




## Ebeveynlerin Gözünden Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi

## Evaluation of Children's Digital Game Playing Habits from the Perspective of Parents

Elif Mercan-Uzun<sup>1</sup>  Eda Bütün-Kar<sup>2</sup>  Yusuf Özdemir<sup>3</sup> <sup>1</sup> Temel Eğitim Bölümü, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun, Türkiye, [elfmercan@gmail.com](mailto:elfmercan@gmail.com)<sup>2</sup> Temel Eğitim Bölümü, Sinop Üniversitesi, Sinop, Türkiye, [edabutun@gmail.com](mailto:edabutun@gmail.com)<sup>3</sup> Milli Eğitim Bakanlığı, Samsun, Türkiye, [yusuefozdemir82@gmail.com](mailto:yusuefozdemir82@gmail.com)

## Makale Bilgileri

## Geliş Tarihi (Received Date)

02.05.2022

## Kabul Tarihi (Accepted Date)

18.11.2022

## Sorumlu Yazar

Eda Bütün Kar

Adres: Sinop Üniversitesi  
Temel Eğitim Bölümü 15  
Temmuz Yerleşkesi[edabutun@gmail.com](mailto:edabutun@gmail.com)

**Öz:** Karma araştırma yöntemlerinden yakınsayan paralel desenin kullanıldığı bu çalışmada verilerin toplanmasında Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği, Problemlü Medya Kullanım Ölçeği ve yarı yapılandırılmış görüşme soruları kullanılmıştır. Çalışmanın nicel kısmında 387 ebeveyne ölçek uygulanmış; nitel kısmında ise 40 ebeveynle görüşme yapılmıştır. Araştırma sonucunda erkek çocukların problemlü medya kullanma durumlarının kız çocuklardan daha yüksek olduğu, çocukların dijital oyun oynama süreleri arttıkça dijital oyunlardan daha fazla etkilendiği, çocukların dijital oyun oynama süreleri arttıkça problemlü medya kullanımlarının arttığı, 0-1 yaş arasında dijital oyun oynamaya başlayan çocukların dijital oyunlardan daha fazla etkilendiği belirlenmiştir. Ayrıca ebeveynlerle yapılan görüşmeler sonucunda çocukların gerek ebeveyn yönlendirmesi gerekse çevresindeki bireyleri taklit ederek dijital oyun oynamaya başladıkları ve dijital oyunlardan farklı şekillerde etkilendikleri belirlenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital oyun, çocuk, erken çocukluk dönemi

**Abstract:** In this study the convergent parallel design, which is one of the mixed research methods, was used and the Effects of Digital Games in Early Ages Scale, the Problematic Media Use Scale and semi-structured interview questions were used to collect the data. In the quantitative part of the study, the scale was applied to 387 parents, and in the qualitative part, 40 parents were interviewed. As a result of the research, it was determined that the problematic media use of boys was higher than that of girls. As the duration of playing digital games increases, children are affected more by digital games. It has been determined that as the duration of children playing digital games increases, their use of problematic media also increases. Children who start playing digital games between the ages of 0-1 are more affected by digital games. In addition, as a result of the interviews with the parents, it has been determined that the children have started playing digital games both under parental guidance and by imitating the individuals around them, and they have been affected by digital games in different ways.

**Keywords:** Digital game, child, early childhood

Mercan-Uzun, E., Bütün-Kar, E. ve Özdemir, Y. (2023). Ebeveynlerin gözünden çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 9-22. <https://doi.org/10.17556/erziefd.1111846>

## Giriş

Oyun; bireyin kendi isteği doğrultusunda katıldığı, belirli kurallara bağlı olarak belirli bir zaman diliminde ve mekân içinde gerçekleştirilen, bir amaç doğrultusunda şekillenen sevinç, kaygı, coşku, gerginlik gibi duyguların eşlik ettiği bir faaliyettir (Huizinga, 2021). İnsanlık tarihi kadar eski, kültürün önemli bir parçası olarak kabul edilen oyun, çocukluk dönemi için ayrı bir önem taşımaktadır. Çocuklar tüm zamanlarını oyun oynayarak geçirebilmektedirler. Oyunun yetenek ve zekâ geliştirici etkisi, keyifli zaman geçirmeyi sağlaması ve bireyin enerjisini boşaltabileceği fırsatlar sunması (Huizinga, 2021; Mayesky, 2006), hayal gücünü geliştirmesi nedeniyle çocuğu hayata hazırlayan bir faaliyet olarak görülmektedir (Fjortoft, 2001; Hurwitz, 2002). Oyun sırasında çocuklar kendilerini özgürce ifade edebilmekte ve duygusal olarak rahatlamaktadırlar. Bu nedenle oyunun çocuklar üzerinde iyileştirici gücü olduğu düşünülmektedir. Aynı zamanda çocuğun iç dünyasını anlamak için oyun sırasında çocuğu izlemek önemli ipuçları elde edilmesini sağlamaktadır. Oyun sırasında çocuklar risk ve sorumluluk almakta; karar verme, planlama ve liderlik becerileri gelişmektedir. Oyun sırasında stratejiler geliştiren çocuklar karşılaştıkları güçlükleri aşabilmek için çözüm yolları üretebilmektedirler. Çocuklar oyunlarında gerçek yaşamı taklit etmekte, yaşamın onlardan beklediği ciddi işlere prova yapmaktadırlar (Bodrava & Leong, 2006; Huizinga, 2021). Çocuğun gelişimini birçok açıdan destekleyen oyun,

çocuğun motor becerilerini geliştirmekte de etkilidir. Güç, denge, koordinasyon, koşma, yuvarlanma, zıplama gibi fiziksel etkinlikler içeren oyunlar çocukların sınırlarını ve yetkinliklerini fark etmelerini sağlamaktadır (Kennedy- Behr, vd 2015; Lillard, vd, 2013). Oyun çocuğun sosyal yaşamı anlamasında, gerçek yaşamdaki kuralları benimsemesinde de etkilidir. Akran oyunları sırasında çocuk kazanmayı, kaybetmeyi, haksızlıklarla ne şekilde baş edeceğini öğrenmektedir. Çocuklar oyunlar sayesinde kuralların işlevini kavrayabilmektedirler. Çocukların akranları ile oynadıkları oyunların diğer bir etkisi ise oyun sırasında dil, ırk, din gibi farklılıkları aşabilmeleri ve oyuncular arasında evrensel bir dil oluşturabilmeleridir (Schaefer & Drewes, 2011).

Oyun kavramında radikal değişikliklerden biri 1970'lerde ilk bilgisayarların hayatımıza girmesi ile yaşanmıştır. İlk dijital oyunların piyasaya sürülmesi ile oyun türlerinde, oyun alanlarında ciddi değişiklikler meydana gelmiştir (Sezen & Sezen, 2011). Özellikle 21. yüzyıl ile teknolojinin daha ulaşılabilir hale gelmesi, cep telefonlarının da oyun oynayabilecek şekilde tasarlanması dijital oyunların yaygınlaşmasına ve artık geleneksel oyunlara tercih edilen bir duruma gelmesine neden olmuştur. Ancak dijital oyunların kurgusunun geleneksel oyunlardan çok farklı seyretmesi oyuncular üzerindeki etkilerinin de farklı olmasına, hatta istenmeyen sonuçların ortaya çıkmasına yol açmıştır. Özellikle çocuk ve gençler arasında ekran sürelerinin uzamasına bağlı olarak dikkat eksikliği, akademik başarının düşmesi, uyku bozuklukları, şiddet, cinsellik, pornografi gibi

içeriklerle erken tanışma, kas ve duruş bozukluklarına neden olma gibi durumların oluşması, dijital oyunlarla ilgili başlıca endişeleri oluşturmaktadır (APA, 2013; ICD-11, 2018; King, vd., 2013; Mustafaoğlu & Yasacı, 2018). Dijital oyunlarla ilgili temel endişelerden bir diğeri de bağımlılık haline dönüşebilmesidir. Oyun bağımlılığı Dünya Sağlık Örgütü tarafından bağımlılıklar çatısı altında değerlendirilmeye başlamıştır. Oyun bağımlılığı sürekli tekrar eden oyun oynama davranışı şeklinde ifade edilmiştir. Bu bağımlılık nedeniyle çocuklar günlük yaşamdaki vazifelerini ihmal edebilmekte, sosyal yaşamdan giderek uzaklaşabilmektedirler (APA, 2013; ICD-11; 2018; Lemmens, vd., 2009).

Alanyazın incelendiğinde dijital oyunların bireyler üzerindeki etkilerini ve dijital oyun oynama sürelerini belirlemeye yönelik çeşitli çalışmalara rastlanmaktadır. Fakat çalışmaların genellikle ortaokul ve üzeri düzeyde olan çocuklarla yürütüldüğü söylenebilir (Aktaş & Bostancı, 2021; Aydın-Özgür, 2020; Dursun & Çapan-Arslan, 2018; Göldağ, 2018; Güvendi, vd., 2019; Şimşek & Karakuş-Yılmaz, 2020; Yalçın-Irmak & Erdoğan, 2016). Erken çocukluk dönemindeki çocukların ebeveynleriyle yürütülen çalışmaların ise genellikle çocukların oyun tercihlerini ve dijital oyun oynamasına yönelik görüşlerini belirlemeye yönelik çalışmalar olduğu görülmektedir. Ayrıca çoğunlukla öğrencilerin dijital oyunlara karşı ilgisi nicel araştırmalar ile açıklanmaya çalışılmıştır (Bhagat, vd., 2020; Cengiz-Saltuk & Erciyes, 2020; Darga, 2021; Işıkoğlu-Erdoğan, 2019; Jeong, vd. 2016; Jeong, vd., 2017; Kneer & Glock, 2013; Kocakoyun-Aydoğan & Güney, 2019; Öner, 2020; Sapsağlam, 2018; Toran vd., 2016; Üstündağ, 2019; Yiğit, 2019). Bu çalışma erken çocukluktan itibaren çocukların dijital oyunlara olan ilgisini açıklaması bakımından ve nitel ve nicel yöntemleri karma bir biçimde ele alması bakımından diğer araştırmalardan ayrılmaktadır. Çocukların erken yaşlarda dijital oyunlarla tanışma nedenlerini ortaya çıkararak bu konuda yapılabilecekler fikir vermesi açısından da önem taşımaktadır (Kamenar-Cokor & Bernik, 2021; Paulus, vd., 2018; Toran vd, 2016; Yiğit, 2019). Bu nedenle çalışmada 0-8 yaş arasında çocuğu olan ebeveynlere göre çocuklarının dijital oyun oynamaya başlama süreçleri, dijital oyun kullanım durumları ve bu oyunların çocuklar üzerindeki etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda şu sorulara cevap aranmaktadır:

1. Ebeveyn görüşlerine göre çocukların Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeğinden ve Problemlili Medya Kullanım Ölçeğinden aldıkları puanlar cinsiyete, yaşa, dijital oyun oynama süresine, dijital oyunlara başlama yaşına, anne-baba eğitim durumuna göre anlamlı fark göstermekte midir?
2. Ebeveynleri, çocuklarının dijital oyuna başlama süreçleri ve dijital oyunlardan etkilenme durumları hakkında ne düşünmektedir?

## Yöntem

Bu çalışmada nitel ve nicel araştırma yöntemlerinin bir arada kullanıldığı karma araştırma deseni kullanılmıştır. Karma araştırma deseni nitel ve nicel araştırma yöntemlerini birleştirerek araştırılan konu hakkında çoklu ve kapsamlı veri sağlamakta, böylelikle sonuçların inandırıcılığı artmaktadır (Creswell & Plano Clark, 2011; Yıldırım & Şimşek, 2016). Çalışmada karma araştırma desenlerinden yakınsayan paralel

desen kullanılmıştır. Yakınsayan paralel desende nicel ve nitel veriler eş zamanlı olarak toplanmakta, analizler ayrı ayrı yapılmakta ve bulgular yorumlanırken karşılaştırma ya da ilişkilendirme yapılarak sonuçlara ulaşılmaktadır (Creswell & Plano Clark, 2011). Araştırmanın nicel boyutunda çocukların problemlili medya kullanım durumları ve oynadıkları dijital oyunların onları etkileme durumlarının değişkenlere göre farklılaşp farklılaşmadığı değerlendirilmektedir. Nitel boyutunda ise ebeveynlerin görüşlerinden hareketle çocukların dijital oyun oynamaya nasıl başladıkları, dijital oyunları tercih nedenleri ve dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri incelenmektedir.

## Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, Karadeniz bölgesindeki büyükşehirlerden birinde yaşayan ve çocuğu 0-8 yaş arasında olan ebeveynlerden oluşmaktadır. Çalışmada, araştırma problemini en uygun şekilde yansıtacağı düşünüldüğü için amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi seçilmiştir (Gürbüz & Şahin, 2014). Çalışmaya katılan ebeveynlerin çocuklarının 0-8 yaş arasında ve dijital oyun oynuyor olması araştırmaya katılan ebeveynlerde aranan ölçütlerdir. Bu ölçütler ebeveynlerin erken çocukluk dönemindeki çocukların gerek problemlili medya kullanım durumları ve bunlardan etkilenme durumlarının gerekse ebeveynlerin dijital oyunlara yönelik görüşlerinin belirlenmesi amacıyla geliştirilmiştir.

Araştırmanın nicel boyutunda, örneklemin belirlenmesinde tabakalı örnekleme yöntemlerinden oransız tabakalı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Tabakalı örneklemede evren birbirinden bağımsız gruplara ayrılmakta, bu grupların her birinden tesadüfi şekilde bir örneklem seçilmektedir. Buna ek olarak oransız tabakalı örneklemede gruplardaki birey sayısının evrenle orantılı olması dikkate alınmamaktadır (Christensen vd., 2015). Bu çalışmada belirlenen tabakalar ebeveynlerin 0-2 yaş, 3-5 yaş ve 6-8 yaş arasında çocuğunun olmasıdır. Gerekli izinler alındıktan sonra ailelere çocuklarının devam ettikleri okullar ve toplum sağlığı merkezleri aracılığıyla ulaşılmış, araştırmaya katılmaya gönüllü ebeveynler ile çalışmanın nitel kısmı gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın nicel boyutuna katılan ebeveynlerin çocuklarına ilişkin demografik bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur.

Araştırmanın nitel boyutunda, çalışma grubunun belirlenmesinde kolay ulaşılabilir durum örnekleme kullanılmıştır. Kolay ulaşılabilir durum örneklemede araştırmacılar yakın ve erişilmesi kolay bireylerle çalışmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2016). Bu nedenle çalışmanın nitel kısmı, çalışmanın nicel kısmına katılan ve görüşme yapmayı kabul eden 40 ebeveynle yürütülmüştür. Araştırmaya katılan ebeveynlerin 25'i anne, 15'i babadır. 7'sinin çocuğu 0-2 yaşında, 15'inin çocuğu 3-5 yaşında, 18'inin çocuğu ise 6-8 yaşındadır. Katılımcıların eğitim durumları ilkökul ile lisansüstü eğitim arasında değişiklik göstermektedir.

**Tablo 1.** Araştırmaya katılan ebeveynlerin çocuklarına ait demografik bilgiler

	n	%	
Cinsiyeti	K	179	46,3

	E	208	53,7
Yaşı	0-2	87	22,5
	3-5	112	28,9
	6-8	188	48,6
Dijital oyun oynamaya başlama yaşı	1	143	37,0
	2	118	30,5
	3	126	32,6
Dijital oyun oynama süresi	0-1 saat	104	26,9
	1-2 saat	174	45,0
	2-3 saat ve üzeri	109	28,2
Anne eğitim durumu	İlkokul	142	36,7
	Lise	111	28,7
	Ön lisans-lisans	134	34,6
Baba eğitim durumu	İlkokul	136	35,1
	Lise	105	27,1
	Ön lisans-lisans	146	37,7

### Veri Toplama Araçları

Nicel verilerin toplanmasında Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği ve Problemlı Medya Kullanım Ölçeği kullanılmıştır.

### Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği

Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği ebeveynlere göre çocukların farklı dijital araçlar kullanarak oynadıkları dijital oyunların erken çocukluk dönemindeki çocuklar üzerindeki etkisini değerlendirmek amacıyla Balaban-Dağal ve Bayındır (2019) tarafından geliştirilmiştir. 25 maddeden oluşan ölçek 5'li Likert şeklindedir ve ebeveynlerden biri tarafından doldurulmaktadır. Ölçeğin eğlenme, öğrenme, fiziksel, sosyal ve duygusal olmak üzere beş alt boyutu bulunmaktadır. Ölçeğin tamamına ait Cronbach's Alpha katsayısı ,87, alt boyutlara ait Cronbach's Alpha katsayıları ise sırasıyla ,90, ,87, ,86, ,82 ve ,84 olarak belirlenmiştir.

### Problemlı Medya Kullanım Ölçeği

Problemlı Medya Kullanım Ölçeği 4-11 yaş arasındaki çocukların tüm görsel medya araçlarını içerecek şekilde ekran bağımlılığını belirlemek amacıyla Furuncu ve Öztürk (2020) uyarlanan bir ölçektir. 2017 yılında Domoff ve diğerleri tarafından geliştirilmiş olan ölçeğin uzun ve kısa formu vardır. Bu çalışmada ölçeğin 27 maddeden oluşan uzun formu kullanılmıştır. Ebeveyn tarafından doldurulan ölçek 5'li Likert şeklindedir ve 5 alt boyutu bulunmaktadır. Bu alt boyutlar duygusal sorunlar, davranışsal sorunlar, dikkat eksikliği ve hiperaktivite, akran sorunları ve sosyal davranışlardır. Ölçeğin tamamına ait Cronbach's Alpha katsayısı ,82, alt boyutlara ait Cronbach's Alpha katsayıları ise sırasıyla ,72, ,42, ,72, ,46 ve ,62 olarak belirlenmiştir.

### Görüşme Formu

Nitel verilerin toplanması için görüşme tekniği kullanılmış olup veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerde araştırmacılar önceden hazırladıkları soruların yanı sıra araştırdıkları konu hakkında daha detaylı bilgi alabilmek için ek sorular sorabilmekte, görüşmenin akışına göre soruların sırasını

değiştirebilmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2016). Araştırmacılara esneklik sağlaması, katılımcılarla birebir etkileşim kurularak ve gerekli durumlarda farklı sorular sorularak yanıt alma oranının yüksek olması ve görüşmenin akışına göre cevaplanan soruları tekrar sormanın önüne geçilmesine olanak verdiği için çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanırken alan taraması yapılmıştır. Yapılan alan taramasının ardından 11 yarı yapılandırılmış görüşme sorusu hazırlanmıştır. Formda ebeveynlerin dijital oyun hakkındaki bilgisi, dijital oyunlarla çocuklarının nasıl tanıştıkları, çocuklarının ne tür dijital oyunlar oynadığı, dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisi, çocukların dijital oyunlarla ne kadar zaman geçirdikleri, pandemi sürecinin dijital oyun oynama alışkanlığına etkisi hakkındaki görüşlerini belirleyecek sorular sorulmuştur. Yarı yapılandırılmış görüşme sorularını sınamak amacıyla çalışma grubunda olmayan beş ebeveyn ile ön görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler sırasında bazı sorulardan benzer cevaplar elde edildiği görülmüştür. Bu nedenle formdan benzer yanıtlar alınan sorular çıkarılmıştır. Gerek alan taraması gerekse yapılan ön görüşmelerde ön plana çıkan noktalardan hareketle açık uçlu şekilde sorulan yarı yapılandırılmış görüşme formu tamamlanmıştır. Alınan yanıtlara bağlı olarak katılımcılara ek sorular yöneltilmiştir. Özellikle dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisi hakkında ve pandemi sürecinde dijital oyunlarla çocuklar arasındaki etkileşim hakkındaki görüşlerini derinleştirebilmek amacıyla yarı yapılandırılmış sorulara başvurulmuştur. Katılımcılarla önce telefon ile görüşülmüş, araştırmanın amacı hakkında bilgi verilmiş, bilgilendirilmiş onamları alınmış ve görüşme yapılacak gün ve yer belirlenmiştir. Görüşmeler sırasında katılımcılardan izin alınarak ses kayıt cihazı kullanılmıştır. Araştırmaya katılan katılımcılara görüşmeler yazıya geçirilirken E1, E2 ..., E40 kodları verilmiştir.

Araştırmacılar çocuklarla sık etkileşime giren, ebeveynlik deneyimine sahip kişilerdir. Araştırmacılar bu özelliklerinden dolayı araştırmada ele alınan konuya ilişkin belli ön yargılara sahiplerdir. Bu ön yargıların araştırmayı etkilememesi için öncelikle rollerini tanımlamışlardır. Araştırmacılar; araştırmanın tasarımını oluşturan, insanlarla etkileşim içinde olan ve görüşmeleri birebir gerçekleştiren kişi konumundadırlar. Herhangi bir şekilde araştırmaya katılımcı olarak dahil olmamışlar, görüşlerini araştırma verilerine yansıtmamışlardır. Araştırma rolü kapsamında ele alınacak konu ile ilgili araştırma öncesi alanyazın incelemesi yapılmış; ebeveynler, öğretmenler ve çocuklarla görüşmeler gerçekleştirilmiş, elde edilen bilgi ve görüşler neticesinde araştırma problemine, araştırmanın kimlerle yapılacağına araştırmacıların yorumlarının dışında karar verilmiştir. Sonrasında veri toplamak için yarı yapılandırılmış bir görüşme formu hazırlanmıştır. Hazırlanan görüşme formunda araştırmacı yanlılığını önlemek için uzman görüşü alma yoluna gidilmiştir. Uzman görüşü için Sınıf Öğretmenliği, Okul Öncesi Öğretmenliği ve Psikolojik Danışma Ve Rehberlik alanından birer akademisyen ile birer sınıf ve okul öncesi öğretmenin görüşüne başvurulmuştur. Form; öğretmenler, ebeveynler ve alan uzmanları tarafından onaylandıktan sonra veri toplama aracı olarak kullanılmıştır.

### Verilerin Analizi

Verilerin analizinde ilk olarak ölçeklerden elde edilen puanların dağılımlarının normalliği incelenmiştir. Her iki ölçek için de Kolmogorov-Smirnov testi ( $p<.05$ ) sonuçlarına göre dağılımın normallik varsayımını karşılamadığı belirlenmiştir. Verilerin analizinde iki grubun ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını test etmek amacıyla Mann-Whitney U testi, üç grubun ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını test etmek için Kruskal Wallis H testi ve hangi gruplar arasında anlamlı farklılık bulunduğunu belirlemek için ikili karşılaştırmalar yapılan Mann-Whitney U testikullanılmıştır (Büyüköztürk, 2011). Bunun için Bonferroni düzeltmesi yapılmış ve  $p<.017$  düzeyinde fark çıkan sonuçlar değerlendirilmiştir.

Araştırmada nitel verilerin analizinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Analiz sürecinde Yıldırım ve Şimşek'in (2016) belirttiği içerik analizi aşamaları takip edilmiştir. Bu süreçte tüm görüşmeler bilgisayar ortamında yazılı hale getirilmiş ve katılımcılara gizliliklerini sağlayabilmek için farklı kodlar (E 1, E 2 gibi) verilmiştir. İçerik analizi yapılırken tüm veriler her bir araştırmacı tarafından ayrı ayrı anlamlı bütünler oluşturacak şekilde kodlanmıştır. Araştırmacılar ayrı ayrı kodlamalarını bitirdikten sonra tüm kodlar gözden geçirilmiş, aynı ve farklı olan kodlar belirlenmiş ve ortak bir karara varılarak kodlar yeniden düzenlenmiştir. Ardından tüm araştırmacılar tarafından kabul edilen kodlar listelenerek aralarında ortak nokta olanlar bir araya getirilmiş ve çeşitli kategoriler belirlenerek tematik kodlama yapılmıştır. Bu süreçte Yıldırım ve Şimşek'in (2016) belirttiği gibi temanın altında verilen verilerin anlamlı bir bütün oluşturup oluşturmadığına ve temaların kendi içinde anlamlı bir bütün oluşturmasına dikkat edilmiştir. Tematik kodlamadan sonra bulgular belirlenen temalar çerçevesinde organize edilerek yorum katmadan okuyucuya sunulmuştur.

Araştırmanın başından sonuna kadar araştırmanın geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak adına çeşitli uygulamalar yapılmıştır. Yıldırım ve Şimşek (2016) nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenilirlik kavramları yerine inandırıcılık, aktarılabilirlik, tutarlık ve teyit edilebilirlik kavramlarının kullanılmasının nitel araştırmanın doğasına daha uygun olduğunu belirtmektedir. Çalışmada inandırıcılığı sağlamak için katılımcılarla etkileşim mümkün olduğunca uzun tutulmaya çalışılmıştır. Katılımcılarla ilk karşılaşmada hemen görüşmelere geçilmemiştir. Katılımcılarla görüşme öncesi etkileşim kurulmuş ve görüşmeden sonra görüşleri yazılı hale dönüştürüldükten sonra eklemek ya da çıkarmak istedikleri

bir şey olup olmadığı sorulmuştur. Çalışmada aktarılabilirliği sağlamak için veri kaybı yaşanmamasına özen gösterilmiştir. Verileri kaydederken ses kaydı yapılmasının yanı sıra verileri yorumlarken de gözden kaçırılmaması için tekrar tekrar okunarak yorumlanmış ve doğrudan ayrıntılara yer verilmiştir. Çalışmada tutarlılığı sağlamak amacıyla veriler yorumlanırken ve sonuçlar aktarılırken anlamlı bir bütün oluşturulmasına dikkat edilmiştir. Araştırmada teyit edilebilirlik kriterini sağlamak amacıyla transkript aşamasından sonra katılımcılara kendi görüşlerini içeren bölümler ile araştırmacıların yaptıkları çıkarımlar gönderilmiş ve doğru anlaşılıp anlaşılmadıkları teyit edilmiştir. Ayrıca çalışmadan elde edilen bulgular alanyazın ile desteklenmeye çalışılmıştır. Araştırmada gerek farklı veri toplama araçlarının kullanılması gerekse farklı özelliklerdeki ebeveynlerle görüşülmesinin veri çeşitliliği sağladığı düşünülmektedir.

## Bulgular

### Nitel Araştırma Bulguları

Araştırmaya katılan ebeveynlerin çocuklarının cinsiyetlerine göre Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeğinden ve Problemlü Medya Kullanım Ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla Mann-Whitney U testi yapılmış analiz sonuçları Tablo 2'de verilmiştir.

Araştırmaya katılan çocukların cinsiyetlerine göre dijital oyunların etkilerini belirlemek için yapılan Mann-Whitney U testi sonucuna göre, kızlar ve erkekler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark gözlenmemiştir ( $U =17901.50$ ,  $p>.001$ ). Bu sonuca göre, ebeveynlerin görüşlerinden hareketle çocukların dijital oyunlardan etkilenme durumları üzerinde cinsiyetin anlamlı fark oluşturmadığı söylenebilir. Buna karşılık ebeveyn görüşleri erkek çocukların problemlü medya kullanma durumlarının kız çocuklardan daha yüksek olduğunu ortaya koymaktadır ( $U =15370.50$ ,  $p<.001$ ). Sıra ortalamalarına bakıldığında erkeklerin ortalamalarının daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu nedenle erkeklerin kızlara göre problemlü medya kullanımlarının daha yüksek olduğu söylenebilir.

Çocukların yaşlarına göre Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeğinden ve Problemlü Medya Kullanım Ölçeğinden aldıkları puanlara ilişkin analiz sonuçları Tablo 3'te verilmiştir.

**Tablo 2.** Çocukların cinsiyetlerine göre ölçeklerden aldıkları puanların Mann-Whitney U Testi sonuçları

Ölçek	Cinsiyet	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	P
EYDOEÖ	Kız	179	197,99	35440,50	17901,50	,51
	Erkek	208	190,56	39637,50		
PMKÖ	Kız	179	175,87	31480,50	15370,50	,00
	Erkek	208	209,60	43597,50		

**Tablo 3.** Çocukların yaşlarına göre ölçeklerden aldıkları puanların Kruskal Wallis H Testi ve Mann-Whitney U testi sonuçları

Ölçek	Yaş	N	Sıra Ortalama	Sd	X <sup>2</sup>	P	Anlamlı fark
EYDOEÖ	(1) 0-2 yaş	87	148,29	2	18,916	,00	1-2
	(2) 3-5 yaş	112	203,89				
	(3) 6-8 yaş	188	209,26				
PMKÖ	(1) 0-2 yaş	87	158,93	2	13,602	,00	1-3
	(2) 3-5 yaş	112	190,81				
	(3) 6-8 yaş	188	212,13				

**Tablo 4.** Çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre ölçeklerden aldıkları puanların Kruskal Wallis H Testi ve Mann-Whitney U testi sonuçları

Ölçek	Saat	N	Sıra Ortalama	Sd	X <sup>2</sup>	P	Anlamlı fark
EYDOEÖ	(1) 0-1 saat	104	139,29	2	58,518	,00	1-2
	(2) 1-2 saat	174	187,91				1-3
	(3) 2-3 saat ve üzeri	109	255,91				2-3
PMKÖ	(1) 0-1 saat	104	137,54	2	67,367	,00	1-2
	(2) 1-2 saat	174	185,42				1-3
	(3) 2-3 saat ve üzeri	109	261,56				

Çocukların yaşları ile dijital oyunlardan etkilenme ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılığın olup olmadığına ilişkin yapılan Kruskal Wallis H testi sonuçlarına göre anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir ( $\chi^2 (2) = 18,916$ ,  $p < ,001$ ). Farklılığın hangi yaş grupları arasında olduğunu belirlemek için Mann-Whitney U testi ile ikili karşılaştırmalar yapılmıştır. Analiz sonucunda çocuğu 0-2 yaş arasında olan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunlardan etkilenmelerine ilişkin puanları, 3-5 yaş arasında ve 6-8 yaş arasında olanlara göre daha düşük olduğu belirlenmiştir. Bu nedenle 0-2 yaş arasında olan çocukların diğer gruplara göre dijital oyunlardan daha az etkilendiği söylenebilir. Çocukların yaşları ile problemleri medya kullanım ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılığın olup olmadığına ilişkin yapılan Kruskal Wallis H testi sonuçlarına göre, anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir ( $\chi^2 (2) = 13,602$ ,  $p < ,001$ ). Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak Mann-Whitney U testi ile ikili karşılaştırmalar yapılmış ve çocuğu 0-2 yaş arasında olan ebeveynlerin çocuklarının problemleri medya kullanımına ilişkin puanları diğer gruplara göre daha düşük olduğu saptanmıştır. Bu nedenle 0-2 yaş arasında olan çocukların diğer gruplara göre daha az problemleri medya kullanımını olduğu söylenebilir.

Ebeveynlerin çocuklarının oyun oynama sürelerine göre Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeğinden ve Problemleri Medya Kullanım Ölçeğinden aldıkları puanlara ilişkin analiz sonuçları Tablo 4'te verilmiştir.

Çocukların dijital oyun oynama süreleri ile dijital oyunlardan etkilenme ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir ( $\chi^2 (2) = 58,518$ ,  $p < ,001$ ). Mann-Whitney U testi ile ikili karşılaştırmalar yapılmış ve tüm gruplar arasında anlamlı farklılık olduğu saptanmıştır. Buradan hareketle çocukların dijital oyun oynama süreleri arttıkça dijital oyunlardan daha fazla

etkilendiği söylenebilir. Çocukların dijital oyun oynama süreleri ile problemleri medya kullanım ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılığın olduğu ( $\chi^2 (2) = 67,367$ ,  $p < ,001$ ) ve yapılan Mann-Whitney U testi ile tüm gruplar arasında anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Bu nedenle çocukların dijital oyun oynama süreleri arttıkça problemleri medya kullanımının da arttığı söylenebilir.

Çocukların dijital oyun oynamaya başlama yaşlarına göre Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeğinden ve Problemleri Medya Kullanım Ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı farklılık olup olmadığını gösteren analiz sonuçları Tablo 5'te verilmiştir.

Çocukların dijital oyuna başlama yaşları ile dijital oyunlardan etkilenme ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir ( $\chi^2 (2) = 10,714$ ,  $p < ,001$ ) Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak için yapılan ikili Mann-Whitney U testi sonucunda 1 yaşından önce dijital oyun oynamaya başlayan çocuklarının dijital oyunlardan etkilenmelerine ilişkin puanları, 1-2 yaş arasında oyun oynamaya başlayanlar ve 2-3 yaş arasında oyun oynamaya başlayanlara göre daha yüksek olduğu saptanmıştır. Bu nedenle 0-1 yaş arasında olan dijital oyun oynamaya başlayan çocukların dijital oyunlardan daha fazla etkilendiği söylenebilir. Benzer şekilde çocukların problemleri medya kullanım ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılığın olup olmadığına ilişkin yapılan Kruskal Wallis H testi sonuçlarına göre, anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir [ $\chi^2 (2) = 7,741$ ,  $p < ,001$ ]. Grup karşılaştırmaları analizine göre, 1 yaşından önce dijital oyun oynamaya başlayan çocukların problemleri medya kullanım puanları, 1-2 yaş arasında oyun oynamaya başlayanlar ve 2-3 yaş arasında oyun oynamaya başlayanlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu nedenle çocukların ne kadar erken yaşta medya araçlarını kullanmaya başlarsa o kadar problemleri medya kullanımını sergiledikleri söylenebilir.

**Tablo 5.** Çocukların dijital oyun oynamaya başlama yaşlarına göre ölçeklerden aldıkları puanların Kruskal Wallis H Testi ve Mann-Whitney U testi sonuçları

Ölçek	Yaş	N	Sıra Ortalama	Sd	X <sup>2</sup>	P	Anlamlı fark
EYDOEÖ	(1) 0-1 yaş	126	216,56	2	10,714	,00	1-3
	(2) 1-2 yaş	118	196,56				
	(3) 2-3 yaş ve üzeri	143	172,02				
PMKÖ	(1) 0-1 yaş	126	213,92	2	7,741	,00	1-3
	(2) 1-2 yaş	118	187,77				
	(3) 2-3 yaş ve üzeri	143	177,23				

**Tablo 6.** Çocukların annelerinin eğitim durumlarına göre ölçeklerden aldıkları puanların Kruskal Wallis H Testi ve Mann-Whitney U testi sonuçları

Ölçek	Eğitim durumu	N	Sıra Ortalama	Sd	X <sup>2</sup>	P	Anlamlı fark
EYDOEÖ	(1) İlkokul	142	204,65	2	3,043	,21	-
	(2) Lise	111	179,95				
	(3) Ön lisans ve üzeri	134	194,35				
PMKÖ	(1) İlkokul	142	230,50	2	24,114	,00	1-2
	(2) Lise	111	176,41				
	(3) Ön lisans ve üzeri	134	169,89				

**Tablo 7.** Çocukların babalarının eğitim durumlarına göre ölçeklerden aldıkları puanların Kruskal Wallis H Testi ve Mann-Whitney U testi sonuçları

Ölçek	Eğitim durumu	N	Sıra Ortalama	Sd	X <sup>2</sup>	P	Anlamlı fark
EYDOEÖ	(1) İlkokul	136	197,34	2	,324	,85	-
	(2) Lise	105	195,28				
	(3) Ön lisans ve üzeri	146	189,97				
PMKÖ	(1) İlkokul	136	207,89	2	7,071	,03	-
	(2) Lise	105	202,77				
	(3) Ön lisans ve üzeri	146	174,76				

Çocukların annelerinin eğitim durumlarına göre Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeğinden ve Problemler Medya Kullanım Ölçeğinden aldıkları puanlara ilişkin analiz sonuçları Tablo 6'da verilmiştir.

Çocukların annelerinin eğitim durumları ile dijital oyunlardan etkilenme ölçeğinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığına ilişkin yapılan Kruskal Wallis H testi sonuçlarına göre, anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmektedir ( $x^2(2) = 3,043$ ,  $p > ,001$ ). Buradan hareketle çocukların annelerinin eğitim durumlarına göre dijital oyunlardan etkilenme durumlarına anlamlı bir farklılığın olmadığı söylenebilir. Buna karşılık çocukların annelerinin eğitim durumları ile problemler medya kullanım puanları arasında anlamlı bir farklılığın olup olmadığına ilişkin yapılan Kruskal Wallis H testi sonuçlarına göre, anlamlı bir farklılığın olduğu görülmektedir ( $x^2(2) = 24,114$ ,  $p < ,001$ ). Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu saptamak için yapılan ikili Mann-Whitney U testi sonucunda annesi ilkököl mezunu olan çocuklarının problemler medya kullanım puanlarının, annesi lise ve ön lisans ve üzeri olanlara göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu nedenle annenin eğitim durumu arttıkça çocukların problemler medya kullanımının azaldığı söylenebilir.

Çocukların babalarının eğitim durumlarına göre Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeğinden ve Problemler Medya Kullanım Ölçeğinden aldıkları puanlar ile ilgili olarak yapılan analiz sonuçları Tablo 7'de verilmiştir.

Çocukların babalarının eğitim durumları ile dijital oyunlardan etkilenme ölçeğinden ( $x^2(2) = ,324$ ,  $p > ,001$ ) ve problemler medya kullanım ölçeğinden ( $x^2(2) = 7,071$ ,  $p > ,001$ ) aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmektedir. Buna bağlı olarak çocukların babalarının eğitim durumlarına göre dijital oyunlardan

etkilenme durumlarında ve problemler medya kullanımlarında anlamlı bir farklılığın olmadığı söylenebilir.

#### Nitel Araştırma Bulguları

Araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda çocukların dijital oyun ile tanışma kategorisi çerçevesinde ebeveynlerden görme, akranlardan görme, ebeveyn yönlendirmesi ve kardeşleri model alma kodları belirlenmiştir. Dijital oyunlarla tanışma nedenleri kategorisinde ise sınır koyulmaması, alan yetersizliği, pandemi ve oyun kuramama kodları ortaya çıkmıştır. Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunla tanışmalarının nasıl olduğuna ilişkin yaşantıları incelendiğinde çocukların en çok çevrelerindeki modellerden etkilendiği görülmektedir. Ebeveynler, çocuklarının ebeveynleri, akranları ya da evdeki diğer çocuklardan görüp dijital araç gereçleri ve oyunları merak ettiklerini dile getirmişlerdir. Bunun yanı sıra bazı ebeveynler ise dijital oyunlara çocuklarını tek başına zaman geçirebilmesi için kendilerinin yönlendirdiğini belirtmiştir. Ebeveynlerin çocukların geleneksel oyunlar yerine dijital oyunları tercih etme nedenleri hakkındaki görüşleri incelendiğinde farklı faktörlerin etkili olduğu görülmektedir. Ebeveynlere göre çocuklar dijital oyun oynarken yorulmamaları ve çok fazla seçenekleri olması nedeniyle dijital oyunları geleneksel oyunlara tercih etmektedirler. Ayrıca ebeveynler çocuklarının oyun oynama alanlarının giderek azalması ve pandemi nedeniyle de sokağa çıkmadıkları için çocuklarının dijital oyunlara yöneldiklerini dile getirmişlerdir. Bunun yanı sıra çocuklarının oyun kurmakta sıkıntılar yaşadığını dile getiren ebeveynler, çocukların tek başına oynamakta güçlük yaşadıklarını, geleneksel oyun sırasında sürekli aynı oyunları oynadıkları ve yeni oyun kuramadıkları için sıkıldıklarını fakat çocuklarının dijital oyunlarda sıkılmadıklarını belirtmişlerdir.

**Tablo 8.** Katılımcıların çocukların dijital oyunla tanışma ve tercih etme nedenleri hakkındaki görüşlerine ilişkin kategori, kod ve alıntılar

Kategori	Kod	Örnek alıntılar
Tanışma	Ebeveynlerden görme	Çocuk bizi ne zaman otururken görse elimizde telefon. Özellikle eşim televizyon izlerken, yemek yerken ya da çocuklar oynarken bile bir yandan telefona bakar. Çocuk da ister istemez ne var da bu kadar elinden düşürmüyor diye merak etti (E 29).
	Akranlardan görme	Aslında biz bir süre korumaya çalıştık ama sadece bizim korumamızla olmadı. Dışarıya çıkıyorduk diğer çocukların ellerinde hep. Arkadaşlarla buluşuyorduk onların çocukları bir yerden sonra eline telefon tablet almaya başlıyordu. Böyle böyle o da oynamak, izlemek istedi (E 11).
	Ebeveyn yönlendirmesi	Sürekli beraber oyun oynamak istiyordu. Ben de bütün gün işte çalışıp eve geldiğimde bir sürü de şey yapmam gerektiğinde sen biraz oyna, biraz video izle dedim. Babası işten gelince çok yorgunum, sen biraz oyalan dedi. Aslında çocuk bizim dediğimizi yaptı (E 9).
	Kardeşleri model alma	Diğer çocuğum evde uzaktan eğitim aldı. Öyle olunca ablasını ne zaman görse ya telefon başında ya da bilgisayar başındaydı. Ablası dışarı da çıkmadığı için bu tarz oyunlar da oynuyordu. Ablası ders yaparken de küçük onu oynuyor zannetmeye başladı, bir yerden sonra o da istedi ablasını gülerken, eğlenirken görünce (E 30).
Tercih etme nedenleri	Sınır koyulamaması	Geleneksel oyun alanları pek kalmadı ancak parklar [var] [çocuklar] özgür değil. Çocuklar [için] o da kısıtlı maalesef dijital oyunlar sınırsız. Bizler sınır koymadığımız sürece onlar sıkılmadan oynuyorlar... Geleneksel oyunlar yarım saat belki bir saatini alırken dijital oyunlar uykusuz geceler ve yapılmayan ödevler demek (E 21).
	Alan yetersizliği	Çağımızda geleneksel oyunlara fazla zaman tanınmıyor çünkü bunu sağlayan bir ortam mevcut değil. Gerek günümüzde meydana gelen covid hastalığı gerek apartmanda yaşam gerek bayanların iş hayatına atılımının artmasıyla zayıflayan insan ilişkilerinin çocukların geleneksel oyun alanlarını kısıtladığını yalnız bireyler olarak yetiştirildiği kanıtlanamaz bir gerçek. Durum böyle olunca çocuklar dijital oyunlara daha fazla vakit ayırarak sanal ortamda kendilerini kanıtlama çabasına girmektedir (E 5).
	Pandemi	Maalesef pandemi her yaştaki çocuğu eve kapattı ve ekran bağımlısı yaptı. Dijital dünya bu süreçte hepimizin hayatını doldurdu. Çocuklarımızla birlikte zaman geçirip mümkün olduğunca geleneksel oyun ve oyuncaklarımızla tanıştırsak onların da bundan keyif alacağını düşünüyorum (E 37).
	Oyun kuramama	Tek başına oynamıyor, birisi olacak yanında, birisi gel şunu yapalım bunu yapalım diyecek. Böyle olunca dijital oyunlar çok daha cazip oluyor (E 2).

Yapılan görüşmelerden hareketle dijital oyunların etkileri sağlık, öğrenme ve gelişim kategorilerinde toplanmıştır. Sağlık kategorisinde bağımlılık yaratma, sakinleştirme, sağlık sorunları; öğrenme kategorisinde gelecek dijital dünyaya hazırlama, yabancı dil öğrenme, yeni öğrenmeler; gelişim kategorisinde ise küçük kas gelişimi, düşünme, dikkat, görsel hafıza, ket vurma kodları bulunmaktadır. Ebeveynler dijital oyun oynarken çocuklarının çeşitli becerilerinde gelişim gözlemlediklerini belirtmişlerdir. Ebeveynler çocuklarının yabancı dil düzeylerinde, dijital araçlara yönelik becerilerinde, dikkat ve görsel hafıza, küçük kas gelişiminde gelişim gösterdiklerini ve mizaç olarak dijital oyunların çocuklarını sakinleştirdiğini düşünmektedirler. Diğer taraftan ebeveynler çocuklarının sürekli oyun oynamak istediğini, sosyalleş sosyalleşme becerilerinin zayıfladığını ve hareketsiz bir yaşam sürdüklerini belirtmektedirler.

### Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu çalışmada dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkilerinin ebeveyn görüşleri ile ortaya konulması amaçlanmıştır.

Yapılan çalışmada veriler nitel ve nicel yöntemlerin bir arada kullanıldığı yakınsayan paralel desen ile toplanmıştır. Çalışma sonucunda ebeveynlere göre kız ve erkek çocukların dijital oyunlardan etkilenme düzeylerinin anlamlı farklılık göstermediği belirlenmiştir. Ancak problemlili medya davranışları ölçeğinden alınan puanlarda erkek çocukların kızlara göre problemlili medya kullanımlarının daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Öztürk-Eyimaya ve diğerlerinin (2020) yaptığı çalışmada benzer şekilde erkek çocukların dijital oyun bağımlılığına yönelik puanlarının kızlardan daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Budak'ın (2020) çalışmasında da erkek çocuklarının kız çocuklarına göre dijital oyunlara yönelik daha fazla bağımlılık eğilimi gösterdikleri görülmektedir. Bu durum kadın ve erkeklerin beyinlerinin oyun sırasında farklı şekilde çalışması ile ilişkilendirilmiştir. Oyun oynarken erkeklerin kadınlara göre daha fazla haz aldıkları, motivasyonlarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Brandt, 2008; Dong vd., 2018).

**Tablo 9.** Katılımcıların dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri hakkındaki görüşlerine ilişkin kategori, kod ve alıntılar

Kategori	Kod	Örnek alıntılar
Sağlık	Bağımlılık yaratma	Çocuklar sanki o oyunlar olmazsa yaşayamayacak gibiler. Ellerinden o aletler alındığında ya da internet olmadığında başlarına bir şey gelecekmiş gibi. Bir de oyunda yenildikçe sürekli oynamak istiyorlar (E 15).
	Sakinleştirme	Çocuk en agresif olduğu zaman bile bir oyun açtığımızda rahatlıyor, sakinleşiyor (E 10).
	Sağlık sorunları	Hareketsizlik nedeniyle çocukluk çağı obezitesinde ciddi bir artış söz konusu. Bunun yanında çocuklarda duruş bozukluğu ya da görme problemleri ciddi şekilde yaşanmakta (E 22).
Öğrenme	Gelecek dijital dünyaya hazırlama	Artık dünya dijitalleşiyor. Eskiden üç beş günde yapılan işler birkaç dakikada hallediliyor. Bu teknoloji sayesinde oluyor. Çocuklar oyun oynarken teknolojik araç gereci kullanmayı öğreniyorlar. Teknolojiye ya da araç gerece çok kolay adapte oluyorlar, hemen çözüyorlar (E 40).
	Yabancı dil öğrenme	Çocuklar oyunlarda duydukları İngilizce kelimeyi tanıyor, aşına hale geliyor, bir süre sonra o kelimeleri kullanmaya başlıyor. En basitinden yes, no ya da sayıları öğreniyorlar (E 1).
	Yeni öğrenmeler	Çocuklar oyunlardaki komutları, söylenenleri çok iyi anlıyor. Benim İngilizcede anlamadığım şeyleri o çok çabuk çözüyor (E 31). Bazen kızıma bir şey öğretmeye çalışıyorum. En basitinden sayı saymayı öğretirken o kadar zorlanmıştım ki. Ama bir yerden sonra bıraktım, baktım olmuyor. Aradan birkaç gün geçti oyun oynuyordu, oyundaki karakterle birlikte sayıyordu sayıları. O yüzden bazı dijital oyunların zihni ve düşünme becerisini geliştirdiğini düşünüyorum (E 28).
Gelişim	Küçük kas gelişimi	Çocukların parmakları çok iyi çalışıyor, nasıl yapıyorlar nasıl ediyorlar anlayana kadar bir bakmışsın o ekran üzerinde parmaklar oradan oraya gidiyor (E 30).
	Düşünme	Kesinlikle hızlı düşünme ve karar verme gelişiyor çocuklarda ama şöyle de bir şey var tabii ki çocuk biliyor nasıl olsa yanlış olursa yeniden başlar oyuna. Onun verdiği bir rahatlık da var (E 14).
	Dikkat	Zihinsel dijital oyunların refleks ve dikkat artırıcı özelliğinin olduğunu düşünüyorum (E 39).
	Görsel hafıza	Görsel verileri çok iyi değerlendiriyorlar (E 11).
	Ket vurma	Hareketsiz yaşam, sürekli ekran karşısında zaman geçirme, sanal ortamı gerçekmiş gibi görme gibi birçok şeyin çocukların gelişimini engellediğini düşünüyorum (E 33).

Çocukların yaşlarına göre dijital oyunlardan etkilenme düzeyleri incelendiğinde ise 0-2 yaşında çocuğu olan ebeveynler 3-5 ve 6-8 yaşa göre çocuklarının dijital oyunlardan daha az etkilendiğini düşünmektedir. Ayrıca 0-2 yaş grubunun medya kullanımında yaşadığı problemlerin de 3-5 ve 6-8 yaşa göre daha az olduğu görülmektedir. Bu durum dijital oyunların etkisine uzun süre maruz kalmamaları ya da dijital oyunların etkilerinin ilerleyen yaşlarda belirginleşmesi ile ilişkilendirilebilir (Bozkuş, 2021; Gentile, 2009; Gentile, 2011; Greitmeyer, 2022). Bunun yanı sıra çalışma sonucunda çocukların dijital oyun oynama süreleri arttıkça dijital oyunlardan etkilenme oranlarının arttığı belirlenmiştir. Ebeveynler dijital oyun sürelerine sınır koymakta güçlükler yaşadıklarını belirtmişlerdir. Ebeveynler özellikle geleneksel oyunlar ile karşılaştırdıklarında çocukların sıkılmadan saatlerce dijital oyun oynadıklarını dile getirmektedir. Katılımcılar bu durumdan yaşadıkları sıkıntıları geleneksel oyun oynayacak alanların olmaması ile de ilişkilendirmektedirler. Alan yazındaki çeşitli çalışmalarda bunlara ek olarak çocukların dijital oyunları daha eğlenceli ve dikkat çekici bulmalarını nedeniyle tercih ettikleri belirlenmiştir (Toran vd. 2016; Üstündağ, 2019). Marsh (2010) sanal dünyanın çocuklar için son yıllarda çok daha çekici hale geldiğini, Harsh ve diğerleri de (2018) çocukların akıllı telefonlara 6 aylıkken bile maruz kaldıklarını ortaya

koymaktadır. Bu çalışmada da çocukların 1 yaşından önce dijital oyunlarla tanıştıkları ve 1 yaşından önce dijital oyun oynamaya başlayan çocukların etkilenme düzeylerinin 1-2 yaş ve 2-3 yaşa göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Alanyazın incelendiğinde de dijital oyunlara maruz kalma süresi arttıkça etkilenme oranının arttığı bulgusuna desteklenmektedir (Bozkuş, 2021; Gentile, 2009; Greitmeyer, 2022). Dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkileri olarak bahsedilen konulardan biri dijital oyunların çocuklar üzerindeki sakinleştirici etkisidir. Alanyazında bu etki sakinleşmekten ziyade çocuklar üzerindeki “uyuşturma” etkisi olarak eleştirildiği gibi (Hastings vd., 2009; Mustafaoğlu & Yasacı, 2018) bazı kaynaklarda ise stres atma ve sakinleştirme olarak da dijital oyunların olumlu etkileri arasında da değerlendirilmektedir (Greitmeyer, 2022; Pallavicini vd., 2021). Bu çalışmada ise ebeveynler dijital oyunların rahatlatıcı etkisini vurgulamışlardır.

Ebeveynler dijital oyunların çocuklarının dijital dünyaya hazırlanmasında etkili olduğunu düşünmektedirler. Ebeveynlere göre dijital oyunlar çocukların uzamsal becerilerini, hayal güçlerini, bu alana olan ilgilerini artırmaktadır. Ebeveynlerin bu görüşleri alanyazında da destek bulmaktadır (Xiong vd., 2022; Moriya vd., 2022). Ebeveynler dijital oyunların çocukların küçük kas gelişimini, görsel hafızalarını, hızlı düşünme ve karar verme becerilerini,



yabancı dil öğrenme süreçlerini desteklediğini belirtmektedirler. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri hakkındaki ebeveyn görüşleri incelendiğinde ise olumlu etkileri kadar olumsuz etkiler hakkında da ebeveynlerin görüş bildirdikleri görülmektedir. Ebeveynlerin olumsuz görüşleri ise dijital oyunların bağımlılığa neden olduğu, çocukların sosyalleşme ihtiyaçlarını telefon ile giderdikleri ve hareketsiz yaşamın çocukların fiziksel gelişimleri üzerinde olumsuz etki yarattığı şeklindedir. Aydoğan ve Güney (2019) ebeveynlerin teknolojik araç gerecin çocuklarını sosyal hayattan uzaklaştırdığını belirtirken bu çalışmadan farklı olarak dijital oyunların çocukları sakinleştirmek yerine agresifleştirdiğini saptamıştır. Aral ve Doğan Keskin'in (2018) çalışmasında da ebeveynlerin dijital oyunların çocukların hayal dünyasını kısıtladığı ve bağımlılık yaptığı yönünde görüş bildirdikleri görülmektedir.

Anne eğitim durumuna göre dijital oyunlardan etkilenme düzeylerine bakıldığında anlamlı fark belirlenmezken problemli medya kullanımları arasında anlamlı fark olduğu belirlenmiştir. Annesi lisans ve ön lisans mezunu olan çocukların problemli medya kullanım oranlarının daha az olduğu yapılan çalışmada ortaya çıkmıştır. Babaların eğitim durumları ise dijital oyunlardan etkilenme ya da medya kullanımında problemle karşılaşmasında anlamlı fark oluşturmamaktadır. Ailedeki koruyucu etkenler çocukları ve ailedeki bireyleri olumsuz durumlara karşı koruyabilmekte ya da bu durumların etkisini azaltabilmektedir (Hawley, 2000; Matthews, 2000). Çalışmada sadece eğitim düzeyi yüksek annelerin problemli medya kullanımının etkili olması ülkemizde annelerin çocuğun bakımında öncelikli sorumlu kişi olması (Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2015) ve eğitim düzeyinin çocuk yetiştirme konusunda daha bilinçli davranmada etkili olduğu yorumu yapılabilir. Eğitim düzeyi yüksek ailelerin çocukları ile daha kaliteli zaman geçirmek için çaba göstermektedirler (Çetinkaya, 2020; Özel & Zelyurt, 2016). Çalışmada ebeveynler çocuklarının dijital oyunlara özellikle çevrelerindeki diğer akranlarını ya da yetişkinleri rol model olarak oynamaya başladıklarını belirtmişlerdir. Birçok davranışı etrafında bulunan diğer kişileri taklit ederek öğrenen çocukların çevrelerindeki kişilerin yaptıkları şeyleri yapmaları kadar doğal bir şey yoktur. Bu noktada dijital oyun oynayan ya da çocuğun karşısında sürekli telefon ile zaman geçiren ebeveynlerin çocuklarının da dijital araç gereçleri merak etmesi ve kullanması kaçınılmaz bir durumdur. Toran ve diğerleri (2016) annelerle yürüttükleri çalışmada benzer şekilde ailede çocuklara model olan yetişkinlerin olmasının çocukların dijital oyunlara yönelmesinde etkili olduğu belirlenmiştir. Araştırmanın bir diğer dikkat çekici bulgusu zaman zaman ebeveynlerin çocuklarını dijital oyun oynamaya yönlendirmesidir. Araştırmaya katılan ebeveynlerden anneler gerek iş hayatının getirdiği yorgunluk gerekse evde yapmak zorunda kaldıkları işler nedeniyle ve babanın ya da evdeki diğer kişilerin destek olmadığı durumlarda çocuklarını tek başına zaman geçirebilecekleri dijital oyunlara yönlendirdikleri belirlenmiştir. Bu durum annelerin toplumsal cinsiyet rollerinin getirdiği işler ile çocuk yetiştirmenin getirdiği sorumluluklar arasında kaldığının açık bir göstergesidir. Darga (2021), 5-6 yaş çocuklarının ebeveynleriyle yürüttüğü çalışmada çocuklar dijital oyun

oynarken ebeveynlerin diğer işleriyle ilgilendiğini, Toran ve diğerleri (2016) de annelerin çocuklarına zaman ayıramadıklarında çocuklarına dijital oyun oynamayı teklif ettiklerini saptamıştır. Harsh ve diğerleri de (2018) ebeveynlerin işlerini yapmak için çocuklarını akıllı telefonlarla tanıştırdıklarını belirtmekte ve bu araçları dijital emzik olarak adlandırmaktadır. Cingel ve Krcmar (2013) ise ebeveynlerin ev işlerini yapmak için kendilerine zaman ayırmak için kullanmalarının yanı sıra ödül ve çocuklarının rahatlamasını sağlama aracı olarak da kullandıklarını ortaya koymuştur. Çocukların geleneksel oyunlar yerine dijital oyunları tercih etme nedenleri hakkındaki ebeveyn görüşleri incelendiğinde ebeveynlerin çocukların oyun kurma açısından yetersiz olduklarını ve bu nedenle dijital oyunlara yöneldiklerini düşündükleri belirlenmiştir. Ebeveynlerin birçoğu çocuklarının oyun kurmada sıkıntılar yaşadığını ya da tekrara düştüklerini belirtmektedir. Oysa bu durum özellikle erken çocukluk döneminde sıkça rastlanan bir durumdur. Çocuklar oyun becerileri belirli bir düzeye gelene kadar bir yetişkinin mentörlüğüne ihtiyaç duymakta ve bu durum oyunlarda uzmanlaşana kadar tekrar edebilmektedirler. Çocukların oyun kurma becerileri anne baba çocuk arasındaki ilişkiden etkilenmektedir (Jones, 2004; Sezer, 2016, vd.; Verkhotuvara vd., 2016).

Araştırmanın sonuçları genel olarak değerlendirildiğinde çocukların hem çok erken yaşta dijital oyun oynamaya başladıkları hem de oyun sürelerinin gittikçe uzadığı görülmektedir. Bu noktada her ne kadar aileler çocukları üzerinde çeşitli olumsuz etkileri olduğunu dile getirirler de çocukların oyun sürelerinin artması önlem alma ya da kısıtlama noktasında sorun yaşadıklarını düşündürmektedir. Gelecek araştırmalarda bu konu derinlemesine ele alınabilir. Çalışmada dijital oyunlar üzerinde odaklanılırken yapılan görüşmelerde ebeveynler çocukların fiziksel oyun kurmadıklarına değinmişlerdir. Bunun nedeni detaylı olarak farklı çalışmalarla değerlendirilebilir. Çocukların geleneksel oyunlar ile daha fazla zaman geçirecekleri alanlar yaratarak ekran bağımlılığının önüne geçilebilir. Ebeveynler tarafından teknolojik imkanların bakıcı mahiyetinde kullanıldığı sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Özellikle okul öncesi eğitimin erken yaşlarda başlamasını sağlayacak imkanların oluşturulması çocukların teknoloji ile olan ilişkilerini sağlıklı bir biçimde yürütmesini sağlayabilir. Çalışmada elde edilen verilerden hareketle 0-2 yaş grubunda yer alan çocukların dijital oyun oynadıkları fakat bu çocuklarda dijital oyunların etkilerinin gözlenmediği söylenebilir. Bu dönem çocuklarıyla daha çok gözleme dayalı çalışmalar yürütülebilir. Ailelerin dijital oyunlardan diğer bir beklentisi ise çocukların dijital becerilerinin gelişmesidir. Eğitim programlarında ailelerin bu beklentisini karşılayacak etkinliklere yer verilebilir.

### **Yazar Katkı Oranları**

Tüm yazarlar makalenin tüm süreçlerinde eşit oranda rol almışlardır. Tüm yazarlar çalışmanın son halini okumuş ve onaylamıştır.

## Etik Kurul Beyanı

Bu çalışma Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulunda (Protokol No. 2022/120) 25.02.2022 tarihli 2022/120 toplantısında alınan onay kararı ile yürütülmüştür.

## Çatışma Beyanı

Yazarlar çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmadığını beyan etmektedir.

## Kaynakça

- Aktaş, B. & Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138. <https://doi.org/10.51982/bagimli.827756>.
- American Psychiatric Association (APA). (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. American Psychiatric Publishing.
- Aral, N. & Doğan Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5, 317-348. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0054>.
- Aydın-Özgür, E. (2020). 2018 yılında Edirne merkez ilçe ve merkeze bağlı köylerde 10-14 yaş arası ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı, buna etki eden faktörler ve sağlıkla ilişkili yaşam kalitesi. Yüksek lisans tezi. Trakya Üniversitesi.
- Balaban-Dağal, A. & Bayındır, D. (2019). Validity and reliability study of effects of digital games in early ages scale. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 4(9), 979-1000. <https://doi.org/10.14527/pegegog.2019.031>.
- Bhagat, S., Jeong, E. J. & Kim, D. J. (2019). The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449-463. <https://doi.org/10.1080/10447318.2019.1654696>.
- Bodrava, E. & Leong, D. J. (2006). Vygotskian perspectives on teaching and learning early literacy. In D. K. Dickinson & S. B. Neuman (Ed.), *In early childhood research* (pp. 243-256). Guilford Press.
- Bozkuş, O. (2021). Şiddet içerikli video oyunları ve saldırganlık ilişkisinin gözden geçirilmesi. *Gelişim ve Psikolojisi Dergisi*, 2(3), 75-99. <https://doi.org/10.51503/gpd.791346>.
- Brandt, M. (2008). Video games activate reward regions of brain in men more than women, Stanford study finds. <https://med.stanford.edu/news/all-news/2008/02/video-games-activate-reward-regions-of-brain-in-men-more-than-women-stanford-study>.
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi*. Yüksek lisans tezi, Pamukkale Üniversitesi.
- Büyükoztürk, Ş. (2011). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı - İstatistik, araştırma deseni, spss uygulamaları ve yorum* (15. Baskı). Pegem Akademi.
- Cengiz-Saltuk, M. & Erciyes, C. (2020). Okul öncesi çocuklarda teknoloji kullanımına ilişkin ebeveyn tutumlarına dair bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(2), 106-120.
- Christensen, L. B., Johnson, R. B., & Turner, L. A. (2015). *Araştırma yöntemleri: Desen ve analiz*. (Çev. Ed. A. Aypay). Anı Yayıncılık.
- Cingel, D. P. & Krcmar, M. (2013) Predicting media use in very young children: the role of demographics and parent attitudes. *Communication Studies*, 64(4), 374-394. <https://doi.org/10.1080/10510974.2013.770408>.
- Creswell, J., & Plano Clark, V. L. (2011). *Designing and conducting mixed method research* (2nd ed). Sage.
- Çetinkaya, B. (2020). *Çocuk koruma ve bakımı: Annelerin tutumları üzerine bir araştırma*. Anadolu Akademi, 2(2), 23-46.
- Darga, H. (2021). Anasımına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evlerinde oynadıkları dijital oyunların ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesi *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 447-479. <https://doi.org/10.18009/jcer.876987>.
- Dong, G., Wang, L., Du, X. & Potenza, M. N. (2018). Gender-related differences in neural responses to gaming cues before and after gaming: implications for gender-specific vulnerabilities to Internet gaming disorder. *Social Cognitive and Affective Neuroscience*, 13(11), 1203-1214. <https://doi.org/10.1093/scan/nsy084>.
- Dursun, A., Çapan-Arslan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 19(2), 128-140. <https://doi.org/10.17679/inuefd.336272>.
- Fjortoft, I. (2001). The natural environment as a playground for children: The impact of outdoor play activities in pre-primary school children. *Early Childhood Education Journal*, 29(2): 111-119. <https://doi.org/10.1023/A:1012576913074>.
- Furuncu, C., & Öztürk, E. (2020). Problemlili Medya Kullanım Ölçeği Türkçe formunun geçerlik güvenilirlik çalışması: Çocuklarda ekran bağımlılığı ölçeği ebeveyn formu. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 4(3), 535-566. <https://doi.org/10.24130/eccd-jecs.1967202043237>.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20, 594-602.
- Gentile, D. A. (2011). The multiple dimensions of video game effects. *Child development perspectives*, 5(2), 75-81.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzcü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Greitmeyer, T. (2022). The dark and bright side of video game consumption: Effects of violent and prosocial video games. *Current Opinion in Psychology*, 46, 1-5.
- Gürbüz, S. & Şahin, F. (2014). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri, felsefe-yöntem-analiz*. Seçkin Yayıncılık.
- Güvendi, B., Demir-Tekkurşun, G. & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>.

- Harsh, P., Chakrabarty, B., K. & Isha Mahajan, I. (2018). Early exposure and adaptability of smart phone devices among young children and parental perception of their usage in a semi urban, middle class population in india. *International Journal of Current Advanced Research*, 7(8), 14772-14775. <https://doi.org/10.24327/ijcar.2018>.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A. & Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30, 638-649.
- Hawley, D., R. (2000). Clinical Implications of family resilience. *The American Journal of Family Therapy*, 28, 101-116.
- Huizinga, J. (2021). *Homo ludens: Oyunun kültürel işlevi üzerine bir inceleme*. Dorlion Yayınları.
- Hurwitz, S. C. (2002). For parents particularly: To be successful-let them play! *Child Education*, 79(2), 101-102.
- ICD-11. (2018). *Mortality and morbidity statistics*. <https://icd.who.int/dev11/lm/en#/http://id.who.int/icd/entit/y/1448597234>
- İşıkoğlu-Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17. <https://doi.org/10.9779/paufed.446654>.
- Jeong, E. J., Kim, D. J. & Lee, D. M. (2017). Why do some people become addicted to digital games more easily? a study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 33(3), 199-214. <https://doi.org/10.1080/10447318.2016.1232908>.
- Jeong, E. J., Kim, D. J., Lee, D. M. & Lee, H. R. (2016). A study of digital game addiction from aggression, loneliness and depression perspectives. 49th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Jones, R. B. (2004). For parents particularly: Playing with your child. *Childhood Education*, 80(5), 272-272.
- Kamenar Čokor, D.& Bernik, A. (2021). *The impact of computer games on preschool children's cognitive skills*. In: Arai, K. (eds) Intelligent Computing. Lecture Notes in Networks and Systems, vol 285. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-80129-8\\_37](https://doi.org/10.1007/978-3-030-80129-8_37)
- Kennedy-Behr, A., Rodger, S.& Mickan, S. (2015). Play or hard work: Unpacking well-being at preschool. *Research in Developmental Disabilities*, 38, 30-38. <https://doi.org/10.1016/j.ridd.2014.12.003>.
- King, D. L., Gradisar, M., Drummond A., Lovato, N., Wessel, J., Micic, G., Douglas, P. & Delfabbro, P. (2013). The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: An experimental study. *Journal of Sleep Research*, 22(2):137-43. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2869.2012.01060.x>.
- Kneer, J., Glock, S. (2013). Escaping in digital games: The relationship between playing motives and addictive tendencies in males. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1415-1420.
- Kocakoyun-Aydoğan, Ş., Güney, Z. (2019). K-12 Düzeyindeki çocukların dijital oyun oynama süreçlerine ilişkin ebeveyn görüşleri: Nitel bir çalışma. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 29, 252-274.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.
- Lillard A.S., Lerner M.D., Hopkins E.J., Dore, A. R., Smith, E. D. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139(1), 1-34.
- Marsh, J. (2010). Young children's play in online virtual worlds. *Journal of Early Childhood Research*, 8(1) 23-39. <https://doi.org/10.1177/1476718X09345406>.
- Matthews, D. W. (2000). Family resiliency. North Carolina Cooperative Extension Service.
- Mayesky, M. (2006). *Creative activities for young children*. Wadsworth.
- Moriya, K., Iio, T, Shingai, Y., Morita, T., Kusunoki, F., Inagaki, S. & Mizoguchi, H. (2022). Playing with invisible animals: An interactive system of floor-projected footprints to encourage children's imagination. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 32, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100407>
- Mustafaoğlu, R. & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerindeki olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Öner, D. (2020). Erken çocukluk döneminde teknoloji kullanımı ve dijital oyunlar: okul öncesi öğretmen görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 7(14), 138-154. <https://doi.org/10.29129/inujse.715044>.
- Özel, E. & Zelyurt, H. (2016). Anne baba eğitiminin aile çocuk ilişkilerine etkisi. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 16(36), 9-34.
- Öztürk-Eyimaya, A., Uğur, S., Sezer, T. A. & Tezel, A. (2020). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının uyku ve diğer bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, 2(7), 83-90. <https://doi.org/10.4274/jtsm.galenos.2020.30502>.
- Pallavicini, F., Pepe, A.& Mantovani, F. (2021). Commercial off-the-shelf video games for reducing stress and anxiety: Systematic review. *JMIR Publications*, 8(8)e28150.
- Paulus, F.W., Sinzig, J., Mayer, H., Weber, M. & von Gontard, A. (2018). Computer gaming disorder and ADHD in young children—a population-based study. *Int J Ment Health Addiction*, 16, 1193-1207. <https://doi.org/10.1007/s11469-017-9841-0>
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*. 19(1), 1122-1135.
- Schaefer, C. E. & Drewes, A. A. (2011). The therapeutic powers of play and play therapy. In C. E. Schaefer (Ed.), *Foundations of play therapy* (pp. 15-25). John Wiley & Sons Inc.
- Sezen, T. İ., Sezen, D. (2011). Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları. G. T. Ünal, U. Batı (Ed.), *Dijital Oyunlar içinde* (ss.249-286). Derin Press.
- Sezer, T., Yılmaz, E., & Koçyiğit, S. (2016). 5-6 yaş grubu çocukların oyun becerileri ile aile-çocuk iletişimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *AİBÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16(2), 185-204.
- Şimşek, E. & Karakuş-Yılmaz, T. (2020). Türkiye'de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu*

- Eğitim Dergisi*, 28(4), 1851-1866.  
<https://doi.org/10.24106/kefdergi.3920>.
- TC Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı (2015). Türkiye’de çocuk bakım hizmetlerinde arz ve talep durumu.
- Toran M., Ulusoy Z., Aydın B., Deveci T. & Akbulut A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Üstündağ, A. (2019). 4-6 yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 1-19.
- Xiong, Z., Liu, Q. & Huang, X. (2022). The influence of digital educational games on preschool children's creative thinking. *Computers & Education*, 189, 1-18.  
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104578>.
- Verkhotuvara, J. A., Galaguzova, J. N. & Sergeeva, N. N. (2016). *The technique of game skills development for parents raising young children*. Annual International Scientific Conference Early Childhood Care and Education, 12-14 May 2016, Moscow, Russia.
- Yalçın-Irmak, A. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 2(7): 128-137.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yiğit, N. (2019). *Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüş ve uygulamaları*. Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi.

## Extended Summary

### Introduction

The game, which is considered as an important part of culture and as old as human history, has a special importance for childhood. Children can spend all their time by playing games. During the game, children can express themselves freely and relax emotionally. For this reason, it is thought that the game has a healing power on children. At the same time, watching the child during the game provides important clues to understand the child's inner world. During the game, children take risks and responsibilities, and their decision-making, planning and leadership skills develop. Children develop strategies during the game and can produce solutions to overcome the difficulties they encounter. With the technological development, there has been a serious change in games and game types. Especially in the 21st century, technology has become more accessible and mobile phones have been designed to be able to play games, which has led to the spread of digital games and the fact that they are now preferred over traditional games. However, the fact that the nature of digital games is very different from traditional games has led to different effects on players and even undesirable results. The main concerns about digital games are that it is addictive, especially among children and young people, and the prolongation of screen time, resulting in lack of attention, decreased academic achievement, sleep disorders, early introduction to content such as violence, sexuality, pornography, and muscle and posture disorders. When the literature was examined, it was seen that various studies have been carried out to determine the effects of digital games on individuals. However, it can be said that the studies are generally carried out with children who are at secondary school and above. It was seen that the studies conducted with the parents of the children in the early childhood period generally consist of studies to determine the game preferences of the children and their views on digital game play (Cengiz Saltuk & Erciyes, 2020; Darga, 2021; Işıkoğlu Erdoğan, 2019; Kocakoyun Aydoğan & Güney, 2019; Özer, 2020; Sağlam, 2018; Toran et al., 2016; Üstündağ, 2019; Yiğit, 2019). In addition, it was seen that the studies are generally carried out with the parents of the children who start preschool education. Today, it is known that children encounter digital tools and games before starting preschool education (Toran et al, 2016; Yiğit, 2019). For this reason, in this study, it was aimed to determine the process of starting to play digital games, the use of digital games and the effects of these games on children according to the parents who have children between the ages of 0-8. For this purpose, the answers to the following questions are sought:

- 1- Do the scores that children get from the Scale of Effects of Digital Games in Early Ages and the Problematic Media Use Scale differ significantly according to gender, age, duration of playing digital games, age of starting digital games, and educational status of parents?
- 2- What do their parents think about their children's initiation of digital games and how are they affected by digital games?

### Method

In this study, mixed research design, in which qualitative and quantitative research methods are used together, was preferred (Creswell & Plano Clark, 2011; Yıldırım & Şimşek, 2016). In the study, the convergent parallel design from the mixed research designs was used. In a convergent parallel design, quantitative and qualitative data are collected simultaneously, analyzes are made separately, and results are obtained by making comparisons or associations while interpreting the findings (Creswell & Plano Clark, 2011). In the quantitative aspect of the study, it is evaluated whether the problematic media usage situations of children and the effects of the digital games they play on them differ according to the variables. In the qualitative dimension, how children start playing digital games, the reasons for choosing digital games and the effects of digital games on children are examined based on the views of parents. The study group of the research consists of parents who live in one of the metropolitan cities in the Black Sea Region and whose children are between 0-8 years old. In the study, the criterion sampling method was chosen as one of the purposive sampling methods, as it was thought to reflect the research problem in the most appropriate way (Gürbüz & Şahin, 2014). The disproportionate stratified sampling method, one of the stratified sampling methods, was used to determine the sample in the quantitative dimension of the study. The strata determined in this study are that parents have children between 0-2 years old, 3-5 years old and 6-8 years old. After the necessary permissions were obtained, the families were reached through the schools their children attended and the community health centers, and the scales were shared with those who volunteered to participate in the research, either online or physically, according to the parents' preference. In the qualitative aspect of the research, easily accessible case sampling was used to determine the study group. The study was conducted with 40 parents who participated in the quantitative research and agreed to be interviewed. Of the parents participating in the study, 25 are mothers and 15 are fathers. 7 children are 0-2 years old, 15 children are 3-5 years old, and 18 children are 6-8 years old. The educational status of the participants varies between primary school and graduate education.

The Effects of Digital Games in Early Years Scale and the Problematic Media Use Scale were used to collect quantitative data. The Effects of Digital Games in Early Years Scale was developed by Balaban-Dağal and Bayındır (2019) in order to evaluate the effect of digital games played by children using different digital tools on children in early childhood according to their parents. The Problematic Media Use Scale is a scale adapted by Furuncu and Öztürk (2020) in order to determine the screen addiction of children aged 4-11, including all visual media tools. Interview technique was used to collect qualitative data, and a semi-structured interview form was prepared by the researchers as a data collection tool. In the analysis of the data, firstly, the normality of the distribution of the scores obtained from the scales was examined. According to both Kolmogorov-Smirnov test ( $p < .05$ ) result, it was determined that the distribution did not meet the normality assumption. For this reason, Mann-Whitney U test and Kruskal Wallis H test were

used in the study. In the research, descriptive analysis method was used in the analysis of qualitative data.

### **Findings and Conclusion**

As a result of the analysis to determine the effects of digital games according to the gender of the children participating in the research, no statistically significant difference has been observed between girls and boys. On the other hand, it has been revealed by the parents that the problematic media use of boys is higher than that of girls. As a result of the analysis on whether there has been a significant difference between the ages of the children, the duration of playing games, the age at which they start playing digital games, the educational status of their mothers and their fathers, and the scores they get from the scale of being affected by digital games and it has been found that the significant differences are the age of the children, the duration of playing the game, the playing time of digital games and the age at which they start playing digital games.

When the experiences of parents about how their children are introduced to digital games are examined, it is seen that children are mostly affected by the models around them. According to the parents, even if children get tired in traditional games, they prefer digital games because they do not get tired while playing digital games and because they offer a lot of options to children. Parents have stated that they have observed improvement in various skills of their children while playing digital games. They think that their children have improved in their foreign language levels, skills towards digital tools, and small muscle development, and that digital games calm the children in temperament. In negative features, parents state that children want to play games all the time, their socialization skills are weakened, and they remain inactive.

### **Author Contribution Rates**

Each author took an active role in all processes of the article and contributed equally.

### **Ethical Declaration**

The purposes and procedure of the current study were granted approval from the Social and Human Sciences Scientific Research and Publication Ethics Committee of the Ondokuz Mayıs University (Ethics Committee's Decision Date: 25.02.2022, Ethics Committee Approval Issue Numbers: 2022/120).

### **Conflict of Interest**

The authors declare that there is no conflict of interest with any institution or person within the scope of the study.