

COVID 19 PANDEMİSİNİN ERKEN ÇOCUKLUK DÖNEMİ ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN OYNAMA ALIŞKANLIKLARINA ETKİSİNE İLİŞKİN EBEVEYN GÖRÜŞLERİ¹

PARENTAL OPINIONS OF THE IMPACT OF THE COVID 19 PANDEMIC ON DIGITAL GAMING HABITS OF CHILDREN IN EARLY CHILDHOOD

Nilüfer YİĞİT²

Elif MERCAN UZUN³

Başvuru Tarihi: 26.03.2022 Yayına Kabul Tarihi: 02.04.2023 DOI: 10.21764/maeuefd.1093883

(Araştırma Makalesi)

Özet: Bu çalışmanın amacı pandemi sürecinin erken çocukluk dönemi çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına etkisinin incelenmesidir. Verilerin elde edilmesinde nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 3-7 yaş arası çocuğu olan ve çocukları dijital oyunlar karşısında vakit geçiren toplamda 15 ebeveyn oluşturulmuştur. Verilerin elde edilmesinde demografik bilgi formu ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Ebeveynler ile görüşme yapılarak araştırma sorularına yanıt aranmıştır. Ebeveynler tarafından verilen yanıtlar içerik analizi ile analiz edilmiştir. Ebeveynler çocuklarının erken yaşlarda genellikle video izleyerek dijital oyun oynamaya başladıklarını belirtmişlerdir. Pandemi döneminden önce dışarıda daha fazla vakit geçiren çocukların kısıtlamalardan dolayı dijital oyunlara yöneldiği sonucuna ulaşılmıştır. Sonuç olarak pandemi döneminde çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarında artış olduğu ve dijital oyunların çocuklar üzerinde olumsuz etki ettiği belirlenmiştir. Ayrıca ebeveynlerin dijital oyun konusunda yeteri kadar sorumluluk üstlenmedikleri ve bilgi sahibi olmadıkları sonucuna varılmıştır. Dijital oyun konusunda ebeveynlerin destek almaları önerilmektedir.

Anahtar Sözcükler: *Dijital oyun, erken çocukluk, pandemi*

Abstract: The aim of this study is to investigate the impact of the pandemic period on the digital gaming habits of children in early childhood. The case study, which is one of the qualitative research methods, was used in data collection. The study group of the research consists of 15 parents with children of ages of 3-7, who spend time on digital games. Demographic information form and semi-structured interview form were used in data acquisition. Answers were sought for the research questions by performing interviews with parents. The answers provided by the parents were analyzed through the content analysis method. The parents stated that their children started playing digital games usually by watching videos at an early age. It was concluded that children spending more time outside prior to the pandemic period inclined towards digital games due to the restrictions. In conclusion, it was determined that there has been an increase in the digital gaming habits of children during the pandemic period and digital games have negative impacts on children. In addition, it was concluded that parents do not take enough responsibility and do not have enough knowledge of digital games. Receiving support regarding digital games is recommended for parents.

Keywords: *Digital game, early childhood, pandemic*

¹ Bu çalışma 04-05 Kasım 2021 tarihleri arasında Uluslararası Kadın ve Aile Sempozyumu'nda (UKAS 2021) sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

² Sorumlu Yazar / Corresponding Author, Doktora Öğrencisi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temel Eğitim Bölümü, Sınıf Eğitimi Anabilim Dalı, nilali-yigit@hotmail.de, ORCID:0000-0002-9370-970X

³ Dr. Öğr. Üyesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Temel Eğitim Bölümü, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı, efmercan@hotmail.com, ORCID: 0000-0001-9069-1375

Giriş

Oyun çocukların en önemli uğraşı olarak bilinmektedir. Çocukların için oyun oynamak onların bütün gelişim alanlarına katkı sağlamaktadır. Geçmişte çocukları için oyun oynamak dışarıda vakit geçirmek olarak algılanırken, günümüzde çocuklar oyun oynamayı sanal ortamda vakit geçirmek olarak algılamaktadır (Sağiroğlu ve diğ., 2022). Günümüzde teknolojik gelişmeler ile birlikte çocukların oyun algıları değişime uğramıştır. Dijital oyunlar çocukların hayatlarında önemli bir yer edinmiş durumdadır. Dijital nesil olarak adlandırdığımız çocukların hayatlarında dijital oyunlar boş vakitlerini değerlendirmek için kullandıkları eğlence unsuru olarak yer almaktadır (Bostan ve Tıngöy, 2015; Bozkurt, 2014). Dijital oyunlar eğlenceli vakit geçirmenin yanı sıra hayatın deneyimlendiği, kişinin yaratıcılığını, stratejik düşünme becerisini arttıran, düşünsel ve ruhsal gelişimini, alışkanlıklarını ve karakterini destekleyen, sosyalleşmesini sağlayan önemli bir uğraştır (Sağiroğlu ve diğ., 2022). Dijital oyunları genel anlamda tanımlayacak olursak teknolojik araçlardan oynanan oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır (Marsh, Plowman, Yamada-Rice, Bishop ve Scott, 2016). Video ve bilgisayar oyunlarının yanı sıra internet siteleri, elektronik oyuncaklar, akıllı telefonlar ve tabletlerden oynanan oyunlarda dijital oyun olarak tanımlanmaktadır (Işıkoğlu Erdoğan, 2019). İlk çıktığı zamanlarda dijital oyunlar daha çok konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi oyunlar olarak farklı şekillerde karşımıza çıkmakta iken (Akçay ve Özcebe, 2012), taşınabilir teknolojilerin yaygınlaşması ile beraber dijital oyunların artık cep telefonu ve tablet gibi teknolojiler ile oynandığı görülmektedir (Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut, 2016). . Özellikle cep telefonu ve tablet gibi taşınabilir teknolojik araçların artık çocuklar için kolay erişebilir hale gelmesi ile beraber dijital oyunlar çocukların hayatlarında önemli bir yer edinmiş durumdadır. Bebeklik döneminden başlayarak çocukların büyük çoğunluğunun dijital oyunlar karşısında vakit geçirdikleri bilinmektedir (Olgun ve Tuğrul, 2019).

Dijital oyunların çocuklar arasında yaygınlaşması ile beraber çocuklar ekran karşısında daha fazla vakit geçirmektedirler. Yapılan araştırmalar erken çocukluk döneminden başlayarak çocukların uzun süreler ekran karşısında vakit geçirdiklerini ortaya koymaktadır (Aral ve Doğan Keskin, 2018; Akçay ve Özcebe, 2012; Toran ve diğ. 2016; Yiğit, 2019). Uzun süre ekran karşısında vakit geçirmenin çocuklarda özellikle duruş bozukluklarına ve görme bozukluklarına yol açtığı bilinmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Agger ve Shelton, 2007; American Academy of Pediatrics, 2016; Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdiçler, 2018). İlerleyen yaşlarda dijital oyunlar karşısında uzun vakit geçirmenin, dersleri aksatma, çocukların kendilerini oyun karakterleri ile özdeşleştirme ve aşırı tepki verme gibi davranış bozuklukları dijital oyunların olumsuz etkileri arasında yer almaktadır (Taylan, Kara ve Durgun, 2017). Ayrıca dikkat edilmesi gereken bir diğer nokta ise dijital oyun oynama bağımlılığı konusudur. Erken yaşlarda dijital oyunlar ve teknolojik araçlar ile tanışmak dijital oyun bağımlılığı riskini arttırabilmektedir (Bülbül, Tunç ve Aydil, 2018).

Dijital oyunların çocuklar için olumsuz etkilerinin yanı sıra olumlu etkilerinin de olduğu bilinmektedir. Dijital oyunların çocuklar için gerekliliğini savunan araştırmacılar dijital oyunların çocuklar için dijital olmayan oyunların sağladığı imkânları sağladığını ve aynı zamanda yeni öğrenme fırsatları sunduğunu belirtmektedirler (Fleer, 2014; Marsh, 2010; Miller, Robertson, Hudson ve Shimi, 2012; Stephen ve Plowman, 2014; Wohlwend, 2015). Ayrıca erken yaşlarda teknolojik araçlar ile tanışmış çocukların ileriki yaşlarında bu teknolojik araçları kullanma becerilerinin gelişmiş olacağı belirtilmektedir (Işıkoğlu Erdoğan, Johnson, Dong ve Qui, 2019).

Günümüz teknoloji çağı içerisinde doğan çocukları bu araç gereçlerden dolayısıyla dijital oyunlardan uzak tutmak neredeyse mümkün olmamaktadır. Dijital oyunların çocuklara sağladığı olumlu etkileri göz önünde bulundurulduğunda çocukları dijital oyunlardan uzak tutmak yerinde de olmayacaktır. Fakat bu noktada ebeveynlere dijital oyun oynama yaşı, süresi, içeriği, türü gibi noktalarda önemli görevler ve sorumluluklar düşmektedir. Ebeveynler çocuklarını ancak bu sorumlulukları üstlendikleri takdirde dijital ortamın zararlarından koruma imkânı bulacaklardır. Dijital ortamda vakit geçiren çocukların aileleri tarafından denetimin yetersiz olduğu durumlarda sanal ortamı kötüye kullanma riskini arttırmaktadır (Spötzl, 2019). Ebeveynler çocukları internet ortamında vakit geçirirken onları takip etmek yerine kendi işleri ile meşgul oldukları bilinmektedir (Kırık, 2014). Dijital oyunların ebeveynler tarafından çocuklara sunulma nedenlerine bakıldığında ebeveynlerin dijital oyunları çocukları için boş vakitlerini değerlendirebilecekleri bir aktivite olarak görmeleri gelmektedir. Dijital oyunların oyalayıcı olması, oyun oynarken çocuğun anne/babayı rahatsız etmemesi veya dijital oyunların ebeveynler tarafından çocuklarını oyalama etkinliği olarak görülmesi ebeveynlerin çocuklarına dijital oyunları sunma nedenleri arasında gelmektedir (American Academy of Padiatrics, 2011). Bütün bunların yanı sıra dijital oyunların ebeveynler tarafından ödül ve ceza olarak da kullanıldığı görülmektedir (Özsoy ve Atılgan, 2018).

Pandemi döneminden önce de dijital oyunlar karşısında vakit geçiren çocukların pandemi sürecinin baş göstermesi ile beraber dijital oyunlar ile ekran karşısında daha fazla vakit geçirdikleri düşünülmektedir (Güzen, 2021). Bilindiği üzere 2020 Mart ayı itibari ile dünyada olduğu gibi ülkemizde de karantina sürecine girilmiştir. Okulların uzaktan eğitim sürecine geçmesi ve çocukların dışarı çıkamaması, daha sonra çocukların yalnız belirlenen saat aralığında dışarı çıkabilmesi gibi kısıtlamalar onların hayatlarını ister istemez etkilemiştir. Ekran karşısında zaten uzun süre vakit geçiren çocuklar pandemi sürecinde uzaktan eğitime geçilmesi ile beraber teknolojik araçlarda dolayısıyla ekran karşısında daha fazla vakit geçirmek zorunda kalmışlardır. Ayrıca izolasyon süresinin uzaması ile beraber akranları ile iletişim kuramayan ve sosyalleşemeyen çocuklar evde kaldıkları süre içerisinde akranları ile iletişim kurmak için teknolojik araçlara yönelmişlerdir (Erol ve Erol, 2020). Bu araştırmanın amacı pandemi sürecinin çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına etkisinin ortaya çıkarılmasıdır.

Günümüz Z-kuşağı diye adlandırdığımız çocuklar için teknoloji dolayısı ile dijital oyunlar hayatlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiş durumdadır. Boş vakitlerinde çocuklar artık eğlenmek için dijital oyunlar ile vakit geçirmek istemektedirler. Aynı zamanda çocuklara dijital oyunların ebeveynleri tarafından onları oyalamak için sunulduğu da bilinmektedir (American Academy of Pediatrics, 2011). Nitekim çocuklar bu şekilde ebeveynlerinin rahatsız etmeden kendini oyalamakta ve eğlenceli vakit geçirebilmektedirler. Pandeminin baş göstermesi ile beraber sosyal hayatları kısıtlanan ve evde daha çok vakit geçirmek zorunda kalan çocukların bu süreçte daha fazla dijital oyunlar ile vakit geçirdikleri düşünülmektedir.

Pandeminin okul öncesi çocukları üzerine etkilerinin incelendiği bir çalışmada, okul öncesi dönem çocuklarının pandemi sürecinde kısıtlamalardan dolayı dijital oyunlara yöneldikleri sonucuna ulaşılmıştır (Gökçe, Erdoğan, Yatmaz, Avaroğlu ve Çok, 2021). Erol ve Erol (2020) ilkökul öğrencileri ile yaptıkları çalışmada pandemi sürecinde çocukların eğitim faaliyetlerinin yanı sıra arkadaşları ile sosyalleşmek için ve kısıtlamalardan dolayı evde sıkılmamaları için dijital ekran karşısında daha fazla vakit geçirdiklerini ortaya koymuşlardır. Alanyazın incelendiğinde pandeminin erken çocukluk dönemi çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına etkisini inceleyen çalışmaların kısıtlı olduğu görülmektedir. Yapılmış olan çalışma doğrultusunda erken çocukluk dönemi çocukların ebeveynleri ile görüşme yapılarak pandeminin çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına etkisi ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Covid 19 pandemi süreci çocukları nasıl etkilemiştir?
2. Çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları üzerinde pandeminin etkisi nasıl olmuştur?
3. Dijital oyun konusunda ebeveynler hangi sorumlulukları üstlenmektedir?

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Pandemi döneminde erken çocukluk dönemi çocukların dijital oyun oynamalarına etkisini ortaya çıkarmak amacı ile yapılan bu çalışma temel nitel araştırma deseni ile desenlenmiştir. Nitel araştırmalar gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir şekilde ortaya çıkarılmasına yönelik

izlenen bir yol olarak tanımlanmaktadır. Nitel araştırmalarda en sık kullanılan görüşme, sosyal olguları anlamaya yöneliktir (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Çalışma Grubu

Çalışma grubunun belirlenmesinde kriter örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Kriter örneklemede çalışmaya katılacak katılımcıların belirli kriterlere göre seçilmesi söz konusudur. Bu çalışmada katılımcı ebeveynlerin 3-7 yaş arası çocuğa sahip olmaları ve dijital oyun oynuyor olmaları kriter olarak belirlenmiştir. Bu araştırmanın çalışma grubunu 3-7 yaş arası çocuğu olan toplamda 15 ebeveyn oluşturmaktadır. Ebeveynlerin çalışmaya katılımı gönüllülük esasına dayanmaktadır. Yapılan görüşmelerde 15. görüşmeden sonra veriler tekrar ettiği için verilerin doygunluğa ulaştığı düşünülmüştür. Görüşmeler ebeveynler ile 2021 yılı içerisinde yapılmıştır.

Tablo 1

Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Özellikleri.

Değişkenler		f
Cinsiyet	Kadın	15
	Erkek	0
Yaş	29-35	9
	36-41	6
Öğrenim Durumu	Lise	3
	Üniversite	8
	Lisansüstü	4
Gelir Düzeyi	3001-4000 TL	1
	4000 TL ve üstü	14
Elek. Cihazlar Karşısında Geçirilen Süre	1-3 saat	8
	3-4 saat	3
	4 saat ve üstü	4
Çocuk Sayısı	1	10
	2	3
	3	2
Toplam		15

Veri Toplama Aracı

Verilerin elde edilmesinde, demografik bilgi formu ve görüşme formu kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu, araştırmacılar tarafından hazırlanan açık uçlu 9 sorudan oluşmaktadır. Görüşme sosyal bilimlerde bireylerin görüşlerini ortaya çıkarmak amacıyla en sık kullanılan yöntemlerden biridir. Görüşmeler, önceden belirlenmiş ve ciddi bir amaç için yapılan soru sorma ve yanıtlama tarzına dayalı karşılıklı ve etkileşimli bir süreci olarak tanımlanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Yarı yapılandırılmış görüşme formunun geçerliliğini sağlamak adına iki uzman görüşüne başvurulmuştur. Uzmanların görüşlerinden sonra gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formunda çocukların dijital oyun oynamaya nasıl başladıkları, hangi sıklıkta ve ne kadar süreyle dijital oyun oynadıkları, hangi tür dijital oyun oynadıkları, dijital oyunları hangi teknolojik araçlar üzerinden oynadıkları, pandemi öncesi ve sonrası çocukların değişen dijital oyun alışkanlıklarına yönelik sorular sorulmuştur.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırmaya katılacak olan ebeveynler pandemi sürecinden dolayı telefon ile aranarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Öncelikle ebeveynlere araştırmanın amacı açıklanarak araştırma ile ilgili genel bilgi verilmiştir. Ayrıca ebeveynlerin görüşme sorularına rahatlıkla cevap verebilmeleri için gizlilik ile ilgili bilgi verilmiştir. Araştırmaya katılmayı kabul eden ebeveynlerden izin alınarak görüşme ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır. Görüşme sonrasında katılımcılar tarafından verilen cevaplar ses kayıt cihazından dinlenerek aynen söylediği gibi yansız olarak bilgisayar ortamında Word dosyasına aktarılmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz ile analiz edilmiştir. Betimsel analizde elde edilen veriler, önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Veriler araştırma sorularının ortaya koyduğu temalara göre düzenleneceği gibi, görüşme süreçlerinde kullanılan sorular ya da boyutlar dikkate alınarak sunulabilir (Yıldırım ve Şimşek,2016). Elde edilen verilerden yola çıkarak öncelikle kodlar oluşturulmuştur. Belirlenen kodlar ikinci araştırmacı tarafından kontrol edilmiş ve gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Daha sonra bu kodlardan yola çıkarak ana temalar oluşturulmuş ve söylenme sıklıklarına göre gruplara ayrılmıştır. Analizler neticesinde elde edilen verilere dayalı olarak bulgular oluşturulmuştur. Araştırmada geçerliliği sağlamak adına bulgular kısmında doğrudan alıntılara yer verilmiştir.

Geçerli ve Güvenirlik

Geçerlik ve güvenilirlik bütün araştırmalarda özenle üzerinde durulması gereken ve araştırmanın bütün aşamasını ilgilendiren bir husustur (Merriam, 2015). Geçerlik ve güvenilirliği sağlamak adına nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenilirlik kavramları yerine inandırıcılık, aktarılabilirlik, tutarlık ve teyit edilebilirlik kavramları kullanılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Bu doğrultuda yapılan çalışmada inandırıcılığı sağlamak adına ebeveynler ile görüşmeler esnasında uzun süreli etkileşim kurulmasına dikkat edilmiştir. Ebeveynler ile görüşme yapılmadan önce telefon aracılığı ile araştırmanın amacı açıklanmıştır. Daha sonra görüşmeye katılmak isteyen ebeveynler tarih belirlenerek görüşme gerçekleştirilmiştir. Ebeveynlerin güvenlerini sağlamak adına kimlik bilgilerinin gizli tutulacağı ve ses kayıt cihazı kullanmak için izin alınmıştır. Yapılan görüşmeler Word dosyasına geçirildikten sonra ebeveynler ile tekrar iletişime geçilerek eklemek istedikleri noktaların olup olmadığı sorulmuştur. Ebeveynlerden üçü eklemek istedikleri noktaların olduğunu belirtmişlerdir. Ebeveynleri ile tekrar görüşülüp eklemelerin yapılması katılımcı teyidi açısından önem taşımaktadır. Araştırma sırasında farklı dijital oyun oynama alışkanlıklarına sahip çocukların ebeveynleri ile görüşülmüştür. Bu sayede veri çeşitliliğine gidilmiş ve araştırmanın inandırıcılığı sağlanmıştır. Aktarılabilirliği sağlamak adına doğrudan alıntılara yer verilmiştir.

Bulgular

Verilerden elde edilen bilgiler temalaştırılarak başlıklar şeklinde sunulmuştur. Ayrıca başlıklara uygun örnek cümlelere yer verilmiştir.

Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları

Çocukların dijital oyun oynama yaşına yönelik bulgular incelendiğinde çocukların bebeklik döneminden itibaren dijital oyunlarla tanıştıkları görülmektedir. Ebeveynlerin dokuzu çocuklarının 2-3 yaş arası dijital oyun oynamaya başladıklarını belirtirken, beşi çocuklarının 4-6 yaş arası dijital oyun oynamaya başladığını belirtmiştir. Ebeveynlerin çoğu çocuklarının video izleyerek dijital oyun oynamaya başladıklarını belirtmişlerdir.

“2 yaşında telefonla Youtube’den videolar izlemeye başladı. (K13)”

“Yemek yemesi için ilk öyle başladık. 2 yaşında Video izliyordu başlarda kendi karıştırarak başladı. Şimdi biraz bağımlı oldu. (K9)”

“Neredeyse 3 yaşına kadar hiç eline vermedik. İlk çizgi film izlemeye başladı. (K7)”

“5 yaşında dijital oyun oynamaya başladı. Öncesinde teknolojik araçlar ile tanıştı ama oyun oynamıyordu.(K5)”

Çocukların oynadıkları dijital oyun türlerine bakıldığında ebeveynlerin çoğu çocuklarının “*eğitici oyunlar*” oynadıklarını belirtmiştir. Eğitici oyunlardan sonra ebeveynler tarafından çocukların en çok “*video izledikleri*” söylenmiştir. Ayrıca ebeveynler çocuklarının “*şiddet içerikli oyunlar, eğlendirici oyunlar ve giydirme tarzı oyunlar*” oynadıklarını belirtmişlerdir.

“Word Waal gibi eğitici oyunlar puzzle yapma tamamlama işte çember çevirip evdeki eşyayı bulma rakam bulma eşleştirme gibi oyunlar.(K11)”

“Renk, şekil bulma gibi dijital oyunlar oynuyor. Bunların yanı sıra çocuklar için gösterilen araba tamir videoları izliyor.(K15)”

“Oyun videoları. Oyun oynandığını gösteren videolar izliyor.(K4)”

Şiddet içerikli oyunlar oynayan çocukların ebeveynlerinin verdikleri cevaplar:

“Eğitici oyunlar oynamıyor. Minecraft, Brawl stars tarzı oyunlar oynuyor.(K13)”

“Eğitici oyunlar maalesef oynamıyor daha çok Brawl Stars gibi şiddeti içerikli oyunları daha çok seviyor. (K10)”

Dijital oyun oynamak için çocuklar tarafından kullanılan teknolojik araçlara bakıldığında ebeveynler tarafından en çok “Cep telefonu” ve “Tablet” cevabı verilmiştir. Çocukların dijital oyunları en fazla anne/babalarına ait cep telefonundan oynadıklarını belirtilmiştir.

“Telefon. Bana ait telefonda oyun oynamakta. (K2)”

“Dijital oyunları cep telefonundan oynamakta. (K11)”

Bunun yanı sıra bazı ebeveynler çocukların dijital oyun oynamak için kendi cep telefonu veya tabletlerinin olduğunu belirtmiştir.

“Tabletten. Kendine ait. (K4)”

“Evde yedek bir tane yedek telefon var o da bizi araması için vermiştik işte olduğumuz sürede o telefondan oynuyor. (K8)”

Dijital Oyunları Etkileri

Dijital oyunları çocuklar üzerindeki etkileri incelendiğinde, ebeveynlerin büyük çoğunluğu dijital oyunların çocuklarını *“olumsuz yönde etkilendiğini”* belirtmiştir. Ebeveynler çocuklarının dijital oyunlarda gördüklerini *“taklit”* ettiklerini ve *“konuşmalarına”* yansıdığından bahis etmiştir.

“Oyunlarda gördüklerini taklit ediyor ve konuşmalarına yansıyor. Oyunlarda duyduğu kelimeleri tekrar ediyor. (K15)”

“Çok hırçınlaşıyor, çok inatlaşıyor. Çok fazla söz dinlemiyor ve dikkati çok fazla dağınık. Etrafında olup bitenden bi haber. (K13)”

“Oynadığı oyunlardan sonra mesela direkt odasına gidip taklit etmeye başlıyor. Kendi Barbie’lerini alıyor orada ne deniyorsa tekrarlıyor. Onların cümleleri olduğunu anlayabiliyorum. (K7)”

“Oyunlar ile ilgili abisi ve ablasıyla sohbet ediyor. (K10)”

Ebeveynlerden ikisi dijital oyunların çocuklarını donuklaştırdığından bahis etmiştir:

“Onu donuklaştırıyor hareketsizleştiriyor. (K2)”

“İzlediği zaman transa geçiyor o yüzden dikkat ediyorum. Vidolarda gördüğü oyuncaklara istiyor. (K4)”

Ayrıca bir ebeveyn dijital oyunların sağlık sorunlarına yol açtığından bahis etmiştir:

“Zaten ekrana baktığında gözleri kızarıyor. (K12)”

Bir ebeveyn çocuğunun yaratıcılığının olumsuz etkilendiğinden bahis etmiştir:

“Olumsuz yönleri var. Kendini geliştirmemekte oyun üretmiyor. Hazır oyun oynamayı tercih ediyor çocuklar. (K9)”

Ebeveynlerden beşi dijital oyunların *“olumlu yönlerinin”* olduğunu belirtmiştir. Ebeveynler dijital oyunların çocuklarına *“Akademik katkı”* sağladığını belirtmiştir.

“İzlediği videolar olumlu yönde etkiliyor. Bizim saatlerce anlatıp da öğretemeyeceğimiz şeyleri öğreniyor. Mesela öğretmen bir deney yapıyor veya hikâye anlatıyor o da bize anlatıyor. Eğitici ve öğretici videolardan olumlu etkileniyor (K14).”

“Faydasını gördüm. Kendi seçtiğim uygulamalar olduğu için mesela İngilizce renkleri filan ve bazı sayıları uygulamalar sayesinde öğrenmiş oldu. Yap boz gibi şeyleri eğitici olduğunu düşünüyorum. (K1)”

Covid 19 Pandemisinin Dijital Oyun Oynamaya Etkisi

Çocukların dijital oyun oynama sıklıkları ve süreleri incelendiğinde ebeveynlerin çoğunluğu çocuklarının günlük 1-2 saat arası dijital oyun oynadığını belirtirken bir ebeveyn çocuğunun günlük 4 saat dijital oyun oynadığını belirtmiştir. Ayrıca ebeveynlerin bir kişi hariç tamamı pandemi sürecinde çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarında artış olduğunu belirtmiştir.

“Günde 1-2 saat oynuyor. Evet. Zaten bir yere gidemiyoruz. Bir şey yapamıyoruz o yüzden bu süreçte daha çok veriliyor. (K8)”

“3 kere 4 kere toplamda 1-2 saat oluyor. Her gün. Evet pandemi döneminde evde olduğumuz için oldu. Dışarıda enerji atamıyor. Evde de biz yetemiyoruz çocuğa bir süre sonra. (K9)”

“Artış oldu. Gün içerisinde 4-5 saat oynuyor. Pandemiden önce günlük 1-2 saat kadardı. Anaokuluna gidiyordu o dönem pandemide arttı. (K12)”

Ebeveynlerin Dijital Oyunları Teklif Etme Durumu

Ebeveynlerin dijital oyunları çocuklarına teklif etme durumları incelendiğinde, ebeveynlerin yaklaşık yarısının çocuklarına çeşitli sebeplerden dolayı dijital oyunları teklif etmediklerini

belirtmiştir. Ebeveynlerin çocuklarına dijital oyunları teklif etme sebepleri arasında en fazla çocuklarını “oyalamak” için oyunları çocuklarına teklif ettikleri görülmektedir.

“Bazen onu oyalamak için ve işlerimi halletmek için benim teklif ettiğim oluyor. (K15)”

“Ara ara ben de teklif ediyorum. Mesela yemek yedirirken veya oyalamak amaçlı.(K2)”

“Yani bir işim olduğunda mesela canlı dersim olduğunda ona teklif ettiğim oluyor. Mesela benimle oyun oynarken bir anda bir işim çıktıysa evet oynamasına izin veriyorum. (K6)”

“Yani bazen kendime vakit ayıracağım zamanlarda veya dışarıdaysam oyalanması için teklif ediyorum. (K13)”

Ebeveynlerden ikisi çocuklarına “eğlenmeleri” için dijital oyunları teklif ettiklerini belirtmiştir:

“Çoğunlukla ben teklif ediyorum. Tabi ki onun eğlenmek için oynamak istediği oyunlar da oluyor. Eğitici olanları yönlendirmek adına benim teklif ettiğim oluyor. (K5)”

“İlk benim göstermemle görmüştü. Eğitici ve eğlendirici oyunları teklif ediyorum. (K11)”

Yapılan görüşmelerde ebeveynler özellikle pandemiden önce çocuklarıyla dışarıda daha çok vakit geçirdiklerini belirtmişlerdir. Pandemi döneminde dışarıda çocuklar için izin verilen dönemde ya da eskiye oranla çok daha kısıtlı zaman geçirdiklerini belirten ebeveynlerin yanı sıra çocukların zaman zaman hiç dışarı çıkmadığını belirten ebeveynler de vardır.

“Pandemiden önce mutlaka en az 1-2 saat dışarıda vakit geçiriyordu. (K15)”

“Şu anda izinli olduğu zamanlarda 1-2 saat. Pandemiden önce mutlaka her gün 3-4 saat çıkarıyordum. Saate dikkat etmek zorunda kalmadığımız için daha uzun süre kalıyordu. (K1)”

Görüşmeye katılan ebeveynler çocukların dijital araç gereçlere ve dijital oyuna yönelmesinin ya da geçirdikleri sürenin artmasının nedeni olarak pandemi nedeniyle dışarı çıkamayışları olduğunu belirtmektedirler. Gerek çocukların pandemi nedeniyle okullara gitmemesi, gerekse günlerini evde geçirmeleri ve bir süre sonra sıkılmaları nedeniyle dijital oyunlara yöneldiklerini belirten ebeveynler bu konudaki görüşlerini şu şekilde dile getirmektedirler:

“Pandemiden önce bu sebepten dijital oyun hatta teknolojik araç gereçleri hiç eline almıyordu. Pandemide dışarıya çıkma yasaklarında özellikle teknolojik araçlardan video izlemeye başladı. (K15)”

“Pandemiden önce dışarıda daha çok vakit geçiriyordu şimdi eve hapis oldu. Değişik şeylere yönelmek istiyor. Bunlardan biriside telefon. (K2)”

“Pandemiden önce her gün günde 2-3 saat vakit geçiriyordu dışarıda. Şimdi hiç çıkmadığı zamanlar oluyor. Bu durum çocuğumun teknolojik araçlar ile vakit geçirmesini etkiliyor. (K4)”

“Pandemiden önceki sosyal ilişkilerimizle şu an ki bir değil. Pandemiden önce anaokuluna gidiyordu bizimle hafta sonu dışarıda etkinliklerimiz oluyordu. Dijital oyunlar aklına gelmiyordu çok. Ama son bir senedir çoğaldı. (K7)”

Çocukların dijital oyun konusunda örnek aldıkları kişilere bakıldığında çocukların en fazla anne/babalarını örnek aldıkları belirlenmiştir.

“Babasından etkileniyor. O telefonundan oynarken izliyor.(K3)”

“Benimle beraber oynadığı oyunlar olduğu için benden etkileniyor. (K5)”

“Evet etkileniyor. Elimizde telefon görünce o da istiyor. (K9)”

“Eşimden gördüğü için dövüş oyunlarına merak oluştu. Bazen izlemesin diyorum ama bunaldığım zamanlarda izlemesini izin veriyorum. (K3)”

Sonrasında ebeveynler dijital oyun konusunda çocuklarının sırasıyla akraba, arkadaş ve kardeşlerinden etkilendiğini belirtmişlerdir.

“Ev dışındaki akrabalarından etkilendiğini düşünüyorum. Akrabalarımıza misafirliğe gittiğimizde onlardan etkileniyor.(K2)”

“Arkadaş ortamından etkileniyor. Pandemiden önce arkadaşlarından etkilendi ve ilk başlangıçlar o şekilde oldu. (K7)”

“Arkadaşım böyle bir şey oynuyormuş deyip değişik değişik site isimleri ile geliyor. Arkadaş çevresinden çok etkileniyor. Merak ediyorum diyor. Bende açmak istiyorum diyor. Bizde indirelim bu oyunları diyor. (K14)”

Önlemler

Dijital oyun konusunda ebeveynler tarafından alınan önlemlere bakıldığında ebeveynlerin en fazla “süre” ve “içerik” ile ilgili önlemler aldıklarını belirtmiştir.

“Süre kısıtlaması yapıyorum. Çünkü sıra kısıtlaması yapmadığımda daha uzun süre oynamak istiyorlar. Oyunları kendim seçmeye özen gösteriyorum ki eğitici olsun ve faydalı olsun. (K1)”

“Verdiğim zaman süre kısıtlaması yapıyorum. Oynadığı oyunları benim gözetimimde oynuyor. (K2)”

“İçeriğini kontrol ediyorum. Süre olarak çok uzun oynamadığı sürece izin veriyorum. Benim seçtiğim videoları izliyor. (K4)”

Bazı ebeveynler sadece dijital oyunların içeriklerini denetlediklerini belirtmiştir. Bir ebeveyn ise çocuğu aldığı önlemlere uymadığı için herhangi bir önlem almadığını belirtmiştir.

“Onun oynayabileceği oyunları önceden kendim oynadığım için yasaklama yasaklamama gibi bir sıkıntımız olmuyor. (K5)”

“Onun oynadığı oyunları daha çok takip ediyorum.(K6)”

“Daha çok kısıtlama koyamıyorum. Önlemlere uymuyor. Bir süre vermiyorum sonra alıyor.(K13)”

Ebeveynlerin bir kısmı çocuklarının aldıkları önlemlere uyduğundan, bir kısmı ise çocuklarını başka bir şeye yönlendirdiğinden bahis etmiştir. Ebeveynlerin üçü çocuklarının oyun oynamasına izin verdiklerinden veya telefonu elinden aldıklarından bahis etmişlerdir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Teknolojik gelişmeler ile birlikte çocukların oyun algıları değişmiş durumdadır. Çocuklar artık oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmek yerine dijital ekran karşısında vakit geçirmek olarak algılamaktadırlar (Korkusuz ve Karamete, 2013). Erken çocukluk döneminden başlayarak çocuklar

dijital ekrana bir şekilde maruz kalmaktadırlar. Yapılan araştırmalara bakıldığında bebeklik döneminden başlayarak çocukların dijital ekran karşısında vakit geçirdikleri bilinmektedir. Bebeklik döneminde 6 Ay civarı çocukların dijital ortamda video izlediklerini kanıtlayan çalışmalar bulunmaktadır (Olgun ve Tuğrul, 2019). Erken çocukluk dönemi olarak adlandırılan dönemde de çocukların dijital ekran karşısında vakit geçirdiklerini kanıtlayan çalışmalar bulunmaktadır (Holloway, Green ve Livingstone, 2013; Meister ve Stocker Nebel, 2014). Benzer şekilde araştırma bulgularına baktığımızda çocukların 2-3 yaş arası dijital ekrandan video izlemeye başladıkları ve bu şekilde ilk kez dijital oyunlar ile tanıştıkları belirlenmiştir.

Görüşmelerde dikkat çeken önemli bir nokta ise ebeveynlerin çocuklarının video izlemelerini dijital oyun olarak nitelendirmemeleri ve görüşme esnasında ilk başta dijital oyun oynamadıklarını sadece video izlediklerini belirtmeleri olmuştur. Yapılan dijital oyun tanımlarına baktığımızda Youtube'dan video izleme eyleminin de dijital oyun kapsamına girdiğini görmekteyiz (Işıkoğlu Erdoğan, 2019). Çocuklara içerikleri denetlenmeden sunulan videolar çocuklar için tehlike arz etmektedir. Nitekim çocuklar video izlerken izlediği video bittikten sonra sırası ile internet ortamında değişik videolar karşısında çıkmaktadır. Bu sebepten özellikle erken çocukluk dönemi çocukların dijital ekran karşısında kesinlikle yalnız bırakılmaması konusu önem arz etmektedir.

Araştırma bulgularına baktığımızda çocukların ortalama 1-2 saat dijital oyunlar karşısında vakit geçirdikleri belirtilmiştir. Özellikle pandemi sürecinde evde geçirilen sürenin artması ve sosyalleşme imkânlarının kısıtlanmasından dolayı bütün yaş grubundan insanların dijital oyunlara yöneldiğini söyleyebiliriz. Çocuklar bu süreçte dijital oyunları sosyalleşme aracı olarak tercih ettiğini belirtmek gerekmektedir (Samur, 2022). Pandemi süreci ile gelen kısıtlamalardan dolayı yetişkinlerin yanı sıra çocukların dijital oyun sürelerinde artış olduğu saptanmıştır. Okul öncesi dönem çocuklar ile yapılan bir çalışmada pandemi sürecinde kısıtlamalardan dolayı çocukların dijital oyunlara yöneldiği sonucuna ulaşılmıştır (Gökçe ve diğ., 2021). İlkokul öğrencileri ile yapılan başka bir çalışmada çocukların pandemi sürecinde boş vakitlerini değerlendirmek amacıyla dijital oyunlar karşısında daha fazla vakit geçirdikleri belirlenmiştir (Erol ve Erol, 2020). Yapılan araştırmanın bulgularında bakıldığında benzer sonuçlara rastlamak mümkündür. Araştırma sonucunda ebeveynlerin neredeyse tamamı pandemi sürecinde çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarında artış olduğunu belirtmişlerdir.

Yapılan başka bir araştırmada benzer şekilde çocukların pandemi sürecinde ekran karşısında daha fazla vakit geçirdiği sonucuna ulaşılmıştır (Griffths, 2020). Dong ve arkadaşları (2020), yaptıkları araştırmada pandemi döneminde çocukların internet kullanımında artış olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Amerikan Pediatri Akademisi'nin (2013) öngördüğü ekran süresi ise bu yaş grubu çocuklar için günlük 60 dakikadır. Burada ekrandan kasıt sadece teknolojik araçların ekranları olmayıp televizyon, bilgisayar gibi araçların ekranını da kapsamaktadır. Pandemi sürecinde kısıtlamalardan dolayı teknolojik araçların yanı sıra çocukların televizyon izleme sürelerinde de artış olduğu düşünülmektedir. Bu açıdan baktığımızda ekran süresinin çocuklar için öngörülen sürenin oldukça üzerindedir.

Türkiye İstatistik Kurumunun (TÜİK) Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması-2020 verilerine göre, 16-74 arası bireylerin internet kullanımlarında bir önceki seneye göre artış olduğu saptanmıştır (TÜİK, 2020). Pandemi sürecinde yetişkinlerin de daha çok ekran karşısında geçirdiğini kanıtlayan çalışmalar bulunmaktadır (Islam ve diğ., 2020; King ve diğ., 2020; Özdemir ve Arpacıoğlu, 2020; Statista, 2021). Ebeveynlerin teknolojik araçlar karşısında uzun süre vakit geçirmesinin evdeki küçük çocukların dijital oyun alışkanlıklarında etkili olduğu bilinmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012). Nitekim araştırma bulgularına baktığımızda çocukların en fazla anne/babalarının cep telefonundan dijital oyun oynadığı ve dijital oyun konusunda en fazla anne/babalarından etkilendikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Pandemi döneminde ebeveynler çocuklarını gerek işlerini halledebilmek için, gerek ise evden çalışmak zorunda kaldıkları için bir şekilde oyalamak zorunda kalmışlardır. Bu noktada dijital oyunların bakıcı rolü üstlendiğini söyleyebiliriz. Nitekim araştırma bulgularına baktığımızda pandemi sürecinde ebeveynlerin çocuklarına onları oyalamak için daha fazla dijital oyun teklif ettikleri belirlenmiştir.

Ayrıca ebeveynlerin çocuklarına dijital oyunları teklif etme sebepleri arasında gelen sokağa çıkma kısıtlamalarının olduğu belirlenmiştir. Bilindiği üzere pandemi döneminde gelen sokağa çıkma yasağı ile beraber çocuklar evde vakit geçirmek zorunda kalmışlardır. Araştırmaya katılan ebeveynler pandemiden önce çocukları ile birlikte dışarıda vakit geçirdiklerini fakat gelen kısıtlamalar ile birlikte çocukları ile evde geçirdikleri süre içerisinde onları oyalamak için dijital oyunları teklif ettiklerini belirtmişlerdir.

Çocuklarda dijital oyun oynama alışkanlığı bu dönemde bağımlılığa dönüşmemesi açısından ebeveynlerin rehberlik teknikleri konusunda bilinçli davranması önem arz etmektedir. Özellikle süre ve içerik konusunda dikkatli davranılması gerekmektedir. Araştırmaya katılan ebeveynlerin çoğu çocuklarının eğitici oyunlar oynadıklarını belirtmişlerdir. Fakat süre konusunda dikkatli davranılmadığı takdirde çocuklara sunulan eğitici oyunların olumsuz yönde etki etmesi kaçınılmazdır (Akçay ve Özcebe, 2012; Harman, Hansen, Cochian ve Lindsey, 2005; Hastings ve diğ., 2009; Mustafaoğlu ve diğ., 2018). Eğitici oyunlardan sonra ebeveynler çocuklarının en çok video izlediklerini belirtmişlerdir. Ebeveynlerin çoğu videoların da dijital oyunlar kapsamında yer aldığı farkında olmadıkları belirlenmiştir. Ebeveynler süre ve içerik konusuna dikkat ettiklerini belirtmişlerdir. Fakat ebeveynlerin süre ve içerik konusunda yeteri kadar bilgi sahibi olmadıkları düşünülmektedir. Çocukların oyun oynama sürelerinin uzun olması ve ebeveynlerin çocuklarına onları oyalamak için dijital oyunları teklif etmeleri ebeveynlerin dijital oyun konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıklarını gözler önüne sermektedir ve ebeveynlerin söyledikleri ile çelişmektedir. Ayrıca ebeveynlerin büyük çoğunluğunun dijital oyunların olumsuz yönde etki ettiğini belirtmiş olmalarına rağmen çocuklarına dijital oyunları onları oyalamak için teklif etmeleri üzerinde düşünülmesi gereken bir diğer noktadır.

Sonuç olarak; araştırmaya katılan erken çocukluk dönemi çocukların küçük yaşlarda video izleyerek dijital oyun oynamaya başladığı belirlenmiştir. Pandemi sürecinin çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını olumsuz yönde etkilediğini ve çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarında artış olduğunu söyleyebiliriz. Bu süreçte ebeveynlerin dijital oyunlar konusunda yeteri kadar bilgi sahibi olmamalarının ve onlara rol model olma konusunda yetersiz olmalarının etkili olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca pandemiden önce çocukları ile dışarıda daha çok vakit geçiren ebeveynlerin bu süreçte çocukları ile etkili bir şekilde vakit geçirmediklerinden kaynaklı çocukların dijital oyunlara yöneldikleri sonucuna varılmıştır. Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıkları hakkında gerekli sorumlulukları almaları ve çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarının bağımlılığa dönüşmemesi açısından mutlaka denetlemeleri önerilmektedir. Ayrıca dijital oyun konusunda kendini yetersiz hisseden ebeveynlerin bu konuda yardım almaları ve seminerlere katılmaları önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Agger, B., ve Shelton, B. (2007). Fast families, virtual children: A critical sociology of families and schooling. Boulder, CO: Paradigm.
- Akçay, D., ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- American Academy of Pediatrics, (2011). Council on Communications and Media. Policy statement: Media use by children younger than 2 years. *Pediatrics*, 128(5), 1040–1045.
- American Academy of Pediatrics, (2016). Council of Communications and Media. Policy statement: Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5). doi:10.1542/peds.2016-2591
- Aral, N. ve Doğan Keskin, A. (2018). Examining 0-6 year olds' use of technological devices from parents' points of view. *Addicta*, 5(2), 317-348
- Bostan, B., ve Tıngöy, Ö. (2015). Dijital oyunlar: Tasarım gereksinimleri ve oyuncu psikolojisi. *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 6(19), 7-22.
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-20.
- Bülbül, H., Tunç, T., ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Omer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3).
- Dong, H., Yang, F., Lu, X. & Hao, W. (2020). Internet addiction and related psychological factors among children and adolescents in China during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) epidemic. *Frontiers in Psychiatry*, 11, 751. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.00751>
- Erol, M. ve Erol, A. (2020). Koronavirüs Pandemisi Sürecinde Ebeveynleri Gözünden İlkokul Öğrencileri. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(1), 529-551.
- Gökçe, N., Erdoğan, B. M., Yatmaz, A. K., Avaroğlu, N., ve Çok, Y. (2021) Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Covid-19 Salgın Süreci ve Etkilerine İlişkin Görüşleri. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 4(1), 101-113
- Gray, P., (2012). The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents. *American Journal of Play* 3(4).
- Griffith, E. (2020). *COVID-19 Leads to Upsurge in Kids' Streaming Screen-Time*. 24.08.2021 tarihinde <https://www.pcmag.com/news/covid-19-leads-to-upsurge-in-kids-streaming-screen-time> adresinden alındı.
- Güzen, M. (2021). *Covid-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi* (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

- Harman, J. P., Hansen, C. E., Cochian, M. E., ve Lindsey, C. R. (2005). Liar, liar: Internet faking but not frequency of use, affect social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression, *Cyber Psychology Behavior*, 8(1), 1-6.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., ve Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30(10), 638-649.
- Holloway, D., Green, L., & Livingstone, S. (2013). Zero to eight: Young children and their internet use. 28.02.2023 tarihinde <https://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1930&context=ecuworks2013> adresinden erişilmiştir.
- Islam, M.S., Sujan, M. S. H., Tasnim, R., Ferdous, M.Z., Masud, J.H.B., Kundu, S., Mossaddek, A.S., Choudhuri, M.S.K., Kircaburun, K., & Griffiths, M.D. (2020). Problematic internet use among young and adult population in Bangladesh: Correlates with lifestyle and online activities during the Covid-19 pandemic. *Addictive behaviours reports*, 12, 100311.
- Griffiths, M. D. (2020). Problematic internet use among young and adult population in Bangladesh: Correlates with lifestyle and online activities during the COVID-19 pandemic. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100311. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2020.100311>
- Işıkoğlu Erdoğan, N. I. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46(46), 1-17.
- Işıkoğlu Erdogan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I., & Qiu, Z. (2019). Do parents prefer digital play? Examination of parental preferences and beliefs in four nations. *Early Childhood Education Journal*, 47(2), 131-142
- Kırık, A.M. (2014). Aile ve çocuk ilişkisinde İnternetin yeri: Nitel bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(1) , 337-347.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J. & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184-186.
- Korkusuz, M. E., ve Karamete A. (2013). Eğitsel oyun geliştirme modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi (EFMED)*, 7(2), 78-109.
- Levin, D. E. (2015). Technology play concerns. In D. P. Fromberg ve D. Bergen (Eds.), *Play from birth to twelve : Contexts, perspectives, and meanings* (pp.225-232). New York : Routledge
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., ve Scott, F. (2016) Digital play: a new classification. *Early Years*, 36(3), 242-253.
- Merriam, S. B. (2015). Nitel araştırma. Desen ve uygulama için bir rehber. (Çev. Ed. S. Turan). Ankara: Nobel.

- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., ve Özdiñler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerinde olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21.
- Mustola, M., Koivula, M., Turja, L., ve Laakso M.L., (2016) Reconsidering passivity and activity in children's digital play. *New Media ve Society*. doi:10.1177/1461444816661550.
- Olgun, M. ve Tuğrul B. (2019). Altı ay ile altı yaş arasındaki çocukların oyun profillerinin incelenmesi. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 4(2), 33-49.
- Özdemir, D. ve Arpacıoğlu, S. (2020). Sosyal Medya Kullanımı, Sağlık Algısı ve Sağlık Arama Davranışının Koronavirüs Korkusu Üzerine Etkisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 12(1), 1-15.
- Özsoy, D., ve Atılgan, S. S., (2018). Kuzeydoğu Anadolu Bölgesi'ndeki 0-8 yaş grubu çocukların internet kullanımı ve bu kapsamda ebeveyn arabuluculuğu: Nitel bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 11(2), 96- 125.
- Sağiroğlu, Ş., Bülbül, H. İ., Kılıç, A., Küçükali, M., Bayzan, Ş., & Samur, Y. (2022). Dital Oyunlar-1. Nobel Yayıncılık: Ankara.
- Samur, Y. (2022). Dijital Oyunlar. *TRT Akademi*, 7(16), 821-823.
- Spötzl, S. (2019). *Digitale Medien und Medienerziehung in der Familie: Eine qualitative leitfadengestützte Untersuchung über die subjektive Sichtweise von Eltern mit Kindern zwischen null und 18 Monaten* (Doctoral dissertation, Hochschule für Angewandte Wissenschaften Landshut).
- Statista. (2021). *Coronavirus: impact on online usage in the U.S. - Statistics & Facts*. 25.08.2021 tarihinde <https://www.statista.com/topics/6241/coronavirus-impact-on-online-usage-in-the-us/> adresinden alındı.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Toran M., Ulusoy Z., Aydın B., Deveci T., ve Akbulut A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Türkiye İstatistik Kurumu, (2020). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanımı araştırması. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2020-33679) adresinden 03.01.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Yıldırım A. ve Şimşek H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.

Yiğit, N. (2019). *Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüş ve uygulamaları*. Yüksel Lisans Tezi.

Young, K. S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American behavioral scientist*, 48(4), 402-415.

Extended Abstract

Purpose

Today, the gaming perception of children has changed with technological advancements. Digital games take a significant place in the lives of children. Digital games appear before us as games played through various technological devices. They occupy an important place in the lives of children with portable technological devices such as mobile phones and tablets becoming more easily accessible for children. They spend more time on screens with the proliferation of digital games among children.

It is considered that children, whose social lives have been restricted and who have been forced to spend more time at home with the arise of the pandemic, spend more time with digital games during this period. The aim of this study is to reveal the impact of the pandemic period on the digital gaming habits of children. Accordingly, interviews were conducted with parents with children in the early childhood period.

Method

Aiming to reveal the impact of the pandemic period on the digital gaming habits of children in early childhood, this study was conducted with a case study, which is one of the qualitative research methods. A total of 15 parents with children of ages of 3-7 constitutes the study group of this research. It was determined as a criterion for participating parents to have a child who is at the ages of 3-7 and plays digital games. Demographic information form and interview form were used in data acquisition. The semi-structured interview form consists of 9 open-ended questions prepared by the researchers. Interviews were performed with parents within the year 2021. Data acquired were analyzed through the content analysis method.

Results and Discussion

Children are now somehow exposed to the digital screen starting from the early childhood period. Considering the findings of the study, it was determined that children begin watching videos on a digital screen at the ages of 2-3 and get acquainted with digital games in this way.

An essential point drawing attention at the interviews was that the parents did not describe the videos watched by their children as digital games and stated at the beginning of the interviews that their children do not play digital games but only watch videos.

Videos presented to children without supervising the content pose a danger to children as various videos appear before the child in order in the internet environment when the video watched by the child ends. For this reason, it is of great importance not to leave children in early childhood alone before a digital screen by any means. Considering the findings of the study, it was stated that children spend approximately 1-2 hours on digital games. It was determined that there has been an increase in the period of time spent on digital games by children as well as adults due to the restrictions imposed with the pandemic period. Almost all of the parents stated at the end of the study that there has been an increase in the digital gaming habits of their children during the pandemic period.

It is also considered that there has been an increase in the period of time spent on watching television by children as well as the technological devices due to the restrictions imposed with the pandemic period. Considered from this aspect, the screen time is much longer than the estimated time for children.

Considering the findings of the study, it was concluded that children mostly play digital games through the mobile phones belonging to their parents and they are also influenced by their parents at most regarding digital gaming. It is highly important for parents to act consciously on the counseling methods so the digital gaming habits of children do not become an addiction at this period. It is particularly important to act cautiously regarding the period of time and content. The majority of the parents participating in the study stated that their children play educational games.

Parents stated that educational games are followed by the videos watched by their children. It was determined that the parents are not aware of the fact that most of the videos are included within the

scope of the digital games. Parents stated that they are cautious about the period of time and content. However, it is believed that parents do not have enough knowledge on the period of time and content. Long periods of time spent by children on gaming and parents offering digital games to their children in order to occupy them reveal that parents do not have enough knowledge on digital games and conflict with the expressions of parents. It is also another point to consider that parents offer digital games to their children in order to occupy them although the majority of them stated that they believe the digital games have negative effects on the children.

Conclusion

It was determined as a conclusion that children in early childhood, who were the subject of this study, have begun playing digital games by watching videos from an early age. It can be expressed that the pandemic period has negatively affected the digital gaming habits of children and there has been an increase in the digital gaming habits of children. It can also be stated that the inadequate amount of information held by the parents regarding digital games and their incompetency in being a role model for their children are effective factors in this period. In addition, it was deduced that children have tended towards digital games since their parents, who spent more time outside with their children prior to the pandemic period, cannot spend efficient time with them during this period. It is recommended that parents should take the necessary responsibility regarding the digital gaming habits of their children and must definitely supervise them for their digital gaming habits not to become an addiction. It is also recommended for parents who feel incompetent regarding digital games to receive help in this matter and attend seminars.

ETİK BEYAN: "*Covid 19 pandemisinin erken çocukluk dönemi çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına etkisine ilişkin ebeveyn görüşleri*" başlıklı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuş; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamıştır ve veriler toplanmadan önce Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Girişimsel Olmayan Klinik araştırmalar Etik Kurulu'ndan 26.02.2021 tarih ve 2021/181 sayılı etik izin alınmıştır. Karşılaşılacak tüm etik ihlallerde "Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi Yayın Kurulunun" hiçbir sorumluluğunun olmadığı, tüm sorumluluğun Sorumlu Yazara ait olduğu ve bu çalışmanın herhangi başka bir akademik yayın ortamına değerlendirme için gönderilmemiş olduğunu taahhüt ederim.