals to survive in digital life. Digital transformation has radically changed the gaming culture. Collective and mechanical games have started to be replaced by digital applications. As the natives of the new digital culture, children appear and they are the most affected by this cultural structure. In this context, while the free games that children play in the changing game culture are decreasing, the frequency of playing digital games is constantly increasing. In this study, it is aimed to investigate the tendencies of elementary school students in Erzurum to play digital games. The study was conducted in the screening model, and a semi-structured interview form developed by the researcher was used as a data collection tool to demonstrate the demographic information, the digital game culture that measures the tendency to play digital games, and that occurs in children. The sample of the study consists of boys and girls living in the center of Erzurum and continuing primary education. Considering the socioeconomic levels, interviews were conducted with 45 students in total, 15 students from each of the three schools, low, medium and high. Before the meeting, the children attending the schools and playing digital games were determined and the distribution of girls and boys was equal. It has been researched which digital games children play digital games, how long they play daily, whether they play online or offline, with which digital tool they play, and whether a digital game culture is formed in children. In this age called digital culture, it has been observed that children are the players of a new game culture called digital game culture rather than traditional game culture. In this new game culture, it was concluded that children made a fast and continuous transition to playing games in a virtual environment instead of playing with concrete toys and face to face.

Keywords: Game, Child, Dijital Game Culture.

GİRİŞ

Çocuk denildiğinde akla ilk gelen şeylerden biri oyundur. Oyun bebeklikten çocukluğa vazgeçilmez bir etkinlik olarak karşımıza çıkar. Bebek ilk olarak ellerini hareket ettirerek oyun oynamaya, daha sonra etrafındaki nesnelere keşfetmeye başlar ve onları atarak oyun oynamayı başlatmış olur. Öncelikle kendi kendine oynamaya başlar, zamanla da bir başkasıyla oynamaya başlar. Oyunun kurallarını öğrenir. Bu süreçte ilk başta eğlenmeyle başlayan oyun süreci ardından çocuk gelişimi için birçok yararı da beraberinde getirir. Oyun oynamaya başlayan çocuk öncelikle toplumsal rolüne hazırlık yapmaya başlar. Anne ve babasından öğrendiği rolleri oyuncakları ile oynayarak, gerçek yaşamdaki rolünün provasını yapar. Arkadaşları ile oyun oynamaya başlayan çocuk iş birliği yapmayı öğrenirken aynı zamanda da

sosyalleşmeye başlar. Duyguları keşfederek hem kendi duygularını hem de karşısındakini duygularını anlamaya ve algılamaya başlar.

Oyun, çocuk gelişimde önemli bir yere sahiptir. Çocukların fiziksel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunur. Oyun aracılığıyla çocuk, arkadaşları ile sosyalleşmeyi gerçekleştirir ve oyun ortamında yaratıcılığını gösterme imkânını elde eder. Çocuk oyun oynadığı zamanlarda geçmiş yaşantılarını somut olarak tekrar canlandığı düşüncelerini geliştirir. Oyun yoluyla gerçek dünya ile ilişki kurar ve öğrendiği somut bilgileri yeni deneyimlerinde uygular. Aynı zamanda oyun, çocukta iç denetimi sağlar ve kendine güvenen, sorumluluk alan, kendi başladığı işi bitiren kendilik değeri olumlu olan bireyler olarak çocukların yetişmesine katkı sağlar (Sevinç, 2009: 50).

Günümüzde yaşanan teknolojik gelişmeler oyunların gelenekselden dijitale doğru değişim göstermesine ve çocukların arkadaşları ile dışarıda oynadıkları geleneksel oyunların git gide azalmasına yol açmıştır. Şehirleşmenin artması, ebeveynlerin dışarıyı tehlikeli bulmaları ve oyun alanlarının azlığı gibi nedenlerden dolayı da çocukların geleneksel oyun kültürü ortadan kalkmaya, yerine daha güvenilir bulunan evde ekranlarla oyun oynama kültürünün doğmasına neden olmuştur. Sosyalleşme, etkileşimde bulunma, problemlere çözüm bulma gibi oyunların çocuklara sağladığı kazanımlar dijital oyun kültürü ile yön değiştirmiştir. Çocuklar artık yüz yüze değil ekranlarda arkadaşlarıyla oynamakta, sosyalleşmeyi gerçek hayatta değil sanal ortamlarda gerçekleştirmeye başlamışlardır. Oyun oynamak denildiğinde akıllara ilk gelenin dijital oyun olduğu, çocukların aynı fiziki ortamlarda birlikte bulunmalarına rağmen dijital araçlarla oyun oynamayı tercih ettikleri, serbest zamanlarının dijital oyun oynayarak geçirdikleri, arkadaşları ile genellikle dijital oyunlar hakkında konuştukları yeni bir kültür olarak ortaya çıkan dijital oyun kültürünün doğup hızla yayıldığını bizlere sunmaktadır.

Çalışmanın yürütülmesi için öncelikle araştırmacının bağlı bulunduğu kurum olan Atatürk Üniversitesi'nden etik kurul izni 16.10.2018 tarihinde Oturum sayısı:12, Karar no:32 ile alınmış, okullarda gerçekleştirilecek mülakatlar için de Erzurum İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden 08/11/2018 tarihinde Sayı No:36648253-65.01-E.21356655 kararı ile uygulama izni alınmıştır.

1. Oyun Kültürü

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

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

Oyun çalışmalarında kavramsal olarak kelimenin tanımına bakıldığında, çoğu Batı dili play ve game arasında bir ayrım yapmamaktadır, ikisi de aynı anlama gelecek şekilde kullanılmaktadır. Ama İngilizce 'de game ve play farklı kullanımlarla karşımıza çıkmaktadır. Bu durum karmaşık görünmekle birlikte,

İngilizcede bu kavramlar hem fiil hem isim olarak kullanılır. Play kelimesi sıklıkla oyun oynama anlamında kullanılan bir fiilken; game (oyun) genelde isim olarak kullanılmaktadır. Bu durumda Fransızca (jeu), Portekizce (jogo), İspanyolca (Juego) ve Almanca (spiel) kavramları İngilizcede fiil ve isim olarak ayrı ayrı kullanılan game ve play kelimesinin her ikisi de İngiliz dilinde oyun kavramını karşılamaktadır (Frasca, 2007: 38).

Oyun tanımı ayrıca Çince’ de önemli bir kelime olan “won” kelimesine karşılık gelmektedir. Bu kavram, genellikle çocuk oyunlarını tanımlamak için daha çok kullanılmaktadır. Bunun yanı sıra alay etmek, bir işle uğraşmak, işinin tadına varmak gibi anlamları da içermektedir. Kuzey Amerika’ da yaşayan Kızılderililerinden “Blackfoot” dilinde “koani” fiili bütün çocuk oyunlarının kapsamakla beraber yalnızca çocuk oyunları için kullanıldığı da bilinmektedir. Japonca’ da tek bir kelime bütün oyun biçimlerini tanımlamaktadır. İsim “asabi” ile fiil “asabu” genel olarak oyun oynama, dinlenme, bir şeylerle meşgul olma, eğlence, boş zaman aktiviteleri anlamlarını içermektedir. Arapça’ da Osmanlıcada sıklıkla kullanılan “la’b” kökü oyun, gülme ve alay etme anlamları taşımaktadır (And, 2012: 33).

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

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

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

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

seçmekte özgür kalmalıdır ve istediği zaman ben artık oynamayacağım deyip oyundan çekilebilmelidir (Caillois, 2001: 6).

Geçmişten günümüze kadar gelen süreçte oyun, tüm yaştaki bireyler için çok farklı şekillerde ve farklı amaçlarla oynanan bir eğlence aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Farklı tarz ve amaçları ile birlikte oyun oynama edimi, insanların hayatlarının ayrılmaz bir parçasıdır. Teknolojinin hayatımıza eklemlenmesiyle birlikte değişen her yapı gibi oyunlarda geleneksel formlarından uyarlanarak dijital uzama aktarılmaya başlanmıştır (Sezen ve Sezen, 2011: 249). Teknolojik gelişmeler, kitle iletişim araçlarına sahiplik ve internete erişim gibi unsurların kolaylaşması, çocukların ağa bağlı bir yaşam sürdürmelerine yol açmıştır. Çocuklar arasında dışarıda oynanan, akran ilişkilerini geliştiren, çocuklarda yaratıcılığa yol açan ve kuralları öğreten oyunlar gittikçe azalmakta, bunun yerine kendine özgü kuralları olan, sanal ilişkilerin kurulduğu, çocuğun sosyalleşmesini sekteye uğratan ekran oyunları artmakta ve dijital bir oyun kültürü oluşmaktadır.

2. Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kültürü

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

Marshall McLuhan (1964), televizyonun paylaşılan hikâye anlatım alanını tanımlamak için "küresel köy" kavramını kullanmıştır. Büyük, dağınık grupların bir zamanlar coğrafi ortak duruşla sınırlanmış samimi, eşzamanlı bir deneyimle meşgul olmak için bu yeni "elektronik ocak" üzerinde toplanabileceğini belirtti. Benzer şekilde, ağa bağlı oyunlar, insanların artık gerçek zamanlı olarak dinamik olarak etkileşim kurabildikleri ve coğrafi ve zamansal sınırları aşan yeni ve giderek daha

karmaşık oyun toplulukları kurabilecekleri bir tür "katılımcı" "küresel oyun alanı" yaratmıştır (Akt. Pearce ve Artemesia, 2009: 52).

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

Dijital oyunlar, bilgisayar tabanlı oyun oynamak için internet bağlantısı olan bir bilgisayar, konsollar, tabletler, cep telefonu veya internet bağlantısı olmaksızın bu araçlarla oynanabilen oyunları ifade etmektedir. Bu oyunlar tek başına bir oyuncu tarafından oynanabildiği gibi çok oyunculu çevrimiçi rol yapma (MMPORG) oyunlarına kadar uzanmaktadır. MMPORG'da aynı anda bir milyondan fazla oyuncunun birlikte oyun oynadığı başlangıcı ve sonu belli olmayan, oyuncuların sürekli değiştiği evrimsel bir ortam anlamına gelen oyun türüdür (OECD, 2005: 9). Dijital oyunların geleneksel oyunlardan ayıran özellik ise mobil cihazlara yani bu yeni medya türlerine oyunun eklenmesi şeklinde ortaya çıkmaktadır. Dijital oyunlar küresel bağlamda bireyin gündelik yaşantısı içerisinde tükettiği kültürel ürünlerin en önemlilerinden birisi haline gelmiştir. Her yaşta insan gündelik hayatlarının bir bölümünü bu oyunlara ayırmaktadır (Binark, 2008: 2).

Dijital oyunların ticari olarak piyasa sürülmesi 1940'larda gerçekleşmiş ve sonraki yıllarda büyük bir ilerleme yaşayarak küresel bir pazar haline gelmiştir. Son yirmi yılda da dünyada oldukça popüler bir alan haline gelmiştir. Bugün Hollywood ve film endüstrisinin ürettiği her şeye rakip haline gelen prodüksiyon ve reklam bütçeleri ile önemli bir eğlence mecrası olmuştur. Bir popüler kültür ürünü olarak ortaya çıkan ve küresel olarak dünyadaki bütün bireyleri etkisi altına alan video oyunlarının, etkilerinden kaçınmak ve uzak durmak neredeyse imkânsız bir hal

almıştır (Steinberg, 2011: 7). Bununla birlikte, toplumdaki değişimler çocukların yaşamları üzerinde önemli bir etkiye sahiptir ve medyada yaşanan dijital yenilikler çocukların oyun kültürünü büyük bir değişikliğe uğratarak onların yeni bir oyun kültürüne eklemiştir (Mintz, 2012: 39).

21. yüzyılda bireyler bilgisayarların ve internetin hâkim olduğu dijital bir dünyada yaşamlarını sürdürmektedir. Dijital medyanın kullanımı hayatlarımızı, yaşam şeklimizi ve başkalarıyla ve çevremizle etkileşim kurma biçimimizi değiştirmiştir. Çocuklar da bu kuralın bir istisnası değildir. Aslında bugünün her yaşta çocuğu hem evde hem de okul dâhil başka yerlerde çeşitli dijital elektronik cihazlara erişimi olan, medyadan oldukça etkilenen bir ortamda yaşamaktadır (Aghlara ve Tamjid, 2011: 552). Ocak 2020 itibarıyla dünya çapında oyuncuların dijital oyunları oynarken geçirdikleri haftalık zamana ilişkin verilere bakıldığında 18 ile 25 yaşları arasındaki oyuncuların yüzde 11'i haftada ortalama 20 saatten fazla dijital oyun oynamaktadır (www.statista.com, 2021).

Günümüzde çocukların somut oyun ve oyuncaklarla çok az vakit geçirdiğini, zamanlarının çoğunu bilgisayar karşısında dijital oyunlarla geçirdiği görülmektedir (Elkind, 2011: 47). Oyuncuların, geçmişte sadece bilgisayardaki internet aracılığıyla çevrimiçi oynama şansları varken, şu an dijital yerliler olarak adlandırılan kuşak, ellerindeki avuç içine sığacak kadar cep telefonları, tablet vb. cihazlarla online oyun oynama şansına sahiptirler. Yeni medya ortamları özellikle oyun kavramını, oyun araçlarını ve ortamını yeniden şekillendirmektedir. Dijital oyunların içerikleri dijital ara yüzlere göre tasarlanarak oluşturulmaktadır. Bu oyunlar; geleneksel oyun özelliklerini dijital mecralara aktarmakta ve geleneksel anlamda oynanan çocuk oyunları ortadan kaybolmaktadır (Yengin, 2010: 131). Artan miktarda online oyuncu sayısı, oyun geliştiricilerinin de çok daha fazla içerik üretmelerine yol açmıştır. Artık fiziksel dünyada çocuklar ellerindeki logolar, tahta bloklar ya da plastikten yapılmış oyun malzemeleri ile oynamak yerine, fiziksel dünyadaki bu objelerin elektronik analogları ile sanal dünyada oynamaktadırlar. Çocukların öncesinde somut malzemelerle oynadıkları bu oyunlar, günümüzde online olarak ekran karşısında oynanmaktadır (Frost ve Wortham, 2012: 365).

Bilgisayar oyunları sayı ve çeşitlilik bakımından her geçen gün daha da gelişme göstermektedir. Her oyun türünde yarışma, rol yapma, aksiyon, macera ve dövüş gibi oyunlar eski uzantıları ile devam ederken yeni versiyonlarıyla da dijital oyunlar olarak sürekli karşımıza çıkmaktadır. Oyun çeşitliliğinin bu kadar fazla olması, her insanın oynayabileceği bir oyunun varlığına işaret etmektedir (Elkind, 2011: 89). Birçok dijital oyun türü yüz yüze etkileşim içermez veya gerektirmezken, dijital oyuncular çoğu zaman aslında dağınık ağlar üzerinden oyun oynamak için buluşmaktadır (Hand ve Moore, 2006: 168). Dijital oyunlarda genel olarak çocuklar büyük coğrafi alanlarda birbirleriyle çevrimiçi olarak yarışmaktadırlar. Aynı zamanda bu süreç içerisinde el değiştiren para aracılığıyla iş birliği yapmaktadırlar. Son birkaç yılda daha fazla büyüyen dijital oyun sektöründe Batı'daki ekonomik gücü yüksek olan insanlar, karakterlerinin çevrimiçi oyunlarda daha yüksek seviyelerine getirmek için Çinli oyunculara kiralamaktadırlar. Çocuk olarak bile yapmak istemedikleri bir işi, sırf çevrimiçi kimliklerini geliştirmek için dünyanın başka bir ucundaki kişilere yaptırmak için para ödemektedirler (Palfrey ve Gasser, 2017: 26).

Bilişim teknolojileri merkezli gelişen dijital kültür ise deyim yerindeyse oyunun kuralını yeniden yazmaya başlamıştır. Dijital oyunlar, bir yandan çocuğun dünyasına özgü olarak algılanan oyunu yetişkinlere açarken bir yandan da oyunu reel hayattan kopartıp dijital dünyaya göre yeniden biçimlendirmiştir. Yakın tarihli bir rapor, 2020 yılında dünya genelinde dijital oyun oynayanların sayısının yaklaşık 3,1 milyar olduğunu ve dünya nüfusunun yaklaşık %40'ı olan dijital oyunlar oynadığını ortaya koymuştur (Price, 2020).

Dijital oyuncu popülasyonundaki bu artış, internet ve dijital teknolojilerde yaşanan gelişmeler ve dijital araçlarda oyun ortamının oluşması yeni bir oyun kültürü olan dijital oyun kültürünü ve oyuncuları ortaya çıkarmıştır. Dijital oyunları en çok oynayan kitlenin de çocuklar olduğu göz önüne alındığında, çocuk oyunlarının büyük bir değişime uğradığına şahit olmaktayız. Çocukların oynadıkları mekanik oyunlar gün geçtikçe azalmakta ve dışarıda oyun oynama alışkanlığının da artık yavaş yavaş sona erdiği görülmektedir. Çocukların internete ve dijital araçlara erişimlerinin artması ve kolaylaşması ile dijital oyun oynama sıklığında da artış medyana

gelmektedir. Çocukların git gide kendi içlerine kapandıkları, sosyalleşme oranlarının düştüğü, obezite ve diğer fiziki ve ruhsal sorunlarla karşı karşıya kaldıkları yapılan araştırmaların da ortak sonuçları arasındadır (Aarsand, 2011).

3. Yöntem

3.1. Araştırma Modeli

İlköğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin araştırıldığı bu çalışmada, belirlenmiş bir kitleden hareketle veri toplamak ve değişen oyun kültürünü ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bu nedenle araştırmanın modeli tarama modeli olarak belirlenmiştir. Tarama modelinde genel olarak geniş bir kitleden araştırmacı tarafından belirlenen cevap seçenekleri kullanılarak bilgi toplanır. Genellikle tarama araştırmalarında araştırmacılar, görüşlerin ve özelliklerin neden kaynaklandığından çok örnekteki bireyler açısından nasıl dağıldığı ile ilgilenmektedir (Fraenkel ve Wallen, 2006).

3.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini Erzurum ilinde dijital oyun oynayan ilköğretim öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışmada örneklem olarak kullanılan amaçlama örneklem yönteminde, evrenin tamamına ulaşılamayacağından temsili evren olarak il merkezde üç ilköğretim okulu örneklem olarak seçilmiştir. Bu yöntemde araştırmacı, çalışılan nüfusa ilişkin bazı özellikleri örneklemin içine almaya çalışır. Örnekleme seçilecek olan kişilerin ya da objelerin, araştırmacının amaçlarına yanıt verecek birey ve objeler arasından seçilmesine dikkat edilir. Seçimde belirlenen ölçütün, kolaylığın yanında amaca uygunluk göstermesi de gerekir. Bu örnekleme araştırmacının yargıları ve yetenekleri ön plandadır (Aziz, 2018: 55).

Bu çalışmada, yargısal olarak evreni temsil edeceği göz önünde bulundurularak sosyo- demografik özellikler bağlamında ekonomik düzeyde alt, orta ve üst sınıf ailelerin çocuklarının gittiği üç ilköğretim okulundan 4. sınıf öğrencileri seçilmiştir. Araştırma ilkokula giden öğrencileri kapsadığı için derinlemesine mülakat yöntemi ile sorulacak olan sorulara en iyi yanıtların dördüncü sınıf öğrencilerinden alınacağı, daha alt sınıfa gidenlerle görüşmelerin zorlu geçeceği düşünüldüğü için örneklem olarak alınmıştır. Her okuldan 15 öğrenci örneklem olarak seçilmiştir. Örneklem olarak Erzurum merkezde bulunan alt ekonomik koşullara

sahip Abdurrahman Gazi İlkokulu, orta ekonomik düzeye sahip Başöğretmen İlkokulu ve yüksek ekonomik koşullara sahip ailelerin çocuklarının gittiği Atatürk Üniversitesi Özel Vakıf Okulları Aydın Doğan İlkokulu seçilmiştir.

3.3. Verilerin Toplama Aracı

Bu araştırmada Erzurum il merkezindeki ilköğretim öğrencilerinin demografik bilgilerini, aile yapılarını, genel medya kullanım eğilimleri ve dijital oyun oynama eğilimlerini belirlemeyi amaçlayan bir yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Yarı yapılandırılmış mülakat soruları araştırmacılar tarafından geliştirilmiştir. Görüşmeler, uygulanacak kuralların yapısına bağlı olarak yapılandırılmış, yarı yapılandırılmamış ya da yapılanmamış görüşme olarak üçe ayrılmaktadır. Yapılandırılmış görüşmede, görüşmeciye bırakılan alan serbestliği çok düşük düzeydedir. Sorular öncesinden net olarak hazırlanmış ve bunlara yanıtlar aranmaya çalışılmıştır. Yapılandırılmamış görüşme, keşfe yönelik bir araştırma tekniğidir. Sorular önceden hazırlanmamıştır ve bundan dolayı da soruların cevapları yönünde herhangi bir beklenti söz konusu değildir. Çalışmada da kullanılmış olan yarı yapılandırılmış mülakat tekniğinde ise, sorular daha öncesinden hazırlanmış olsa da görüşmeci, görüşme esnasında ortaya çıkan gelişmelere göre yeni ve farklı sorular sorabilmektedir. Görüşmeciye daha fazla alan serbestliği vererek, daha esnek ve kişisel tutumların daha da ayrıntısını saptamayı sağlayan bir yöntemdir (Karasar, 2018: 210). Çalışmanın yürütülmesi için öncelikle araştırmacının bağlı bulunduğu kurum olan Atatürk Üniversitesi'nden etik kurul izni 16.10.2018 tarihinde Oturum sayısı:12, Karar no:32 ile alınmış, okullarda gerçekleştirilecek mülakatlar için de Erzurum İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden 08/11/2018 tarihinde Sayı No:36648253-65.01-E.21356655 kararı ile uygulama izni alınmıştır.

3.4. Verilerin Toplama ve Analiz

İlköğretim öğrencileri için hazırlanan görüşme yüz yüze olacak şekilde araştırmacı tarafından ilgili okullarda gerçekleştirilmiştir. Görüşme esnasında ses kaydı alınarak, önemli bilgilerde not alınmış ve sonrasında çözümlenmeler yapılmıştır.

3.5. Bulgular

Tablo 1. Örneklem Grubunun Cinsiyete Göre Dağılımı

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

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

Dijital araçların yaygınlaşması ile dijital oyunlar küresel popüler kültürün önemli bir eklentisi haline gelmiştir. Bu kapsamda da çalışmada, dijital oyun kültürünün, çocuklar arasında nasıl oluştuğunun anlaşılması için, yarı yapılandırılmış görüşmelerde katılımcılara sorular yöneltilmiş ve kültürel kodlar çözümlenmeye çalışılmıştır. Bu sorular arasında ilki, çocukların erişebildiği dijital araçların hangileri olduğudur.

Tablo 2. Katılımcı Çocukların Erişebildikleri Dijital Araç Sayısı

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

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

15 öğrencinin, 15’inde televizyon, internet ve bilgisayar, 10’unda tablet, 5’inde ev telefonu ve 1’inde ise oyun konsolu olduğu görülmektedir. Yapılan görüşmeler ekseninde sosyo-ekonomik seviyeye göre dijital araçlara erişimin farklılaştığı görülmekte, düşük gelirli ailelerin çocuklarının dijital araçlara erişimlerinin az olduğu, yüksek gelire sahip ailelerin çocuklarının ise dijital araçlara erişimlerinin fazla olduğu görülmektedir.

Çocuklara yöneltilmiş ikinci soruda günlük rutinlerini öğrenmek amacıyla “*Okuldan geldikten sonra neler yapıyorsun?*” diye sorulmuştur:

Genelde örnekleme dahil olan 15 katılımcı okuldan geldikten sonra kıyafetlerini değiştirip, yemek yiyip, televizyon izlediklerini, ödevlerini yaptıklarını ve geri kalan zamanda da oyun oynadıklarını söylemişlerdir. Hangi oyunları oynadıkları sorusuna da dışarıda; erkek çocuklar hırsız polis, ebelemecilik, maç ve saklambaç oyunlarını oynadıklarını, kız çocuklarının ise saklambaç, evcilik ve yakan top oynadıkları cevabı alınmıştır. Daha çok yaz mevsiminde dışarıda oynadıklarını kış mevsiminde ise havanın soğuk olması ve erken kararmasından dolayı evde oynadıklarını belirtmişlerdir. Evde daha çok fırsat buldukça dijital oyun oynadıklarını, ekranlar kapandıktan sonra da zorunlu olarak normal oyuncakları ile oynamaya döndüklerini belirtmişlerdir. Erkekler silahları ile oynarken, kız çocukları da bebekleri ya da kardeşleri ile oynamayı tercih etmektedirler. Çocuklara görüşme esnasında daha detaylı bilgi almak için: “*Sizi hem normal oyuncakların hem de dijital oyunların olduğu oyuncaklar sunulsa hangisini tercih edersiniz?*”? Sorusuna 15 çocukta dijital oyunları tercih edeceklerini söylemişlerdir.

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

Tablo 3. Çocukların Oynadığı Dijital Oyunlar (Abdurrahman Gazi İ.O.)

Okul Adı	Erkek	Kız
	7	8
	Dream League	Bebek giydirme
	Süpermen, araba yarışı	Bebek giydirme
	Araba ve silah oyunu	Tom ve arkadaşları
	Minecraft	Altına Koş Tom
	Amerikan Yarışı	Altına Koş Tom, Subway Surf

Abdurrahman Gazi İlkokulu	Basketbol, Counter	Bebek giydirme, Çilek kız
	FIFA	Bebek giydirme
	Counter	

Tablo 4. Çocukların Oynadığı Dijital Oyunlar (Başöğretmen İ.O.)

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

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

Tablo 5. Çocukların Oynadığı Dijital Oyunlar (Özel Aydın Doğan İ.O.)

Okul Adı	Erkek	Kız
Aydın Doğan İlkokulu	7	8
	PES 2013	Motosiklet, Criminal Ops
	GTA, Minecraft	Magic Kinder
	PUBG Mobil	Robloks
	Minecreaft	Bebek giydirme, Candy Crush, Clash Royal
	Minecraft, Puzzle	Bebek giydirme, Robloks
	Basketbol, FIFA	Barbie Dream House
	PUBG Mobile	Bebek giydirme, Robloks
	Bebek giydirme, Robloks	

Sosyoekonomik seviyesi yüksek ailelerin çocukları ile yapılan görüşmelerde, erkek çocuklarından 2'si PUBG Mobile hayatta kalma oyununu oynarken, 1'i GTA aksiyon- macera açık dünya oyunu, PUBG Mobile oyununu oynayan bir çocuğun

aynı zamanda Minecraft oynadığı, yine çocuklardan birinin Minecraft oyunu oynadığını ve diğer iki çocuğun da futbol oyunu oynadıkları görülmektedir. Kız çocuklarının ise 4'nün bebek giydirme, bu kız çocuklarının 3'nün aynı zamandan Robloks uygulamasından oyunlar oynadıklarını, 1'nin motorbisiklet oyunu ve Criminal Ops oyunu oynadığı, 1'nin de diğer çocuklardan farklı olarak Magic Kinder oyunu oynadığı ve sadece 1 kız çocuğunun Clash of Royal isimli savaş oyunu oynadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çocukların oynadıkları dijital oyunları hangi araçlarla oynadıkları da oyun kültürü için önemli olduğu düşünülerek: *“Dijital oyunları hangi araçlarla oynuyorsunuz?”* Sorusu yöneltilmiştir.

Tablo 6. Çocukların Dijital Oyun Oynadığı Araçlar

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

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

Çocukların dijital oyun oynama sürelerini belirlemek adına: *“Günlük kaç saat dijital oyun oynuyorsunuz?”* Sorusu yönlendirilmiştir.

Tablo 7. Çocukların Dijital Oyun Oynama Süreleri

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

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

Tablo 8. Çocukların Dijital Oyun Oynama Ortamları

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

Çocuklara sorulan: “*Dijital oyun oynarken çevrimiçi mi çevrimdışı mı oynuyorsunuz*” sorusuna tabloda gösterildiği gibi yanıtlar alınmıştır. Görüşülen 45 çocuktan 28’nin çevrimdışı oyun oynadığı, 10’nun hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oyun oynadıkları, 7’sinin de çevrimiçi oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Abdurrahman Gazi İlkokulu’na giden çocukların çoğunun internetsiz oyun oynamalarının temel nedeninin, bu durumda evlerinin hiçbirinde internet bağlantısının olmamasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Özel Aydın Doğan İlkokulu’na giden çocukların hepsinin evinde internet bağlantısı bulunmasına rağmen, yine çoğunun çevrimdışı oyun oynamasının nedeninin ailelerin izin vermemesine bağlanabilir. Yine orta gelir seviyesine sahip Başöğretmen İlkokulu’na

giden çocukların bazılarının evinde internet varken bazılarının evinde internet bağlantısının olmadığı bilgisine ulaşılmış ve genelde çocukların ebeveynlerinin telefonlarına indirdikleri ve sonrasında çevrimdışı oyun oynadıkları düşük ve orta gelirli ailelerin çocuklarının oyun oynama kültürünü oluşturduğu görülmüştür.

Çocuklarda oluşan dijital oyun kültürünün anlaşılması için çocuklara bu defa dijital oyunları oynama nedenleri sorulmuş ve alınan yanıtlar aşağıdaki tabloda gösterilmiştir.

Tablo 9. Katılımcı Çocukların Dijital Oyun Oynama Nedenleri

Okul Adı	N	Eğlenmek	Can sıkıntısını gidermek için	Mutlu olmak	Diğer
Abdurrahman Gazi İlk.	15	1	10	3	1
Başöğretmen İlkokulu	15	3	7	4	1
Aydın Doğan İlkokulu	15	3	8	3	1

Çocuklardan alınan dikkat çekici yanıtlardan bazıları şunlardır:

“Daha çok arkadaşım olsun diye ve mutlu olmak için oynuyorum”

“İlgimi çekiyor diye oynuyorum. Silahlar ilgimi çekiyor. Silahım olsun isterim. Kötüler gelince silahla onları tutar, polise teslim ederim”.

“Bu oyunu Zulayı çok seviyorum, düşmanları öldürdüğüm için mutlu oluyorum. Büyüyünce bunlar gibi olacağız, asker olacağız” gibi cevaplar alınmıştır.

Diğer alınan yanıtlar tüm çocuklarda benzerlik göstermektedir. Görüşülen diğer çocukların; büyük bir çoğunluğu can sıkıntısını gidermek için bu oyunları oynadıklarını ifade ederlerken, bir kısmı mutlu olmak bir kısmı da eğlenmek için bu oyunları oynadıklarını ifade etmişlerdir.

Çocuklara: “*Dijital oyunlarda gördükleri karakterler ve oyunlara ilişkin oyuncakları satın almak istiyor musunuz?*” sorusu yönlendirilmiştir.

Tablo 10. Katılımcı çocukların dijital oyunlarda gördükleri karakterler ve oyunlara ilişkin oyuncakları satın alma istekleri

Okul Adı	N	Satın Alma İsteği	Satın Almama
Abdurrahman Gazi İlk.	15	15	-
Başöğretmen İlkokulu	15	15	-
Aydın Doğan İlkokulu	15	13	2

Farklı okullara giden ve dijital oyun oynayan 45 çocuktan 43'ü; oynadığı dijital oyuna ilişkin ürün ve karakterleri satın almak istediklerini belirtmişlerdir. Örnekleme dâhil olan 2 katılımcı daha önceden defalarca satın aldıklarını ve bundan dolayı artık satın almak istemediklerini belirtmişlerdir. Bu katılımcılardan bazıları daha önce bu tür oyuncakları satın aldığını belirtirken, bazı katılımcılar da daha önce hiç satın almadıklarını ama almayı çok istediklerini belirtmişlerdir. Oyun içi satın alma uygulamasının da sadece 1 katılımcı tarafından kullanıldığını ama sonrasında ailesi izin vermediği için başka satın almalar gerçekleştirmediği bilgisine ulaşılmıştır.

DEĞERLENDİRME ve SONUÇ

Dijital oyun oynama alışkanlıkları ve sıklıkları ele alındığında, bütün çocukların aynı dijital oyun kültürü deneyimini yaşadıkları yönündeki yargı yanlış bir değerlendirme olacaktır. Dijital oyun oynama davranışı, çocukların bulunduğu fiziki, psikolojik, sosyal ve ekonomik koşulları göz önünde bulundurularak incelenmesi gereken bir durumdur. Bu durumdan hareketle de sosyoekonomik açıdan dijital oyun oynama platformlarına erişim düzeyi yüksek olan ailelerin çocuklarının dijital oyun oynama düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir. Örneklem olarak alınan üç okuldan 45 çocuğa günde ne kadar süre dijital oyun oynadıkları sorulmuştur. Sosyoekonomik seviyesi düşük olan ailelerin dijital oyun oynama sıklıklarına bakıldığında; 6 çocuğun günlük 1 saat, 7 çocuğun 1 saatten az, 1 tanesinin 3 saatten fazla ve hafta sonları da 1 çocuğun dijital oyun oynadığı, orta gelir seviyesine sahip ailelerin çocuklarının 5 tanesinin günlük 1 saat, 1 çocuğun 1 saatten az, 3 tanesinin 3 saatten fazla ve 2 çocuğun hafta sonları oynadıkları saptanmıştır. Yüksek gelir seviyesine sahip ailelerin çocuklarının ise; 3 çocuğun günlük 1 saat, 4 çocuğun 1 saatten az, 4 çocuğun 3 saatten fazla ve 2 çocuğun da sadece hafta sonları oyun oynadıkları cevaplarına ulaşılmıştır. Bu cevaplar

çerçevesinde dijital araçlara erişimin yüksek olduğu ailelerin çocukları, dijital oyun oynama sürelerinin daha yüksek olduğu ve dijital araçlara erişimin düşük olduğu ailelerde ise çocukların dijital oyun oynama sürelerinin daha düşük olduğu öngörülebilir.

Çalışma, Erzurum ili çerçevesinde gerçekleştirildiği için, bu ilde yaşayan çocukların dijital oyun oynama nedenleri arasında içinde bulunduğu çevresel ve fiziki faktörlerini etkili olduğu düşünülmüştür. Bu bağlamda da Erzurum'da iklim şartlarının etkisiyle de çocukların dijital oyunlara yönelmesinde etkisi bulunmaktadır. Çocuklara okul dışındaki vakitlerinde neler yaptıkları sorulduğunda yaz mevsiminde dışarıda daha çok oyun oynadıklarını kış mevsiminde ise evde okuldan gelip ödevlerini bitirdikten sonra dijital ekranların karşısında daha çok vakit geçirdikleri öğrenilmiştir. Bu bağlamda da dışarı çıkamayan çocukların ev içi etkinliği olarak dijital oyunlara daha fazla yöneldikleri söylenebilir. Çocukların dijital oyunları hangi araçlarla oynadıkları sorulduğunda; katılımcı çocukların, 21'i anne-babasının telefonundan, 14'ünün bilgisayardan ve 10'unun tableten oyun oynadıkları görülmektedir. Sosyoekonomik seviyesi düşük ebeveynlerin çocuklarının, yapılan görüşeler sonucunda; dijital araçlara sahip olmamalarından kaynaklı daha çok ebeveynlerin cep telefonları ile dijital oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Sosyoekonomik seviyesi orta ve yüksek olan ailelerin çocuklarının; dijital oyun oynadıkları araçların da değişkenlik gösterdiği ama bilgisayarla oyun oynama oranının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu sonuçlar doğrultusunda da çocukların dijital oyun oynadıkları araçların, anne babalarının cep telefonu olmasının sosyoekonomik seviyelerle ilişkili olduğunu, dijital araçlara erişimi fazla olduğu çocukların ebeveynlerinin telefonları ile çok fazla oyun oynamadığı sonucunu ortaya çıkarmaktadır.

Belli dönemlerde popüler olan oyunların yaygınlaşmakta ve çocuklar genel bir eğilim olarak aynı oyunları oynamaktadır. Çalışmada kız ve erkek olmak üzere görüşülen 45 çocuğun ailelerinin sosyoekonomik seviyeleri birbirinden farklılık göstermektedir. Üç farklı okuldan seçilen örneklem grubundaki çocukların aynı oyunları oynadıkları gözlemlenmiştir. Dijital oyunlarda erkek ve kız çocukların oynadıkları oyunlar birbirinden farklılaşırken, üç okuldan erkek öğrencilerin genelde

benzer dijital oyun oynadıklarını, yine üç farklı okula giden kız çocuklarının da aynı oyunları oldukları görülmüştür. Bu durum farklı sosyoekonomik düzeylerde de aynı şekilde gelişmektedir. Ayrıca sosyoekonomik düzeyi fark etmeksizin belli dönemlerde aynı oyunların popüler olduğu ifade edilebilir. Farklı ekonomik seviyeleri olan ailelerin çocuklarının popüler olan benzer oyun oynadıkları görülmekte ve genellikle arkadaşları ile aynı dijital oyun oynadıkları da elde edilen bulgular arasındadır. Çocukların dijital oyun oynama eğilimlerini internete ve dijital araçlara erişim açısından farklılık gösterdiği söylenebilir. Ayrıca çocukların dijital oyun seçimlerinde cinsiyetçi rollerinin de etkili olduğu erkek ve kız çocuklarının benzer oyunları oynadıkları sonucuna ulaşılabilir.

Dijital oyunlar çocukların fiziksel oyuncak seçiminde de etkili olmakta ve benimsedikleri oyun karakterlerine ilişkin oyuncakları satın almak istemektedir. Bu bağlamda da çocuklara dijital oyunlarda gördükleri karakterler ve oyunlara ilişkin oyuncakları satın almak istiyor musunuz? Sorusu yöneltilmiştir. Farklı okullara giden ve dijital oyun oynayan 45 çocuktan 43'ü; oynadığı dijital oyuna ilişkin ürün ve karakterleri satın almak istediklerini belirtmişlerdir. Örnekleme tabii olan 2 çocuk daha önceden defalarca satın aldıklarını ve bundan dolayı artık satın almak istemediklerini belirtmişlerdir. Bu çocuklardan bazıları daha önce bu tür oyuncaklarını aldığını belirtende var daha önce hiç alınmamış ama almayı çok istediklerini söyleyen öğrenciler de vardır. Oyun içi satın alma uygulamasını da sadece 1 çocuk tarafından kullanıldığını ama sonrasında ailesi izin vermediği için başka satın almalar gerçekleştirmediği bilgisine ulaşılmıştır. Dijital oyunlar dünya genelinde bir endüstriye dönüşmüş ve oyunda yer alan kahramanların oyuncakları bir meta olarak da pazarlarda tüketime sunulmuştur. Dijital oyunlarda bu kahramanların yerine geçen ve onlarla özdeşleşen çocukların da gerçek yaşamda bu oyuncakları satın alma ve sahip olma arzularının oldukça fazla olduğu gözlemlenmektedir.

Yapılan görüşmeler sonucunda da çocukların oynadığı dijital oyunların çevresel faktörler tarafından şekillendiği ve dijital oyun kültürünün, bu duruma bağlı olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Oyun oynama davranışını etkileyen cinsiyet farklılığının, dijital dünyada oynanan oyunlarda da belirgin olduğu görülmektedir. 45 çocuk ile yapılan görüşmelerde; erkek çocukların genelde savaş oyunları, araba ve

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

Teknolojinin ve dijital çağın egemen olduğu bu dönemde, çocuklar arasında dijital oyun kültürünün oluştuğu söylenebilir. Bu kültürün çocuklar arasında şekillenmesinde küreselleşme, internet erişimi ve dijital araçlara sahipliğin artması ile birlikte akran ve arkadaşlık ilişkilerinin de etkileri olduğu görülmektedir. Dijital oyun oynama oranının çocuklar arasında artması ve geleneksel oyun oynamanın azalmasındaki önemli unsurların başında ise, şehirleşme, oyun alanlarının azalması, mevsim koşulları ve ebeveynlerin dışarıdaki tehlikelere karşı ev ortamını daha güvenilir bulmaları gibi nedenler gösterilebilir. Çocukların dijital oyun oynama sürelerine bakıldığında okul zamanları iki üç saat oyun oynadıkları, yaz tatili boyunca da boş zaman süreleri düşünüldüğünde daha uzun süre bilgisayar oyunları ya da dijital oyun oynadıkları düşünülebilir. Dijital oyun oynayan araçların, çocuklarda daha çok ebeveynlerinin cep telefonları olduğu ifade edilebilir. Çünkü toplumunun genelinde diğer dijital araçlara sahiplik bir lüks olarak görülebilirken, cep telefonları ihtiyaç olarak her bireyin sahip olduğu araçlardandır. Çocuklarda kız ve erkek olarak cinsiyet ayrımının geleneksel oyunlarda olduğu gibi dijital oyunlarda da aynı şekilde tezahür ettiğini ifade etmek mümkündür. Geleneksel oyunlarda, erkek çocuklarının silah ve arabalarla oynadıkları gibi, dijital oyunlarda da erkek çocuklar sanal ortamlarda silahlarla ve arabalarla oynadıkları bilinmektedir.

Kız çocukları ise bebekleri ile evcilik oynarken, dijital oyunlarda yine bebekler ile oynamaktadır. Bu durumda cinsiyet ayrımının dijital oyunlarda da devam ettiğinin göstergesi olarak sayılabilir. Dijital oyunları daha fazla oynayan

çocukların, dijital araçlara erişimin fazla olduğu ve yüksek gelirli ebeveynlerin çocukları olduğu söylenebilir. Dijital oyun oynama sıklığının daha az olduğu çocuklar ise, dijital araçlara erişimin neredeyse yok denecek kadar az olan düşük gelirli ailelerin çocukları olabilir. Bu çocuklar net kuşağı özelliklerine birebir uymayan, teknolojinin içine doğmamış ve daha çok geleneksel kitle iletişim araçları ile vakitlerini geçiren kişilerdir. Aynı zamanda, geleneksel toplum yapısının devam ettiği bu ailelerin çocuklarında geleneksel oyun kültürü de devam etmektedir. Dijital araçlara erişim ve internet erişiminin toplumun her kesiminde aynı ölçüde olmadığı ve her çocuğunda dijital çocukluk yaşadığını söylemek doğru bir kanı olmamaktadır. Bu teknolojilere erişimde eşitsizlikler söz konusu olduğu için dijital mecralara ulaşamayan çocukların ulaşanlardan daha şanslı olduğu da söylenemez. Çevrimiçi dijital oyun oynayan çocukların internet bağlantısına sahip olmaları gerekirken, bağlantısı bulunmayan çocuklar da bir kere internete bağlanıp indirilen çevrimdışı dijital oyunları oynamaktadır. Günümüzde çocuklar artık dışarıda serbest oyunlar oynamak yerine sanal ortamda oyun oynamaya başlamışlardır. Herhangi bir ortamda bir araya gelen çocuklar ise birbirleriyle gerçek ortamda oyun oynamak yerine tableten, bilgisayardan ya da ebeveynlerinin telefonlarını alarak sanal ortamda birlikte oynamayı tercih etmektedirler. Bir araya gelen çocukların konuştukları konularda daha çok oynadıkları dijital oyunlar oluşturabilmekte ve buna bağlı olarak da çocuklarda dijital oyun kültürünün oluşması kaçınılmaz olmaktadır.

Çalışmanın yürütülmesi için öncelikle araştırmacının bağlı bulunduğu kurum olan Atatürk Üniversitesi'nden etik kurul izni 16.10.2018 tarihinde Oturum sayısı:12, Karar no:32 ile alınmış, okullarda gerçekleştirilecek mülakatlar için de Erzurum İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden 08/11/2018 tarihinde Sayı No:36648253-65.01-E.21356655 kararı ile uygulama izni alınmıştır.

KAYNAKÇA

- AARSAND, Pal (2011). "Parenting and Digital Games: On Children's Game Play in US Families", *Journal of Children and Media*, 5 (3), s. 318-333.
- AGHLARA, Laleh, ve NASRİN Hadidi Tamjid (2011). "The Effect of Digital Games on Iranian Children's Vocabulary Retention in Foreign Language Acquisition", *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 29, s. 552-560.

- AND, Metin (2012). Oyun ve Būğü Türk Kültüründe Oyun Kavramı, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- AZİZ, Aysel (2018). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri ve Teknikleri, İstanbul: Nobel Yayınları.
- BİNARK, Mutlu ve BAYRAKTUTAN, Günseli (2011). Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları ve Kariyer Türevleri, (Editörler), Aslı Telli Baydemir. Katılımın e- Hali Gençlerin Sanal Âlemi içinde, İstanbul: Alternatif Bilişim Derneği, s. 303-330
- CAILLOIS, Rogers (1961). Man, Play and Games (Çev: M Barash), New York: The Free Press of Glencoe.
- CLEMENT J; Average Weekly Time Spent Playing Video Games Worldwide as of January 2020, <https://www.statista.com/statistics/261264/time-spent-playing-online-games-worldwide-by-region/> Erişim Tarihi: 04.02.2021.
- ELKIND, David (2012). Oyunun Gücü, (Çev: Demet Erol Öngen), Ankara: İmge Kitabevi.
- FRAENKEL, Jack R.; WALLEN, Norman E.; HYUN, Helen H. (2006). How to Design and Evaluate Research in Education, New York: McGraw-Hill International Edition.
- FRASCA, Gonzalo (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between Games and Narrative, <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm/> Erişim Tarihi: 10.02.2021.
- FROST, Joe L.; WORTHAM, Sue Clark; REIFEL, Robert Stuart (2008). Play and Child Development, Upper Saddle River, N.J: Pearson/Merrill Prentice Hall.
- HAND, Martin ve MOORE, Karenza (2006). Community, Identity and Digital Games, (Editörler), Jason Rutter ve Jo Bryce. Understanding Digital Games, London: Sage Publications, s.166-183.
- HUIZINGA, Johan (2017). Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- KARASAR, Niyazi (2016). Bilimsel Araştırma Yöntemi, İstanbul: Nobel Yayınları.
- MADEJ, Krystina (2016). Physical Play and Children's Digital Games, USA: Springer International Publishing.
- MINTZ, Steven (2012). The Changing Face of Children's Culture. (Editörler), Paula S. Fass ve Michael Grossberg. Reinventing Childhood after World War II, USA: University of Pennsylvania Press, s. 38-50.
- OECD (2005). "Digital Broadband Content: The Online Computer And Video Game Industry, Head of Publications Service, OECD, 2 rue André-Pascal, 75775 Paris Cedex 16, France.
- PALFREY, John Gorham; GASSER, Urs (2017). "Doğuştan Dijital", (Çev: Nagihan Aydın), İstanbul: İKÜ Yayınevi.
- PEARCE, Celia (2009). Communities of Play Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds, London: The MIT Press Cambridge.
- PRICE, Ben (2020). New Report Shows Percentage of Global Population that Plays Video Games, <https://gamerant.com/3-billion-gamers-report/> Erişim Tarihi: 01.02.2021.
- SEVİNÇ, Müzeyyen (2009). Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun, İstanbul: Morpa Yayınları.
- SEZEN, İbrahim ve SEZEN, Didem (2011). Dijital Oyun Tarihinin Dönüm Noktaları Oyunlar, Yorumlar, Teknolojik ve Toplumsal Gelişmeler, (Editörler), Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı. Dijital Oyunlar, İstanbul: Derin Yayınları, s. 249-286
- STEINBERG, Scott (2011). The Modern Parent's Guide To Kids And Video Games USA: Power Play Publishing.
- YENGİN, Deniz (2010). Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul.