

# İlkokul 2. ve 3. Sınıf Öğrencilerinin Oynadıkları Oyunların İncelenmesi <sup>a</sup>

Muhammet Übeydullah ÖZTABAK <sup>1,b</sup>

<sup>1</sup> Yrd. Doç. Dr., Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bil. Böl., İstanbul-Türkiye

Başvuru tarihi: 31 Ocak 2017

Düzeltilme tarihi: 18 Mayıs 2017

Kabul tarihi: 29 Mayıs 2017

## Öz

Bu araştırma, ilkokul 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin günümüzde oynadıkları oyunların incelenmesini amaçlamaktadır. Araştırma, İstanbul ili Bakırköy ilçesinde bulunan bir devlet okulunda gerçekleştirilmiştir. Araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden “Durum Çalışması” deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 2. sınıf öğrencisi 22 erkek, 18 kız; 3. sınıf öğrencisi 22 erkek, 18 kız olmak üzere toplam 80 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın verileri, araştırmacı tarafından hazırlanan açık uçlu sorulardan oluşan odak grup görüşmeleriyle elde edilmiştir. Araştırmada sonuçlarına göre, erkek öğrencilerin play station, tablet ve bilgisayar oyunlarına kız öğrencilere oranla daha düşkün oldukları görülmüştür. 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin arasında büyük bir yaş farkı olmamasına rağmen oynadıkları oyunların içeriğinde gözle görülür bir farkın olduğu saptanmıştır.

## Anahtar Kelimeler

Oyun, Çocuk Oyunları, İlkokul Öğrencileri, Sanal Oyunlar

<sup>a</sup> Bu çalışma, 28-31 Mayıs 2015 tarihlerinde Muğla’da düzenlenen VII. Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi’nde bildiri olarak sunulmuştur.

<sup>b</sup> Sorumlu Yazar/Corresponding Author: Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Çamlıca, Üsküdar/İstanbul/Türkiye.  
e-posta: muoztabak@fsm.edu.tr

# Examination of the Games Played by 2nd and 3rd Grade Primary School Students

## Abstract

The aim of this research is to examine the games played by the 2nd and 3rd grade primary school students. The research was conducted at a public school in Bakırköy district, Istanbul. In the research, "Case Study" was used as qualitative research method. The study group consisting of 80 students included 22 boys and 18 girls in 2nd grade, 22 boys and 18 girls in 3rd grade. The data of the study were obtained from the focus group interviews consisting of open-ended questions prepared by the researcher. According to the results of the research, male students were found to be more addicted to playstation, tablet and computer games than female students. Even though there is not much difference between the ages of 2nd and 3rd grade students, it is determined that there is a considerable difference in the content of the games they play.

## Keywords

Games, Children's Games, Primary School Students, Virtual Games

## 1. GİRİŞ

Oyun tarihinin insanlık tarihi kadar eski olduğu iddia edilmektedir. Oyunlar dünya üzerinde farklı coğrafyalarda, kültürlerde, zamanlarda oynanmış ve sürekli değişime uğramıştır. İnsanlar çeşitli nedenlerle dünya üzerinde farklı ve bazen birbirine çok benzeyen oyunlar oynamıştır (Kukul, 2013). İnsanlık tarihinin hemen her döneminde çeşitli araç ve gereçlerle oynanan çok sayıda oyun bulunmaktadır. Biçimi ve yöntemi değişmekle birlikte oyun pek çok kültürde çocuğun en vazgeçilmez eğlence aracı olmuştur (Pehlivan, 2005).

Çocuklar için oyun ciddi bir uğraştır ve çocuklar zamanlarının büyük bir kısmını oyun oynayarak geçirmektedirler. Çocuk oyununun kalitesini; anne-baba katılımı, materyaller, zaman gibi faktörler belirlemektedir (Artan, Çelebi Öncü ve Elibol, 2003). Oyun bireyin kişiliğini ve toplumsal becerilerini açığa çıkarmasında en önemli adım, oyuncak ise çocuğun toplumsallaşmasında ve kişiliğini geliştirmesinde kullanılan bir araç olmaktadır (Poyraz, 2003).

Çocukluk döneminde öğrenmeyi sağlayan en önemli etkinliklerden biri oyundur (Hanbaba, 2011). Oyun, belli bir amaca yönelik ya da amaçsız olarak, kurallı ya da kuralsız, çocuğun tüm gelişim alanlarına etki eden, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, araçlı ya da araçsız olarak gerçekleştirilebilen doğal öğrenme aracıdır (Pala ve Erdem, 2011). Oyun zihinsel bir ortamı ve nesnelere olan, aynı zamanda kültürel yönleri de bulunan bir öğrenme etkinliğidir (Nicolopoulou, 1993). Ulutaş'a göre (2011) oyun, bir eğlence kaynağı olmanın yanı sıra, bireyin kendisini ve çevresini anlamasını sağlayan etkili bir gelişim, iletişim ve eğitim aracıdır (aktaran: Pehlivan, 2005). Bir başka tanıma

göre oyun, belirli bir zaman ve mekanda önceden belirlenen kurallar gereği belirli bir düzen içerisinde uygulanan, günlük yaşamın dışında gelişen özgür bir etkinliktir.

Her yaş grubunu cezbeden oyunlar özellikle çocukların gelişiminde önemli bir araçtır. Çocukların fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimini destekleyen oyunlar, çocuk için doğal bir öğrenme ortamı olmanın yanı sıra çocuğun hoşlanarak, gönüllü olarak yaratma etkinliğini gerçekleştirdiği özgür bir ortam sunmaktadır (Kukul, 2013). Gander ve Gardiner'e göre (1993), oyun sırasında çocuklar; duyu-hareket ve biliş becerilerinin birçoğunu vurgulamakta ve denetlemekte, ayrıca kavramları, toplumsal farkındalığı ve toplumsal davranışları geliştirmektedir.

Oyunları sınıflandırmaya yönelik girişimler daha çok, oynama şekilleri (bireysel, grup), oyun araçları (misket, top, vb.), oynayanların sosyal sınıfı (köylü, şehirlî, vb.) gibi oyun kapsamında değerlendirilen etkinliğin özellikleri çerçevesinde ele alınmıştır (Cengiz, 1998: 291-297). Özbakır (2009: 482) oyunların çocuk, yetişkin, çocuk ve yetişkin; bireysel oynanan, grupta oynanan; oyuncakla oynanan, oyuncaksız oynanan şeklinde farklı gruplar altında toplanabileceğine dikkat çekmektedir.

Ayrıca kullanım amacına, kullanılan materyallere, gelişimsel döneme veya yapılan eylemlere göre de oyunların sınıflandığı görülmüştür. Bu kapsamda Hughes (2002); Sembolik oyun-Symbolic Play (süpürgeyle at binme, kollarını açıp uçma); İtiş, kakış, yuvarlanma oyunları-Rough and Tumble Play (yuvarlanma, boğuşma, itiş-kakış); Sosyo-dramatik oyun-Socio-dramatic Play (anne baba olma, yemek hazırlama); Sosyal oyun-Social Play (sosyal kuralları taklit eden oyunlar, diyaloglar); Yaratıcı oyunlar-Creative Play (nesne ve olayları değiştirme, dönüştürme yeni bağlantılar kurma); İletişim oyunları-Communication Play (şakalar, mimikler, ses benzerlikleri, sessiz sinema); Dramatik oyunlar-Dramatic Play (TV şovu hazırlama, sokaktaki bir olayı taklit etme); Hareket oyunları-Locomotor Play (ip atlama, sportif oyunlar); Riskli oyunlar-Deep Play (ağaca tırmanma, yüksekten atlama, kibritle oynama); Keşif oyunları-Exploratory Play (nesnelerin özelliklerini keşfedici oyunlar, tutma, atma, tatma); Hayalsi oyunlar-Fantasy Play (Kural yok. Uçma, pilot-kaptan-şoför taklidi yapma); Hayali oyunlar-Imaginative Play (Kural var. Gerçekçi. Yok olan nesneyi varmış gibi hayal etme); Ustalık oyunları-Mastery Play (delikler açma, su yolları yapma, kumla oynama); Nesne (obje) oyunları-Object Play (elbise, bardak, kaşık gibi aletleri kullanım amacı veya dışında oynama); Rol (Taklit) oyunları-Role Play; (Evrimsel) tekraralama oyunları-Ecapitulative Play (ilkel zamanları, geçmiş zamanı, atalarını ve tarihi olayları tekrar yaşatan oyunlar) şeklinde 16 farklı oyun türü olduğunu belirtmiştir.

Günümüz çocuklarının teknolojinin kısa sürede gösterdiği hızlı gelişime ayak uydurdukları görülmektedir. Teknoloji çağında doğup büyüyen nesil, önceki nesilden farklı bilişsel yapı, ilgi odakları ve alışkanlıklara sahiptir. Bu durum dijital oyunlar ve oynanma oranlarında ciddi artışlara yol açmaktadır (Pala ve Erdem, 2011). Geçmiş zamanlarda oyun parklarında ve sokaklarda gerçek arkadaşlar ve gerçek etkinlikler biçiminde oynanan oyunlar, günümüzde bilgisayar başında ev ya da internet kafelerde gerçekleştirilen sanal etkinlikler halini almıştır (Horzum, 2011).

Yavuzer de (2003), günümüzde bazı oyunların niteliği ve içeriğinin medya ve değişen toplumla birlikte değiştiğini belirtmektedir. Özellikle, çocukların ekran bağımlılığı,

bilgisayar oyunları ve ayrıca dersleri nedeniyle arkadaşlarıyla yüz yüze iletişim kurabilecekleri sokak oyunlarının azaldığını belirtmiştir. Dolayısıyla, çocuk oyunlarında giderek bir yozlaşma olduğu, grup oyunlarının azaldığı ve tek başına oynanan oyunların arttığı görülmektedir.

Türkiye’de geçmişte oynanan eski çocuk oyunları; taşın uzağa atılmasını amaçlayan veya bir taşla başka bir taşı vurma oyunları olduğu gibi, bezden ya da deri veya meşinden yapılmış toplarla oynanan koşmaca veya kovalamacaya türü oyunlardır. Ayrıca, cirit oyunu gibi, değneklerle oynanan top oyunları da vardır. Bu oyunlar, bugün batıdan transfer ettiğimiz golf ya da hokey oyunlarının ilkel şekilleridir (Akandere, 2004). Evcilik gibi hayal ve taklit oyunları, komşuculuk, saklambaç, kukla oyunları, top, çizgi, kör ebe, ip atlama, misket, çelik-çomak gibi geleneksel oyunlar ülkemizde çocukların en çok tercih ettiği oyunlar arasındadır (Pehlivan, 2005).

Günümüz dünyasının vazgeçilmezleri arasında olan bilgi teknolojilerine dayalı uygulamalar, oyunların çeşit ve miktarını artırmıştır. Çeşitli amaçlarla tasarlanan bu oyunlardan, eğlence amaçlı olanlar birden çok kullanıcı ile eş zamanlı oyun oynama olanağı sunarak farklı kültürler arası etkileşime ve sosyalleşmeye neden olurken, eğitsel içerikli oyunlar istenen mesajların alıcıya keyifli ve dolayısıyla daha etkili bir şekilde ulaşmasına katkı sağlamaktadır (Prensky, 2001).

Çocuğun yaşamında son derece önemli olan oyun ve oyuncaklar; teknolojik gelişmeler sonucunda, günümüzde şekil, biçim, oynanan ortam, oynanacak kişi sayısı ve gerekli araç ve gereçler bakımından değişmeye başlamıştır (And, 1974). Eskiden oynanan oyun ve oyuncaklar tüm dünyada olduğu gibi Türkiye’de de şekil değiştirmiş ve eski oyuncakların yerini bugün yap-bozlar, legolar, uzaktan kumandalı oyuncaklar, Barbie bebekler, robotlar, atari ve bilgisayar oyunları almıştır. Bu oyuncaklar; bazı zihinsel yararlarının olmasının yanı sıra, çocuğun sosyal gelişimini olumsuz da etkileyebilmektedir (Yavuzer, 1993).

Çocukların arkadaşlarıyla birlikte oynadığı oyunlarda sosyal ilişkiler kurması; iletişim ve dil becerisi geliştirmesi, kendini ifade etmesi ve paylaşma alışkanlığı edinmesi sosyo-kültürel ve psikolojik açıdan elde edilen kazanımlardır. Karar verme, çevresini tanıma, merak duygusunu tatmin etme ve oyunda karşılaştığı problemleri çözerek problem çözmeye becerisi edinme ise oyun oynanırken zihinsel açıdan elde edilen kazanımlardır. Oyun esnasında kasların çeşitli şekillerde kullanımı ve enerji harcanması da çocukların biyolojik açıdan gelişimini sağlamaktadır (Horzum, 2011). Oyunun faydaları bunlarla sınırlı değildir. Çocuğun el-göz koordinasyonu geliştirir. Çocuk, oyunla beraber toplum kurallarını öğrenir. Takım oyunlarında liderlik ve lidere uyum sağlamak açısından önemlidir. Çocuğun çevresini tanımasına, empati kurma becerisinin gelişmesine, hayal dünyasının zenginleşmesine katkı sağlar. Çocuğu neşelendirir ve stres atmasını sağlar. Yaratıcılığı geliştirir.

Teknolojik oyunların, psikolojik ve biyolojik yönden bazı olumsuz etkileri de bulunmaktadır (Setzer ve Duckett, 1994; Hauge ve Gentile, 2003; Chiu, Lee ve Huang, 2004; Wan ve Chiou, 2006; aktaran: Horzum, 2011: 58). Biyolojik yönden; hiperaktivite, baş ağrısı, çocukların erken yaşta olgunlaşması, göz kuruluğu, elektronik cihazların başında oturup hareket etmemekten kaynaklanan el, omuz, omurga görünümü (kamburluk) psikomotor beceri bozuklukları, teknolojik araçların başında oturmaktan

yemek yememeye bağlı kilo kaybı veya hareketsizlikten kaynaklanan obezite, görme kaybı, sürekli yorgun ve uykulu olma, vb.

Psikolojik yönden ise; şiddet eğilimi, kişilik değişimi, obsesif ve agresif davranışlar gösterme, anti-sosyal davranışlar geliştirme, duygu ve hislerin azalması, antisosyal davranışlar geliştirme, özgür düşünce ve istek kaybı, kaygı düzeninin artması, soyutlaşma, gerçeklerden ve hayattan kaçınma ve sıkılma vb. Ayrıca, akademik başarıda düşüklük, öğrenme bozuklukları, oyun oynama süresi ile ilgili yalan söyleme ve kişilerarası ilişkilerdeki kötüye gidiş de olumsuz yönler olarak ifade edilmektedir (Horzum, 2011).

Uzun süre teknoloji kullanımı teknoloji ile ilgili çeşitli bağımlılık türlerini gündeme getirmiştir. İnternet bağımlılığı, oyun bağımlılığı, mobil telefon ve teknoloji bağımlılığı son zamanlarda sıklıkla karşımıza çıkmaktadır (Tarafdar, Gupta ve Turel, 2013; Şahin, Özdemir, Ünsal ve Temiz, 2013).

## **2. ARAŞTIRMANIN AMACI**

Bu araştırmada ilkokul 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin oynadıkları güncel oyunların ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Bu amaca uyumlu olarak aşağıdaki sorulara da cevap aranmaya çalışılmıştır:

- (i) Öğrenciler ne tür oyunlar oynamaktadırlar?
- (ii) Öğrencilerin sanal ortamda oynadıkları oyunlar nelerdir?
- (iii) Öğrencilerin oynadıkları oyunlar bireysel veya grupta oynamalarına göre farklılaşmakta mıdır?
- (iv) Öğrencilerin ev dışında ve okulda oynadıkları oyunlar nelerdir?

## **3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ**

### **3.1. Araştırma Deseni**

Araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden “Durum Çalışması” deseni kullanılmıştır. Nitel araştırma, kuram oluşturmayı temel alan bir anlayışla sosyal olguları bağlı buldukları çevre içerisinde araştırmayı ve anlamayı ön plana alan bir yaklaşımdır (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 45). Nitel araştırmaların en büyük özelliklerinden biri, doğal ortamda meydana gelen olgu, olay ya da davranışlar üzerine yoğunlaşarak araştırmaları sürdürmesidir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2013: 12-235). Detaylı bilginin, doğrudan insanlarla konuşarak, onların davranışları ve kendi çevreleri içindeki eylemlerinin görülerek toplanması, nitel araştırmanın önemli bir özelliğidir (Creswell, 2014: 185).

Yin’e göre (1984) durum çalışması, güncel bir olguyu kendi gerçek yaşam çerçevesi içinde çalışan, olgu ve içinde bulunduğu içerik arasındaki sınırların kesin hatlarıyla belirgin olmadığı ve birden fazla kanıt veya veri kaynağının mevcut olduğu durumlarda kullanılan, görgül bir araştırma yöntemidir (aktaran: Yıldırım ve Şimşek, 2013). Durum çalışması, bir sınıf, bir mahalle, bir örgüt gibi doğal bir çevre içinde gerçekleştirilir ve çalışmaya konu olan ortam veya olayların bütüncül bir yorumunu hedefler (Yıldırım ve

Şimşek, 2013). Durum çalışması yöntemi, sınırlı sayıda değişkenleri incelemek belirli kuralları takip etmek yerine tek bir durum ya da olayın derinlemesine boylamsal olarak incelenmesini içerir. Durum çalışmaları gerçekte ortamda neler olduğuna bakma, sistematik bir biçimde verileri toplama, analiz etme ve sonuçları ortaya koyma yoludur (Davey, 1991). Bu çalışmada ilkökul öğrencilerinin oynadıkları “oyunlar” incelenmeye çalışılmıştır.

### 3.2. Çalışma Grubu

Araştırma, İstanbul Bakırköy ilçesinde bulunan bir devlet ilkökulunda yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu, 40’ı (18 kız, 22 erkek) 2. sınıf, 40’ı (18 kız, 22 erkek) 3. sınıf öğrencisi olmak üzere toplam 80 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmada, amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme (convenience sampling) yöntemi kullanılmıştır. Öğrenciler gönüllülük esasına göre araştırmaya katılmışlardır.

### 3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada; odak grup görüşmesi yöntemi kullanılarak veriler toplanmıştır. Powell ve diğerlerine göre (1996) odak grup görüşmesi “araştırmacı tarafından seçilmiş ve bir araya getirilmiş bir grup insanın kendi deneyimlerinden yola çıkarak araştırmaya konu problem hakkında görüş belirtmeleri ve tartışmalarıdır” (aktaran: Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Veriler, araştırmacı tarafından hazırlanan sekiz adet açık uçlu soru ile toplanmıştır. Soruların oluşturulmasından önce alan taraması yapılmış, daha sonra amaca hizmet edeceği düşünülen sekiz soruya araştırmada yer verilmiştir.

Araştırmada amaçla paralel olarak belirlenmiş dört ana tema üzerinde durulmuştur:

- (i) Öğrencilerin boş zaman etkinlikleri
- (ii) Öğrencilerin sanal ortamda oynadığı oyunlar
- (iii) Öğrencilerin ev dışında ve okulda oynadığı oyunlar
- (iv) Öğrencilerin bireysel/grupla ve ailesiyle birlikte oynadığı oyunlar

“Öğrencilerin boş zaman etkinlikleri” konulu temayı incelemek amacıyla öğrencilere şu sorular yöneltilmiştir;

- Boş zamanlarında en çok neler yaparsın?
- Kutu oyunlarını / zekâ oyunlarını sever misin? En çok hangilerini oynamaktan hoşlanırsın?

“Öğrencilerin sanal ortamda oynadığı oyunlar” konulu temayı incelemek amacıyla öğrencilere şu sorular yöneltilmiştir;

- Bilgisayarda, tablette ve cep telefonunda en çok oynadığın oyunlar nelerdir?
- Bir an için internetteki bütün oyunların kaldırıldığını düşün. Neler hissedersin?

“Öğrencilerin ev dışında ve okulda oynadığı oyunlar” konulu temayı incelemek amacıyla öğrencilere şu sorular yöneltilmiştir;

- Okuldayken en çok oynadığın oyunlar nelerdir?

- Dışarıda oyun oynamak için uygun ortam bulabiliyor musun? Nerede ve en çok hangi oyunları oynarsın?

“Öğrencilerin bireysel/grupla ve ailesiyle birlikte oynadığı oyunlar” konulu temayı incelemek amacıyla öğrencilere şu sorular yöneltilmiştir;

- Arkadaşlarıyla mı/tek başına mı oynamayı daha çok seversin? Tek başınayken en çok hangi oyunları oynarsın? Arkadaşlarıyla birlikteyken en çok hangi oyunları oynarsın?
- Annen ve babanla oyun oynar mısın? Annenle oynadığın oyunlar nelerdir? Babanla oynadığın oyunlar nelerdir? (Varsa) Kardeşlerinle-ağabeyinle-ablanla oynadığın oyunlar nelerdir?

### 3.4. Verilerin Toplanması

Uygulama öncesinde okul müdüründen ve sınıf öğretmenlerinden gerekli izinler alınmıştır. Araştırmaya dâhil olan öğrencilerin araştırmaya katılımı, gönüllülük esasına dayalı olarak yapılmıştır. Araştırmanın uygulanma sürecinde öğrencilere görüşmenin amacı kısaca anlatılmış, öğrencilerin adı-soyadı gibi özel bilgilerinin istenmediği ve kimlik bilgilerinin hiçbir yerde geçmeyeceği, bu görüşmelerin gizli kalacağı, soruları cevaplarırken düşüncelerini söylemekten çekinmemeleri gerektiği öğrencilere açıklanmıştır.

Öğrencilerle görüşmeye geçilmeden önce sıcak bir ortamın oluşturulmasına çalışılmış, öğrencilerin her biriyle kısa bir tanışma yapıp ortama ısındırılmış, konuşmaları yönünde cesaretlendirilmiş ve teşvik edilmiş, bunun yanında tarafsız olmaya çalışılarak yönlendirme yapılmamıştır.

Araştırma Ekim-Kasım 2014 tarihlerinde gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler belli sayılarla rehberlik servisine getirilmiştir ve görüşmeler rehberlik servisinde gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin verdikleri cevapları not etmek adına araştırmada bir öğrenci asistanı görev yapmıştır.

### 3.5. Verilerin Analizi

Verilerin analizinde Strauss ve Corbin'in (1990) de önerdiği betimsel analiz yaklaşımı (aktaran: Yıldırım ve Şimşek, 2013: 255) uygulanmıştır. Betimsel analiz yaklaşımında, elde edilen veriler, daha önceden belirlenen temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Betimsel analizde, görüşülen ya da gözlenen bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verilir. Bu tür analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır. Betimsel analiz dört aşamadan oluşur (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 256);

- (i) Betimsel analiz için çerçeve oluşturma
- (ii) Tematik çerçeveye göre verilerin işlenmesi
- (iii) Bulguların tanımlanması
- (iv) Bulguların yorumlanması.

## 4. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde görüşmeler sonucunda elde edilen verilere ve bunlarla ilgili yorumlara yer verilecektir.

### 4.1. Öğrencilerin “Boş Zamanlarında En Çok Neler Yaparsın?” Sorusuna Ait Bulgular ve Yorumlar

**Tablo 1.** Öğrencilerin Boş Zamanlarında Yaptıkları Etkinlikler

	2. Sınıf				3. Sınıf			
	Kız (n: 18)		Erkek (n: 22)		Kız (n: 18)		Erkek (n: 22)	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Kitap okuma	9	50	8	36	2	11	3	14
Oyuncaklarıyla oynama	5	28	3	14	4	22	3	14
Arkadaşlarıyla oyun oynama	4	22	2	9	6	33	5	23
Bilgisayar, tablet, cep telefonu			5	23	4	22	8	37
TV			4	18	1	6		
Şarkı söylemek, dans etmek					1	6		
Play Station							1	4
Resim							1	4
Dama							1	4

Tablo 1 incelendiğinde; 2. sınıf kız öğrencilerin 8'i boş zamanlarında kitap okuduğunu, 4'ü arkadaşlarıyla birlikte oyun oynadığını, 4'ü oyuncaklarıyla oynadığını, 1'i ise hem kitap okuduğunu hem de oyuncaklarıyla oynadığını söylemiştir. Öğrencilerin hiçbirinin bilgisayar, tablet veya cep telefonunda oyun oynamayı tercih etmediği görülmüştür. En çok tercih edilen etkinlik kitap okumak olarak belirtilmiştir.

2. sınıf erkek öğrencilerin 7'si boş zamanlarında kitap okuduğunu, 1'i hem kitap okuduğunu ve hem de oyuncaklarıyla oynadığını, 5'i bilgisayarda oyun oynadığını, 4'ü televizyon izlediğini, 2'si oyuncaklarıyla oynadığını, 2'si arkadaşlarıyla birlikte oyun oynadığını belirtmiştir. En çok tercih edilen etkinlik kitap okumak olmuştur.

3. sınıf kız öğrencilerin 6'sı arkadaşlarıyla birlikte oyun oynadığını, 4'ü oyuncaklarıyla oynamayı tercih ettiğini, 4'ü bilgisayar-tablet-cep telefonunda oyun oynadığını, 2'si kitap okuduğunu, 1'i televizyon izlediğini, 1'i ise şarkı söyleyip dans ettiğini belirtmişlerdir. En çok tercih edilen etkinlik arkadaşlarla birlikte oyun oynamak olmuştur.

3. sınıf erkek öğrencilerin 8'i bilgisayar-tablet-cep telefonuyla oynadığını, 5'i arkadaşlarıyla oyun oynadığını, 3'ü oyuncaklarıyla oynadığını, 3'ü kitap okuduğunu ve 1'i Play Station oynadığını, 1'i resim yaptığını ve 1'i de dama oynadığını belirtmiştir. En çok tercih edilen etkinlik bilgisayar-tablet-cep telefonunda oyun oynamak olarak karşımıza çıkmaktadır.

2. sınıf kız ve erkek öğrencilerinin en çok tercih ettiği etkinlik olarak kitap okumak dikkati çekmektedir. 3. sınıfta bu oran ciddi bir şekilde düşerek en çok tercih edilen etkinlik yerini internet ve arkadaşlarla oyun oynamaya bırakmaktadır. Yılmaz'a göre (2002: 442) okuma,



genel kültür düzeyini geliştirme, bilgi sahibi olma ya da mevcut bilgileri güncelleme ve keyif alma gibi sebeplerle gerçekleştirilen bir eylemdir. Erken çocukluk döneminde başlayan çocuk ve kitap arasındaki etkileşim, okumaya yönelik isteğin güçlenmesi ve okuma eyleminin tekrarlı bir davranış halini alarak alışkanlığa dönüşmesine zemin hazırlamaktadır (Şimşek, 1995, aktaran: Öztemiz ve Önal, 2013: 66). İlkokul dönemi, okur-yazarlık becerisine sahip olmak; dinlenmek, bilgi edinmek ve eğlenmek gibi güdüleyici birtakım etmenlerle okuma alışkanlığının geliştiği ve kalıcı hale dönüştüğü süreci temsil etmektedir (Aslantürk ve Saracaloğlu, 2010: 156). Öğrencilerin okumayı yakın bir zamanda öğrenmiş olmaları ve kitap okumanın öğrenciler için yeni bir uğraş olması sebebiyle kitap okumanın bu yaş grubu için cazip hale geldiği ve ilgiyle karşılandığı söylenebilir. Fakat hemen bir sınıf sonrasında kitap okuma oranlarının düştüğü görülmektedir. Okuma alışkanlığının sekteye uğramasında sanal ortamların olumsuz etkileri ile karşı karşıya kalınmaktadır.

Her iki sınıfta da erkek öğrencilerin bilgisayar-tablet ve cep telefonlarıyla oynanan oyunlara ilgisinin daha fazla olduğu görülmektedir. Kız öğrencilerde ise her iki grupta da arkadaşlarıyla birlikte kurulan oyunları oynamayı tercih ettikleri belirlenmiştir.

Yapılan birçok araştırmada erkek öğrencilerin oyun oynamayı bırakamama, oyunu gerçek hayatıyla birleştirme, oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma, oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme ve toplam oyun bağımlılığı düzeylerinin kız öğrencilere göre yüksek olduğu bulunmuştur (Horzum, 2011; Onay, Tüfekçi ve Çağiltay, 2005; Hauge ve Gentile, 2003). Bunun sebebi olarak oyun boyunca erkeklerin kadınlara göre beyinlerindeki memnuniyet bölgesinin daha fazla aktif olduğu tespit edilmiştir (Wiki, 2008, aktaran: Horzum, 2011: 66).

#### 4.2. Öğrencilerin “Kutu Oyunlarını/Zekâ Oyunlarını Sever Misin? En Çok Hangilerini Oynamaktan Hoşlanırsın?” Sorusuna Ait Bulgular ve Yorumlar

2. sınıf kız öğrencilerinden 6 öğrenci bu oyunlardan hoşlanmamaktadır. 2 öğrenci kutu oyunlarını, 10 öğrenci zekâ oyunlarını tercih etmektedir. En çok sevilen oyun olarak, satranç ve ev yapmacılık belirtilmiştir. 2. sınıf erkek öğrencilerinden ise 8 öğrenci bu oyunlardan hoşlanmamaktadır. 6 öğrenci kutu oyunlarını, 8 öğrenci zekâ oyunlarını tercih etmektedir. En çok sevilen oyun olarak satranç, çiftini bulma oyunu, farklı olanı bulma oyunu ve Ben Kimim? oyunu ifade edilmiştir.

3. sınıf kız öğrencilerinden 2 öğrenci bu oyunlardan hoşlanmamaktadır. 8 öğrenci kutu oyunlarını, 8 öğrenci zekâ oyunlarını tercih etmektedir. En çok sevilen oyun olarak kelime bulmaca, sudoku, Jenga ve renk tamamlama oyunları belirtilmiştir. 3. sınıf erkek öğrencilerinden 4 öğrenci bu oyunlardan hoşlanmamaktadır. 12 öğrenci kutu oyunlarını, 6 öğrenci zekâ oyunlarını tercih etmektedir. En çok sevilen oyun olarak ise satranç, zekâ küpü, tavla, Monopoly, Jenga ve Fare Kapanı (amaç, tuzaklara yakalanmadan oyun içerisinde bulunan peynirlere ulaşmaktır) oyunları olarak ifade edilmiştir.

Toplamda 20 öğrencinin (% 25) kutu oyunlarını / zekâ oyunlarını sevmediği, seven öğrencilerin tercih ettikleri oyunların ise Monopoly (en az iki kişi ile oynanan emlak ile ilgili bir oyunda ilçe ve şehir alım satımı, ev-otel kiralama ve satma gibi özellikler bulunur, oyuncular kazandıkları ve kaybettikleri paraların hesabını tutarlar), Jenga (üst

üste dizilmiş tahta bloklardan oluşan bir denge oyunudur), satranç, tavla oyunları olduğu tespit edilmiştir. Sherry ve arkadaşlarına göre (2003) ise hemen hemen tüm yaş gruplarında sosyal etkileşimde bulunmak ilk oyun oynama nedenidir. Çok oyun oynayan ergenlik öncesi bireyler ve normal düzeyde oynayan bireylerde ikinci oyun oynama nedeni rekabet iken çok oyun oynayan ergenler ve normal düzeyde oynayan genç yetişkinlerde ise eğlence ikinci oyun oynama nedeni olarak belirlenmiştir (aktaran: Pala ve Erdem, 2011). Bu oyunların gerçek ortamda ve karşılıklı olarak oynandığı göz önüne alındığında, öğrencilerin sosyal etkileşimde bulunmak için gittikçe sanal ortamlara yöneldikleri sonucu karşımıza çıkmaktadır.

Sosyal gelişim, doğumdan itibaren başlayan, yaşam boyu devam eden, kişinin başkalarıyla iyi ilişkiler kurmasını ve içinde yaşadığı topluma uyumunu sağlayan bir süreçtir (Çağdaş ve Seçer, 2002). Toplumsal özellikler taşıyan çocuk oyunları; bir yandan çocuğun kendini ve içinde yaşadığı toplumu tanıması ve o toplumda kendine verilen yeri anlayabilmesine yardımcı olurken, bir yandan da çocuğu dramatik nitelikteki bir eylem yoluyla etkin kılmaya çalışır (Sağlam, 1997). Çocuk toplum kuralları ve gereklerini en kolay ve zararsız biçimde oyun sırasında öğrenir. Sırasını beklemek, paylaşmak, başkalarının hakkına saygı duymak, hakkına ve eşyasına sahip çıkmak, kurallara ve sınırlamalara saygı göstermek, düzen ve temizlik alışkanlıkları edinmek, söylenenleri dinlemek, kendini ifade edebilmek gibi davranışları hep oyun sırasında öğrenir (Doğanay, 1998).

#### 4.3. Öğrencilerin “Bilgisayarda, Tablette ve Cep Telefonunda En Çok Oynadığın Oyunlar Nelerdir?” Sorusuna Ait Bulgular ve Yorumlar

**Tablo 2.** Öğrencilerin Sanal Ortamda Oynadıkları Oyunlar

		2. sınıf				3. sınıf	
		f	%			f	%
Kız (n: 18)	Kız giydirme	7	39	Kız (n: 18)	Bebek temizleme ve bebek bakımı	2	12
	Makyaj yapma	3	17		Pet Hotel	1	5
	Pasta yapma	2	12		Kuaförcülük	4	22
	İçecek oyunu	1	5		Köpek bakma oyunu	1	5
	Barbie oyunları	3	17		Subway Surf	5	29
	Tom konuşan kedi	1	5		Minecraft	4	22
Erkek (n: 22)	Dövüş oyunları	6	28		Criminal Case	1	5
	Angry Birds	2	9	Erkek (n: 22)	Savaş oyunları	6	24
	Ninja kaplumbağa	1	4		Angry Birds	1	4
	Candy Crush	3	14		Minecraft	4	18
	Futbol-basketbol-voleybol	2	9		Criminal Case	2	9
	Araba yarışı	3	14		Futbol	2	9
	Minecraft	4	18		GTA	5	24

Çiftlik oyunu	1	4	Dragon City	1	4
			Furby	1	4
			Survivalcraft	1	4

Tablo 2'ye bakıldığında; 2. sınıf kız öğrenciler arasında en çok kız giydirme oyunları tercih edilmektedir. Daha sonra sırasıyla makyaj yapma, Barbie bebek yaratma oyunu, Barbie yemek yapma oyunu, pasta yapma, içecek oyunu ve Tom konuşan kedi oyunu (bir kedi, kendisine söylenen bütün kelimeleri ve cümleleri tekrar eder, kediyi sevmek suretiyle ekranda el gezdirildiği anda kedi bunu algılar) tercih edilen diğer oyunlardır. 1 öğrenci sanal oyunların hiçbiri ile oynamadığını ifade etmiştir.

2. sınıf erkek öğrenciler arasında dövüş oyunları en çok tercih edilen oyunlardır. Bunun dışında sırasıyla Minecraft oyunu, Candy Crush (oyunun amacı renkli şekerleri yok etmektir. en az üç adet aynı renkteki şeker yan yana veya üst üste dizerek şekerleri patlatarak yok etmek amaçlanır, patlatılan her şeker bloğu puan kazandırır, istenilen puana ulaşıncaya bir üst bölüme geçilir), araba yarışı, Angry Birds, futbol-basketbol-voleybol oyunları, Ninja Kaplumbağa oyunu ve çiftlik oyunu diğer tercih edilen oyunlardır.

3. sınıf kız öğrenciler arasında en çok Subway Surf (güvenlik görevlisi ve köpekten kaçan bir çocuk, trenlerin üzerinden atlar, köprülere çıkar ve kaçış sırasında oyunda karşısına çıkan altınları toplamaya çalışır) oyunu tercih edilmektedir. Ayrıca kuaförcülük, Minecraft, bebek temizleme ve bebek bakımı oyunları, Pet Hotel (evcil hayvan bakımı yapılan oyundur), köpek bakma oyunları ve Criminal Case tercih edilen oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

3. sınıf erkek öğrenciler arasında en çok savaş oyunları tercih edilmektedir. Ayrıca sırasıyla GTA, Minecraft, Criminal Case, futbol, futbol, Angry Birds, Dragon City ve Furby (duygusal oyuncak olarak nitelendirilen oyuncaklardandır, yiyecek yiyebilir, söylenenleri algılayabilir, yere atınca bağırır ve cevap verir) tercih edilen oyunlardır.

Kız öğrencilerin sanal ortamda oynadıkları oyunlara baktığımızda; 2. sınıfta genel olarak kız giydirme, bebek bakımı, makyaj yapma ve pasta yapımı gibi oyunları; 3. sınıfta ise hem bebek giydirme, bebek ve evcil hayvan bakımı oyunlarını, hem de Minecraft, Criminal Case gibi şiddet ve casusluk içeren oyunları tercih ettikleri görülmektedir.

Erkek öğrencilerin ise 2. ve 3. sınıflarda Minecraft, araba yarışı, Ninja Kaplumbağa, Angry Birds, GTA, Dragon City, Survivalcraft gibi rekabet ve şiddet içeren dövüş ve savaş oyunlarını tercih ettikleri görülmüştür.

Günümüz çocuklarının teknolojinin kısa sürede gösterdiği hızlı gelişime ayak uydurdukları görülmektedir. Dijital yerliler (Prensky, 2002) olarak adlandırılan teknoloji çağında doğup büyüyen nesil, önceki nesilden farklı bilişsel yapı, ilgi odakları ve alışkanlıklara sahiptir ve bu farklılık dijital oyunların mantığı ile uyumaktadır (Kula ve Erdem, 2005).

Bilgisayar oyunları ve içsel motivasyon üzerine gerçekleştirdiği çalışmada Malone (1980) süreçte etken olan dört unsurdan söz eder. Fantezi (düşsel ortamlar), merak, meydan okuma ve kontrol gibi unsurlar tanımlar. Hem oyun hem de oyun türü tercihini etkileyen bu öğelerden fantezi ile öğrenilenler benzer durumlara dönüştürülür. Merak;

önceki durumla şimdiki durum arasında fark varsa bilişsel ve duyuşsal olarak ortaya çıkan duygudur. Meydan okuma; oyunun amaçlarına ulaşmada izlenen yolda karşılaşılan belirsizliklerdir ve bilişsel ve duyuşsal olarak ayrılabilir. Kontrol ise oyuncuya hâkim olma duygusu verir (Malone, 1980, Kula ve Erdem, 2005). Dolayısıyla kendi düşsel dünyası içinde bilişsel ve duyuşsal olarak ortaya çıkan duygular, kendi kendine ve diğerleriyle rekabet etme, kendine ve diğerlerine meydan okuma ve bütün bunları yaparken tek hâkimin bireyin kendisi olması gibi özellikleri bünyesinde barındıran dijital oyunlar, bireyler için çekici olabilmektedir.

Media Analysis Laboratory (1998) en fazla tercih edilen oyun türünün aksiyon-macera türü olduğunu rapor etmiştir. Diğer tercih edilen oyun türleri ise aksiyon, dövüş, yarış ve spordur. Bu eğilimler cinsiyet ve oyun oynama sürelerine bağlıdır. Erkekler aksiyon ve dövüş oyunlarında daha çok vakit harcarken eğitim ve bulmaca oyunlarında ise daha az vakit harcamaktadırlar. Aynı araştırmaya göre gençler genellikle; gerçeklik, kontrolün kendisinde olduğu oyunları ve iyi karakterleri ve ayrıca tahmin edilemezlik, heyecan, iyi silahlar ve ilginç hikâyeleri tercih etmektedirler (aktaran: Pala ve Erdem, 2011: 56).

#### 4.4. Öğrencilerin “Bir An İçin İnternetteki Bütün Oyunların Kaldırıldığını Düşün. Neler Hissedersin?” Sorusuna Ait Bulgular ve Yorumlar

2. sınıf kız öğrenciler tarafından verilen cevaplar, “üzülürüm, üzülürüm ve canım sıkılır, birazcık üzülürüm, hiçbir şey hissetmem, kötü hissederim, sevinirim çünkü oyun oynamayı sevmiyorum” şeklindedir. 2. sınıf erkek öğrenciler tarafından verilen cevapların ise “üzülürüm, kötü hissederim, kırılırım, iyi hissederim” şeklinde olduğu görülmektedir.

3. sınıf kız öğrencileri ilgili soruya “biraz üzülürüm, çok kötü hissederim, üzülürüm ve canım sıkılır, birazcık sevinebilirim çünkü gözlerim bozuluyor, ölürüm-susuz kalmış gibi olurum çok kötü olur” şeklinde cevap vermişlerdir. 3. sınıf erkek öğrenciler ise soruyu “iyi hissederim, üzülürüm-ölürüm, çok üzülürüm ve hayattan tat almam, tabletimle oynarım bir şey fark etmez, üzülürüm ve kızarım, ölürüm-deliririm, üzülürüm, çok kötü hissederim, dünyam mahvolur” şeklinde cevaplamışlardır.

Öğrencilerden internet oyunlarının kaldırıldığını düşünmelerini istediğimizde, 80 öğrenci arasından 68 öğrencinin (% 85) “ölürüm, üzülürüm, dünyam mahvolur, kötü hissederim, yaşama enerjim kalmaz” gibi olumsuz duygu ifadeleri içeren cevaplar verdiği görülmüştür. İfadelerin duygusal şiddetinin sınıf büyüdükçe daha da arttığı dikkati çekmektedir. Yaş büyüdükçe öğrencilerin sanal oyunlara ilgilerinin daha da artması, gittikçe bu oyunlara daha da bağlandıkları ve düşünsel olarak bile kopmakta zorluk çektikleri görülmektedir. Bu süreç potansiyel bağımlılık riskini de beraberinde getirmektedir.

#### 4.5. Öğrencilerin “Okuldayken En Çok Oynadığın Oyunlar Nelerdir?” Sorusuna Ait Bulgular ve Yorumlar

2. sınıf kız öğrencilerin hepsi evcilik oyunu oynadıklarını belirtmişlerdir. Bunun dışında yakalamaca ve saklambaç tercih edilen diğer oyunlardır. 3. sınıf kız öğrenciler tarafından

en çok oynanan oyun (12 öğrenci, % 66) “kızlar erkekleri yakalamaca” oyunudur. Tercih edilen diğer oyunlar ebelemece, saklambaç ve mumya oyunlarıdır.

2. sınıf erkek öğrenciler tarafından en çok tercih edilen (5 öğrenci, % 23) oyun saklambaçtır. Ebelemece, maç yapmak, yerden yüksek, yakalamaca ve okul bahçesinin içerisinde parkta oyunlar oynamak tercih edilen diğer oyunlardır. 3. sınıf erkek öğrencilerden 8 öğrenci “kızlar erkekleri yakalamaca oyunu”nu, 8 öğrenci de mumyacılık oyununu tercih etmiştir. Oynanan diğer oyunlar ise vampircilik, futbol ve zombiciliktir.

2. sınıf kız öğrencilerin okulda en çok evcilik, yakalamaca ve saklambaç oyunlarını; 2. sınıf erkek öğrencilerinin ise en çok saklambaç, yakalamaca, ebelemece ve yerden yüksek oyunlarını tercih ettikleri görülmektedir. 3. sınıf kız öğrencilerinin okulda en çok “kızlar erkekleri yakalamaca”, saklambaç ve ebelemece oyunlarını; 3. sınıf erkek öğrencilerin ise en çok “kızlar erkekleri yakalamaca”, mumyacılık ve futbol oynadıkları görülmektedir.

Cengiz’e (1997) göre, oyunlar, içinde yaşanan kültürün yapısının ve özelliklerinin yorumlanabilmesini sağlayan bir pencere açtığı için, kültür çözümleme çalışmalarının en önemli malzemelerindedir. Yapılan gözlem ve araştırmalar, geleneksel çocuk oyunlarımızın çok hızlı bir biçimde ortadan kalktığını göstermektedir (Cengiz, 1997). Bu araştırmaya baktığımızda da kültürel aktarıma aracılık eden geleneksel oyunlarımızın öğrencilerin gündeminde neredeyse hiç olmadığını görmekteyiz.

Zengin bir kültürel miras olarak karşımızda duran ve özellikle eğitsel amaçlarla kullanılabilir bu oyunları yaratıcı bir biçimde değerlendirmek, bunlardan ulusal bir eğitim malzemesi oluşturacak yolları araştırıp bulmak bizlere düşen en önemli görevdir (Sağlam, 1997).

#### 4.6. Öğrencilerin “Dışarıda Oyun Oynamak İçin Uygun Ortam Bulabiliyor Musun? Nerede ve En Çok Hangi Oyunları Oynarsın?” Sorusuna Ait Bulgular ve Yorumlar

2. sınıf kız öğrencilerden 10’u oyun oynamak için uygun ortam bulabildiğini belirtmiştir. Oynanan oyun alanları parklar, evlerinin bahçeleri ve boş arazilerdir. Oynanan oyunlar ise evcilik, yakalamaca ve saklambaç olarak belirtilmiştir. 8 öğrenci dışarıda oyun oynamak için uygun ortam bulamamaktadır. 2. sınıf erkek öğrencilerden 8’i oyun oynamak için uygun ortam bulabildiğini belirtmiştir. Oynanan oyun alanları parklar, evlerinin bahçeleri ve sokak aralarıdır. Oynanan oyunlar ise futbol ve saklambaç olarak belirtilmiştir. 14 öğrenci dışarıda oyun oynamak için uygun ortam bulamamaktadır.

3. sınıf kız öğrencilerden 12’si oyun oynamak için uygun ortam bulabildiğini belirtmiştir. Oynanan oyun alanları parklar, evlerinin bahçeleri ve sokak aralarıdır. Oynanan oyunlar ise ebelemece, saklambaç, yerden yüksek, ip atlamak olarak belirtilmiştir. 4 öğrenci dışarıda oyun oynamak için uygun ortam bulamamaktadır. 2 öğrenci zamanı olmadığı için dışarıda oyun oynayamadığını belirtmiştir. 3. sınıf erkek öğrencilerden 10’u oyun oynamak için uygun ortam bulabildiğini belirtmiştir. Oynanan oyun alanları parklar, evlerinin bahçeleri, sokak araları ve futbol sahalarıdır. Oynanan oyunlar ise futbol ve ebelemece olarak belirtilmiştir. 11 öğrenci dışarıda oyun oynamak için uygun ortam

bulamamaktadır. 1 öğrenci ise oyun oynamak için dışarı çıktığında daha önceden kendisine araba çarptığı için bir daha oyun oynamak için dışarı çıkmadığını belirtmiştir.

80 öğrenci arasından 40 öğrencinin dışarıda oyun oynamak için uygun ortam bulabildiği; 37 öğrencinin dışarıda oyun oynamak için uygun ortam bulamadığı saptanmıştır. Dışarıda en çok oynanan oyunlar ise saklambaç, futbol ve ebelemecedir.

Kent merkezlerinde özellikle çocuklar beton yığınları arasındaki yaşantılarından az da olsa uzaklaştıracak, rahatlatacak mekânlara ve mekânsal organizasyonlara ihtiyaç vardır. Çocukların kent yaşamına katılması, oyun faaliyetlerini gerçekleştirerek gelişmiş sağlıklı nesillerin yetiştirilmesi için çocuk oyun alanlarının önemi yadsınamaz. Çocuk oyun alanları, yapılarla şekillenen şehir ortamında, çocukların doğayla buluştuğu, çeşitli elemanlarla onların fiziksel ve ruhsal ve fizyolojik yapısını geliştiren egzersizler yaptığı alanlardır. Çocuk oyun alanları sosyalleşmeye başlayan çocuğun, evinin dışında, kendini ait hissedebileceği, sahipleneceği ilk alanlardan biridir (Bal, 2005).

Oyun alanlarının peyzaj planlama ve tasarım ilkelerine göre uygulanmış olması çocukları gelişim dönemlerinde sosyal, duygusal ve zihinsel açıdan olumlu yönden etkilemektedir. Çocuk psikologlarının ve doktorlarının ortak kanısı, dış mekândan yoksun, kapalı alanlarda oyun oynamanın çocukların zihinsel, fiziksel ve sosyal gelişimlerini olumsuz yönde etkilediğidir. Bu nedenle Çocukları Şiddetten Koruma Ulusal Birliği (NSPCC) gibi kuruluşlar yerel yönetimlere çocukların güven içinde oynayabilecekleri, iyi tasarlanmış park alanları oluşturmaları çağrısında bulunmaktadır (Yılmaz ve Bulut, 2003).

Kentlerde (dış mekânlarda) oyun olgusu, dış mekânlarda oluşan/oynanan oyunların iç mekânlardakilerden farklılaşıyor olması, özellikle günümüzdeki hızlı kentleşme gerçeği çerçevesinde dikkatle değerlendirilmelidir. Çocukların oyun oynadığı dış mekânlar arasında, okul bahçeleri ve çocuk bahçeleriyle birlikte -yetişkinlerin trafik ve güvenlik gerekçeleriyle müdahale ve muhalefet etmelerine karşın- sokaklar da yer almaktadır. Sokak, çocuk için önemli bir yenilik kaynağı ve çekici bir mekândır. Fiziksel özellikleri ve eve yakınlığı nedeniyle sokak oyun için önemli bir ortam oluşturmaktadır (Bal, 2005).

#### 4.7. Öğrencilerin “Arkadaşlarıyla/Tek Başına Mı Oynamayı Daha Çok Sevdiğin?” “Tek Başınayken En Çok Hangi Oyunları Oynarsın? Arkadaşlarıyla Birlikteyken En Çok Hangi Oyunları Oynarsın?” Sorusuna Ait Bulgular ve Yorumlar

**Tablo 3.** Öğrencilerin Arkadaşlarıyla/Tek Başlarına Oynamaları

	2. Sınıf				3. Sınıf			
	Kız (n: 18)		Erkek (n: 22)		Kız (n: 18)		Erkek (n: 22)	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Arkadaşlarla oynama	18	100	22	100	14	78	20	91
Tek başına oynama	0	0	0	0	4	22	2	9

Tablo 3 incelendiğinde; 2. sınıf kız ve erkek öğrencilerin tamamı arkadaşlarıyla oyun oynamayı daha çok severim şeklinde yanıt vermişlerdir.

3. sınıf kız öğrencilerin 14'ü (% 78) arkadaşlarıyla oyun oynamayı daha çok severim derken, 4'ü (% 22) tek başına oyun oynamayı daha çok severim demiştir. 3. sınıf erkek öğrencilerin 20'si (% 91) arkadaşlarıyla oyun oynamayı daha çok severim şeklinde yanıt verirken, 2 öğrenci (% 9) tek başına oyun oynamayı daha çok severim yanıtını vermiştir.

2. ve 3. sınıf kız ve erkek tüm öğrencilere baktığımızda genelde tek başına oyun oynamaktan hoşlanmadıkları ve arkadaşlarıyla oynamayı tercih ettikleri görülmektedir.

**Tablo 4.** Öğrencilerin Tek Başlarına Oynadıkları Oyunlar

	f	%	
2. Sınıf	Kız (n: 18)	18	Evcilik oynama, oyuncak ayılar ve bebeklerle oynama
	Erkek (n: 22)	8	Oyuncaklarıyla oynama (robot, uçak, top, lego)
		8	Bilgisayarda oyun oynama
		4	Dışarıda oyun oynama
3. Sınıf	Kız (n: 18)	6	Tablette oynama
		6	Barbie bebeklerle oynama
	Erkek (n: 22)	1	Boyama yapmak
		1	Şarkı söylemek
		1	Cep telefonunda oyun oynamak
		1	Bilgisayarda oyun oynamak
		1	Televizyon izlemek
		1	Evin içinde koşmaca oynamak
		7	Tablette oynama
	6	Bilgisayarda oyun oynama	
	3	Telefonda oyun oynama	
3	Play Station'da oyun oynama		
1	İp atlamak		
1	İpad'de oyun oynamak		
1	Top oynamak		

Tablo 4 incelendiğinde, 2. sınıf kız öğrencilerin hepsi evcilik ile birlikte oyuncak ayılar ve bebeklerle oynadıkları yanıtını vermişlerdir. 2. sınıf erkek öğrencilerin 8'inin oyuncaklarıyla oynamayı tercih ettiği, 8'inin bilgisayarda, 4'ünün dışarıda oyun oynadığı, 2 öğrencinin ise tek başına oyun oynamadığı tespit edilmiştir.

3. sınıf kız öğrencilerden 6 öğrencinin tablette, 6 öğrencinin ise Barbie bebekleriyle oyun oynadığı görülmektedir. Boyama yapmak, şarkı söylemek, cep telefonunda oyun oynamak, bilgisayarda oyun oynamak, televizyon izlemek ve evin içinde koşmaca oynamak öğrencilerin verdikleri diğer cevaplar arasındadır. 3. sınıf erkek öğrencilerden 7 öğrenci tablette oyun oynadığını, 6 öğrenci bilgisayarda oyun oynadığını, 3 öğrenci telefonda oyun oynadığını, 3 öğrenci PlayStation'da oyun oynadığını belirtmiştir. İp

atlamak, İpad'de oyun oynamak ve top oynamak öğrencilerin verdikleri diğer cevaplar arasındadır.

2. sınıf kız öğrencilerin tek başına oynadıkları oyunlar arasında evcilik ve oyuncak bebeklerle-ayılarla oynamaları gelişim dönemlerine göre beklenen bir durumdur. 2. sınıf erkek öğrenciler ise oyuncak arabalarıyla, robotlarıyla ve bilgisayar oyunları ile oynamayı tercih etmişlerdir.

İnsanlar dişi ya da erkek cinsiyeti ile doğmakta, yetiştirilirken toplumun cinsiyetlerine özgü rollere göre kız ya da erkek çocuk olmayı öğrenerek büyümektedirler. Biyolojik cinsiyetin aksine toplumsal cinsiyet farklılığı sosyal yapılandırmaya göre farklılık göstermektedir. Cinsiyet (sex) kişinin kadın veya erkek olarak gösterdiği biyolojik özelliklerdir (Akın ve Demirel, 2003). Toplumsal cinsiyet (gender) ya da cinsel kimlik (gender identity) ise, bireyin kadın ya da erkek olmak konusundaki algısı ve başkalarının cinsiyetlerini tanımasıyla ilgili kavramdır (Selçuk,1996; Eylen, 2006).

Çocuklar cinsiyet kimliklerini öğrendikten sonra oyun ve oyuncakları cinsiyetlerine uygun seçmeye başlamakta ve ailelerinden öğrendikleri kız ve erkek özelliklerini oyunlarına yansıtmaktadırlar (Yörükoğlu, 2004). Genellikle erkek çocuklar asker, kamyon gibi oyuncakları tercih ederken; kız çocukları ise bebek ve ev eşyası gibi oyuncakları tercih etme eğilimindedirler. Genellikle de Süpermen, uzay adam gibi fantastik karakterler ve erkek çocukların fantastik oyunlarına ilham veren televizyondaki çizgi filmler ve rollerin erkek çocuklar için uygun olduğu düşünülmektedir (Goldstein, 2001).

3. sınıf kız öğrencilerinin genellikle telefon, tablet ve bilgisayarda kız oyunlarını oynamaları dikkat çekmiştir. İnternet ortamında oynanan oyunların sıklığı 2. sınıf öğrencilerine göre artmıştır. 3. sınıf erkek öğrencilerinin tek başına oynadıkları oyunlar listesinde neredeyse her öğrencinin bilgisayar-tablet-cep telefonu-PlayStation ve İpad'de oyunlar oynadıkları gözlenmiştir. Bu oyunlar dışında öğrencilerin oynadıkları tek oyun futboldur.

**Tablo 5.** Öğrencilerin Arkadaşlarıyla Birlikte Oynadıkları Oyunlar

	f	%	
2. Sınıf	Kız (n: 18)	14	Evcilik
		3	Yakalamaca ve saklambaç
		1	Şaşırana beş tokat oyunu
	Erkek (n: 22)	15	Yakalamaca, Kartal oyunu, Kum ebesi oyunu
		3	Maç yapmak
		1	Saklambaç oynamak
	3	Bilgisayar oynamak	
3. Sınıf	Kız (n: 18)	5	Saklambaç
		5	Kızlar erkekleri yakalamaca
		2	Ebelemece
		1	Tablet oyunları
		1	Yastık
		1	Evcilik



Erkek (n: 22)	1	Satranç
	1	Dergilerle oyun
	1	Şarkı söylemek
	6	Futbol
	2	Ebelemece
	1	Saklambaç
	2	Yastık
	1	Köşe kapmaca
	1	Taş-kâğıt-makas
	4	Kızlar erkekleri yakalamaca oyunu
	3	Mumyacılık, zombicilik, vampircilik
	1	Yerden yüksek
1	Bilgisayarda oyun	

Tablo 5 incelendiğinde; 2. sınıf kız öğrencilerden 14'ünün evcilik oynamayı tercih ettiği görülmüştür. Verilen diğer cevaplar arasında 3 öğrenci yakalamaca ve saklambaç, 1 öğrenci de şaşırana beş tokat oyunu oynadıklarını belirtmiştir. 2. sınıf erkek öğrenciler arasında yakalamaca oyunu en çok yazılan oyundur. 10 öğrenci yakalamaca, 2 öğrenci kartal oyunu (bir tür yakalamaca oyunudur, seçilen bir ebe diğer oyuncuları yakalamaya çalışır, oyuncular yakalanacağı sırada “kartal” deyip ellerini iki yana kaldırarak ebelenmekten kurtulmuş olurlar, diğer oyunculardan biri gelip kollarının altından geçene kadar hareket edemezler, “kartal” diyemeden yakalanan oyuncu yeni ebe olur) ve 3 öğrenci kum ebesi oyunu (bir tür yakalamaca oyunudur, bir kişinin ebe olduğu, ebe olan kişinin ondan kaçan diğer kişileri yakalamaya çalıştığı ve yakaladığı sırada kaçan diğer tüm kişilerin yakalanana hırpalaması şeklinde oynanır) oynadıklarını belirtmiştir. Maç yapmak (3 öğrenci), saklambaç oynamak (1 öğrenci) ve bilgisayar oynamak (3 öğrenci) belirtilen diğer oyunlar arasındadır.

3. sınıf kız öğrencilerden 5'i saklambaç, 5'i de “kızlar erkekleri yakalamaca” şeklinde adlandırılan oyunu oynamaktadır. Tercih edilen diğer oyunlar; ebelemece, tablet oyunları, yastık (öğrencilerin birbirlerinin üzerine doğru koşup çarpıştıkları bir çeşit oyun), evcilik, satranç, dergilerle oyun ve şarkı söylemek şeklinde ifade edilmiştir.

3. sınıf erkek öğrenciler arasında futbol oynamak en çok tercih edilen (6 öğrenci) oyundur. Daha sonra sırasıyla kızlar erkekleri yakalamaca oyunu (4 öğrenci), mumyacılık, zombicilik, vampircilik (3 öğrenci), ebelemece (2 öğrenci), yastık (2 öğrenci), saklambaç, köşe kapmaca, taş-kâğıt-makas, bilgisayarda oyun ve yerden yüksek oyunları gelmektedir.

2. sınıf kız öğrencilerinin arkadaşlarıyla birlikte oynadıkları oyunlarda evcilik en çok tercih edilen oyundur. Bunun dışında saklambaç ve yakalamaca tercih edilmektedir. 2. sınıf erkek öğrencilerin oynadıkları oyunlar (yakalamaca, futbol) genellikle bedensel olarak hareketli ve rekabet içeren oyunlardır. Aynı zamanda erkek öğrencilerde şiddet içerikli oyunların (kartal oyunu, kum ebesi oyunu) daha çok oynandığı göze çarpmaktadır.

3. sınıf kız öğrencileri genel olarak, kendi sınıflarında kurmuş oldukları kızlar-erkekleri yakalamaca ve saklambaç oyunlarını tercih etmişlerdir. Bu durum, içinde buldukları

gelişim evresine göre normaldir. Kız-erkek arasında sosyal farklar görülmesi, gruplara ayrılmış olmaları ve bu grupların rekabet içinde olmaları, yaş grubu özelliklerindedir. Hareketli oyunlar seçmeleri de gelişim özelliklerine göre beklenen bir durumdur.

3. sınıf erkek öğrencileri de kız öğrenciler gibi genel olarak, kendi sınıflarında kurmuş oldukları kızlar-erkekleri yakalamaca oyunu ile futbolu tercih etmişlerdir.

Erkek öğrencilerde mummyacılık (bir kişi mumya seçilir ve gözleri bağlanır, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır, yakaladığı kişiyi tüm oyuncular hırpalanlar), zombicilik (bir kişi zombi seçilir, diğer oyuncuları yakalamaya çalışır, yakalanan oyuncu zombi vücudunun neresine değmişse orasını kullanmadan kaçmaya devam eder, iki ayak ve iki kolunu da kaybeden oyuncu olursa diğer oyuncuların hepsi zombiye dönüşür ve o oyuncuyu hırpalanlar), vampircilik (bir kişi vampir seçilir ve diğer oyuncuları yakalamaya çalışır, yakalanan oyuncu diğer tüm oyuncular tarafından hırpalanır), yastık gibi şiddet içerikli oyunların daha çok oynandığı göze çarpmaktadır.

Doğan'ın (2006) çocuklarla ilgili çalışmaları incelediği araştırmasında, oyunların sadece bağımlılığa yol açmadığını, aynı zamanda davranışlarını ve beyin fonksiyonlarını da olumsuz etkilediğini, oyun ile şiddetin ilişkili olduğunu vurgulamaktadır.

4.8. Öğrencilerin “Annen ve babanla oyun oynar mısın? Annenle oynadığın oyunlar nelerdir? Babanla oynadığın oyunlar nelerdir? (Varsa) Kardeşlerinle-ağabeyinle-ablanla oynadığın oyunlar nelerdir?” Sorusuna Ait Bulgular ve Yorumlar

2. sınıf kız öğrencilerden 6 öğrenci annesiyle oyun oynamamaktadır. Diğer bütün öğrenciler anneleriyle evcilik oynamaktadır. Oynanan diğer oyunlar arasında kuaförcülük, saklambaç, marketçilik ve yakalamaca oyunu görülmektedir. 8 öğrenci babasıyla oyun oynamamaktadır. Oynanan oyunlar arasında saklambaç, yakalamaca, kampçılık ve araba oyunu görülmektedir. 5 öğrenci kardeşi-abi-ablasıyla oyun oynamamaktadır. Oynanan oyunlar arasında evcilik, saklambaç, marketçilik, mankencilik, oyuncak ayılarla kurulan oyun ve top oynamak görülmektedir.

2. sınıf erkek öğrencilerden 12 öğrenci annesiyle oyun oynamamaktadır. Diğer öğrencilerin oynadıkları oyunlar arasında tombala, isim-şehir, yerden yüksek ve korkutmaca bulunmaktadır. 9 öğrenci babasıyla oyun oynamamaktadır. Babayla oynanan oyunlar arasında canavarlık, tombala, isim-şehir, bulmaca, dövüş oyunu ve top oynamak görülmektedir. 10 öğrenci kardeşi-abi-ablasıyla oyun oynamamaktadır. Oynanan oyunlar arasında saklambaç, savaş oyunları, lego ve maç yapmak görülmektedir.

3. sınıf kız öğrencilerden 4 öğrenci annesiyle oyun oynamamaktadır. Anneyle oynanan oyunlar arasında yemek yapmacılık, evcilik, düşürmece, tablet oyunları, kart oyunları, zekâ oyunları ve Monopoly görülmektedir. 7 öğrenci babasıyla oyun oynamamaktadır. Babayla oynanan oyunlar arasında telefonda oyun oynamak, Monopoly oynamak, satranç oynamak ve boyama yapmak görülmektedir. 4 öğrenci tek çocuktur. 1 öğrenci ise kardeşi-abi-ablasıyla oyun oynamamaktadır. Oynanan oyunlar arasında evcilik, Barbie bebeklerle oyun, oyuncaklarla oynamak, satranç ve saklambaç görülmektedir.

3. sınıf erkek öğrencilerden 6 öğrenci annesiyle oyun oynamamaktadır. Diğer öğrencilerin anneleriyle oynadıkları oyunlar arasında yakalamaca, lego, kart oyunları, tavla, kızmabirader oyunu, satranç, körebe, saklambaç ve dama görülmektedir. 8 öğrenci babasıyla oyun oynamamaktadır. Diğer öğrencilerin babalarıyla oynadıkları oyunlar arasında atçılık, güreş, boks, gıdıklamaca, satranç, lego, telefonda oyun oynamak, PlayStation ve top oynamak görülmektedir. 5 öğrenci tek çocuktur. 6 öğrenci ise kardeşi-abi-ablasıyla oyun oynamamaktadır. Oynanan oyunlar arasında bilgisayar oyunları, top oynamak, tabu oynamak, saklambaç ve yakalamaca oyunu görülmektedir.

Öğrencilerin genel olarak babalarıyla bedensel mücadele ve şiddet içerikli oyunlar (canavarçılık, dövüş, boks, güreş, atçılık) oynadıkları gözlenmiştir. Bunun dışında babaların çocuklarla internet üzerinden oyun oynamayı tercih ettikleri de görülmektedir.

Öğrencilerin anneleriyle oynadıkları oyunlar incelendiğinde kız öğrencilerin genellikle evcilik, yemek pişirme, kuaförcülük gibi oyunlar tercih ettikleri; erkek öğrencilerin genellikle anneleriyle oyun oynamadıkları saptanmıştır. Kardeşlerle en çok oynanan oyunlar arasında saklambaç tercih edilmektedir.

Toplamda 28 öğrencinin (% 35) annesiyle oyun oynamadığı, 32 öğrencinin (% 40) babasıyla oyun oynamadığı, 22 öğrencinin (% 27) ise kardeşleriyle oyun oynamadığı görülmektedir.

Oyunun duygusal yönünü aile tutumları etkilemektedir. Çocuk aileden aldığı birçok duygusal tutum ve davranışları oyun ortamına yansıtmaktadır. Çocuk oyun ortamında olumsuz duygularını dışa vurma fırsat bulmakla birlikte, çoğu zaman bu olumsuzluklardan arınarak rahatlama sağlamaktadır.

Çocuk, yaşamında gözlediği anne ile çocuk baba ile çocuk, öğretmen ile çocuk, anne ile baba gibi toplum içinde birden fazla rol üstlenen bireylerin birbirleriyle duygusal ilişkileri ve tepkileri oyunda yaşayabilmekte, bir annenin çocuğu ile olan duygusal ilişkisini kendi ailesinde gözlemlediği gibi ortaya koyabilmektedir (Pehlivan, 2005).

## **5. SONUÇ VE DEĞERLENDİRME**

Z kuşağı olarak da adlandırılan günümüz çocuklarının teknoloji ve internetle birlikte doğup büyüdüğüleri, dünyadaki hızlı gelişime ayak uydurdukları, önceki kuşaklardan farklı yaşam tarzlarına, düşünüş şekillerine, ilgi ve alışkanlıklara sahip oldukları görülmektedir. Bu durum çocukların oyun seçimlerine de yansımaktadır. Bu araştırmada ilkokul 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin oynadıkları güncel oyunların ortaya çıkarılması amaçlanmıştır. Araştırmada amaçla paralel olarak belirlenmiş dört ana tema üzerinde durulmuştur: Birinci ana tema, öğrencilerin boş zaman etkinlikleri; ikinci ana tema, öğrencilerin sanal ortamda oynadığı oyunlar; üçüncü ana tema, öğrencilerin ev dışında ve okulda oynadığı oyunlar ve dördüncü ana tema, öğrencilerin bireysel/grupla ve ailesiyle birlikte oynadığı oyunlardır.

Birinci ana temada öğrencilerin boş zaman etkinlikleri araştırılmıştır. Öğrencilerin verdiği cevaplar incelendiğinde “kitap okuma ve bilgisayar oyunları” olarak iki alt temanın ortaya çıktığı görülmüştür.

2. sınıfın tüm öğrencilerinde kitap okumanın ilk sırayı aldığı görülmektedir. Okuma-yazmayı birinci sınıfta öğrenen ve bu sayede keşfedilecek büyük bir kitap dünyasıyla yeni tanışan öğrenciler için okumak başlarda ilgi çekici gelmektedir. Fakat 3. sınıf öğrencilerinde bu ilginin yerini sanal ortamda oynanan oyunlara bıraktığına şahit olmaktadır. Okuma etkinliği bilgisayar ortamına göre daha yavaş kalmakta ve daha çok sabır gerektirmektedir. Okuma alışkanlığı tam olarak gelişmeden ve kalıcı hale gelmeden, öğrenciler sanal dünyanın bozucu etkisiyle karşı karşıya kalmaktadırlar.

Çocukların okuma becerileri, gelecekteki akademik başarıları ve kişisel gelişimleri için kritik bir öneme sahiptir. Okumaya katılım, çocuğun mükemmel okuma-yazma gelişimi için önemli bir bileşendir. Okuma yazma faaliyetlerine zaman ayıran çocuğun düzeyi ve harcadığı zaman okuma başarısında motivasyonun belirleyicisidir (Wigfield ve ark., 2008).

Öğrencilerin zihinsel gelişimlerine katkıda bulunabilecek en önemli öğrenme alanlarından birisi okumadır. Kitap okumak öğrencinin hayal etmesini, okuduklarını kendi kafasında canlandırmasını, anlamlandırmasını, zihinde yapılandırmasını sağlar. Bilgisayar oyunlarında ise öğrenci oyunun akışına kapılır ve oyun üzerinde düşünme, hayal gücünü sınırlandırır, yaratıcılığı kısıtlar.

Birçok değişimi de beraberinde getiren bilgi ve teknoloji çağı öğrencilerin oyunlarını da kaçınılmaz olarak etkilemiştir. Çocuklar küçük yaşlardan itibaren bilgisayar oyunları ile muhatap olmaktadır. İnternet bağımlılığının bir hastalık olarak literatüre girmesi ve gün geçtikçe çocuk ve gençler arasında artması yetişkinleri endişelendirmektedir. Dört bir yan teknolojiyle çevrilmiş çocuklara bilgisayarı yasaklamak da çözüm olmamaktadır. Bu noktada sorunun bilgisayarda değil onun kullanımında ve kontrolünde olduğunun bilinmesi gerekmektedir. Literatürde bilgisayar oyunu oynamanın yararları üzerinde de durulmaktadır. Örneğin Cesarone (1994) bilgisayar oyunlarının el-göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal yetenekler, hayal etme, şekillerin nedenleri, geometri ile matematiksel yüksek düşünme, kimya ve fizikle ilgili nesnelere göz önünde canlandırabilme, uzaydaki şekillerin bütünleşmesini sağlamak gibi faydalarını belirtmektedir.

İkinci ana temada öğrencilerin sanal ortamda oynadığı oyunlar araştırılmıştır. Öğrencilerin verdikleri cevaplar incelendiğinde iki alt temanın ortaya çıktığı görülmektedir; bakım ve şiddet.

Araştırmaya katılan 80 öğrenci arasında internet oyunlarını hayatından çıkardığında herhangi olumsuz bir duygu hissetmeyecek olan öğrenci sayısı sadece 12'dir (% 15). Yani öğrencilerin % 85'i internetin hayatlarından çıkmasını istememekte ve olumsuz duygular içinde olacaklarını ifade etmektedirler.

Öğrencilerin sanal ortamda oynadıkları oyunlara baktığımızda kız öğrencilerin ağırlıklı bakımla ilgili oyunlar (kız giydirme, Barbie oyunları, pasta yapma, vb.) oynadığı görülmektedir. Bu tercihte öğrenilmiş toplumsal cinsiyet rollerinin etkin olduğu söylenebilir. Geleneksel aileye baktığımızda, erkeğin rolü daha çok iş ağırlıklı ve ailenin geçimini sağlamak iken, kadının rolü ise evle ilgili işleri yürütmek, çocukları büyütmek ve bakımlarını sağlamak olarak görülmektedir. İş ve sorumluluk paylaşımında da erkekler boya-badana, tamir, bahçe bakımı gibi işleri yaparlarken, kadınlar yemek pişirme, çamaşır ve bulaşık yıkama ve ev temizliği gibi işleri yapmaktadırlar.

3. sınıf erkek öğrencilerinde daha yoğun ve net olarak görülen bilgisayar oyunlarındaki şiddet içeriğidir. İnternet ortamında oynadıkları “Dragon City (amaç bir ejderha yetiştirmektir, yetiştirilen ejderha belli bir olgunluğa geldiğinde dövüş ve maç yapabilir), Minecraft (oyunun amacı hayatta kalmaktır, bunun için madencilik, çiftçilik vb. mesleklerle uğraşılır, ısınmak için odun toplanır, akşam çıkan örümcek ve zombilerden korunmak için yaşam mücadelesi verilir), Survivalcraft (Minecraft oyununun telefon için uyarlanmış şeklidir), GTA (oyundaki karakter, oyunun başında verilen görevleri yerine getirmeye çalışır, bunun için araba çalar, adam öldürür, suç işler ve polisten kaçar, oyun şiddet ve suç içeriklidir), Criminal Case (oynayan kişi dedektiftir, bir olay yeri verilir ve oyunun başında gösterilen kanıtlar, belirli bir sürede oyun içinde bulunmaya çalışılır), Angry Birds (oyunda verilen kuşlarla düşmanlarınızı öldürüp bölümler geçilmeye çalışılır, her kuşun kendine özgü özel yetenekleri vardır ve bu yetenekler çoğu zaman kullanılmadan bir sonraki bölüme geçilemez), Ninja Kaplumbağalar (Ninja Kaplumbağa kahramanlarının dövüştüğü bir oyun)” gibi oyunlar şiddet içermektedir. Bu durum, erkek çocuklarının okullarda arkadaşlarıyla birlikte oynadıkları “mumyacılık, vampircilik, kum ebesi ve zombicilik” gibi oyunlarda da görülmektedir.

Özellikle bilgisayar karşısında uzun süreler kalınması gelişim çağında olan çocuklarda duruş ve oturuş pozisyonlarına bağlı olarak iskelet-kas sisteminde hasarlara, görme problemlerine, dil becerilerinde gerilemeye, özgüvenlerinin düşük, sosyal kaygı düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının ise yüksek olmasına neden olabilmektedir (Colwell ve Payne, 2000; Horman ve ark., 2005).

Erkek öğrencilerde şiddet ve saldırganlık içeren oyunların bu kadar yaygın olmasının sebebinin yine toplumsal cinsiyet rollerinde aranabileceği düşünülmektedir. Aile içinde, kız çocuklarının daha sakin, sessiz, terbiyeli, hanım hanımcık olmaları istenirken ve erkek çocukların daha yaramaz, hareketli, saldırgan tutum ve davranışları tolere edilmekte, hatta bazı ailelerde teşvik edilmektedir.

Üçüncü ana temada öğrencilerin ev dışında ve okulda oynadığı oyunlar araştırılmıştır. Öğrencilerin verdikleri cevaplar incelendiğinde iki alt temanın ortaya çıktığı görülmektedir; kısıtlı oyun alanları ve milli kültüre ait oyunların azlığı

Geçmiş yıllarda Türkiye'nin değişik bölgelerinde ve illerinde çocuklar tarafından oynanan oyunlara bakıldığında; genellikle çoğunun evin dışında, sokakta, boş bir alanda oynanan ve oynayan çocuk sayılarının da fazla olduğu grup oyunları olduğu görülmektedir. Günümüzden en az yirmi-otuz yıl önce, yerleşim alanlarında çocukların oynayabilecekleri boş alanların daha fazla olduğu, hızlı kentleşmenin sonucunda sıkışık yerleşim düzeni, trafik gibi olguların artmış olması, boş alanların ve bahçeli ev sayısının azalmış olması; çocukların sokakta, geniş bahçede ya da boş alanlarda oynayabilecekleri çocuk oyunlarını azalmıştır. Ayrıca eski yıllarda evin dışında oynanan oyunların sayılarının çok olmasının bir nedeni de aynı yerleşim alanında oturan insanların birbirlerine olan güvenleri ve insanlar arasındaki sıcak ve güven verici ilişkilerdir. Günümüzde insanlar birbirine karşı gittikçe yabancılaşmakta ve birbirlerine karşı güven duyguları azalmaktadır. Bu durum anne ve babaların, çocuklarının evin dışında oyun oynama isteklerine sınırlama getirmesine neden olmuştur (Başal, 2007: 262-263).

Farklı yaş grubundaki çocuklar için çeşitli aktiviteleri dikkate alan, yaratıcı oyunlara yönlendiren, çocuğun zamanını ve enerjisini çevresini öğrenme işlemiyle birleştirebilen, fiziksel, sosyal ve akılsal gelişimine daha fazla katkıda bulunan, mekânsal olarak daha özgün ve daha nitelikli oyun alanları tasarlanmalıdır (Yılmaz ve Bulut, 2003).

Çocukların geleneksel oyunlara dair saklambaç, yakalamaca, ebelemece gibi az sayıda oyunları oynadıkları görülmektedir. İstöp, yakan top, aç kapıyı bezirgân başı, birdirbir, çatlak patlak, sek sek, köşe kapmaca, dokuztaş, yağ satarım bal satarım gibi çok bilindik geleneksel oyunların hiçbirinin öğrenciler tarafından oynanmadığı tespit edilmiştir. Geleneksel oyunlarımız aynı zamanda milli kültürün ve değerlerin bir sonraki kuşaklara aktarım aracıdır.

Dördüncü ana temada öğrencilerin bireysel/grupla ve ailesiyle birlikte oynadığı oyunlar araştırılmıştır. Öğrencilerin verdikleri cevaplar incelendiğinde iki alt temanın ortaya çıktığı görülmektedir; etkileşim ve yalnız bırakılma, oyun ve oyuncak seçimi.

Günümüzde artan bilgisayar oyunları ve ekran bağımlılığı, şehirleşmeyle birlikte çocuklar için uygun oyun alanlarının azalması, güvenlik endişesiyle çocukların sokak oyunlarını oynamaması, artan dersler ve rekabetçi sınav sistemi gibi farklı nedenlerden ötürü çocuklar yüz yüze iletişim kurabilecekleri grup oyunlarını daha az oynama fırsatı bulabilmekte, tek başına oynanan oyunların arttığı görülmektedir. Çocuklar böylece sosyal ortamdan geri çekilerek git gide bireyselleşmeye ve yalnızlaşmaya başlamaktadırlar.

Çocukların internetin başında kalma sürelerinin kontrol altında tutulması, bunun yerine fazla materyal kullanılmadan oynanan ve hayal gücünü geliştiren oyunların oynanması daha faydalı olacaktır. Anne-babaların sosyal ve kültürel gelişime destek olmaları için çocuklarıyla vakit geçirme sürelerini daha kaliteli hale getirmeleri ve etkileşimi artırmaları gerekmektedir.

Oyunların ayrılmaz bir parçası da oyuncaklardır. Oyuncak seçiminde çocukların bedensel, duygusal, zihinsel ve psiko-sosyal gelişimlerine yardımcı olan, hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını geliştiren, çeşitli beceri kazanımlarına katkıda bulunan eğitsel oyuncaklar tercih edilmelidir. Piyasadaki popüler oyuncakların çocukların gelişim alanlarını desteklemekte oldukça sınırlı kalmaktadır.

Araştırma sonucu ortaya çıkan alt temalara uygun olarak aşağıdaki önerilerde bulunulabilir;

- (i) Öğrencilere okuma alışkanlığının kazandırılmasında aile, okul, öğretmen, sosyal çevre, toplum gibi farklı birçok etken rol oynamaktadır. Bu noktada yetişkinlere düşen en temel görev çocuklara okumayı sevdirmek olmalı ve bunun için örnek olunmalıdır.
- (ii) Okullarda öğrencileri öğrenmede aktif hale getiren, görerek ve yaparak öğrenmelerini sağlayan, iletişim, planlama, stratejik düşünme ve karar verme gibi kazanımlara ağırlık veren bilgisayar oyunlarının kullanılması sağlanmalıdır.
- (iii) Şiddet olgusu tek bir nedensellikle açıklanamayacak bir olgu olsa da, en azından okullarda şiddete sıfır tolerans politikaları uygulanarak ve bununla ilgili tedbirler alınarak, küçük yaşlardan itibaren çocuklar eğitilmelidir.

- (iv) Şehirlerde, insanla doğayı bütünleştirici bir yaklaşıma sahip kentsel planlamalar tasarlayıp, çocuklar için oyun ve rekreasyon alanları kazandırılmalıdır.
- (v) Yerel yönetimler ve hükümetlerce, çocuk dostu şehirler inşa etmek ve çocukların okul dışı yaşam koşullarını hazırlamak için ciddi çalışmalar yapılmalıdır.
- (vi) Kültürümüze özgü oyunların kaybolmadan derlenmesi ve daha da önemlisi bu oyunların çocuklara öğretilip etkin bir biçimde oynatılması gerekmektedir. Özellikle okul öncesi ve ilkokul müfredatlarında geleneksel çocuk oyunlarına yer verilmesi uygun olacaktır.
- (vii) Eğitimde kullanılan teknolojik materyalin sadece bir araç olduğu asıl olanın karşılıklı etkileşim olduğu unutulmamalı, gittikçe mekanikleşen dünyada gerek öğretmen-öğrenci, gerek ebeveyn-çocuk arasındaki iletişimi ön plana alan etkinliklere yer verilmelidir.

## KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2003). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Akın, A., & Demirel, S. (2003). Toplumsal Cinsiyet Kavramı ve Sağlığa Etkileri. *C. Ü. Tıp Fakültesi Dergisi*, 25(4), 73-82.
- And, M. (1974). *Oyun ve Bügü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Artan, İ., Çelebi Öncü, E., & Elibol, F. (2003). Alt Sosyo-Ekonomik Düzey Annelerin Ev Ortamındaki Materyalleri Çocuklarının Eğitiminde Kullanım Şekilleri. *OMEP Dünya Konsey Toplantısı ve Konferansı Bildiri Kitabı I*, 337-351.
- Aslantürk, S., & Saracaloğlu, A. S. (2010). Sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının okuma ilgi ve alışkanlıklarının karşılaştırılması. *Anadolu University Journal of Social Sciences*, 11(1): 155- 176.
- Bal, A. (2005). *Zonguldak Kenti Yeşil Alan Sistemindeki Çocuk Oyun Alanlarının Durumunun Peyzaj Mimarlığı İlkeleri Açısından İrdelenmesi*, Yüksek Lisans tezi, Zonguldak Karaelmas Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2013). *Bilimsel araştırma yöntem ve teknikleri* (15. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Cengiz, S. (1998). Çocuk oyunlarının sınıflandırılması. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 38, 1-2.
- Cengiz, S. A. (1997). “Karadeniz Ereğli Örneğinde Çocuk Oyunlarının Halk Bilim Açısından Değerlendirilmesi”, *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 441-476.

- Cesarone, B. (1994). *Video Games and Children*. ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education. (Erişim: 18.12.2016), <https://eric.ed.gov/?q=Cesarone+video+games&id=ED365477>
- Colwell J., & Payne J. (2000). Negative correlates of computer game play in adolescents. *British Journal of Psychology*, 91, 295-310.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design*. (Çev. Y. Dede, Çev. Ed. Selçuk Beşir Demir). Ankara: Eğiten Kitap
- Çağdaş, A., & Seçer, Z. (2002). *Çocuk ve Ergende Sosyal ve Ahlak Gelişimi*. (Ed. Ramazan Arı) Birinci Basım. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Davey, L. (1991). The Application of Case Study Evaluations. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 2(9).
- Doğanay, J. (1998). *Anasınıfına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi*. Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Doğan, F. Ö. (2006). Video Games and Children: Violence in Video Games. *New/Yeni Symposium Journal*, 44(4), 161-164.
- Eylen, B. Ö. (2006). *Cinsiyet*. (Ed. Yıldız Kuzgun & Deniz Deryakulu). Eğitimde Bireysel Farklılıklar. 2. Baskı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım. <sup>11</sup><sub>SEP</sub>
- Gander, M. J., & Gardiner, H. W. (1993). *Çocuk ve Ergen Gelişimi*. Üçüncü Baskı. Yayıma Hazırlayan: B. Onur. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, 1993.
- Goldstein, J.H. (1994). *Sex Differences in Toy Play And Use of Video Games, Toys, Play and Child Development*. First Published, Australia: Cambridge University Pres, 110-129.
- Hanbaba, B. (2011). *Oyunla Öğretim Yönteminin Hayat Bilgisi Dersi Başarısı ve Tutumuna Etkisi*. Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans tezi.
- Harman, J. P., Hansen, C. E., Cochran, M. E., & Lindsey, C. R. (2005). Liar, liar: Internet faking but not frequency of use affects social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression. *Cyber Psychology & Behavior*, 8(1), 1-6.
- Hauge, M. R., & Gentile, D. A. (2003). *Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression*. Poster presented at the 2003 Society for Research in Child Development Biennial Conference, Tampa, FL. 2010-05-26 from <http://www.psychology.iastate.edu/FACULTY/dgentile/SRCD%20Video%20Game%20Addiction.fdf>
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Hughes, B. (2002). *A Playworker's Taxonomy of Play Types*, 2nd edition, London: PlayLink.
- Kukul, V. (2013). *Eğitsel Dijital Oyunlar*. Mehmet Akif Ocak (Ed.), Oyunla ilgili tarihsel gelişimler ve yaklaşımlar. Ankara: Pegem Akademi.



- Kula, A., & Erdem, M. (2005). Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişimine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29, 127-136.
- Malone, T. W. (1980). *What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games*. California: Palo Alto Research Center.
- Nicolopoulou, A. (1993). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası (çev: Melike Türkan Bağlı). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 2004, 37(2), 137-169.
- Onay, P. D., Tüfekçi, A., & Çağiltay, K. (2005). Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*, Ankara.
- Özbakır, İ. (2009). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında fonksiyonel oyuncu "Ebe". *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2 (6), 481- 492.
- Öztemiz, S., & Önal, İ. (2013). İlkokul öğrencilerinin oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazanmasına yönelik öğretmen görüşleri: Ankara Beytepe İlkokulu örneği. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(1), 65-79.
- Pala, F. K., & Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayınları.
- Poyraz, H. (2003). *Okulöncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. (2. Basım), Ankara: Anı Yayıncılık.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill. New York.
- Prensky, M. (2002). The motivation of game play or, the real 21st century learning revolution. *On the Horizon*, 10(1), 1-14. [17]  
[18]
- Sağlam, T. (1997). Türk Çocuk Oyunlarında Ritüel Ögeler, *Çocuk Kültürü I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 416-441.
- Şahin, S., Özdemir, K., Ünsal, A., & Temiz, N. (2013). Evaluation of mobile phone addiction level and sleep quality in university students. *Pakistan Journal Of Medical Sciences*, 29(4), 913-918.
- Selçuk, Z. (1996). *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Pegem Özel Eğitim Hizmetleri. [19]  
[20]
- Tarafdar, M., Gupta, A., & Turel, O. (2013). The dark side of information technology use. *Information Systems Journal*, 23(3), 269-275.
- Wigfield, A., Guthrie, J. T., Perencevich, A. T., Klauda, S. L., Mcrae, A., & Barbosa, P. (2008). Role of reading engagement in mediating effects of reading comprehension instruction on reading outcomes. *Psychology in the Schools*, 45(5), 432-445.

- Yavuzer, H. (1993). *Ana-baba ve Çocuk*. Yedinci Baskı. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2003). "Doğal Harika Bir Tedavi: Oyun". *Evde ve Okulda Mutlu Çocuk Yetiştirmenin Temelleri*. Dördüncü Baskı. İstanbul: Çocuk ve Aile Kitapları.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Dokuzuncu Baskı. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, B. (2002). Ankara'daki ilköğretim öğretmenlerinin okuma ve halk kütüphanesi kullanma alışkanlıkları üzerine bir araştırma. *Türk Kütüphaneciliği*, 16(4), 441- 460.
- Yılmaz, S., & Bulut, Z., (2003). Kentsel Mekanlarda Çocuk Oyun Alanlarının Yeri ve Önemi: Erzurum Örneği, *Milli Eğitim Dergisi*, 158.
- Yörükoğlu, A. (2004). *Çocuk Ruh Sağlığı*. 27. Basım, Ankara: Özgür Yayınları