



Dijital Oyun Popüler mi? Ebeveynlerin Çocuklar, çin Oyun Tercihlerinin ncelenmesi

Is Digital Play Popular? Examining Parents' Play Preferences for Their Children

Nesrin İŞİKOĞLU ERDOĞAN*

• Geli Tarihi: 22-07-2018 • Kabul Tarihi: 24-01-2019 • Yay,n Tarihi: 22-05-2019

Öz

Dijital oyun bugün evlere ve çocukların yaşamlarına girmiş ve beraberinde pek çok tartışmayı getirmiştir. Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyunun kullanımı ve etkileri konusunda tartışmaların çok olmasına rağmen konuyla ilgili araştırmalar sınırlıdır. Bu nedenle bu araştırmanın amacı ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerini dijital oyuna odaklanarak incelemektir. Araştırmaya çocuğı anaokuluna devam eden 351 ebeveyn katılmıştır. Veriler eşli karşılaştırmalar metodu ile geliştirilen Ebeveyn Oyun Tercih Ölçeğı ile toplanmıştır. Araştırma verilerinin analizinde iki yönlü ANOVA ve MANOVA kullanılmıştır. Araştırma bulguları ebeveynlerin en fazla yapı inşa oyunlarını en az ise dijital oyunları çocukları için tercih ettiklerini göstermiştir. Ebeveynlerin eğitim ve çalışma durumlarının ve çocukların ise yaş ve cinsiyetlerinin oyun tercihleri üzerinde ilişkili olduğu saptanmıştır. Oyun tercihleri ve günde farklı oyun türlerine ayrılan süreler ilişkili bulunmuştur. Bu bulgular doğrultusunda evde oyunu destekleyici farkındalık çalışmaları ve ailelerin çocukları ile oyun oynayabilecekleri sosyal alanların oluşturulması ve yaygınlaştırılması önerilmiştir.

Anahtar sözcükler: dijital oyun, ebeveyn oyun tercihleri, oyun türleri, erken çocukluk

At,f:

İşıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17. doi: 10.9779/pauefd.446654

* Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Okul Öncesi Eğitimi, Denizli ORCID: 0000-0001-7010-302X, E-posta: nisikoglu@pau.edu.tr

Abstract

Digital play has entered into houses and the lives of children and brought many debates with it. In spite of debates the number of research is very limited. For this reason, the purpose of this research is to examine parents' play preferences for their children by focusing on the digital play. 351 parents having a child attending preschools participated in this research. The data were collected through the Parental Play Preference Scale developed by the paired comparison method. Two-way ANOVA and MANOVA were used for analysis. Research findings showed that parents mostly favored constructive play and digital play received the lowest preference scores. It has been determined that education and working conditions of parents and age and gender of children were influential on play preferences. Play preferences and daily times for different play types were found to be related. In the light of these findings, home-based awareness-raising activities and the creation and dissemination of social areas were suggested.

Key words: digital play, parent play preferences, play types, early childhood

Cited:

IŐikoĐlu ErdoĐan, N. (2019). Is digital play popular? Examining parents' play preferences for their children. *Pamukkale Üniversitesi E Ĩitim Fakóltesi Dergisi*, 46, 1-17 doi: 10.9779/pauefd.446654

Giri

Çocukların yaşadıkları çevredeki sosyal, kültürel ve teknolojik faktörler çocukların oyun koşullarını ve oyun davranışlarını etkilemektedir (Roopnarine, Johnson ve Hooper, 1994). Günümüzde teknolojinin hızlı gelişimi toplumların sosyal yaşamını ve kültürlerini etkileyerek çocuk oyunlarını ve oyun materyallerini değiştirmiştir. Özellikle dokunmatik ekran teknolojilerinin yaygınlaşması, çocukların çok küçük yaşlardan itibaren bilgisayar, tablet akıllı telefon gibi dijital araçları kullanımlarını sağlamıştır. Bu dijital araçlar vasıtasıyla uygulama (apps) adı verilen binlerce oyun programları bebeklerden başlayarak tüm yaş gruplarından çocukların kullanımı için pazarlanmaktadır (Ernest, Causey, Newton, Shakins, Summerlin ve Albaiz, 2014; Hirsh-Pasek, *et al.*, 2015).

Teknolojinin bu yaygın kullanımı erken çocukluk eğitimi alanında teknolojik oyun, çağdaş oyun, dijital oyun gibi adlandırılan kavramları ortaya çıkartmıştır. Dijital oyun en genel anlamda teknolojinin oyun amaçlı olarak kullanılması olarak tanımlanmaktadır (Marsh, Plowman, Yamada-Rice, Bishop ve Scott, 2016). Sınırlandırılması oldukça zor olan dijital oyun, video ve bilgisayar oyunları, İnternet siteleri, elektronik oyuncaklar, akıllı telefonlar, tabletlerdeki tüm oyun etkinliklerini kapsar. Dijital oyun tanımlanması güç olan kendine özgü bir etkinliktir ve hatta geleneksel oyun türlerinin karşısında konumlandırılmaktadır (Mustola, Koivula, Turja ve Laakso, 2016). Bir grup araştırmacılar dijital oyunun diğer dijital olmayan geleneksel oyun türlerinde olduğu gibi çocuğun gelişimini ve öğrenmesini desteklediğini savunurken, diğer bir grup araştırmacı ise dijital oyunun çocukları geleneksel oyundan uzaklaştırdığı ve dolayısı ile çocukların geleneksel oyundan elde edeceği faydalardan mahrum kalacağını ifade etmektedirler (Bergen, Davis ve Abbitt, 2016; Edwards, 2014; Ernest ve ark., 2014; Stephen ve Plowman, 2014).

Dijital oyunun yaygınlaşmasına rağmen araştırmacılar ve aileler dijital oyunla ilgili endişeler taşımaktadır. Dijital oyuna karşı olanların en temel argümanı çocukların gelişmeleri için “özgür oyuna” ihtiyaçları olduğu ve bir ekran karşısında izleyerek ve sınırlı etkileşimle oyun ihtiyacının karşılanamayacağıdır (Gray, 2012; Levin, 2015). Diğer önemli bir argüman ise teknolojinin çocukların gelişimini olumsuz etkileyebileceği yönündedir. Özellikle aşırı teknoloji kullanımının çocukları hareketsizliğe yönlmesi, görme ve duruş problemleri, bağımlılık gibi sorunlara yol açabileceği yönünde endişelerden söz edilmektedir (Agger ve Shelton, 2007; American Academy of Pediatrics, 2016). Buna karşı dijital oyunu destekleyenler, dijital olmayan oyunun sağladığı aynı öğrenme fırsatlarını ve hatta bu oyunun çocuklara yeni öğrenme fırsatları sunduğunu belirtmektedirler (Fleer, 2014; Marsh, 2010; Miller, Robertson, Hudson ve Shimi, 2012; Stephen ve Plowman, 2014; Wohlwend, 2015). Dijital oyunun çocukların Dünya ile ilgili bilgilerini zenginleştirdiği, bu araçları kullanma becerileri elde ettikleri ve aile öğrenme etkileşimlerini desteklediği saptanmıştır (Palaiologou, 2016; Plowman, Stevenson, Stephen ve McPake, 2012).

Dijital oyun Dünya genelinde hızla yaygınlaşmakta ve gelecekte daha fazla kullanılması öngörülmektedir. TÜİK (2017) verilerine göre Türkiye genelinde hanelerde bilgisayar ve İnternet kullanımı % 66.8'e ulaşmıştır. 0-6 yaş arasındaki çocukların teknoloji kullanımı ile ilgili resmi veriler olmasa da, araştırmalar bu yaş grubunda günde ortalama bir

buçuk saat bilgisayar, tablet ve akıllı telefon kullandıkları saptanmıştır (Işıkoğlu Erdoğan , Johnson, Dong ve Qui, 2018). Benzer şekilde, bu yaş grubu çocuklarda Amerika’da ortalama bir buçuk saat (Common Sense, 2013; Lauricella, Wartella ve Rideout, 2015), İngiltere’de orta sınıfa mensup ailelerin 3 yaş altı çocuklarının % 66’sı tablet ve akıllı telefon kullandığı (O’Connor ve Fotakopoulou 2016), Fransa’da ise sadece çocukların % 76’sı teknoloji ile iç içe olduğu belirtilmiştir (Cristia ve Seidl, 2015). Bu sonuçlar dijital araçlarının kullanımlarının arttığını işaret etmektedir.

Erken çocukluk döneminde çocuklarına oyun imkânı, materyali sağlayan ve rehberlik eden ebeveynlerin tercihleri, çocukların oyun fırsatlarını ve kalitesini etkilemektedir (Fisher, Hirsh-Pasek, Golinkoff ve Gryfe, 2008; Johnson, 2015). Özellikle tablet, akıllı telefon gibi dijital oyun araçlarının erişimi ve bu araçlarda kullanılan uygulamaların satın alınması ve araçlara yüklenmesinde ebeveynler önemli roller üstlenmektedir. Güvenlik endişeleri, çocuk park ve oyun alanlarının yetersiz olması, zaman ve enerji sınırlılığı gibi çeşitli nedenlerle ebeveynler çocuklarının eline dijital araçları vermektedir. Dijital oyunların çocukları sakinleştirmesi, onları oyalaması “ver eline” etkisi olarak tanımlanan (Chiong ve Schuler, 2010) yeni bir kavramı doğurmuştur. Wartella, Rideout, Lauricella ve Connell (2013) araştırmalarında restoran, hastane, bekleme sıraları, ya da yemek yedirirken ebeveynlerin bebekleri bile dijital oyuna yönlendirdiklerini saptamışlardır. Çocuklarını dijital oyunlarla tanıştıran ebeveynlerin bir kısmı ise çocuklarının dijital oyunu çok oynamasından dolayı rahatsızlık yaşadıkları ifade etmişlerdir (Işıkoğlu Erdoğan ve ark., 2018).

Oyun çocukların gelişim ve öğrenmelerini destekleyen en önemli etkinliktir. Oyunu tanımlamak ve sınıflandırmak güçtür ve araştırmacılar çocukların davranışlarını performans ve gelişimsel sonuçlara ulaşma düzeyine göre değerlendirmek için farklı oyun türü tanımlanmışlardır (Jonhson, 2015). Whitebread (2012) gelişimsel amaçlarına göre fiziksel oyun, objelerle oyun, sembolik oyun, sosyo-dramatik oyun ve kurallı oyun olarak sınıflandırmıştır. Her oyun türünün farklı gelişimsel etkileri vardır ve çocukların çeşitli türlerde oyunlar oynaması dengeli bir gelişim için önemlidir. Geleneksel oyunlar olarak tanımlayabileceğimiz bu oyun türlerine benzer şekilde dijital oyununda sembolik, motor, hayali, keşfedici, kurallı, sosyal gibi farklı türlere sınıflandırılabilir (Marsh, Plowman, Yamada-Rice, Bishop ve Scott, 2016). Bu araştırmada dijital oyun kendi başına bir oyun türü olarak ele alınmış ve fiziksel, hayali, eğitici ve yapı-inşa oyunları geleneksel oyun türleri olarak çalışmaya dahil edilmiştir. Çocukların gelişim ve öğrenmeleri için çeşitli türlerde oyun oynamaların ebeveynler tarafından desteklenmesi önemlidir. Ebeveynlerin oyun ortamı ve materyalleri sağlama ve oyuna rehberlik etme ile ilgili önemli rolleri vardır. Bu nedenle anne babaların çocukları için ne tür oyunları tercih ettiklerinin incelenmesi önemlidir. Özellikle son günlerde anne-babaların çeşitli kolaylıklar sağladığı için dijital oyunu daha çok tercih ettikleri konusunda endişeler söz konusudur. Öte yandan, genel anlamda dijital oyunla ve ebeveynlerin oyun tercihi ile ilgili araştırmalar oldukça sınırlı sayıdadır (Stephen ve Plowman, 2014). Bu araştırmanın amacı ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerini dijital oyuna odaklanarak incelemektir. Bu amaçla aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Ebeveynler çocukları için en çok hangi oyunları tercih etmektedir?
2. Ebeveynlerin oyun tercihleri ile çocukların yaş ve cinsiyetleri arasında ilişki var mıdır?

3. Ebeveynlerin oyun tercihleri ile çocukların ebeveynlerin eğitim ve çalışma durumları arasında ilişki var mıdır?

4. Ebeveynlerin oyun tercihleri ile çocukların farklı oyun türlerine ayırdıkları süre arasında ilişki var mıdır?

Yöntem

Ebeveynlerin çocukları için çocukları için oyun tercihlerini inceleyen bu araştırma ilişkisel tarama modelindedir. İlişkisel tarama modeli, iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişim varlığını ve derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelidir (Karasar, 2008). Bu çalışmada ebeveynlerin oyun tercihleri ve çocuğun yaşı, cinsiyeti ve ebeveynlerin eğitim düzeyleri arasındaki ilişkiler incelenmiştir.

Çalışma Grubu

İlişkisel tarama araştırma deseninde gerçekleştirilen bu çalışmaya 5-6 yaş arasında çocuğu olan 351 ebeveyn katılmıştır. Pamukkale Üniversitesi etik komisyonu ve il milli eğitim müdürlüğünden alınan araştırma izinlerinden sonra Denizli il merkezi (6) ve ilçelerinden (12) tesadüfi olarak seçilen anaokullarına veri toplama araçları gönderilmiştir. Okullar bizzat gidilerek ve telefonla aranarak araştırma amacından bahsedilmiş ve okul yönetici ve öğretmenlerinden velilere anketleri dağıtılmaları ve toplamaları konusunda yardım etmeleri istenmiştir. Bu süreç sonunda % 60 geri dönüşüm oranı ile 351 ebeveyn veri toplama aracını doldurarak çalışmaya katılmışlardır.

Genel anlamda katılımcı ebeveynlerin % 82'si anne, % 18'i baba, % 57'si lise ve daha az eğitilmiş ve % 53'ü herhangi bir işte çalışmadığını belirtmiştir. Çocukların ise % 54'ü erkek ve %53'ü 6 yaşındadır.

Veri Toplama

Araştırmanın verileri Ebeveyn Oyun Tercih Ölçeği (EOTÖ) aracılığı ile toplanmıştır. EOTÖ Işıkoglu Erdoğan ve arkadaşları (2018) tarafından geliştirilmiştir. Araç ebeveynlerin kişisel bilgilerini içeren 15, oyun tercihlerini ölçen 20 madde ve çocuklarının oyun sürelerini ölçen 8 maddeden oluşmaktadır. Ebeveynlerin oyun tercihleri “eşli karşılaştırmalar” olarak tanımlanan, ebeveynleri iki oyun türünü örneklendiren etkinliklerden birini seçmeye yönelen bir veri toplama metodu ile toplanmıştır. Eşli karşılaştırmalar metodunda bireyler iki maddeyi karşılaştırmaktadır ve tercih ettikleri 1 ve etmedikleri 0 puan almaktadır. Aynı zamanda, bu metotta her madde diğer bir madde ile karşı karşıya gelmekte ve karar veren birini tercih etmektedir. Bu bir maddenin kategori sayısı kadar tekrar edilmesini gerektirmektedir (Streiner, ve Norman, 2015). Ölçekte “dijital” “fiziksel” “hayali” “eğitsel” ve “inşa” oyunları olarak tanımlanan 5 farklı oyun türünü örneklendiren ikiyeşer ifadeler yer almıştır. Her ifade 4 kez farklı bir oyun türü ile karşılaştırılmıştır. Bu şekilde ebeveyn oyun tercihlerinin sıralama sonuçları elde edilmiştir. Likert tipi ölçekleri ile toplanan verilerde ebeveynler tüm oyun türlerini yüksek derecede önemli bulabilirler, fakat eşli karşılaştırma formatında ebeveynler bir oyun türünü diğer bir oyun türüne karşı seçmeye zorlanmıştır. Bu şekilde çocukları için en önemli buldukları oyun tercihleri belirlenmiştir. Aracın test tekrar test güvenilirliği. 87 olarak hesaplanmıştır. Ebeveyn Oyun Tercih Ölçeğine (EOTÖ) ait örnek maddeler Ek 1’de gösterilmiştir.

Verilerin Analizi

Veri analizi dört aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk olarak beş farklı oyun türüne yönelik ebeveynlerin toplam puanları hesaplanmıştır. Bu puanlar kullanılarak ebeveynlerin oyun tercih sıralamaları saptanmıştır. İkinci aşamada dijital oyunun diğer oyun türleri karşısında tercih edilme durumlarını saptamak için oyun türlerini temsil eden iki maddenin ortalamaları alınmış ve dijital oyun ortalamaları ile karşılaştırılmıştır. Üçüncü aşamada ebeveynlerin oyun tercihlerinin demografik faktörler ile ilişkisini incelemek için ANOVA ve MANOVA analizleri yapılmıştır. Bu analizler yapılmadan önce varsayımları karşılamak amacıyla bağımlı değişkenler arasındaki korelasyon analizi, değişkenlerin dağılımı Shapiro-Wilk testiyle, bağımlı değişkenler arasındaki varyans ve kovaryansları Box M testi ve Levene test ile incelenmiştir. Son aşamada çocukların günde farklı oyun türlerine harcadıkları zamanın ortalamaları hesaplanarak ebeveynlerin oyun tercihleri ile Pearson korelasyon analizi yapılmıştır.

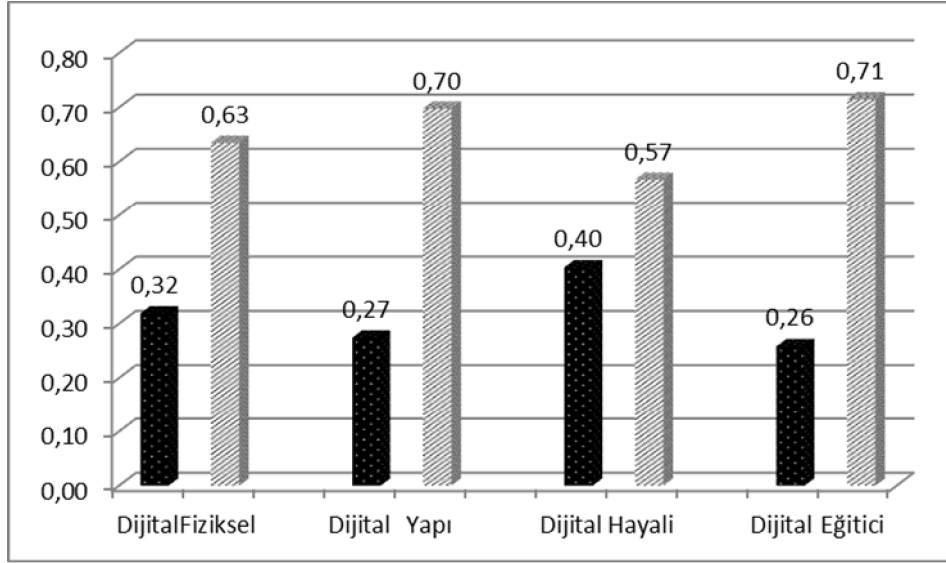
Bulgular

Ebeveynlerin çocukları için tercih ettikleri oyun türlerine ait puanları toplanmıştır bu puanların ortalamaları, standart sapma değerleri Tablo1’de gösterilmiştir.

Tablo1. Oyun türlerine göre ebeveynlerin tercih puanları,

Oyun türleri	N	En az	En fazla	\bar{x}	SD
Yapı İnşa	345	0	8	5.14	2.02
Eğitici	345	0	8	4.36	1.79
Fiziksel	346	0	8	4.04	1.99
Hayali	345	0	8	3.07	1.89
Dijital	345	0	8	2.47	2.07

Tablo 1’de görüldüğü gibi ebeveynler çocukları için en fazla yapı inşa oyunlarını tercih etmişlerdir. Diğer bir ifadeyle çocuklarının oyunlarında değişik materyallerle bir şeyler yapmasını diğer oyun türlerinden daha fazla tercih etmişlerdir. Aynı zamanda, eğitici oyun olarak ele alınan kâğıt kalemlerle etkinlikler, masa oyuncakları ile oynama ebeveynlerin en çok tercih ettikleri ikinci oyun türü olmuştur. Yakalamaca, koşma ve tırmanma gibi fiziksel oyunlar ebeveynler tarafından daha az tercih edilmiştir. En az tercih edilen oyun türleri hayali ve dijital oyun olmuştur. Özellikle dijital oyun diğer oyun türleri ile kıyaslandığında en az tercih edilen oyun olmuştur. Ebeveynlerin dijital oyun tercihlerini daha detaylı incelemek amacıyla ikili karşılaştırma sonuçları Şekil 1’de gösterilmiştir.



ekil 1. Ebeveynlerin ikili karşılaştırma sonuçlarına göre dijital oyun tercihleri

İkili karşılaştırma sonuçları tüm oyun türleri ile dijital oyun karşılaştırıldığında en az tercih edilen oyun türünün dijital oyun olduğunu göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde eğitici oyuna karşı dijital oyunun çok az tercih edildiği, hayali oyuna karşı ise en yüksek tercih ortalamasına sahip olduğu saptanmıştır.

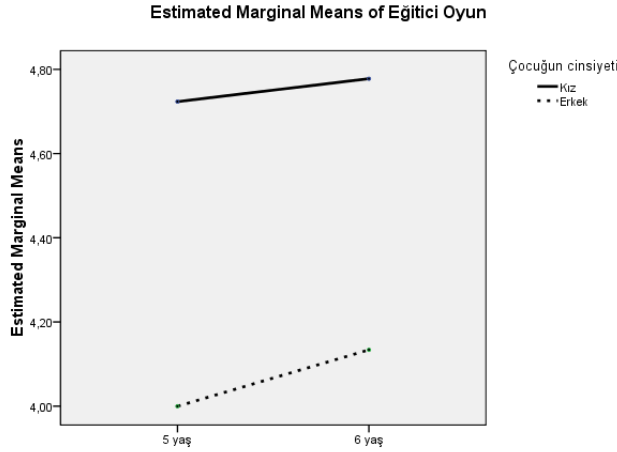
Çocuklar, Yaş ve Cinsiyetlerinin Ebeveynlerin Oyun Tercihleriyle İlişkisi

Ebeveynlerin oyun tercihleri ile çocuklarının yaş ve cinsiyetleri arasındaki ilişkinin analizinde 2 X 2 iki yönlü MANOVA analizi yapılmıştır ve sonuçlar Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2. Çocuklar, yaş ve cinsiyetine göre MANOVA sonuçları,

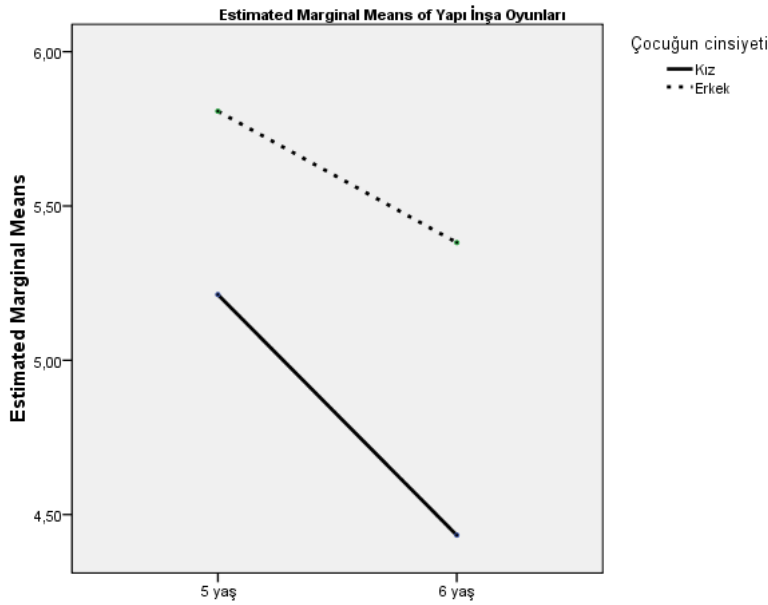
Etki	Wilks' Lambda	F	Hipotez sd	Hata sd	P	η^2
İntercept	.017	3351.13	5.000	283.00	.000	.984
Cinsiyet	.914	5.29	5.00	283.00	.000	.086
Yaş	.952	2.880	5.00	283.00	.001	.048
Cinsiyet *Yaş	.991	.532	5.00	283.00	.752	.009

Analiz sonuçlarına göre cinsiyet değişkeninde istatistiksel olarak anlamlı fark saptanmıştır ($F(5, 283) = 5.29, p < .001$; Wilk's $\Lambda = 0.914$, partial $\eta^2 = .08$). Bu farklar eğitici ($F(1, 291) = 9.87; p = .002$) ve yapı inşa ($F(1, 291) = 10.63; p = .001$) oyunları alt boyutlarında ortaya çıkmıştır. (Bkz, Şekil 1 ve 2).



ekil 2. Çocukların yaşı ve cinsiyeti ile ebeveynlerin eğitici oyun tercihleri arasındaki ilişki

Yukarıdaki şekildedeki sonuçlar ebeveynlerin kız çocukları ($\bar{x}=4.75$) için eğitici oyunları erkek çocuklardan ($\bar{x}=4.08$) daha fazla tercih ettiklerini göstermektedir. Aynı zamanda çocuklar 6 yaşa geldiğinde ebeveynlerin eğitici oyun tercihlerinde artış eğilimi olduğu görülmektedir fakat bu istatistiksel olarak anlamlı düzeyde değildir.

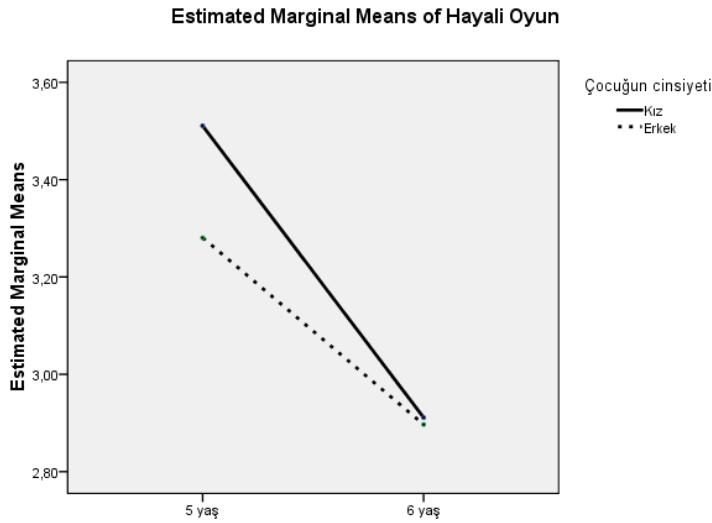


ekil 3. Çocukların yaşı ve cinsiyeti ile ebeveynlerin yapı inşa oyun tercihleri arasındaki ilişki

Ebeveynler yapı ve inşa oyunlarını erkek çocukları için ($\bar{x}=4.70$) kız çocuklarına ($\bar{x}=5.53$) göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha fazla tercih etmişlerdir. Diğer bir ifade ile erkek çocuklarının materyallerden değişik şeyler yapmalarını daha fazla tercih etmişlerdir. Sonuçlar aynı zamanda yapı inşa oyunlarında çocukların yaşının anlamlı bir etkiye sahip

olduğunu göstermiştir. Yapı inşa oyunları tercihleri 5 yaş kız çocukları ($\bar{x}=5.20$) olurken 6 yaş kız çocukları için ortalama ($\bar{x}=4.73$) saptanmıştır ve bu yaş arttıkça anlamlı düzeyde yapı inşa oyunları tercihleri düşüğünü göstermektedir. Beş yaş erkek çocukları için ($\bar{x}=5.80$) altı yaş erkek çocuklar için ($\bar{x}= 5.53$) ortalamalarda benzer şekilde anlamlı düşüşleri işaret etmektedir.

2X2 MANOVA sonuçları yaş değişkenine göre ebeveynlerin oyun tercihinde istatistiksel olarak anlamlı fark olduğunu göstermektedir ($F(5, 283) = 2.88, p > .001$; Wilk's $\Lambda = 0.952$, partial $\eta^2 = .04$). Bu fark yapı inşa $F(1, 291) = 6.49; p = .01$ ve hayali oyun $F(1, 291) = 4.44 ; p = .03$) boyutlarında gözlenmiştir. Bakınız Şekil 3 ve 4. Cinsiyet ve yaşın ortak etkisinde ise istatistiksel olarak anlamlı bir fark saptanmamıştır.



Şekil 4. Çocuklar, yaş ve cinsiyeti ile ebeveynlerin hayali oyun tercihleri arasındaki ilişki

Ebeveynlerin hayali oyun tercihlerinde hem kız hem erkek çocuklarda yaşla beraber anlamlı bir düşüş meydana gelmiştir. Diğer bir ifadeyle çocuklar 6 yaşa geldiklerinde ebeveynler onların bir kahramanı canlandırmaları, evcilik gibi oyunları oynamalarını daha az tercih etmektedirler.

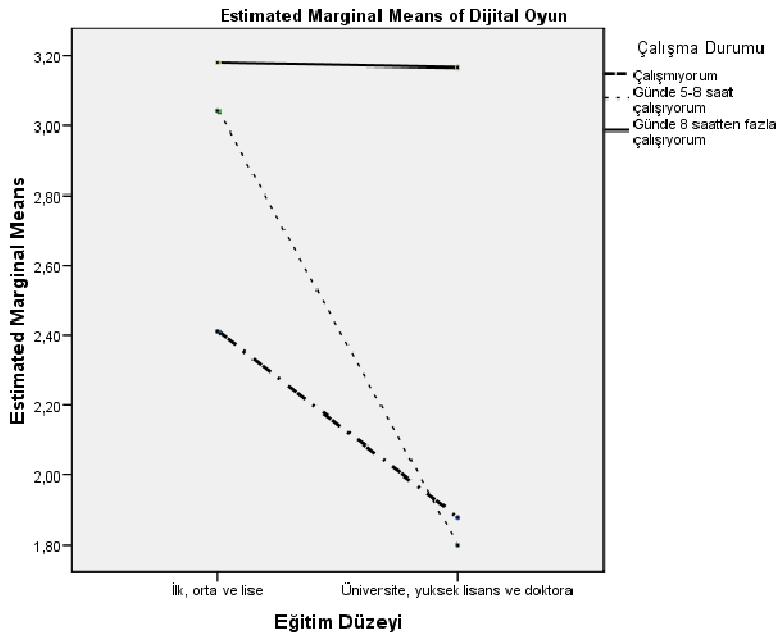
Ebeveynlerin Eğitim ve Çalışma Durumları, Çocukların Oyun Tercihleriyle İlişkisi

Ebeveynlerin oyun tercihleri ile eğitim (“Lise ve daha az” “üniversite ve üzeri”) ve çalışma durumları (“Çalışmıyorum” “günde 4-8 saat ev dışında çalışıyorum” ve “günde 8 saatten fazla ev dışında çalışıyorum”) grupları arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla 2X3 MANOVA analizi yapılmıştır ve sadece ebeveynlerin dijital oyun tercihlerinde anlamlı fark saptanmıştır. Bu nedenle ebeveynlerin dijital oyun tercihleri ile çalışma ve eğitim durumları arasında 2X3 faktöriyel ANOVA yapılmış ve sonuçlar tablo da gösterilmiştir.

Tablo 3. Cinsiyet ve ya a göre isim yazma beceri puanlar,n,n ANOVA sonuçlar,

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Eğitim	20.349	1	20.349	4.905	.027
Çalışma durumu	44.865	2	22.433	5.407	.005
Eğitim*Çalışma durumu	12.655	2	6.327	1.525	.219
Hata	1377.441	332	4.149		
Toplam	3499.000	338			

Analiz sonuçları üniversite ve daha fazla eğitimi olan ebeveynlerin puanlarının ortalamasının $\bar{x} = 2.16$, üniversite eğitimi almayanların ise $\bar{x} = 2.61$ olarak saptanmıştır. Ebeveynlerin eğitim düzeyleri ve dijital oyun tercihleri arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur, $F_{(1, 332)} = 4.90$, $p < 0.05$. Diğer bir ifadeyle, eğitim düzeyi üniversite ve daha fazla olan ebeveynler çocukları için dijital oyunu daha az tercih etmişlerdir. Aynı zamanda, sonuçlar ebeveynlerin çalışma durumları ve dijital oyun tercihleri arasında anlamlı fark olduğunu göstermektedir, $F_{(2,338)} = 5.40$, $p < 0.01$. Ebeveynlerin çalışma durumlarından kaynaklı farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla yapılan Post Hoc Tukey testi sonucuna göre; hiçbir işte çalışmayan ebeveynler ($\bar{x} = 2.31$) ile günde 8 saatten fazla süre bir işte çalışan ebeveynlerden ($\bar{x} = 3.17$) anlamlı oranda daha az dijital oyun tercih etmişlerdir. (Bkz, Şekil 4.) Diğer bir ifadeyle eğitim düzeyi ne olursa olsun günde 8 saatten fazla çalışan ebeveynler çocukları için dijital oyunu daha fazla tercih etmektedir.



ekil 5. Çocuklar,n farklı, oyun türlerine ay,rđ,klar, süre ile oyun tercihleri aras,ndaki ili ki

Ebeveynlerin oyun tercihleri ile çocuklarının oynadıkları oyun türleri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla farklı oyun türlerine çocuklarının günde ortalama ne kadar zaman

ayırdıklarını sorulmuştur. Ebeveynlerin cevaplarına yönelik tanımlayıcı istatistikler Tablo 4'te gösterilmiştir.

Tablo 4. Çocuklar, n oyun türlerine günlük ay, rd, klar, süreler

Oyun türleri	N	En az	En fazla	\bar{x}	SD
TV izleme	342	.00	178.00	97.04	48.59
Kitap okuma	339	.00	178.00	69.70	36.96
Oyun veya çocuk parkına gitme	314	.00	89.00	65.73	26.82
Boya, kalem ve kâğıtlarla oynama	319	.00	89.00	57.15	26.23
Tablet/bilgisayarla oynama	341	.00	178.00	47.90	40.36
Evcilik gibi oyunlar oynama	323	.00	89.00	44.98	30.83
Akıllı telefonla oynama	345	.00	178.00	38.16	35.38

Yukarıdaki sonuçlar çocukların günde en fazla (97 dakika) TV izlemeye zaman ayırdığı saptanmıştır. Bunu 69 dakika ile kitap okuma ve 65 dakika ile oyun veya çocuk parkına gitme takip etmiştir. Ebeveynlerin oyun tercihlerine paralel bir şekilde tablet/bilgisayar (47 dakika), evcilik gibi oyunlar (44 dakika) ve akıllı telefonla oynama (38 dakika) çocukların en az zaman ayırdıkları günlük etkinlikler arasında yer almıştır. Ebeveynlerin oyun tercihleri ile çocukların oyun türlerine ayırdıkları süre arasındaki ilişkiyi saptamak amacıyla Pearson korelasyon analizi yapılmıştır ve sonuçlar Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Ebeveynlerin oyun tercihleri ile çocuklar, n oyun türlerine ay, rd, klar, sürenin korelasyonları

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.TV izleme	1											
2.Kitap okuma	.10*	1										
3.Oyun veya çocuk parkına gitme	.09	.11*	1									
4.Boya, kalem ve kâğıtlarla etkinlikler yapma	.25**	.44**	.07	1								
5.Tablet/bilgisayarla oynama	.15**	.10	.15**	.08	1							
6.Evcilik gibi oyunlar oynama	.05	.19**	.12*	.26**	.11*	1						
7.Akıllı telefonla oynama	.14**	.07	.18**	.07	.34**	.16**	1					
8.Yapı İnşa	-.04	-.03	-.01	-.03	-.09	-.08	-.13*	1				
9.Eğitici	-.02	.10	-.02	.13*	.00	.03	-.08	.10*	1			
10.Fiziksel	.08	-.01	.04	-.03	-.07	-.06	.00	-.07	-.29**	1		
11.Hayali	-.06	-.03	.00	-.09	-.14**	.09	-.09	-.09	-.03	-.03	1	
12.Dijital	.11*	-.01	-.03	-.02	.25**	-.07	.13*	.17**	.20**	-.01	-.33**	1
								.33**	.24**			

** p < .01

* p < .05

Tablo 5'teki sonuçlar ebeveynlerin yapı inşa oyunları tercihleri ile çocukların günlük akıllı telefon kullanma süreleri arasında negatif yönlü düşük düzeyde anlamlı bir ilişki olduğunu göstermektedir. Ebeveynlerin eğitici oyun tercihleri ile “boya, kalem ve kâğıtlarla etkinlikler yapmaya” ayrılan süre arasında pozitif yönlü bir ilişki görülmektedir. Ayrıca, ebeveynlerin hayali oyun tercihleri ile çocukların “tablet/bilgisayar” kullanma süreleri arasında negatif yönlü bir ilişki ortaya çıkmıştır. Son olarak, ebeveynlerin dijital oyun tercihleri ile “TV izleme”, “tablet/bilgisayar” ve “akıllı telefon” kullanma arasında pozitif yönlü bir ilişki saptanmıştır.

Tart, ma

Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerini inceleyen bu araştırma önemli bulgular ortaya koymuştur. İlk olarak, sonuçlar ebeveynlerin çocukları için en fazla yapı inşa oyunlarını en az ise dijital oyunları tercih ettiklerini ortaya koymaktadır. Aynı zamanda, ikili karşılaştırmalarda dijital oyun diğer yapı inşa, fiziksel, hayali, eğitici oyun türlerine karşı en az tercih edilen oyun olmuştur. Bu bulgu dijital oyunun çok fazla tercih edilmesi ve geleneksel oyunların yerini almaya başlaması (Agger ve Shelton. 2007; Levin. 2015) gibi alan yazındaki endişeleri doğrulamamaktadır. Stephen ve Plowman (2014) dijital oyunun çok popüler olmasına karşın evde ve okulda tartışmalı bir etkinlik olduğunu ifade etmişlerdir. Çocukların farklı türlerde oyunlar oynaması oyunun gelişimin farklı alanlarına olan etkisini artırmaktadır (Whitebread, 2012). Bu nedenle çocukların dengeli bir şekilde farklı türlerde oyunlar oynamaları için fırsatlar yaratılması oldukça önemlidir. Araştırmaya katılan ebeveynlerin farklı oyun türlerini tercih etmeleri olumlu ebeveynlik bilinci açısından sevindirici bir sonuçtur. Ayrıca, ebeveynlerin en çok yapı inşa oyunlarını tercih etmeleri çocuklarının üretken ve yaratıcı olmalarını teşvik ettiklerini göstermektedir. Öte yandan, ebeveynlerin koşma, atlama gibi hareketli oyunları içeren fiziksel oyunları daha az tercih etmeleri düşündürücüdür. Bu oyunların çocukların bedensel gelişimine etkileri göz önüne alındığında ebeveynlerin farkındalıklarının artırılması önerilmektedir.

İkinci olarak araştırma bulguları çocukların yaş ve cinsiyetlerinin ebeveynlerin oyun tercihleri ile ilişkili olduğunu göstermiştir. 6 yaş ve kıızı çocuğu olan ebeveynler eğitici oyunları daha fazla tercih ederken, erkek çocukları olanlar yapı inşa oyunlarını daha fazla tercih etmişlerdir. Aynı zamanda yapı inşa oyunlarını 5 yaş çocuğu olan ebeveynler daha fazla tercih ederken 6 yaş çocuğu olanlar eğitici oyunları daha fazla tercih etmişlerdir. Çocukların yaş ve cinsiyetleri oyun türlerini doğal olarak etkilediği görüşü ile bu bulgu örtüşmektedir (Hughes, 2010; Johnson, 2015). Oyunlardaki cinsiyet farklarının fiziksel oyunlarda (Golombok ve ark., 2008; Reimers ve ark., 2018) görülmesi beklenirken yapı inşa ve eğitici oyunlarda ortaya çıkması oldukça ilginç bir bulgudur. Modernleşme ile birlikte ülke genelinde eğitime verilen önem özellikle kız çocuklarının eğitimle kendisi için iyi bir gelecek hazırlamasın hem de ailesinin toplumsal statüsünü ve saygınlığını arttırmasına yönelik inanç (Ahioglu-Lindberg, 2012) ebeveynlerin kız çocukları için eğitici oyunları tercih etmelerinde bir etken olabilir.

Üçüncü olarak araştırma bulguları eğitim düzeyleri yüksek olan ebeveynlerin çocukları için daha az dijital oyun tercih ettiklerini göstermiştir. Eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynlerin medyayı takip etmeleri ve medyada dijital oyunlarla ilgili olumsuz yayın yapılmasından kaynaklı farkındalıklarının yüksek olması bu durumun bir nedeni olabilir. Dijital oyunu evin dışında uzun süre çalışan ebeveynler, hiç çalışmayan ve az süre çalışan ebeveynlere göre daha fazla tercih etmişlerdir. Bu sonuçta yoğun çalışan ebeveynlerin çocuklarını meşgul etmek

amacıyla dijital oyunu tercih ettiklerini desteklemektedir (Chiong ve Schuler, 2010; Wartella, Rideout, Lauricella ve Connell, 2013). Bu bulgulara dayalı olarak ebeveynlerin ne kadar yoğun olsalar bile çocukları ile oyun oynamalarının önemli olduğuna dair farkındalıklarının artırılması önerilmektedir. Erken çocukluk dönemi ebeveyn çocuk iletişimi, temel beceri ve alışkanlıkların kazanılması açısından kritiktir. Bu nedenle bu çağ çocukları ekranla uzun süre meşgul etmek yerine ebeveynlerin oyun ortamı, oyun materyali, oyun arkadaşları ve oyuna rehberlikle ilgili bilgilendirilmeleri önerilmektedir. Çalışan aileleri ve çocuklarını desteklemek amacıyla özgür oyunların oynayacağı oyun alanları ve buralarda oyunu destekleyen oyun işçileri (playworkers) (Brown, 2014) yerel yönetimler tarafından mahallelerde oluşturulabilir. Çocuk ve ailelerin oynayarak kaliteli zaman geçirmeleri için oyun dostu çocuk kütüphaneleri, çocuk müzeleri, doğal parklar gibi oyunu destekleyen sosyal alanların yaygınlaşması yararlı olacaktır. Ailelerin seçenekleri kısıtlı olduğunda çocukları ekrana terk etmeleri daha kolay olmaktadır. Bu nedenle mutlaka çocuk ve ailelerin birlikte zaman geçirecekleri sosyal alanların mahallelerde ve şehirlerde yaygınlaşması önerilmektedir.

Son olarak araştırma bulguları uzun süre TV, tablet, bilgisayar ve akıllı telefonda uzun süre harcayan çocukların ebeveynleri daha fazla dijital oyun tercih ettiğini göstermektedir. Bulgular çocukların ekran karşısında geçirdikleri sürenin günde ortalama 182 dakika yani 3 saat olduğunu göstermektedir ve bu süre ekran için önerilen yaklaşık günlük bir saat sürenin çok üzerindedir (AAP, 2016). Doğal olarak çocukların ekran süresi artıkça eğitici ve hayali oyun tercihlerinde azalma saptanmıştır. Çocukların dijital oyun ve TV ile ekran başında uzun süre harcamalarının riskleri vardır. Bu nedenle çocukların ekran süreleri ve içeriklerin ebeveynler tarafından kontrol edilmesi oldukça önemlidir. Ebeveynlerin çocuklar için uygun ekran süreleri ile ilgili bilgilendirilmeleri önerilmektedir. Bu çalışmada ele alınmasa da çocukların oynadıkları oyunun içeriklerinin dijital oyunun yararlarını etkilediği bir gerçektir. Çocuklar için eğitici, dikkat geliştirici, temel becerilerini destekleyici ve eğlendirici dijital oyunlar çocuklar için yararlıdır. Ebeveynlerin dijital oyun içerikleri ve dijital oyun süreleri yani bilinçli kullanımla ilgili desteklenmeleri gerekmektedir. Ebeveynlerinde yoğun teknoloji kullandıkları dikkate alındığında bilinçlendirme çalışmalarının sosyal medya araçları ve TV aracılığı ile yapılması yararlı olacaktır.

Bu araştırma dijital oyunla ilgili ortaya koyduğu bulgularla ve farklı yöntemi ile alana önemli katkılar sunmaktadır. Erken çocukluk dönemindeki genellikle çocuklar ebeveynlerin gözetiminde dijital oyun oynamaktadır. Bu nedenle gelecekteki araştırmaların ebeveynlerin dijital oyunları seçme, oynama süreleri ve oyun bağımlılığı gibi konuları incelemeleri yararlı olacaktır. Bu araştırma ebeveynlerin dijital oyunla ilgili çekinceleri olduğunu ve çocukları için çok fazla tercih etmediklerini göstermiştir. Öte yandan, özellikle eğitim seviyesi çok yüksek olmayan ve yoğun çalışan ebeveynlerin bu oyunları diğer gruplara göre daha fazla tercih ettikleri saptanmıştır. Bu nedenle gelecekteki araştırmalar çocuk ve aile için birlikte oyun oynamanın önemi, evde nasıl oyun oynanacağı ve ev işlerinin oyuna dönüştürülmesi ile ilgili ebeveyn eğitim programları geliştirilmesi ve yaygınlaşmasını incelemeleri önerilmektedir.

Kaynakça

Ahioğlu-Lindberg, N. (2012). Çocuk yetiştirme açısından Türkiye'de çocukluğun tarihi. *Pamukkale Üniversitesi Eitim Fakültesi Dergisi*, 31 (1), 41-52.

- American Academy of Pediatrics, Council of Communications and Media (AAP). Policy statement (2016). Media and young minds. *Pediatrics*, 138(5). doi:10.1542/peds.2016-2591
- Agger, B., ve Shelton, B. (2007). *Fast families, virtual children: A critical sociology of families and schooling*. Boulder, CO: Paradigm.
- Bergen, D., Davis, D. R., ve Abbitt, J. T. (2016). *Technology play and brain development: Infancy to adolescence and future Implications*. New York: Routledge.
- Brown, F. (2014). *Play and Playwork*. NY: Open University Press
- Chiong, C., ve Shuler, C. (2010). Learning: Is there an app for that? *Investigations of young children's usage and learning with mobile devices and apps*. New York, NY: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Common Sense Media. (2013). Zero to eight: Children's media use in America. Retrieved from <https://www.commonsensemedia.org/research/zero-to-eight-childrens-mediause-in-america-2013>
- Cristia, A., ve Seidl, A. (2015). Parental reports on touch screen use in early childhood. *PLoS ONE*, 10(6), doi:10.1371/journal.pone.0128338
- Edwards, S. (2014). Towards contemporary play: Sociocultural theory and the digital-consumerist context. *Journal of Early Childhood Research*, 12(3), 219–233.
- Ernest, J. M., Causey, C., Newton, A. B., Sharkins, K., Summerlin, J., ve Albaiz, N. (2014). Extending the global dialogue about media, technology, screen time, and young children. *Childhood Education*, 90, 182-191
- Fisher, K. R., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., ve Gryfe, S. G. (2008). Conceptual split? Parents' and experts' perceptions of play in the 21st century. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29, 305–316.
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning Culture and Social Interaction*, 3(3), 202–209.
- Gray, P., (2012). The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents. *American Journal of Play* 3(4).
- Golombok, S., Rust, J., Zervoulis, K., Croudace, T., Golding, J., ve Hines, M. (2008). Developmental trajectories of sex-typed behavior in boys and girls: A longitudinal general population study of children aged 2.5–8 years. *Child Development*, 79, 1583–1593
- Hirsh-Pasek K., Zosh, J. M., Golinkoff, R.M., Gray, J.H., Robb, M.B., ve Kaufman, J. (2015). Putting education in “educational” apps: lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3–34.
- Hughes, F.P. (2010). *Children, play and development*. CA:SAGE
- İşıkoğlu Erdoğan, N., Johnson, J.E., Dong, P.I. ve Qiu, Z. (2018). Do Parents Prefer Digital Play? Examination of Parental Preferences and Beliefs in Four Nations. *Early Childhood Education Journal*. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0901-2>
- Johnson, J. E. (2015). *Development of play ages from 4 to 8 years*. In Play from Birth to Twelve: Contexts, Perspectives, and Meanings (Fromberg, D.P.; Bergen, D.) Routledge: New York, NY
- Karasar, N. (2008). Bilimsel araştırma yöntemi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., ve 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
- Levin, D. E. (2015). Technology play concerns. In D. P. Fromberg ve D. Bergen (Eds.), *Play from birth to twelve : Contexts, perspectives, and meanings* (pp.225-232). New York : Routledge
- Marsh, J. (2010). Young children's play in online virtual worlds. *Journal of Early Childhood Research*, 8, 23. doi: 10.1177/1476718X09345406.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., ve Scott, F. (2016) Digital play: a new classification. *Early Years*, 36(3), 242-253, doi: 10.1080/09575146.2016.1167675.

- Miller, D., Robertson, D., Hudson, A., ve Shimi, J. (2012). Signature pedagogy in early years education: A role for cots game-based learning. *Computers in the Schools*, 29(1–2), 227–247. doi: 10.1080/07380569.2012.651423
- Mustola, M., Koivula, M., Turja, L., ve Laakso M.L., (2016) Reconsidering passivity and activity in children's digital play. *New Media ve Society*. doi:10.1177/1461444816661550.
- O'Connor, J. ve Fotakopoulou, O. (2016). A threat to childhood innocence or the future of learning? Parents' perspectives on the use of touch-screen technology by 0–3 year-olds in the UK. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 17(2), 235–247. doi: 10.1177/1463949116647290
- Palaiologou, I. (2016). Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy. *Journal European Early Childhood Education Research*, 24(1), 5-24, doi:10.1080/1350293X.2014.929876.
- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., ve McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers ve Education*, 59(1), 30–37.
- Reimers, A.K., Schoeppe S., Demetriou, Y. ve Knapp, G. (2018). Physical activity and outdoor play of children in public playgrounds—Do gender and social environment matter? *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 15, 1356; doi:10.3390/ijerph150713564
- Roopnarine. J., Johnson. J., ve Hooper. F. (Eds.). (1994). Children's play in diverse cultures. Albany. NY: State University of New York Press
- Stephen C., ve Plowman, L. (2014) Digital play. In L. Brooker, M. Blaise, ve S. Edwards (Eds.), *The SAGE handbook of play and learning in early childhood* (pp. 330-341). London: Sage.
- Streiner. D. L. ve Norman, G. R. (2015) *Health measurement scales: A practical guide to their development and use*. 5. Baskı. Oxford: Oxford University Press.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TUİK) (2017). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması Haber Bülteni. İnternet'ten 30 Haziran 2018'de alınmıştır. <http://www.tuik.gov.tr/PdfGetir.do?id=2177>
- Wartella, E., Rideout, V., Lauricella, A., & Connell, S. (2013). Parenting in the age of digital technology: a national survey. Report of the Center on Media and Human Development, School of Communication, Northwestern University.
- Whitebread, D. (2012). The importance of play. Toy Industries of Europe (TIE). İnternet'ten 30 Haziran 2018'de alınmıştır. <http://www.csap.cam.ac.uk/media/uploads/files/1/david-whitebread---importance-of-play-report.pdf>
- Wohlwend, K. E. (2015). One screen, many fingers: Young children's collaborative literacy play with digital puppetry apps and touchscreen technologies. *Theory into Practice*, 54,154-162, doi: 10.1080/00405841.2015.1010837.

Extended Abstract

Introduction

Recently, there has been a rapid increase in the quantity of digital play materials. Digital play has entered into houses and the lives of children and brought many debates with it. Digital play generally refers to using technologies in a play-based way (Marsh, Plowman, Yamada-Rice, Bishop, & Scott, 2016). Playing a digital game is a specific case because it cannot always be labeled as “traditional” play; sometimes digital play is placed in opposition to traditional play (Mustola, Koivula, Turja, & Laakso, 2016). There are various concerns about digital play reported in the literature. (Bergen, Davis & Abbitt, 2016; Stephen & Plowman, 2014). Some argue that children need “free play” instead of watching and interacting with screens (Gray, 2012; Levin, 2015). Those against digital play mainly argue that technology might have negative impacts on children’s development (AAA, 2016; Agger & Shelton, 2007). Those advocating digital play argue that it supports children’s learning through play (Fleer, 2014; Marsh, 2010; Miller, Robertson, Hudson & Shimi, 2010; Stephen & Plowman, 2014; Wohlwend, 2015). In spite of these debates the number of research about digital play is very limited. Play is an important activity for young children and different play types provide different developmental gains for them. Parents fulfill a significant role in fostering children’s play; therefore parents’ preferences about play types may influence the quality and the quantity of play opportunities children receive at home. For this reason, the purpose of this research is to examine parents’ play preferences for their children by focusing on the digital play.

Methodology

Three hundred fifty-one parents having a child attending preschools participated in this qualitative research. The data were collected through the Parental Play Preference Scale. The scale has three parts. In order to assess parent play preferences the paired comparison method was used. In this method, the each play type represented by the stem earned one point: the type not chosen received zero points. These activities represented five types of play: (1) Digital (2) Physical; (3) Pretense; (4) Constructive and (5) Educational play. The Two-way ANOVA and MANOVA were used for data analysis.

Findings

Research findings showed that parents mostly favored constructive play and digital play received the lowest preference scores. The results of the present study indicated an over-all statistically significant difference in digital play preferences as a function of the parental educational level and working status. Lower educated and overly worked parents were more likely to prefer digital play for their young children. Moreover, children’s age and gender created significant differences in parent play preferences. Specifically, parents preferred educational games for their daughters and constructive play for their sons. Play preferences and daily times for different play types were found to be related.

Discussion

In the light of these findings there is an urgent need for raising parental awareness about the importance of play and specifically digital play. Parents need concrete strategies to use digital play at home. Concrete suggestions to prevent early screen addition may be listed to address parental concerns of digital play. Therefore, home-based play awareness-raising activities will be helpful for families. Additionally, the creation and dissemination of social areas where children have free play opportunities will have an important effect in decreasing children's screen time.