

Parental Views on Digital Gaming Habits of Children in Early Childhood Period¹

Nilüfer YİĞİT² Kazım ALAT³

To cite this article:

Yiğit, N. & Alat, K. (2022). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüşleri. *e- Kafkas Eğitim Arařtırmaları Dergisi*, 9, 1026-1052 doi:10.30900/kafkasegt.1140899

Research article

Received: 15.07.2022


Accepted: 27.12.2022

Abstract

With the development of technology, the use of mobile tools and technological devices that have been now easily accessible for children is the reason for the increase in population of kids that have been playing digital games. Depending on the habits of the child the effects are known to be different. The best people to evaluate the effects of digital games on children are their own parents. The early childhood effects of games on children and the role parents play is the target research of this project. This research was carried out in 2018-2019 academic year with the parents of the children attending the preschool and first year of primary school in Samsun and surrounding districts. Quantitative research methodology has been chosen to investigate research questions and 590 parents have been surveyed. The target population of the study is in Samsun and surrounding districts. The study sample consisted of parents of preschool and grade 1 children, between 3-7 years of age. To collect data, we used Digital Game Play Survey and Parents Views and Applications Survey prepared by researchers. It was seen that 81,52% of children spent their time playing digital games through portable technology. Another finding of the study is that 77,33% of the children play digital games from the mobile phones of their parents. Parents with lower levels of education expressed that they need more help about digital game playing time, content, and game selection.

Keywords: Digital games, early childhood, parents

¹ This study is published from first author's master's thesis under the supervision of the second author.

²  Corresponding Author, Doctoral student, nilali-yigit@hotmail.de, Ondokuz Mayıs University, Samsun, Turkey.

³  Asst. Prof., Ege University, Izmir, Turkey.

Erken Çocukluk Dönemindeki Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Anne/Baba Görüşleri¹

Nilüfer YİĞİT² Kazım ALAT³

Atf:

Yiğit, N. & Alat, K. (2022). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüşleri. *e- Kafkas Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9, 1026-1052 doi:10.30900/kafkasegt.1140899

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 15.07.2022


Kabul Tarihi: 27.12.2022

Öz

Teknolojik gelişmeler, mobil aletlerin yaygınlaşmasını ve çocuklar için kolay erişilebilir olmasını beraberinde getirmiştir. Dolayısıyla dijital oyunlar çocukların hayatlarında önemli bir yer edinmiştir. Erken çocukluk döneminde dijital oyunların etkileri çocukların dijital oyun alışkanlıklarına göre farklılıklar göstermektedir. Çocukların dijital oyun alışkanlıklarını en iyi değerlendirebilecek kişiler anne/babalarıdır. Araştırmada erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/babaların görüşlerinin incelenmesi hedeflenmiştir. Bu araştırma 2018-2019 eğitim öğretim yılı, Samsun ili ve çevre ilçelerde yapılmış olup, bu ilçelerde yer alan merkez okul öncesi ve ilkokul birinci sınıfa devam eden çocukların anne/babaları ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden tarama yöntemi seçilerek anket yolu ile toplam 590 anne/babaya ulaşılmıştır. Araştırmanın örneklemini Samsun il merkez ve ilçelerinde bulunan 3-7 yaş arası çocuğu olan anne/babalar oluşturmaktadır. Veri toplamak için araştırmacılar tarafından hazırlanmış olan Dijital Oyun Oynama Anketi ve Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları Anketi kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre çocukların çoğunluğunun (%81,52) en çok taşınabilir teknolojiler aracılığı ile uzun süre dijital oyun oynadıkları belirlenmiştir. Araştırmanın bir diğer bulgusu ise çocukların %77,33'ünün anne babalarının cep telefonlarından dijital oyun oynamasıdır. Öğrenim düzeyi düşük olan anne/babaların dijital oyun oynama süresi, içeriği ve oyun seçimi konusunda daha fazla yardıma ihtiyaç duydukları sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Anne/Baba, Dijital Oyun, Erken Çocukluk.

¹ Bu çalışma birinci yazarın yüksek lisans tezinden, ikinci yazar danışmanlığında hazırlanmıştır.

²  Corresponding Author, nilali-yigit@hotmail.de, Ondokuz Mayıs University, Samsun, Turkey.

³  Dr. Öğrt. Üyesi, Ege University, Izmir, Turkey.

Giriş

Dijital oyunlar, konsol oyunları, PC oyunları ve çevrim içi (online) oyunlar olarak farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012). Bunların yanı sıra dijital oyunların cep telefonu ve tablet gibi taşınabilir teknolojiler ile de oynandığı bilinmektedir.

TÜİK (2019), hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırmasına göre, Türkiye'deki tüm hanelerde cep telefonu (akıllı telefon dâhil) bulunma oranı %98,7'i, taşınabilir bilgisayar (dizüstü, netbook) bulunma oranı %37,9, tablet bilgisayar bulunma oranı %26,72 ve masaüstü bilgisayar bulunma oranı %17,6 olarak belirlenmiştir. Araştırmaya göre Türkiye'de hanelerde internet erişimi bulunma oranı ise %88,3'tür. TÜİK verilerine baktığımızda hanelerde cep telefonu hariç diğer teknolojilere erişimin düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Evlerde mobil cihazlar bulunmaktadır ancak halen bu cihazlara erişimi olmayan haneler mevcuttur. PISA (2018) araştırmasına göre Türkiye'de bilgisayara erişimi olmayan öğrencilerin oranı %33,3 olarak belirlenmiştir. Ayrıca hanelerin yaklaşık yarısında tablet bulunmamaktadır. Teknolojik aletlerin, özellikle cep telefonlarının, yetişkinlerin yanı sıra çocuklar için de kolay erişilebilir hale gelmesi, çocukların oyun tercihlerini bu aletler aracılığı ile dijital oyunlardan yana kullanmalarına neden olmaktadır (Aral ve Doğan Keskin, 2018; Toran, Ulusoy, Aydın, Devci ve Akbulut, 2016; TEDMEM, 2020; TÜİK, 2013a; Söğüt, 2020; Üstündağ, 2019). Çocukların oyun tercihlerini dijital oyunlardan yana yapmalarında teknolojik aletlerin kolay erişiminin yanı sıra çocuğun yaşı, cinsiyeti, anne/babanın oyun oynama durumu gibi farklı etkenler etki etmektedir. Çocukların dijital oyun oynama yaşının okul öncesi döneme kadar indiği göze çarpmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012; Gözüm ve Kandır, 2020). Özellikle cep telefonlarının çocuklar için kolay erişilebilir hale gelmesi çocukların bebeklik döneminde dijital oyunlar ile tanışmalarına neden olmaktadır (Aral ve Doğan Keskin, 2018; Toran ve diğerleri, 2016).

Erken çocukluk döneminde çocuklar zamanlarının büyük bir kısmını anne/babaları ile geçirmektedirler. Bu dönem çocuklar anne/babalarını rol model alabilmekte, onların konuşmaları ve davranışlarını taklit etmektedirler. Bu durum dijital oyun oynama alışkanlıkları için de söz konusudur. Yapılmış olan araştırmalarda ailelerin bilgisayar oyunu oynama durumları ile çocukların bilgisayar oyunu oynama durumları arasında ilişki olduğu sonucuna varılmıştır. (Akçay ve Özcebe, 2012; Hoffmann, 2018; Lauricella, Wartella ve Rideout, 2015). Anne/babaların tutumları çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını belirlemektedir (Aküzüm, Baran ve Çelebi, 2022; Karaboğa, 2019). Bu noktada anne/babaların dijital oyunlar hakkında bilinçli olmasının önemli olduğunu söyleyebiliriz. Ancak bu sayede anne/babalar dijital oyunları eğitici hale getirebilmektedir. Anne/babaların kullandıkları arabuluculuk stratejilerinin çocukların dijital oyun seçimi noktasında belirleyici olduğu bilinmektedir (Gözüm ve Kandır, 2021).

Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri incelendiğinde, anne/babaların büyük çoğunluğunun, bu oyunların çocukları üzerinde olumsuz etkileri olduğuna dair görüş bildirdiklerine rastlamak mümkündür (Hazar, Hazar ve Altun, 2016). Oysa dijital oyunların çocuklar üzerinde nasıl bir etki bırakacağı oyunların içeriği, ne zaman ve ne kadar oynandığı ile ilgilidir (Kars, 2010). Bu noktada anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynamasına etki eden bu konular hakkında ne derece bilgi sahibi oldukları önem taşımaktadır. Anne/babaların dijital oyunlar hakkında yeteri kadar bilgi sahibi olmamaları, dijital oyun oynayan çocukları üzerinde denetimi nasıl sağlayacakları ile ilgili sorun yaşamalarını beraberinde getirmektedir (Toran ve diğerleri, 2016). Oysa son yıllarda yapılan araştırmalara bakıldığında, erken çocukluk dönemindeki çocuklar için bilgisayar ve internetin, anne/babaların bu konuda bilinçli davrandıkları durumlarda olumlu yönlerinin olduğunun kabul edildiği görüşü hâkim olmaktadır. (Arslan ve diğerleri, 2014; Gözüm ve Kandır, 2021; Mesman, Kuo Carroll ve Ward, 2013; Söğüt, 2020). Fakat bununla birlikte teknolojinin çocuklar üzerindeki etkileri konusunda çelişkili bulgulara rastlamak mümkündür (İşçibaşı, 2011). Bu konuda özellikle teknoloji ile geçirilen zamanın miktarı önem taşımaktadır. Teknolojinin etkileri ve çocuklar için uygunluğunu belirlerken çocukların teknoloji ile nasıl zaman geçirdikleri konusu da dikkate alınmalıdır (National Association for the Education of Young Children, 2012).

Dijital oyunlar çocuklara sunulurken çocuğa doğru yaşta sunulması, oyun içeriğinin çocuğun yaşına uygun seçilmesi, oyun oynama zamanı ve oyun oynama süresinin doğru belirlenmesi gibi noktalar önem arz etmektedir (Bozkurt, 2014). Belirtilen noktalara dikkat edildiği takdirde dijital oyun

oynamayı çocuklar için fırsat haline dönüştürmek mümkün olacaktır. Buna göre dijital oyunların çocuklar üzerine olumlu etki bırakması için ebeveynlerin kullandıkları yöntemler önemlidir (Nevski ve Siibak, 2016). Dijital oyunların olumsuz etkilerinden çocukları korumak için onlara dijital oyunları yasaklamak, dijital çağın içine doğan ve dijital çağda büyüyen, yeni nesil z-kuşağı diye adlandırılan çocuklar için mümkün olamayacaktır. Dijital oyunların olumlu yönlerinin olduğunu da göz önünde bulundurursak bu doğru bir yaklaşım da olamayacaktır. Bunun yerine anne/babalar çocuklarının dijital oyunların olumlu yönlerinden faydalanmaları açısından ne gibi tedbirler alabileceklerine bakmalı ve kendilerini bu yönde geliştirmelidir (Aral ve Doğan Keskin, 2018; Kıran, 2011). Dijital oyunların çocuklar için olumsuz etki eden bir eğlence aracı haline dönüşmemesi için özellikle erken çocukluk döneminde anne/babaların kontrolü önemlidir. Nitekim dijital oyunların çocuklar üzerinde olumlu veya olumsuz izler bırakması, oyun içeriği, oyun zamanı ve oyun süresi gibi faktörlere bağlı olmaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012).

Çeşitli teknolojik aletler aracılığı ile sanal ortamda oynanan dijital oyunların kontrolsüz oynandığı durumlarda çocuklarda birtakım sağlık sorunlarına, akademik başarıda olumsuzluklara, davranış bozukluklarına, sosyal gelişimleri, aile içi iletişim, algı ve dikkatleri, konsantrasyon becerileri üzerinde olumsuzluklara neden olduğu belirlenmiştir (Akçay ve Özcebe, 2012; Aydoğdu Karaaslan, 2015; Gözüm ve Kandır, 2020; Hastings ve diğerleri, 2009; Kabakçı Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı, 2013; Mustafaoglu, Zirek, Yasacı ve Özdiçler, 2018; Toran ve diğerleri, 2016). Dijital oyunlarla geçirilen sürede ise çocuklarını oyunların olumsuz etkilerinden uzak tutmak açısından anne/babaların birer “Dijital Ebeveyn” olmaları önem arz etmektedir.

Dijital çağda yetişen çocukları dijital oyun oynamaktan alıkoymak neredeyse mümkün olamamaktadır. Bu çağa paralel olarak anne/babaların üstlendiği roller de değişmektedir ve anne/babalar çocuklarını dijital ortamın olumsuz etkilerinden korumak durumundadır (Kabakçı Yurdakul ve diğerleri, 2013; Zeybekoğlu Akbaş ve Dursun, 2020). Dijital oyunların olumsuz etkilerinden çocukları korumak ve dijital oyun oynamayı onlar için olumlu hale dönüştürmek anne/babaların tutum ve davranışları ile belirlenmektedir. Yeni nesil çocukların değişen oyun algısını çocuklar için en iyi şekilde değerlendirmek ve onlar için dijital oyun oynamayı olumlu yönde etkin kılmak için anne/babalara önemli görevler düşmektedir.

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

Problem Durumu

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

Dijital oyun oynamanın çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri büyük ölçüde anne/babaların tutum ve davranışları tarafından belirlenmektedir (Aküzüm, Baran ve Çelebi, 2022; Karaboğa, 2019; Tuğrul, Ertürk, Özen ve Güneş, 2014). Özellikle bu noktada anne/babaların rol model olması, oyun oynama süreleri ve kontrol etme ile ilgili kullandıkları teknikler, dijital oyun içerik seçimi gibi noktalar önemlidir.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu çalışmanın amacı 3-7 yaş arası çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/babaların görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Bu amaç çerçevesinde aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

- Çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları nelerdir?
- Çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları çeşitli değişkenlere göre farklılık göstermekte midir?
- Anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri çeşitli değişkenlere göre farklılık göstermekte midir?

Dijital oyun oynama ile yapılan araştırmalar incelendiğinde çalışmaların çoğunun ilkökul ve daha üstü düzeydeki çocukları kapsadığı öne çıkmaktadır (Aydoğdu Karaaslan, 2015; Hazar, Hazar ve Altun, 2016; Horzum, 2011; Olafsson, Livingstone ve Haddon, 2013; Pala ve Erdem, 2011). Fakat günümüzde dijital oyun oynama yaşının okul öncesi döneme kadar indiğini göz önünde bulundurmak gerekmektedir. Bu çalışma erken çocukluk dönemine (3-7 yaş) odaklanması açısından önem arz etmektedir. Gelişen teknoloji ile beraber dijital oyunlar taşınabilir teknolojik aletlerle oynamaya başlanmıştır. Öyle ki cep telefonu, tablet gibi taşınabilir teknolojik aletler artık bireyler tarafından bir eğlence unsuru olarak kullanılmaya başlanmıştır (Toran ve diğerleri, 2016). Öncesinde dijital oyunlar evlerde bilgisayarlardan, oyun konsollarından oynanırken günümüzde internet erişiminin kolaylaşması ile beraber ve taşınabilir teknolojik aletlerin kullanımının artması ile beraber dijital oyunların mekâna bağımlı kalmaksızın her yerde oynandığı dikkat çekmektedir. Bu sebeple araştırmannın tablet, telefon gibi yeni birtakım teknolojileri araştırıyor olması güncellik açısından önem arz etmektedir. Ayrıca çocukların dijital oyun oynaması noktasında anne/babaların tutum ve davranışlarının belirleyici olduğu bilinmektedir (Aküzüm, Baran ve Çelebi, 2022; Karaboğa, 2019; Tuğrul ve diğerleri, 2014). Anne/babaların tutumları onların görüşleri doğrultusunda şekillenmektedir Bu noktada çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/babaların görüşlerinin ortaya çıkarılması önem arz etmektedir. Araştırmanın dijital oyun noktasında anne/babaların görüşlerine yönelik çalışmalara ışık tutacağı düşünülmektedir.

Yöntem

Bu bölümde Araştırmanın Deseni, Evren ve Örneklem, Veri Toplama Araçları, Veri Toplama Süreci ve Etik Konular başlıklarına yer verilmiştir.

Araştırma Deseni

Bu araştırma nicel araştırma deseninde tasarlanmış olup, 2018-2019 eğitim öğretim yılı 1. dönemi içerisinde, Samsun ili ve çevre ilçelerde yer alan okul öncesi ve ilkökul birinci sınıfa devam eden çocukların anne/babaları ile gerçekleştirilmiştir. Nicel araştırmalar var olan gerçek durumun nesnel olarak gözlenip verilerin toplanmasını, ölçülüp, analiz edilmesini gerektirmektedir. Bu sayede araştırmacının genelleme yapmasının sağlanmasının yanı sıra, tahminlerde bulunmasına ve nedensellik ilişkisini açıklamasına yardımcı olmaktadır. Nicel araştırmalarda çeşitli değişkenler arasındaki ilişkiler ortaya çıkarılmaktadır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2017).

Araştırmaya katılan anne/babaların görüş ve uygulamalarını ortaya çıkarmak amacıyla tarama yöntemi seçilmiştir. Tarama araştırmaları, geniş kitlelerin görüşlerini ve özelliklerini betimlemeyi hedefleyen araştırmalardır. Tarama araştırmaları aracılığı ile var olan durumu saptamak amacıyla bu amaca yönelik sorular sorularak veriler toplanır. Tarama araştırmaları ayrıca araştırmacıya ölçülen değişkenler arasında ilişkileri inceleme fırsatı sunmaktadır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2017).

Evren ve Örneklem

Araştırmanın örneklemini Samsun il merkezinde ve çevre ilçelerinde bulunan 3-7 yaş arası çocuğu olan ve çocukları okul öncesi ve ilkökul birinci sınıfa devam eden anne/babalar oluşturmaktadır. Örneklem belirlenirken uygunluk örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu amaçla araştırma kapsamına alınan anne/babaların çocuklarının 3-7 yaş arası olması, okul öncesi veya ilkökul birinci sınıfa devam eden çocuklar olması hedeflenmiştir. Okul seçiminde il merkezi ve çevre ilçelerde mahalle ve semtleri en iyi şekilde temsil edecek okullara ulaşılmıştır. Araştırmacı tarafından il merkezi ve çevre ilçelerdeki anaokulları ve ilkökul birinci sınıflar ziyaret edilerek veri toplama araçları anne/babalara ulaştırılmak üzere dağıtılmıştır. Araştırmaya katılmayı kabul eden ve veri toplama

araçlarını doldurup geri gönderen katılımcıların doldurdıkları veri toplama araçları incelenmiş kayıp veri bulunan veri toplama araçları (24 kişi) çıkarıldıktan sonra toplamda 590 anne/babaya ait veri elde edilmiştir.

Tablo 1.
Araştırmaya Katılan Anne/Babaların Özellikleri

		f	%
Cinsiyet	Kadın	436	73,89
	Erkek	154	26,10
Öğrenim düzeyi	İlkokul	103	17,45
	Ortaokul	99	16,77
	Lise	184	31,18
	Üniversite	188	31,86
	Lisansüstü	15	2,54
Çocuk Sayısı	1	104	17,75
	2	304	51,88
	3	145	24,74
	4	28	4,78
	5 ve daha fazla	5	0,85

Katılımcıların %73,89'u kadın, %26,10'u erkeklerden oluşmaktadır. Anne/babaların öğrenim düzeyine bakıldığında çoğunun lise (%31,18) ve üniversite (%31,86) mezunu olduğu görülmektedir. Sahip olunan çocuk sayısı incelendiğinde anne/babaların yaklaşık yarısının (%51,88) iki çocuğa sahip olduğu, %24,74'ünün üç çocuğa sahip olduğu, %17,75'inin bir çocuğa sahip olduğu belirlenmiştir (Tablo 1).

Veri Toplama Araçları

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

Veri toplama araçları olarak Anne/Baba ve Çocuk Bilgi Formu, Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları Anne/Baba Anketi Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları Anketi olarak üç bölümden oluşan bir ölçme aracı geliştirilerek uygulanmıştır. Veri toplama araçlarında yer alan madde ve soruların oluşturulması için araştırmacı tarafından önce alan yazında yer alan ilgili araştırmalar incelenmiştir. Hazırlanan taslak anket Samsun Üniversitesi Temel Eğitim Bölümü öğretim elemanları ile incelenmiş ve uzman görüşüne göre yeniden yapılandırılmıştır. Hazırlanan anket anne/babalara sunularak maddelerin/soruların anlaşılabilirliği kontrol edilmiştir.

Ayrıca, anketin kapsam geçerliliğini sağlamak amacıyla iki uzman görüşüne başvurulmuştur. Uzmanların yaptıkları eleştiriler ve öneriler dikkate alınarak gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Ankete son hali verilmiş ve ön uygulamaya hazır hale getirilmiştir. Anketin ilk hali 10 anne/babaya uygulanmıştır. Uygulama sonrasında bazı maddelerin anne/babalar tarafından anlaşılmadığı belirlenmiş olup bu maddelerdeki ifadeler değiştirilmiştir. Daha sonra ölçme aracı 300 anne/babaya uygulanarak veri toplanmış ve anket geliştirme ile ilgili analizler yapılmıştır.

Anne/Baba ve Çocuk Bilgi Formu

Bu formda anne/babalara ilişkin yaş, cinsiyet, öğrenim düzeyi, çocuk sayısı, meslekleri ile ilgili maddelere yer verilmiştir. Ayrıca anne/babaların elektronik cihazlar karşısında günde ne kadar süre vakit geçirdikleri, dijital oyun oynayıp oynamadıkları ile ilgili sorular sorulmuş ve oynuyorlarsa hangi dijital oyunu oynadıklarını belirtmeleri istenmiştir. Çocuklara ilişkin olarak da yaş, cinsiyet, devam ettiği okul türü vb. bilgilere yer verilmiştir.

Dijital Oyun Oynama Anne/Baba Anketi

Anketin ilk bölümünde anne/babalara çocuklarının oyun oynama alışkanlıkları ile ilgili toplamda on beş soru sorulmuştur. Dijital oyun oynama ile ilgili ne tür oyun oynadığı/oyun oynanmadığı, ne ile oynadığı, süresi, oyun oynama zamanı, kiminle oynadığı, dijital oyunlarla kaç

yaşında tanıştığı ile ilgili sorulara yer verilmiştir. Ayrıca çocuğun kendine ait oyun oynama aracının bulunup bulunmadığı, hangi dijital oyunları oynadığı, anne/babanın cep telefonundan oyun oynayıp oynamadığı ve örnek aldığı kardeşlerinin olup olmadığı ile ilgili sorular bulunmaktadır. Ölçeğin bu bölümünde anne/babalardan çocukları için en uygun olan şıkların işaretlenmesi istenmiştir. Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları Ölçeği, erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını ve anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıkları hakkında görüş ve uygulamalarını ortaya çıkarmak için geliştirilmiştir.

Çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını ortaya çıkarmak için yirmi maddeden oluşan bir taslak anket geliştirilmiştir. Ankette yer alan maddeler için 1= Kesinlikle Katılmıyorum, 2=Katılmıyorum, 3=Karasızım, 4=Katılıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum şeklinde 5'li Likert türü ölçek ile derecelendirilmiştir. Yirmi maddeden oluşan deneme ölçeği 300 anne/babaya uygulanarak faktör analizi yapılmıştır.

Faktör analizi sonuçlarını yorumlamadan önce Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Testi ve Barlett Testi yoluyla örneklem büyüklüğünün yeterliliği ve normallik varsayımı test edilmiştir. KMO değeri, 901 olup örneklem büyüklüğünün faktör analizi için uygun olduğunu ifade etmektedir. Barlett Küresellik testi ile elde edilen değer ($\chi^2= 3213,87$; $p<0,001$) ise verilerin normallik varsayımını karşıladığını ve faktör analizine uygun olduğunu göstermektedir. Faktör analizi sonucunda Madde 6'nın anketten çıkarılmasına karar verilmiştir.

Birinci Faktördeki maddelerin yük değerleri, 374 ile 697 arasında değişmektedir. "Denetim" olarak isimlendirilen 1. faktörün açıkladığı toplam varyans %33,381'dir. İkinci faktördeki maddelerin yük değerleri, 456 ile, 799 arasında değişmektedir. Toplam 4 maddeden oluşan ve "Tercihler" olarak isimlendirilen 2. faktörün açıkladığı toplam varyans %6,949'dur. Üçüncü faktördeki maddelerin yük değerleri, 316 ile 715 arasında değişmektedir. "Bağımlılık" olarak adlandırılan bu faktör toplam varyansın %6.413'ünü açıklamaktadır. Dördüncü faktördeki maddelerin yük değerleri, 591 ile 784 arasında değişmektedir. "Sosyal Gelişim ve Saldırganlık" olarak adlandırılan bu faktör toplam varyansın %9,943'ünü açıklamaktadır. Beşinci faktördeki maddelerin yük değerleri ise, 315 ile 684 arasında değişmektedir. "Etkiler" olarak adlandırılan bu faktör toplam varyansın %5,237'sini açıklamaktadır. Böylece 5 faktörün toplam varyansın %57,92'sini açıklamaktadır. Döndürme işlemi sonrasında Madde 6'nın hiçbir faktörün altına yüklenmediği görülmüş olup anketten çıkarılmasına karar verilmiştir. Ölçeğin tamamının Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı $\alpha = 0,883$ olup faktörlerin güvenilirlik katsayıları ise, 786 ile 625 arasında değişmektedir (Faktör 1/Denetim ($\alpha = 0,741$), Faktör 2/Tercihler ($\alpha = 0,768$), Faktör 3/Bağımlılık ($\alpha = 0,712$), Faktör 4/Sosyal Gelişim ve Saldırganlık ($\alpha = 0,695$), Faktör 5/Etkiler ($\alpha = 0,625$)). Bu sonuçlara göre ölçeğin güvenilirliğinin yüksek olduğu kabul edilebilir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2017).

Tablo 2.

Dijital oyun oynama anne/baba anketi maddelerinin faktör analizi sonucu yük değerleri

		Faktör yükü				
		1	2	3	4	5
Faktör 1 (Denetim)	Madde 18 - Dijital oyunları çocuğum bizim haberimiz olmadan tablete/bilgisayara yüklemekte.	.697				
	Madde 19 - Çocuğumda dijital oyun oynama bağımlılık haline dönüşmüş durumda.	.655				
	Madde 17 - Dijital oyundan dolayı çocuğum görevlerini aksatmakta.	.424	.352	.333		
	Madde 20 - Çocuğum kendi seçtiği oyunları oynuyor.	.392				
	Madde 08 - Çocuğum tek başına oyuncakları ile oynamak yerine dijital oyun oynamayı tercih eder.	.374	.329			

Tablo 2 Devam ediyor

	Madde 06 - Çocuğum dijital oyunu dışarda oyun oynamak yerine tercih eder.		
Faktör 2 (Tercihler)	Madde 02 - Çocuğumun dijital oyun oynamak için yemek yemeyi geciktirir.	.799	
	Madde 03 - Çocuğum dijital oyun oynarken birisi onu başka şeylerle meşgul ettiğinde sinirlenir.	.498	
	Madde 04 - Çocuğum dijital oyun oynarken verilen süreden daha uzun süre oyun oynar.	.401	.465
	Madde 12 - Dijital oyun oynama çocuğumun yemek yeme alışkanlıkları üzerinde etkilidir.	.456	.364
Faktör 3 (Bağımlılık)	Madde 15 - Dijital oyun oynayalı çocuğum hareketsizleşti.		.715
	Madde 14 - Dijital oyun oynayalı çocuğum kilo aldı.		.708
	Madde 16 - Çocuğum dijital oyun oynama ile ilgili yalana başvurabiliyor.	.432	.448
	Madde 13 - Çocuğum dijital oyun oynarken atıştırmalıklar yer.		.316
Faktör 4 (Sos. Gel./ Saldırganlık)	Madde 11 - Çocuğum dijital oyun oynaması onun saldırgan davranışlar sergilemesine neden olur.		.784
	Madde 10 - Dijital oyun oynamak çocuğumun sosyal gelişimini olumsuz etkiler.		.591
Faktör 5 (Etkiler)	Madde 09 - Çocuğum dijital oyunlarda gördüğü karakterler ile kendini özdeşleştirir.		.684
	Madde 07 - Çocuğum günlük yaşamda öğrendiği kavramları dijital oyunlar ile pekiştirir.		.454
	Madde 01 - Çocuğum dijital oyunlarda gördüklerini taklit eder.		.452
	Madde 05 - Çocuğum kaybettiği bir dijital oyunu tekrar oynama ihtiyacı duyar.		.315

Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları Anketi

Anne/babaların dijital oyun oynama konusundaki görüşleri hakkında bilgi sahibi olmak amacıyla dijital oyun oynama konusundaki görüşleri ile ilgili yirmi sekiz maddeden oluşan bir taslak anket geliştirilmiştir. Anne/babalardan ankette kendileri için en uygun olanı işaretlemeleri istenmiştir. Yirmi sekiz maddeden oluşan deneme ölçeği 300 anne/babaya uygulanarak faktör analizi yapılmıştır.

Faktör analizi sonuçlarını yorumlamadan önce Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) Testi ve Barlett Testi yoluyla örneklem büyüklüğünün yeterliliği ve normallik varsayımı test edilmiştir. KMO değeri .792 olup örneklem büyüklüğünün faktör analizi için uygun olduğunu ifade etmektedir. Barlett Küresellik testi ile elde edilen değer ($\chi^2= 4327,59$; $p<0,001$) ise verilerin normallik varsayımını karşıladığını ve faktör analizine uygun olduğunu göstermektedir. Faktör analizi sonucunda Madde 13, 18, 22'nin anketten çıkarılmasına karar verilmiştir.

Birinci Faktördeki maddelerin yük değerleri, 307 ile 728 arasında değişmektedir. "Fayda/İşlev" olarak isimlendirilen 1. faktörün açıkladığı toplam varyans %15,200'dir. İkinci faktördeki maddelerin yük değerleri, 310 ile 915 arasında değişmektedir. Toplam 6 maddeden oluşan ve "Destek/Endişe" olarak isimlendirilen ikinci. Faktörün açıkladığı toplam varyans %12,204'tür. Üçüncü faktördeki maddelerin yük değerleri, 414 ile 497 arasında değişmektedir. "Kurallar/Denetim" olarak adlandırılan bu faktör toplam varyansın %10,668'ünü açıklamaktadır. Dördüncü faktördeki maddelerin yük değerleri, 591 ile 784 arasında değişmektedir. "Bilgi" olarak adlandırılan bu faktör toplam varyansın %5,530'unu açıklamaktadır. Böylece 4 faktörün toplam varyansın %43,62'sini açıkladığı görülmektedir. Döndürme işlemi sonrasında Madde 13, 18 ve 22'nin hiçbir faktörün altına yüklenmediği görülmüş olup anketten çıkarılmasına karar verilmiştir.

Ölçeğin tamamının Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı $\alpha = 0,704$ olup faktörlerin güvenilirlik katsayıların ise. 644 ile, 811 arasında değişmektedir (Faktör 1/Fayda, İşlev ($\alpha = 0,811$), Faktör 2/Destek, Endişe ($\alpha = 0,800$), Faktör 3/Kural, Denetim ($\alpha = 0,653$), Faktör 4/Bilgi ($\alpha = 0,644$)). Bu sonuçlara göre ölçeğin güvenilirliği kabul edilebilir değerler içindedir. Ölçeğin devamında ayrıca dijital oyunların yararlı yönlerinin olup/olmadığı, anne/babaların çocukları ile oyun oynayarak vakit geçirip/geçirmediklerini ve dijital oyun oynama konusunda süre kısıtlaması yapıp/yapmadıklarını ortaya çıkarmak için toplamda dört soru sorulmuştur.

Tablo 3.

Anne/baba görüş ve uygulamaları anketi maddelerinin faktör analizi sonucu yük değerleri

		Faktör yükü			
		1	2	3	4
Faktör 1 (Fayda/İşlev)	Madde 11 - Dijital oyunlar çocuğumu rahatlatıyor.	.728			
	Madde 09 - Dijital oyunlar aracılığı ile çocuğum haz duygusunu tatmakta.	.684			
	Madde 08 - Dijital oyunlar aracılığı ile çocuğum stres atmakta.	.677			
	Madde 07 - Dijital oyunların çocuğuma faydaları var.	.625			
	Madde 10 - Dijital oyunlar aracılığı ile çocuğum boş zamanını değerlendirilmekte.	.622			
	Madde 20 - Dijital oyunun sosyal işlevi vardır.	.583			
	Madde 19 - Dijital oyun bir eğitim aracıdır.	.560			
	Madde 21 - Ödevlerin dijital oyunlar aracılığı ile yapılması çocuk için daha eğlenceli olur.	.485			
	Madde 02 - Dijital oyun oynama ödül olarak kullanılabilir.	.358			
	Madde 12 - Dijital oyunların tamamı eğitici dir.	.335			
Madde 04 - Çocuklar erken yaşta teknoloji ile tanıştırılmalı.	.307				
Faktör 2 (Destek/Endişe)	Madde 27 - Dijital oyun oynama süresi konusunda bir uzmandan destek almam gerektiğini düşünüyorum.		.915		
	Madde 28 - Dijital oyun içerikleri konusunda bir uzmandan destek almam gerektiğini düşünüyorum.		.885		
	Madde 26 - Dijital oyun türleri konusunda bir uzmandan destek almam gerektiğini düşünüyorum.		.824		
	Madde 16 - Çocuğumun dijital oyun oynaması ile ilgili endişelerim var.		.525		
	Madde 06 - Dijital oyun oynamanın çocuğumda bağımlılık haline dönüşmesinden endişeleniyorum.		.387		
	Madde 17 - Çocukların dijital oyun oynamasını doğru bulmuyorum.		.310		
Faktör 3 (Kurallar/Deneti)	Madde 03 - Oyun içerikleri hakkında çocuk ile konuşulmalı.			.497	
	Madde 05 - Oyun tercihlerinde veliler çocuklarını yönlendirmeli.			.497	
	Madde 01 - Dijital oyun oynama ile ilgili bir süre belirlenmeli.			.490	
	Madde 23 - Dijital oyun oynarken çocuğa kural koymak ve çocuğumun denetlemek önemli.			.441	.427
	Madde 14 - Dijital oyunlar tercih edilirken oyunların içeriklerine dikkat edilmeli.			.414	.394
Faktör 4 (Bilgi)	Madde 24 - Çocuğumun oynadığı oyun türleri ile ilgili bilgi sahibiyim.				.651
	Madde 25 - Çocuğumun bulunduğu yaşta süre olarak ne kadar dijital oyun oynaması konusunda bilgi sahibiyim.				.542
	Madde 15 - Dijital oyunlar tercih edilirken oyunları türlerine dikkat edilmeli.			.421	.449
	Madde 24 - Çocuğumun oynadığı oyun türleri ile ilgili bilgi sahibiyim.				.651
	Madde 13 - Dijital oyunların tamamı şiddet unsurları içerir.				
Madde 18 - Dijital oyunlar aracılığı ile çocuklara belli mesajlar iletilmekte.					
Madde 22 - Veliler çocuklarına dijital oyun oynama konusunda rol modeli olurlar.					

Veri Toplama Süreci

Verilerin toplanmasında kullanılacak olan anketlerin uygulanabilmesi için Milli Eğitim Bakanlığı tarafından gerekli izin alınmıştır. Anketler okullar araştırmacı tarafından ziyaret edilerek dağıtılmıştır. Anne/babalara anket ile ilgili gerekli açıklamalar araştırmacı tarafından yapılmıştır. Anketler çocukları okul öncesi ve ilkökula devam eden gönüllü anne/babalara uygulanmıştır.

Anne/babaların ankette yer alan soruları rahatlıkla cevaplamaları için onlara gizlilik ile ilgili bilgi verilmiştir. Anketler ulaşılamayan anne/babalara ise öğretmenler aracılığı ile dağıtılmıştır. Anketlerden çıkan sonuçlar SPSS paket programı ile analiz edilmiştir.

Verilerin Analizi

Veriler analiz edilmeden önce toplanan anketler tek tek kontrol edilerek, boş bırakılan yerlerin olup olmadığına bakılmıştır. Araştırmaya dâhil edilen 590 anket numaralandırılıp veriler SPSS paket programına girilmiştir. Daha sonra kayıp verilerin olup olmadığı tespit edilmiştir. Kayıp verilerin olduğu değerler için sık kullanılan bir yöntem olan yerine koyma (replace with mean) işlemi kullanılmıştır. Daha sonra t-testi ve varyans analizleri yapılmıştır.

Etik Kurul İzni

Araştırma için etik kurul onayı Samsun Üniversitesi, Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu 11.20.2018 tarih ve 2018/312 karar sayısı ile alınmıştır. Araştırma kapsamında gönüllü anne/babalar ile çalışılmıştır. Anne/babaların veri toplama araçlarını rahatça cevaplayabilmeleri için gizlilik ile ilgili gerekli açıklamalar yapılmıştır.

Bulgular

Bu kısımda elde edilen veriler doğrultusunda araştırmannın bulgularına yer verilmiştir.

Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına Yönelik Elde Edilen Bulgular

Çocukların dijital oyun oynama durumları Tablo 4’de gösterilmiştir.

Tablo 4.

Araştırmaya katılan çocukların oyun oynama durumları

		f	%
Dijital oyun oynama durumu	Oynayan	481	81,52
	Oynamayan	109	18,47
Dijital oyun oynama araçları	Cep Telefonu	344	71,49
	Tablet	234	48,63
	Bilgisayar	69	8,71
	PlayStation, Xbox vb.	11	2,27
Dijital oyun oynama sıklığı	Haftada birkaç kez	195	40,54
	Her gün	184	38,25
	Haftada bir	69	14,34
	Ayda birkaç kez	33	6,86
Dijital oyun oynama süresi	0-1 Saat	272	56,54
	1-2 Saat	136	28,27
	2-3 Saat	55	11,43
	3 Saatten fazla	18	3,74
Dijital oyun oynama zamanı (Hafta içi)	Gün içinde	207	43,03
	Akşam	202	41,99
	Hiçbiri	56	11,64
	Sabah kalkınca	16	3,32
Dijital oyun oynama zamanı (Hafta sonu)	Gün içinde	348	72,34
	Akşam	78	16,21
	Sabah kalkınca	32	6,65
	Hiçbiri	23	4,78

Çocukların %81,52’inin (n=481) dijital oyun oynadığı, sadece %18,47 (n=109) dijital oyun oynamadığı anne/babalar tarafından belirtilmiştir. Dijital oyun oynama araçları incelendiğinde, çocukların %71,49’unun (n=344) dijital oyunları en çok cep telefonu ve %48,63’ünün (n=234) tablet aracılığı ile oynadığı belirlenmiştir. Çocukların oyun oynama sıklıkları incelendiğinde ise, çocukların %78,79’ünün en sık haftada birkaç kez veya her gün dijital oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların oyun oynama süreleri incelendiğinde, çocukların büyük bölümünün (%84,81) 0-2 saat arası dijital oyun oynadığı ve çocukların hafta içi en fazla gün içinde okuldan gelince ve akşam

(%85,02) dijital oyun oynadıkları anne/babalar tarafından belirtilmiştir. Hafta içi dijital oyun oynamayan (%11,64) çocukların oranı ise azınlıktadır. Hafta sonu çocukların %72,34'ünün dijital oyunları en fazla gün içerisinde oynadıkları belirlenmiştir. Oyun oynamayan çocukların oranı ise sadece %4,78'dir (Tablo 4).

Tablo 5.

Çocukların dijital oyun oynadıkları mekânlar, oyun oynadıkları ortam ve oyun oynanan kişi

		f	%
Dijital oyun oynanan mekân	Ortak Mekân	428	88,94
	Kendi Odasında	82	17,01
	Diğer	16	3,30
	Komşuda	7	1,43
Diğer oyun ortamı	Yakın akrabaların yanında	3	0,46
	Ev içerisinde	2	0,33
	Gittiğimiz her yerde	2	0,33
	Dışarıda	1	0,16
Oyun oynanan kişi	Yalnız	300	62,34
	Kardeşleri ile	195	40,52
	Anne/Baba ile	114	23,68
	Arkadaşları ile	36	7,48

Oyun oynanan mekâna bakıldığında çocukların %88,94 (n=428) gibi büyük bir çoğunluğunun dijital oyunları ortak mekânda (salon vb.) oynadıkları anne/babalar tarafından belirtilmiştir. Ortak mekândan sonra çocukların en çok dijital oyun oynadığı mekânın kendi odaları (%17,01, n=82) olduğu saptanmıştır. Çocukların %62,34 (n=300) gibi büyük çoğunluğunun dijital oyunları yalnız oynadığı göze çarpmaktadır. Anne/babalar çocuklarının %40,52'sinin (n=195) dijital oyunları kardeşleri ile oynadıklarını belirtmişlerdir (Tablo 5).

Tablo 6.

Çocukların dijital oyunlar ile tanışma ve oynamaya başlama yaşları

		f	%
Dijital oyun ile tanışma yaşı	2 yaş	37	7,69
	3 yaş	107	22,24
	4 yaş	175	36,38
	5 yaş	117	24,32
	6 yaş ve üstü	45	9,35
	Dijital oyun oynamaya başlama yaşı	2 yaş	17
3 yaş		87	18,08
4 yaş		173	35,96
5 yaş		144	29,93
6 yaş ve üstü		60	12,47

Gerek anne/babası, gerekse kardeşleri vs. dijital oyun oynarken tanışma yaşına bakıldığında çocukların %82,94 oranla büyük çoğunluğunun 3-5 yaş arası dijital oyunlar ile tanıştıkları göze çarpmaktadır. Buna karşın dijital oyun oynama yaşı çocukların %65,89'unda 4-5 yaş arası olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Tablo 6).

Tablo 7.

Dijital oyun oynama araçları

		f	%
Dijital oyun oynama aracına sahip olma	Evet	181	37,62
	Hayır	300	62,37
Dijital oyun oynama araçları	Tablet	161	89,42
	Bilgisayar	16	8,88
	Telefon	16	2,70
	PlayStation	6	3,32

Evinde kendi dijital oyun oynama aracı bulunan çocuklar %37,62 (n=181) ve bulunmayan çocuklar ise %62,37'yi (n=300) oluşturmaktadır. Evde bulunan dijital oyun oynama aracının en fazla tablet (%89,42) olduğu anne/babalar tarafından belirtilmiştir (Tablo 7).

Tablo 8.

Oynanan dijital oyun türleri

	f	%
Spor/Araba Yarışı	226	46,90
Eğitsel Oyunlar	210	43,57
Giydirme/Makyaj/Evcilik	197	40,89
Savaş/Dövüş	75	15,53
Yapı/İnşaa	15	3,07
Aksiyon/Macera	9	1,86
Zekâ/Kelime	9	1,81
Diğer (hayvanlar, resim süsleme vs.)	4	0,64

Çocukların Spor/Araba Yarışı (%46,90), Eğitsel Oyunlar (%43,57) ve Giydirme/Makyaj/Evcilik (%40,89) türündeki oyunları neredeyse aynı oranda oynadıkları anne/babalar tarafından belirtilmiştir. Savaş/Dövüş (%15,53) ve Yapı/İnşaa (%3,07) türündeki oyunlar çocuklar tarafından daha az oynanmaktadır. Anne/babalar çocuklarının %77,33'ünün bu oyunları anne/babalarının cep telefonundan oynadıklarını belirtmişlerdir (Tablo 8).

Çocukların Dijital Oynama Alışkanlıklarını Etkileyen Faktörlerin Çeşitli Değişkenlere Göre Karşılaştırılmasına Yönelik Bulgular

Anne/babaların öğrenim düzeyi ile çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını karşılaştırmak amacıyla tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 9'da gösterilmiştir.

Tablo 9.

Dijital oyun oynama alışkanlıkları anketi toplam puan ve alt faktörlerinin anne/babaların öğrenim düzeyine göre karşılaştırılmasına ilişkin tek yönlü varyans analizi sonuçları

	İlkokul (n=84)		Ortaokul (n=77)		Lise (n=158)		Üniversite ve üzeri (n=162)		f	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Denetim)**	12,40	4,49	13,32	4,54	11,62	4,10	11,67	4,06	3,51	0,01
Faktör 2 (Tercihler)	11,10	4,50	11,22	3,83	10,97	4,11	10,60	3,85	0,54	0,65
Faktör 3 (Bağımlılık)	8,17	3,67	9,04	3,34	7,97	2,97	8,03	2,83	2,31	0,07
Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık)	5,77	2,38	5,67	2,18	5,61	2,21	5,60	2,22	0,13	0,94
Faktör 5 (Etkiler)	10,09	3,90	10,54	3,03	10,46	3,43	10,76	3,36	0,70	0,55
Toplam	47,53	15,20	49,80	12,89	46,65	12,86	46,65	12,47	1,19	0,31

** $p < .01$

Anne/babaların öğrenim düzeyi eğitim düzeyi ile çocukların oyun oynama alışkanlıklarını karşılaştırmak amacıyla tek yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Analiz sonuçları Tablo 9'da gösterilmiştir. Analiz sonuçlarına göre anne/babaların öğrenim eğitim düzeyi ile çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam puanlarının arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($F(4,476) = 1,19, p > 0,05$). Fakat Faktör 1 (Denetim) alt faktör puanına baktığımızda anne/babaların öğrenim düzeyi ile çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır ($F(4,476) = 3,51, p < 0,05$). Öğrenim düzeyi düşük olan anne/babaların Faktör 1 (Denetim) puan ortalamaları daha yüksektir (İlkokul; $\bar{x} = 12,40, S = 4,49$; Ortaokul; $\bar{x} = 13,32, S = 4,54$). Yani öğrenim düzeyi düşük olan anne/babaların dijital oyunların denetimi konusunda desteğe ihtiyaçlarının olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Tablo 9).

Anne/babaların dijital oyun oynama durumlarını çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları ile karşılaştırmak amacıyla bağımsız gruplar için t-testi uygulanmıştır. Analiz sonuçları Tablo 10'da gösterilmiştir.

Tablo 10.

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

	Evet (n=97)		Hayır (n=384)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Denetim)	11,87	4,20	12,09	4,28	0,46	0,64
	Evet (n=97)		Hayır (n=384)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 2 (Tercihler)	10,68	3,60	10,97	4,15	0,62	0,53
Faktör 3 (Bağımlılık)	7,87	2,82	8,28	3,18	1,17	0,24
Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık) *	5,22	2,04	5,75	2,27	2,07	0,03
Faktör 5 (Etkiler)	10,77	3,31	10,44	3,46	0,83	0,40
Toplam	46,41	11,48	47,53	13,58	0,75	0,45

* $p < .05$

Analiz sonuçlarına göre anne/babaların oyun oynama durumları ile çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları toplam puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t(479) = 0,75, p > 0,05$). Alt faktör puanları incelendiğinde Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık) ($t(479) = 2,07, p < 0,05$) anne/babaların oyun oynama durumu ile çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Bilgisayar oyunu oynamayan anne/babaların çocuklarının Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık) puanları ($\bar{x} = 5,75, S = 2,27$) diğerlerine göre ($\bar{x} = 5,22, S = 2,04$) daha yüksektir (Tablo 10).

Tablo 11.

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

	4 Yaş ve altı (n=49)		5 Yaş (n=119)		6 Yaş (n=191)		7 Yaş ve üstü (n=122)		f	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Denetim) *	10,31	3,45	12,53	4,29	12,15	4,15	12,11	4,56	3,32	0,02
Faktör 2 (Tercihler)	9,57	3,66	11,39	4,17	10,85	4,03	11,07	4,03	2,43	0,06
Faktör 3 (Bağımlılık)	7,10	2,41	8,49	3,14	8,07	3,06	8,56	3,33	3,04	0,02
Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık)	6,10	2,42	5,74	2,08	5,42	2,23	5,70	2,29	1,38	0,24
Faktör 5 (Etkiler)	11,14	3,66	10,74	3,25	10,24	3,48	10,45	3,43	1,13	0,33
Toplam	44,22	11,27	48,89	12,95	46,73	13,10	47,90	14,10	1,67	0,17

* $p < .05$

Analiz sonuçlarına göre toplam puana bakıldığında farklı yaş gruplarındaki çocukların yaşları ile dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($F(3,477) = 1,67, p > 0,05$). Alt faktörler incelendiğinde Faktör 1 (Denetim) ($F(3,477) = 3,32, p < 0,05$) ve Faktör 3 (Bağımlılık) ($F(3,477) = 3,04, p < 0,05$) açısından farklı yaş grupları arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir. 5-7 yaş arası çocukların Faktör 1 (Denetim) puanları (5 yaş: $\bar{x} = 12,53, S = 4,29$; 6 yaş: $\bar{x} = 12,15, S = 4,15$; 7 yaş: $\bar{x} = 12,11, S = 4,56$) 4 yaş grubu çocukların puanlarına göre ($\bar{x} = 10,31, S = 3,45$) daha yüksektir. Yine 5-7 yaş çocukların Faktör 3 (Bağımlılık) puanları (5 yaş: $\bar{x} = 8,49, S = 3,14$; 6 yaş: $\bar{x} = 8,07, S = 3,06$; 7 yaş: $\bar{x} = 8,56, S = 3,33$) 4 yaş grubu çocukların puanlarına göre ($\bar{x} = 7,10, S = 2,41$) daha yüksektir. Yani çocukların yaşlarının büyümesi ile beraber anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıkları üzerinde denetimin azaldığını ve çocuklarda dijital oyun oynamanın daha çok bağımlılığa dönüşme olasılığının arttığını söylenebilir (Tablo 11).

Tablo 12.

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

	Kız (n=227)		Erkek (n=254)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Denetim)	11,74	4,10	12,31	4,38	1,46	1,43
Faktör 2 (Tercihler)	10,56	4,21	11,22	3,87	1,76	0,07
Faktör 3 (Bağımlılık)	8,16	2,95	8,23	3,26	0,22	0,81
Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık)	5,52	2,26	5,75	2,21	1,09	0,22
Faktör 5 (Etkiler)	10,28	3,56	10,71	3,30	1,37	0,31
Toplam	46,28	13,30	48,22	13,04	1,61	0,10

Analiz sonuçlarına baktığımızda çocukların cinsiyet ile dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşılmıştır ($t(479) = 1,61, p>0,05$) (Tablo 12).

Tablo 13.

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

	Okul Öncesi (n=225)		İlkokul (n=256)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Denetim)	12,02	4,41	12,07	4,13	0,11	0,91
Faktör 2 (Tercihler)	11,01	4,29	10,82	3,82	0,53	0,59
Faktör 3 (Bağımlılık)	8,17	3,18	8,22	3,06	0,15	0,87
Faktör 4 (Sosyal Gelişim ve Saldırganlık)	5,77	2,27	5,53	2,19	1,20	0,22
Faktör 5 (Etkiler)	10,81	3,15	10,25	3,34	1,79	0,73
Toplam	47,80	13,76	46,88	12,66	0,76	0,44

Analiz sonuçları incelendiğinde çocukların gittikleri okul türü ile dijital oyun oynama alışkanlıkları arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($t(479) = 0,76, p>0,05$) (Tablo 13).

Tablo 14.

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

		f	%
Dijital oyunların yararlı yönleri	Evet	307	63,82
	Hayır	114	36,17
Dijital oyunların yararlı yönleri	Öğrenmeyi kolaylaştırıyor	199	64,36
	Yaratıcılık	191	61,77
	Kritik düşünme	74	23,90
	Motivasyon	71	17,77
Kontrol için süre kısıtlaması	Evet	451	93,76
	Hayır	30	6,23
Oyun oynayarak (evcilik, masa oyunları, oyuncakları vb.) vakit	Evet	441	9,68
	Hayır	40	8,31

Anne/babaların dijital oyunların yararlı yönlerinin olup olmadığı konusundaki verdikleri cevaplar incelendiğinde, anne/babaların %63,82'sinin dijital oyunların yararlı yönlerinin olduğu görüşüne sahip oldukları görüşünü bildirmişlerdir. Dijital oyunların en çok öğrenmeyi kolaylaştırdığı (%64,36) ve yaratıcılığı geliştirdiği (%61,77) düşünülmektedir. Süre kısıtlaması yapılması gerektiği konusunda anne/babaların yaklaşık tamamının (%93,76) hemfikir oldukları belirlenmiştir. Anne/babalar %91,68'i çocukları ile oyun oynayarak vakit geçirdiklerini belirtmişlerdir (Tablo 14).

Anne/Babaların Çocukların Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarına İlişkin Görüşlerinin Çeşitli Değişkenlere Göre Karşılaştırılmasına Yönelik Bulgular

Anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşlerini karşılaştırmak amacıyla bağımsız gruplar için t-testi kullanılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 15'te gösterilmiştir.

Tablo 15.

Anne ve babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşlerini karşılaştırılmasına ilişkin t-testi sonuçları

	Anne (n=359)		Baba (n=122)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Fayda/İşlev)	27,50	7,24	28,18	6,76	0,90	0,34
Faktör 2 (Destek/Endişe)	17,52	5,21	17,00	4,64	0,96	0,33
Faktör 3 (Kurallar/Denetim)	21,97	2,82	21,54	3,10	1,42	0,15
Faktör 4 (Bilgi)	12,58	2,14	12,22	2,14	1,60	0,10
Toplam	79,57	9,57	78,95	8,80	0,63	0,52

Analiz sonuçlarına baktığımızda, anne ve babalar arasında çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş puanları açısından anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($t(479) = 0,63$, $p>0,05$) (Tablo 15).

Tablo 16.

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

	İlkokul (n=84)		Ortaokul (n=77)		Lise (n=158)		Üniversite ve üzeri (n=162)		F	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Fayda, İşlev)	26,54	7,30	28,29	6,84	27,68	7,03	27,99	7,03	1,13	0,33
Faktör 2 (Destek, Endişe)***	19,01	4,49	17,97	4,92	17,45	5,29	16,20	4,96	6,33	0,00
Faktör 3 (Kural, Denetim)***	20,83	3,24	21,47	3,03	22,06	2,81	22,39	2,57	6,24	0,00
Faktör 4 (Bilgi)*	11,94	2,35	11,93	2,06	12,84	1,97	12,69	2,15	5,63	0,01
Toplam	78,23	10,04	79,67	8,59	80,05	10,30	79,29	9,38	0,71	0,54

*** $p<.001$, ** $p<.01$

Analiz sonuçları, anne/babaların öğrenim eğitim düzeyi ile ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri toplam puanlarının arasında anlamlı bir fark olmadığını göstermektedir ($F(3,477) = 0,71$, $p>0,05$). Fakat Faktör 2 (Destek, Endişe) alt faktör puanına baktığımızda, anne/babaların öğrenim düzeyi ile ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ($F(3,477) = 6,33$, $p<0,05$). Öğrenim düzeyi düşük olan anne/babaların Faktör 2 (Destek, Endişe) puan ortalamalarının öğrenim eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynlere kıyasla daha yüksektir (İlkokul: $\bar{x} = 19,01$, $S = 4,49$; Ortaokul: $\bar{x} = 17,97$, $S = 4,92$; Lise: $\bar{x} = 17,45$, $S = 5,29$). Diğer bir deyişle, anne/babaların öğrenim düzeyinin düşük olması onların dijital oyun konusunda desteğe ihtiyaçlarının olduğunu ve endişelerinin daha yüksek olduğunu göstermektedir. Yine Faktör 3 (Kural, Denetim) ($F(3,477) = 6,24$, $p<0,05$) ve Faktör 4 (Bilgi) ($F(3,477) = 5,63$, $p<0,05$) alt puanlarına baktığımızda anne/babaların öğrenim düzeyi ile çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Öğrenim düzeyi düşük olan anne/babaların Faktör 3 (Kural, Denetim) (İlkokul: $\bar{x} = 20,83$, $S = 3,24$; Ortaokul $\bar{x} = 21,47$, $S = 3,03$) ve Faktör 4 (Bilgi) (İlkokul: $\bar{x} = 11,94$, $S = 2,35$; Ortaokul: $\bar{x} = 11,93$, $S = 2,06$) ortalama puanlarının öğrenim düzeyi yüksek olan anne/babalara göre düşük olduğu görülmektedir (Tablo 16).

Öğrenim düşük anne/babaların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüş puanlarına ilişkin ortalamaları daha düşük bulunmuştur. Diğer bir deyişle, bu anne/babaların kural veya denetime gerek olmadığını düşündükleri ve dijital oyunlar (süre, tür) hakkında bilgilerinin düşük seviyede olduğu sonucuna varılmıştır.

Tablo 17.

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

	Evet (n=97)		Hayır (n=384)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Fayda, İşlev) *	29,01	6,75	27,33	7,18	2,07	0,03
Faktör 2 (Destek, Endişe) *	16,35	4,95	17,65	5,07	2,27	0,02
Faktör 3 (Kural, Denetim)	22,37	3,01	21,73	2,85	1,92	0,05
Faktör 4 (Bilgi)	12,85	1,96	12,39	2,18	1,87	0,06
Toplam	80,58	8,53	79,12	9,57	1,37	0,17

* $p < .05$

Analiz sonuçlarına göre, anne/babaların oyun oynama durumları ile çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri toplam puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t(479) = 1,37, p > 0,05$). Alt faktör puanları incelendiğinde, Faktör 1 (Fayda, İşlev) ($t(479) = 2,07, p < 0,05$) anne/babaların oyun oynama durumu ile çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir. Bilgisayar oyunu oynamayan anne/babaların Faktör 1 (Fayda, İşlev) puanları ($\bar{x} = 27,33, S = 7,18$) diğerlerine göre ($\bar{x} = 29,01, S = 6,75$) daha düşüktür. Yani bilgisayar oyunu oynayan anne/babaların dijital oyunların faydalı ve işlevsel olduğunu düşündüklerini söyleyebiliriz.

Alt faktör puanları incelendiğinde, Faktör 2 (Destek, Endişe) ($t(479) = 2,27, p < 0,05$) anne/babaların oyun oynama durumu ile çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Bilgisayar oyunu oynamayan anne/babaların Faktör 2 (Destek, Endişe) puanları ($\bar{x} = 17,65, S = 5,07$) diğerlerine göre ($\bar{x} = 16,35, S = 4,95$) daha yüksektir. Yani bilgisayar oyunu oynamayan anne/babaların dijital oyun konusunda desteğe ihtiyaç duyduklarını düşündüklerini ve endişelerinin olduğunu söyleyebiliriz (Tablo 17).

Tablo 18.

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

	4 Yaş (n=49)		5 Yaş (n=119)		6 Yaş (n=191)		7 Yaş (n=122)		F	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Fayda, İşlev)	26,73	7,76	27,92	7,20	27,89	7,00	27,46	6,99	0,42	0,73
Faktör 2 (Destek, Endişe)	18,42	5,29	17,78	4,99	16,94	4,93	17,27	45,24	1,43	0,23
Faktör 3 (Kural, Denetim)	22,34	2,31	21,76	3,32	21,92	2,80	21,68	2,82	0,68	0,56
Faktör 4 (Bilgi)	12,73	2,19	12,39	2,25	12,46	2,15	12,53	2,03	0,31	0,81
Toplam	80,24	8,03	79,87	9,85	79,21	8,90	78,95	10,10	0,34	0,79

Analiz sonuçlarına göre toplam puana bakıldığında, farklı yaş gruplarındaki çocukların yaşları ile anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir ($F(3,477) = 0,34, p > 0,05$) (Tablo 18).

Tablo 19.

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

	Kız (n=227)		Erkek (n=254)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Fayda, İşlev)	27,76	7,26	27,59	7,00	0,25	0,79
Faktör 2 (Destek, Endişe)	17,04	4,90	17,70	5,20	1,41	0,15
Faktör 3 (Kural, Denetim)	21,67	2,90	22,03	2,89	1,36	0,17
Faktör 4 (Bilgi)	12,59	2,20	12,39	2,09	1,00	0,31
Toplam	79,07	9,86	79,72	8,94	0,76	0,44

Analiz sonuçları incelendiğinde, çocukların cinsiyeti ile anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır ($t(479) = 0,76, p>0,05$) (Tablo 19).

Tablo 20.

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

	Okul Öncesi (n=225)		İlkokul (n=256)		t	p
	\bar{x}	S	\bar{x}	S		
Faktör 1 (Fayda, İşlev)	27,56	7,57	27,76	6,70	0,31	0,75
Faktör 2 (Destek, Endişe)	17,69	5,09	17,12	5,04	1,22	0,22
Faktör 3 (Kural, Denetim)	21,97	2,98	21,76	2,82	0,76	0,44
Faktör 4 (Bilgi)	12,47	2,29	12,50	2,01	0,18	0,85
Toplam	79,70	9,59	79,17	9,20	0,61	0,53

Analiz sonuçları incelendiğinde, çocukların gittikleri okul türü ile anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin görüşleri arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir ($t(479) = 0,61, p>0,05$) (Tablo 20).

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Erken çocukluk dönemi çocuklar için oyun çocukların en önemli uğraşı olarak karşımıza çıkmaktadır. Değişen oyun algısı ile beraber çocukların oyun oynama alışkanlıklarının da değiştiği görülmektedir. Çocuklar oyun oynamayı artık kapalı alanlarda ekran karşısında vakit geçirmek olarak algılamaktadır (Kaya, 2019). Araştırma bulgularında çocukların okul öncesi döneme denk gelen dönemde dijital oyunlar ile tanıştıkları ve bu dönemde dijital oyun oynamaya başladıkları sonucuna varılmıştır. Çocukların dijital oyunlar ile tanışma yaşının ve dijital oyun oynama yaşının bebeklik dönemine denk gelen çok erken yaşlara kadar indiği bilinmektedir (Aral ve Doğan Keskin, 2018; Common Sense Media ve Rideout, 2013; Toran ve diğerleri, 2016). Yapılan araştırmanın sonucuna göre 3-7 yaş arası oyun çağındaki çocukların %81,52 gibi büyük çoğunluğunun dijital oyun oynayarak vakit geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde, alan yazında 4-6 yaş arası çocukların önemli bir kısmının dijital oyun oynayarak vakit geçirdikleri belirtilmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Darga, 2021; Gözüm ve Kandır, 2020; Gözüm ve Kandır, 2021; Toran ve diğerleri, 2016; TÜİK, 2013a). Yurtdışında yapılan araştırmalara bakıldığında, aynı şekilde çocukların büyük çoğunluğunun dijital ekran karşısında vakit geçirdiklerini kanıtlayan çalışmalar bulunmaktadır (Cristia ve Seidl, 2015; Ofcom, 2018; Papadakis, Gözüm, Kalogiannakis, Kandır, 2022). Mobil aletlerin çocuklar için de artık kolay erişilebilir olmasının sonucu olarak daha önce yapılan araştırmaların bulgularında olduğu gibi (Akçay ve Özcebe, 2012; Aral ve Doğan Keskin, 2018; Common Sense Media ve Rideout, 2013; Küçükali, 2015; Toran ve diğerleri, 2016; TÜİK, 2013a) bu çalışmada da çocukların dijital oyunları en fazla cep telefonu ve tablet aracılığı ile oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların sadece dijital oyunlar karşısında her gün veya haftada birkaç kez oldukça uzun süreler vakit geçirdikleri göze çarpmaktadır. Yaşları okul öncesi döneme denk gelen çocuklar ile yapılan araştırmalara bakıldığında benzer bulgulara rastlamak mümkündür (Akçay ve Özcebe, 2012; Budak, 2017). Toran ve diğerlerinin (2016) 5 yaş grubu çocukları olan anneler ile yapmış oldukları çalışmada ise, anneler çocuklarının dijital oyunlar karşısında uzun süreler vakit geçirdiklerini, annelerin buna engel olamadıklarını ve

dijital oyun oynama süresi konusunda bir zaman dilimi belirtmedikleri göze çarpmaktadır. Dijital oyun oynama sürelerinin çocukların yaşlarının büyümesi ile artış gösterdiğini kanıtlayan araştırmalar da bulunmaktadır (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008; Hastings ve diğerleri, 2009). Bu nedenle çocukların yaşlarının büyümesi ile beraber dijital oyunlar karşısında daha uzun süre vakit geçirebilmeleri durumu göz önünde bulundurulmalıdır. Araştırmaya katılan çocuklar eğitim kurumuna devam eden çocuklar olduğundan hafta içi okuldan gelince ve hafta sonu ise gün içerisinde oyun oynama fırsatı buldukları düşünülmektedir. Araştırmaya katılan çocukların hafta sonu daha uzun süreler dijital oyun karşısında vakit geçirdikleri belirlenmiştir. Akçay ve Özcebe'nin (2012) yapmış oldukları çalışma bulgularına bakıldığında, çocukların hafta sonu, hafta içine kıyasla daha uzun süreler oyun oynadıkları sonucuna varılmıştır.

Çocukların dijital oyunları oynarken genellikle ortak mekânda oyun oynadıkları fakat oyun oynarken ebeveynlerinin gerekli kontrolü sağlamadıkları ve dijital oyun oynarken çocuklarını denetlemedikleri önemli bir nokta olarak karşımıza çıkmaktadır. Yurtdışında yapılan bir araştırmada günümüzde çocukların kendilerine ait odalarının olması ve dijital oyunları kendi odalarında oynamalarının ebeveynlerin dijital oyunlar noktasında denetim sağlayamadıkları sonucuna ulaşılmıştır (Wagner, Gebel ve Lampert, 2013). Anne/babaların çocuklarının dijital oyun oynarken karşılaşabilecekleri riskler veya dijital oyunların çocukları üzerinde ne gibi etkilere sahip olduğu konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıkları bu sebepten çocuklarının yalnız oyun oynamalarına izin verdikleri düşünülmektedir. Bu noktada ebeveynlerin dijital oyunlar hakkındaki görüşlerinin çocuklarının oyun oynama alışkanlıkları üzerinde ne denli etkili olduğunu söylemek yerinde olacaktır. Benzer şekilde yapılan başka bir çalışmada çocukların dijital oyunları annelerinin kontrolünde oynamadıkları ortaya konulmuştur (Toran ve diğerleri, 2016). Çocukların yaşlarının büyümesi ile beraber dijital oyun aracına sahip olma durumları artacaktır ve çocukların dijital oyunları ev ortamı dışında (akraba/arkadaş ortamı, arabada vs.) oynama durumları göz önünde bulundurulmalıdır (Hugger, Tilmann, Bader, Cwielong ve Kratzer, 2013).

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

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

Anne/babaların öğrenim düzeyinin düşük olmasının çocuklarının oynadıkları dijital oyunların denetimini gerektiren alışkanlıklarına olumsuz yönde etkilemektedir. Anne/babaların çocukları dijital oyun oynarken onlara rehberlik etme konusunun ne denli önemli olduğu konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıkları düşünülmektedir. Çocukları oyun oynamaya başlamadan önce dijital oyun seçiminin bir ebeveyn eşliğinde olması gerektiği ve ebeveyn olarak süre kontrolünün ne denli önemli olduğu konusunda ebeveynlerin bilgilendirilmesi gerektiği düşünülmektedir. Benzer şekilde yapılan bir başka çalışmada, öğrenim düzeyi düşük olan anne/babaların dijital oyun konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıkları kanısına varılmıştır (Hazar ve diğerleri, 2016). Bir diğer çalışmada ise, annelerin dijital oyun konusunda uzman desteğine ihtiyaçlarının olduğu kanıtlanmıştır. Öğrenim düzeyi düşük olan annelerin dijital oyunlar hakkında daha az bilgi sahibi olduklarını ve bu oyunların etkileri konusunda da yeteri kadar bilgi sahibi olmadıkları bulunmuştur. Ayrıca, çocuklarının dijital oyun oynamalarının denetimi konusunda sorun yaşadıkları belirtilmektedir (Toran ve diğerleri, 2016). Bir başka çalışmada ise öğrenim düzeyi yüksek olan anne/babaların öğrenim düzeyi düşük olan

anne/babalara kıyasla çocuklarına daha az dijital oyun oynamalarına izin verdikleri sonucuna varılmıştır (Işıkoğlu Erdoğan ve diğerleri, 2019).

Araştırma bulgularına göre, dijital oyun oynamayan anne/babaların çocuklarının sosyal gelişiminin olumsuz yönde etkilendiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonucun araştırılmaya açık bir konu olduğu düşünülmektedir. Çocuğun yaşının büyümesi ile beraber oyun seçimi ve süre ile ilgili konularda çocukların dijital oyun tercihlerini kendilerinin yaptıkları sonucuna ulaşılmıştır. Örneğin çocuk yaşı büyüdükçe kendisi dijital oyunları yükleyebilmekte ve dijital oyunları oynamayı yapması gereken başka sorumlulukları yerine tercih etmektedir. Çocuğun yaşının büyümesi ile beraber çocuk artık teknolojik aletler üzerinden oyun yükleme konusuna daha hâkim olabilmektedir. Çocuk okuma yazma bilmese bile oyunun sadece ilk harflerini ezberleyip arama motoruna yazdığında oyun karşısına çıkabilmektedir. Okula başladığında ise okuma yazmayı öğrenen çocuk artık oyunların isimlerini ebeveyn yardımı olmadan arama motoruna yazabilme yetisine sahip olmaktadır. Yapılan araştırmalarda çocuğun yaşının büyümesi ile beraber dijital oyunlar üzerinde ebeveynlerin denetiminin azalacağı konusuna vurgu yapılmıştır (Akçay ve Özcebe, 2012; Özsoy ve Atılğan, 2018). Bu noktada çocukların sekiz yaşından itibaren dijital teknolojiye ilişkin tercih ve alışkanlıklarının değiştiği ve çocuklarının ilgilerinin daha çok bilgisayar ve internete yöneldiği göz önünde bulundurulmalıdır (Gutnick ve diğerleri, 2011).

Araştırma bulgularına göre öğrenim düzeyi düşük olan ebeveynler, dijital oyun süresi, içerik seçimi, oyun türü gibi konularda desteğe ihtiyaçlarının olduğu görüşündedirler. Yurtdışında yapılan bir araştırmada öğrenim düzeyi düşük olan ebeveynlerin çocuklarının dijital ekran karşısında uzun süre vakit geçirdikleri belirlenmiştir (Kakuschke, 2021; Nikken ve Schols, 2015). Belirtilen bu konularda ebeveynlerin bilinçli olması önem taşımaktadır. Yapılan bir araştırmada sağlık sorunlarının yanı sıra uzun süreler dijital oyun oynayan çocukların okul başarısının düştüğü ve çocukların saldırgan davranışlar sergiledikleri sonucuna ulaşılmıştır. Aynı çalışmada ebeveynlerin içerik konusunda bilinçli davrandıkları durumlarda çocukların şiddet içerikli oyunları oynaması olasılığının azaldığı belirlenmiştir (Hastings ve diğerleri, 2009). Ayrıca araştırma bulgularına göre ebeveynlerin dijital oyun konusunda endişelerinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bunun nedeninin ebeveynlerin dijital oyun türleri, içerikleri ve süre ile ilgili yeterince bilgi sahibi olmadıklarından dolayı olduğu düşünülmektedir. Nitekim ebeveynler ancak bu konulardaki bilgileri doğrultusunda çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin kurallar belirleyebilir ve denetim sağlayabilirler. Bu doğrultuda araştırma bulgularına bakıldığında, öğrenim düzeyi düşük olan ebeveynlerin kural ve denetim ile ilgili sıkıntı yaşadıkları belirlenmiştir.

Araştırma bulgularına göre, dijital oyun oynayan anne/babaların dijital oyunların faydalı ve işlevsel olduğu kanısında oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Anne/babalar kendileri dijital oyunlarla vakit geçirdiklerinden dolayı dijital oyunların faydalı ve işlevsel olduklarını düşünmektedirler. Dijital oyunları çocukları için ne zaman faydalı ve işlevsel olduğu konusunda bilgilerinin olup olmadığı tartışma konusudur.

Dijital oyunlar karşısında vakit geçirmeyen anne/babaların ise, dijital oyun konusunda desteğe ihtiyaç duydukları ve endişelerinin olduğu belirlenmiştir. Bunun nedeninin anne/babaların dijital oyun konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıklarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Nitekim yapılan birçok araştırmada ebeveynlerin dijital oyun konusunda bilgi düzeylerinin yetersiz olduğu kanıtlanmıştır (Budak, 2017; Kırık, 2014; Özsoy ve Atılğan, 2018; Toran ve diğerleri, 2016).

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

Araştırma bulgularına göre, okul öncesi eğitim kurumlara devam eden ve ilkokula devam eden çocuklar arasında, diğer bir deyişle yaşça daha küçük ve büyük çocuklar arasında dijital oyun oynama alışkanlıkları açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır. Yani her iki gruba ait çocuklar da benzer oyun oynama alışkanlıklarına sahiptir. Öte yandan yapılan bir başka çalışmada çocukların oyun oynama durumları ile okul yaş aralıkları arasında anlamlı bir fark olduğu ve çocukların yaşlarının artması ile birlikte dijital oyun oynama alışkanlıklarının da yükseldiği belirtilmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012).

Yapılan araştırmada çocukların yaşları ve dijital oyun oynamama alışkanlıklarının arasında fark bulunmamasının nedeni, günümüzde önceki yıllara kıyasla hanelerde internete bağlı taşınabilir mobil aletlerin sayısının artmasının (TÜİK, 2013b) ve bu sebeple yaşları çok küçük olsa bile çocukların özellikle cep telefonlarından dijital oyunlara maruz bırakılması olarak görülmektedir.

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

Sonuç olarak günümüzde teknolojinin hâkim olduğu bir çağda bulunmaktayız. Özellikle çocuklar için artık oyun oynama algısının dijital oyun oynama olarak algılandığı düşünüldüğünde onları teknolojik gelişmelerden alıkoymak mümkün olmamaktadır. Dijital oyunların çocuklar için yararlarını göz önünde bulundurduğumuzda onları teknolojik gelişmelerden alıkoymak yerinde de olmayacaktır. Çocukların teknoloji kullanımına ilişkin yapılmış olan çalışmalarda, çocukları teknoloji ile tanıştırmaya gerekliliğine vurgu yapılmakta (İrion, 2021; İşçibaşı, 2011) ve teknolojinin doğru kullanılmasına ve çocukların gelişim özelliklerinin göz önünde bulundurulması konusuna dikkat çekilmektedir (Sayan, 2016). Bu noktada anne/babalara önemli görevler düşmektedir. Günümüzde artık yeni nesil z-kuşağı diye adlandırdığımız çocuklara sahip olan anne/babaların teknolojik gelişmeler ile dijital oyunlar hakkında bilgi sahibi olmaları ve güncel bilgileri takip etmeleri onların sorumlulukları haline gelmiş durumdadır. Çünkü özellikle erken çocukluk döneminde çocukların dijital medyaya karşı tutumları anne/babaların tutumları ile yakından ilişkilidir (Aufenanger, 2014). Bu nedenle anne/babalara kamu spotları ile öncelikle bu sorumlulukları hakkında farkındalık yaratmak önemlidir.

Çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını değerlendirirken anne/babaların dijital oyunlara ilişkin görüş ve uygulamalarını da bir bütün olarak değerlendirmek gerekmektedir. Bu sebeple anne/babaların dijital oyunlara karşı olan tutumları önem taşımaktadır. Anne/babaların tutum ve davranışlarının, çocuklarının oyun oynama alışkanlıkları üzerinde önemli derecede etkili olduğu vurgulanmalıdır. Nitekim anne/babaların bakış açılarının çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına etki ettiği bilinmektedir (Özsoy ve Atılğan, 2018). Bu zamana kadar yapılmış olan birçok araştırmada gösterildiği üzere (American Academy of Pediatrics, 2011; Budak, 2017; Erbay ve Durmuşoğlu Saltalı, 2012; Toran ve diğerleri, 2016) anne/babaların artık dijital oyunlara bakıcı görevini veya çocuğu oyalamak için kullanılan bir araç olarak görmekten vazgeçip dijital oyunları çocukları için yararlı birer eğitim aracına dönüştürmenin yollarını aramaları gerekmektedir. Bunun için dijital oyun oynama süre, içerik, tür gibi konulara dikkat etmelidirler. Arslan ve diğerlerinin (2014) yapmış oldukları çalışmada vurguladıkları üzere, çocuklar belirli bir yaş ve olgunluğa gelene kadar onları dijital oyun konusunda denetlemek ve dijital oyun konusunda gerekli sorumluluğu kazandırmak önemlidir. Günümüzde çocukların hemen hemen hepsinin okul öncesi dönemden başlayarak dijital oyun oynadığını göz önünde bulundurduğumuzda ilerleyen zamanda yapılacak olan çalışmaların gerek eğitim kurumlarında gerekse medya aracılığı ile dijital oyunlar konusunda anne/babaların yanı sıra çocukların bakımından sorumlu kişilerin bu konuda bilgilendirmek için ne yapıldığını, eksikliklerin olup olmadığını araştırmak yerinde olacaktır. Anne/babaların ve çocukların bakımından sorumlu kişilerin dijital medyanın yanı sıra dijital oyunlar hakkında bilinçlendirilmesinin ve çocukların da küçük yaşlardan itibaren oyunlar aracılığı ile dijital medya ile tanıştırmak önem kazanmış durumdadır.

21. yüzyılda her şeyin dijitalleştiği dünyamızda çocukların teknolojik aletler ve dolayısıyla dijital oyunlar ile tanışmaları kaçınılmaz bir durum haline gelmiştir. Dolayısıyla çocuklar için bu durumu eğitsel bir süreç haline getirmek için öğretmenlere önemli görevler düşmektedir. Bu sebeple eğitim kurumlarında öğretmenler tarafından çocuklara bu konu ile ilgili bir içerik sunulup sunulmadığı

konusu arařtırmacılar tarafından ele alınması gereken bir konu olduđu düşünölmektedir. Ayrıca gelecekte yapılacak olan arařtırmaların çocukların yanı sıra anne/babaların dijital oyunlar konusunda hangi alanlarda desteđe ihtiyaç duyduklarını belirlemenin yerinde olacađı düşünölmektedir. Ancak bu sayede dijital oyunları eđitsel oyunlara dönüřtörmek mümkün olacaktır. Yapılmıř olan arařtırma Samsun ili ile sınırlıdır. Bu sebepten yapılacak olan arařtırmaların farklı illerde yapılması önerilmektedir. Ayrıca arařtırmada erken çocukluk dönemi çocukların anne/babaları ile sınırlıdır. Arařtırma farklı kademelerdeki öđrenciler ile yapılması önerilmektedir.

Lisans Bilgileri

e-Kafkas Eđitim Arařtırmaları Dergisi'nde yayınlanan eserler Creative Commons Atıf-Gayri Ticari 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıřtır.

Copyrights

The works published in e-Kafkas Journal of Educational Research are licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Etik Beyannamesi

Bu alıřmada ‘‘Yükseköđretim Kurumları Bilimsel Arařtırma ve Yayın Etiđi Yönergesi’’ kapsamında belirtilen kurallara uyulduđunu ve ‘‘Bilimsel Arařtırma ve Yayın Etiđine Aykırı Eylemler’’ bařlıđı altında belirtilen eylemlerden hiçbirini gerekleřtirmediđimizi beyan ederiz. Aynı zamanda yazarlar arasında ıkar atıřmasının olmadıđını, tüm yazarların alıřmaya katkı sađladıđını ve her türlü etik ihlalinde sorumluluđun makale yazarlarına ait olduđunu bildiririz.

Etik Kurul İzin Bilgileri

Etik kurul adı: Ondokuz Mayıs Üniversitesi Sosyal ve Beřeri Bilimler Etik Kurul Kararları

Etik kurul karar tarihi: 20.11.2018

Etik kurul belgesi sayı numarası: 2018/312

Kaynakça

- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71. <https://doi.org/10.5222/j.child.2012.066> adresinden 17.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Aküzüm, C., Baran, E., ve Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Electronic Turkish Studies*, 17(3), 427-458.
- American Academy of Pediatrics, (2011). Council on Communications and Media. Policy statement: Media use by children younger than 2 years. *Pediatrics*. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-1753>
- 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. <https://www.addicta.com.tr/Content/files/sayilar/17/2.pdf> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Arslan, E., Bütün, P., Doğan, M., Dağ, H., Serdarzade, C. ve Arıca, V. (2014). Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 4(3), 195-201. doi:10.5222/buchd.2014.195
- Aufenanger, S. (2014). Digitale medien im leben von kindern und herausforderungen für erziehung und bildung. *Frühe Kindheit*, 6, 8-18. https://www.erzieherin.de/files/forschung/fK_0614-Art_Aufenanger.pdf adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21. https://www.researchgate.net/publication/317342269_Homo_Ludens_Dijital_oyunlar_ve_egitim adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(13), 158-172. <http://dx.doi.org/10.16991/INESJOURNAL.1505> adresinden 17.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. (23.Baskı). Ankara: Pegem Yayınları.
- Common Sense Media, & Rideout, V. (2013). Zero to eight children's media use in America. *Common Sense Media*. <https://www.commonsensemedia.org/zero-to-eight-2013-infographic> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Cristia, A. & Seidl, A. (2015). Parental reports on touch screen use in early childhood. *Plos One*, 10(6), 1-20. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0128338> adresinden 17.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Darga, H. (2021). Anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların evde oynadıkları dijital oyunlar ve ebeveynlerin davranışlarının belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 447-479.
- Erbay, F., ve Durmuşoğlu Saltalı, N. (2012). Altı Yaş Çocuklarının Günlük Yaşantılarında Oyunun Yeri ve Annelerin Oyun Algısı. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(2), 249-264.
- Gözüm, A. İ. C., ve Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (41), 82-100.
- Gözüm, A. İ. C., ve Kandır, A. (2021). Digital games pre-schoolers play: parental mediation and examination of educational content. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3293-3326.
- Gutnick, A. L., Robb, M., Takeuchi, L., & Kotler, J. (2011). Always connected: The new digital media habits of young children. In New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Gürçan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara*. <https://docplayer.biz.tr/438885-Dijital-oyunlar-ve-cocuklar-uzerindeki-etkileri.html> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.

- 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(10), 638-649. <https://doi.org/10.1080/01612840903050414> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Hazar, Z., Hazar, M. ve Altun, M. (2016). 6-14 yaş çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin ebeveyn görüşleri. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 12, 40-67. DOI: 10.17361/UHIVE.20161222013
- Hoffmann, B. (2018). Medienkompetenz von Eltern im System Familie. *Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche*, 71.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68. <http://213.14.10.181/index.php/EB/article/view/268/238> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Hugger, K. U., Tillmann, A., Bader, J., Cwielong, I. & Kratzer, V. (2013). Kids mobile gaming: Mobiles spielen bei kindern im alter von 6 bis 13 jahren. Diskurs kindheits-und jugendforschung/Discourse. *Journal of Childhood and Adolescence Research*, 8(2), 205-222. <https://elibrary.utb.de/doi/epdf/10.3224/diskurs.v8i2.07> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Işıkoğlu Erdoğan, 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. https://www.researchgate.net/publication/325403975_Do_Parents_Prefer_Digital_Play_Examination_of_Parental_Preferences_and_Beliefs_in_Four_Nations adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- İrion, T. (2021). Digitale Bildung in der Grundschule: Nicht ob, sondern wie. *Kinderschutz aktuell*, (4), 10-12.
- İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 7(1), 122-130. <https://www.acarindex.com/dosyalar/makale/acarindex-1423911803.pdf> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Kabakçı Yurdakul, I. K., Dönmez O., Yaman, F. ve Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 12(4), 883-896. <https://www.acarindex.com/pdfler/acarindex-3490-9358.pdf> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Kakuschke, R. (2021). Die Chancen und Risiken im Umgang mit digitalen Medien in der frühen Kindheit.
- Karaboğa, M. T. (2019). Dijital medya okuryazarlığında anne ve baba eğitimi. *OPUS International Journal of Society Researches*, 14(20), 2040-2073.
- Kars, G. B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. (Yayın No. 267092) [Yüksek lisans tez, Ankara Üniversitesi.] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden 11.10.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Kaya, İ. (2019). X, Y, Z Kuşaklarının Çocukluk Oyunlarının İncelenmesi. *FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi*, (14), 313-326.
- Kıran, Ö., (2011). Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun Örneği). (Yayın No. 286750) [Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi.] YÖK Ulusal Tez Merkezi. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Kırık, A. M. (2014). Aile ve çocuk ilişkisinde internetin yeri: Nitel bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 337-347.
- Küçükali, A. (2015). Çocukların oyun oynama hakkı ve değişen oyun kültürü. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(1), 1-14 <https://dergipark.org.tr/en/pub/erzisosbil/issue/6042/80932> adresinden 17.11.2021 tarihinde erişilmiştir.

- Lauricella, A. R., Wartella, E. & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0193397314001439> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Mesman, G. R., Kuo, D. Z., Carroll, J. L., & Ward, W. L. (2013). The impact of technology dependence on children and their families. *Journal of Pediatric Health Care*, 27(6), 451-459. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22742822/> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z. ve Özdiñçler, A. R. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerinde olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(2), 1-21. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0051> adresinden 17.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- National Association for Education of Young Children (2012). Technology media as tools in early childhood programs serving children from birth through age8. https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/ps_technology.pdf adresinden 11.10.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Nevski, E., & Siibak, A. (2016). The role of parents and parental mediation on 0–3-year olds' digital play with smart devices: Estonian parents' attitudes and practices. *Early years*, 36(3), 227-241 <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1161601> adresinden 17.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Nikken, P., ve Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423-3435.
- Ofcom. (2018). Children and parents: media use and attitudes report. <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2018> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Olafsson, K., Livingstone, S., & Haddon, L. (2013). Children's use of online technologies in Europe: a review of the European evidence base. EU Kids Online network. <http://eprints.lse.ac.uk/60221/> adresinden 17.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 25(25), 21-33. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/198034> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Özsoy, D. ve Atılğan, 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. <https://doi.org/10.18094/josc.415323> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Pala, F. K., ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile Cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Papadakis, S., Gözüm, A. İ. C., Kalogiannakis, M. ve Kandır, A. (2022). A Comparison of Turkish and Greek Parental Mediation Strategies for Digital Games for Children During the COVID-19 Pandemic. In *STEM, Robotics, Mobile Apps in Early Childhood and Primary Education* (pp. 555-588). Springer, Singapore.
- Sayan, H. (2016). Okul öncesi eğitimde teknoloji kullanımı. 21. *Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(13), 67-83.
- Söğüt, F. (2020). Dijital ebeveynlerin dijital oyunlar ve şiddet ilişkisine yönelik algıları. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (51), 79-100. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1109927> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- TEDMEM. (2020). COVID-19 sürecinde eğitim: Uzaktan öğrenme, sorunlar ve çözüm önerileri (TEDMEM Analiz Dizisi 7). Ankara: Türk Eğitim Derneği Yayınları.
- Thomas, R. M. (1998). Conducting educational research: A comparative view. Greenwood Publishing Group. DOI:10.5860/choice.36-4628
- 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. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/309207> adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.

- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş., & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27(1), 1-16.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2013a). 06-15 yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve medya. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2013-13569](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2013-13569) adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2013b). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=13569> adresinden 16.12.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2016). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2016-21779](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2016-21779) adresinden 10.11.2021 tarihinde erişilmiştir.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2019) Hanehalkı bilişim teknolojileri (BT) kullanım araştırması. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30574> adresinden 16.12.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Üstündağ, A. (2019). 4-6 yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 1-19.
- Wagner, U., Gebel, C., & Lampert, C. (2013): Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Schriftenreihe Medienforschung der LfM, Band 72. Berlin: Vistas.
- Zeybekoğlu Akbaş, Ö., ve Dursun, C. (2020). Teknolojinin aileye etkisi: değişen ailenin dijital ebeveyn ve çocukları. *Turkish Studies-Social Sciences*, 15(4), 2245-2265.

Extended Summary

Introduction

In a 21st century world where everything is digitized, not only the tools used by adults in their daily lives, but the lives of children have also changed towards the direction of digitalization by being affected by these technological developments (Bozkurt, 2014). The development of communication and computer technologies, in particular, caused the game habits of children to change (Budak, 2017). With the technological devices such as mobile phones, tablets, computers became easily accessible for children, today, new generation children have started to play digital games from these devices. The age of children playing digital games decreased to preschool age (Akçay and Özcebe, 2012). Especially, the easy accessibility of mobile phones causes children to get acquainted with digital games as early as possible (Aral and Doğan Keskin, 2018; Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci and Akbulut, 2016). Depending on the habits of the child the effects are known to be different. The best people to evaluate the effects of digital games on children are their own parents. Parents' behaviors determine how to protect children from the negative effects of digital games and make digital games positive for them. Parents have an important role in evaluating the changing perception of the games for these new generation of children and enabling them to play digital games positively. This study aims to reveal the views of parents about the digital game playing of their children.

Method

This research was carried out with the parents of the children attending the preschool and first year of primary school in and surrounding districts. In order to find out the digital gaming habits of children and their parents' views on digital gaming, a total of 590 parents have been surveyed. The study sample consisted of parents of preschool and grade 1 children, between 3-7 years of age. To collect data we used Digital Game Play Survey and Parents Views and Applications Survey prepared by researchers. The obtained results were analyzed with the SPSS package program. Explanations pertaining the ethics committee document should be included in the method part and on the last page of the article.

Findings

The findings of this research showed that 81.52% of the children play digital games. The most-used digital game playing tools of the children were mobile phones (71.49%) and tablets (48.63%). In terms of frequency of playing digital games, it was found that 78.79% of children played digital games several times a week or on a daily basis. Analyses revealed that most of the children (84.81%) spend 0-2 hours with playing digital games. 65.89% of the children who play digital games are 4-5 years old. Another interesting finding of the study is 77.33% of the children play digital games from the mobile phones of their parents.

When factors affecting children's digital gaming habits are compared, it is seen that there is a significant difference among the education levels of the parents. It is seen that the parents with low education level have higher Factor 2 (Support, Concern) average scores compared to the parents with high education level. Similarly, the average scores of Factor 3 (Rule, Control) of the parents with lower education levels are lower than the parents with higher education levels. In addition, the Factor 1 (Benefit, Function) scores of the parents who do not play computer games are lower than the others.

Discussion, Conclusion and Recommendations

The research findings show that the majority of children aged 3-7 years of age spend time playing digital games. As a result of the fact that mobile devices are now easily accessible for children, in this study, as in the findings of previous studies (Akçay and Özcebe, 2012; Aral and Doğan Keskin, 2018; Common Sense Media and Rideout, 2013; Küçükali, 2015; Toran et. al., 2016; TÜİK, 2013), it was concluded that children play digital games mostly through mobile phones and tablets.

Another result from the research is that children between the ages 4-5 play more digital games compared to younger children. The results from another research in Turkey shows that most of the children play digital games between 5-6 years (Akçay and Özcebe, 2012). Because almost every

household contains digital devices, especially mobile phones (Hugger et. al., 2013; TÜİK, 2016), children play digital games most from their parents' mobile phones.

Parents with lower levels of education expressed that they need more help about digital game playing time, content and game selection. In a recent study, it was found that children of parents with lower education spend longer time in front of the screen (Nikken and Schols, 2015). Parents who play digital games themselves think that digital games are helpful and functional. On the other hand, parents who do not play digital games themselves think that they need help with digital games and that they are worried about their children's gaming habits. Similar research has shown that parents of young children have little information about digital games (Budak, 2017; Kırık, 2014; Özsoy and Atılğan, 2018; Toran et. al., 2016).

Nowadays, it is their responsibility for parents, who now have children, which we call the new generation Z-generation, to learn about digital games with technological developments and to follow up-to-date information. While evaluating children's digital game habits, it is necessary to evaluate parents' views and practices regarding digital games as a whole. Therefore, the attitude of parents to digital games is important. It should be stressed that parents' attitudes and behavior have a significant impact on their children's playing habits. In fact, it is known that parents' perspectives influence their children's digital playing habits (Özsoy ve Atılğan, 2018). As many studies have shown so far (AAP, 2011; Budak, 2017; Erbay ve Durmuşoğlu Saltalı, 2012; Toran et al., 2016), parents need to stop seeing digital games as a babysitter or distraction tool and look for ways to make digital games useful learning tools for their children. As Arslan et al. (2014) emphasize in their study, it is important for parents to supervise the digital play habits of children up to a certain age and maturity and to teach them with skills to responsible digital gaming. The study was limited to Samsun province It is recommended to do the study in other provinces.