



## Investigating the Digital Parenting Behaviors of Parents on Children's Digital Game Play

Ayça FİDAN<sup>a\*</sup> (ORCID ID - 0000-0002-2199-6148)

Habibe GÜNEŞ<sup>b</sup> (ORCID ID - 0000-0002-3479-2195)

Türkan KARAKUŞ YILMAZ<sup>c</sup> (ORCID ID - 0000-0002-5809-3962)

<sup>a</sup>Ege Üniversitesi, Rektörlük, İzmir/Türkiye

<sup>b</sup>Fırat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Elazığ/Türkiye

<sup>c</sup>Atatürk Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Erzurum/Türkiye



### Article Info

DOI: 10.14812/cufej.933215

#### Article history:

Received 05.05.21  
Revised 22.07.21  
Accepted 29.09.21

#### Keywords:

Digital Parenting,  
Parental Mediation,  
Digital Games,  
Parent-Child Relationship,  
Qualitative Research.

### Abstract

This article aims to understand the attitudes, mediating and monitoring behaviors of parents related to the digital games played by their children. For this qualitative research, 30 parents answered 14 open-ended questions. Data analyzed descriptively. The data were analyzed with respect to the research questions and the analysis showed that the findings could be grouped into three themes: attitudes, monitoring, and mediating. The findings of the study demonstrated that parents thought that educational games developed their children mentally, developed their critical thinking skills, enabled them to follow up on how to benefit of those games, and developed their imagination. The research findings revealed that parents limited the time that their children spent with digital games; tried to be careful with regard to their children's choices of digital games; and had positive attitudes toward educational games, but not others. The results implicated that parents need to raise their digital parenting approach. It should be noted that digital parenting does not mean parents to play more digital games. Instead of that it provides them to teach their children the risks and gains that may face in digital games.

## Ebeveynlerin Çocuklarının Dijital Oyun Oynamasına Yönelik Dijital Ebeveynlik Davranışlarının İncelenmesi

### Makale Bilgisi

DOI: 10.14812/cufej.933215

#### Makale Geçmişi:

Geliş 05.05.21  
Düzeltilme 22.07.21  
Kabul 29.09.21

#### Anahtar Kelimeler:

Dijital Ebeveynlik,  
Ebeveyn Arabuluculuğu,  
Dijital Oyunlar,  
Ebeveyn-Çocuk İlişkisi,  
Nitel Araştırma

### Öz

Bu çalışma, ebeveynlerin çocuklarının bilgisayar oyunları oynamalarıyla ilgili tutum, izleme ve arabuluculuk davranışlarını anlamayı amaçlamaktadır. Bu nitel durum çalışmasında, 30 ebeveyn 14 açık uçlu soruyu cevaplamıştır. Veriler betimsel analiz yaklaşımına göre analiz edildiğinde bulgular tutum, izleme ve arabuluculuk olmak üzere üç ana başlıkta temalandırılmıştır. Araştırmada, ebeveynlerin özellikle eğitsel oyunların çocuklarını zihinsel açıdan geliştirdiğini ve eleştirel düşünme becerilerini artırdığını, genel olarak dijital oyunların ise teknoloji kullanımını takip etme kolaylığı sağladığını ve hayal gücünü geliştirdiğini düşündüğü belirlenmiştir. Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama sürelerini kısıtladığını, dijital oyun seçiminde daha dikkatli olmaya çalıştıklarını, eğitsel oyunlara yönelik olumlu ancak diğer dijital oyunlara yönelik ise olumsuz tutum sergiledikleri ortaya çıkmıştır. Sonuçlar, ebeveynlerin dijital ebeveynlik yaklaşımlarını yeniden gözden geçirmeleri gerektiğini göstermektedir. Dijital ebeveynlik, ebeveynlerin daha fazla dijital oyun oynamasına anlamına gelmemektedir. Bunun yerine çocuklarına dijital oyunlarda karşılaşılabilecekleri riskleri ve kazanımları öğretmeleridir. Bu çalışma, çocukların deneyimlerini ebeveynlerin bakış açısından incelemiş ve çocuğun dijital yaşamı açısından çocuk ile ebeveyn arasında ne kadar etkileşim olduğunu göstermiştir.

\* Author: ayca.fidan@ege.edu.tr

## Introduction

Digital games are screen-based activities in which the players interact for fun. They can also be used as powerful learning tools and tend to utilize computers, consoles, mobile devices, and the Internet (All, Castellar & Looy, 2016). According to TUIK reports (2020) internet usage and access, technology use, computer acquisition and usage (%96,7) is increasing rapidly. Internet users (16-64 years old) spend an average of 7 hours and 57 minutes on the Internet from all devices, while more than 66 million people use the Internet. Especially after the pandemic period, it has been observed that even individuals who have never played a game before in their lives have started to play computer games. The overall player average has increased by 30% with the pandemic period (Turkish Game Report, 2020) Several studies have demonstrated that a majority of children play digital games and, each year, the rates of game playing time has been increasing (Britain, 2013).

While digital games have great potential for helping children to develop learning and thinking skills, they also have the likelihood of containing harmful content, and their overuse could cause some problems like addiction and meeting malicious people, which stand as side-effects of digital games. Due to these issues, parents are often faced with the question of how to ensure that their children are gaining the benefits of digital games without being exposed to the harmful side effects of these games (Mascheroni, Ponte, & Jorge, 2018). To this end, this study attempts to reveal the parental practices of families toward digital games.

### Digital Games and Their Effects on Children

Since digital games are attractive to people of all ages, they have been the focus of several research studies. Several studies have shown the positive effects of digital games such as the educational uses of the games, effects on student motivation, and academic achievements (Castellar, Van Looy, Szmalec, & Marez, 2014; Connolly, Boyle, McArthur, Hainey & Boyle, 2012; Tüzün, Yılmaz Soylu, Karakuş, İnal & Kızılkaya, 2009). Digital games have become a significant factor in education due to developments in educational approaches in student-centered education. Games increase in motivation, self-efficacy and decrease in anxiety due to the use of these games (Lumsden, Edwards, Lawrence, Coyle & Munafò, 2016).

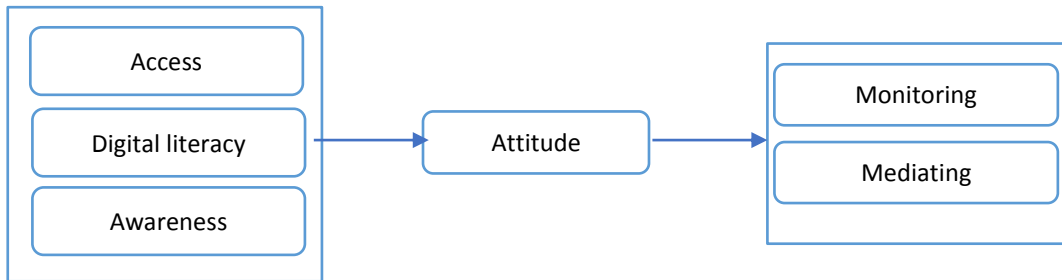
In negative side, several researchers have agreed that, as digital game playing time increases, the players begin to display a low tolerance toward their social relationships (Carnagey & Anderson, 2004; Durak & Kaygın, 2018; Funk, Buchman, Jenks, & Bechtoldt, 2003). In a study conducted with 1224 high school students, the participants agreed that games can harm their eyes and brain (30%), also may cause the addiction (27%), wasting their time (16%), and may cause aggressive behavior (12%) (Karakuş, İnal, & Çağıltay, 2008). In addition, a study conducted in Taiwan revealed that computer games negatively affected the school performance of children (Yeh & Cheng, 2016). Although diverse views exist on the subject, one train of thought argues that digital games cause aggression and violent tendencies in children. Lobel et al., (2017) determined that children prefer violent games more than other types of games because they are more difficult and complex, allowing them to consistently develop their thinking skills. Studies have argued that, since players can easily kill other characters and/or vandalize items in the game, they become desensitized toward real events, behaving more aggressively in real life than they normally would (Anderson et al., 2010; Greitemeyer & Mügge, 2014; Weber, Ritterfield, & Kostygina, 2006). On the other hand, a study that reviewed studies over the past 20 years has not shown any evidence that digital games increase social violence to others and aggressiveness in youth (Ferguson, 2015). In addition, Lobel vd.(2017) determined that violent games did not cause any negative effects on children. Thus, it is possible to claim that no consensus exists on the subject matter. Considering its advantages and disadvantages, it is possible to say that users' level of awareness of the digital games' outcomes will determine the effects of the games. Individuals with a high level of awareness are more successful in regard to choosing the right games to play, balancing the time they will play, and distinguishing between the game and the real world.

### Digital Parenting

The importance of the family cannot be denied, especially in the process of monitoring and raising the awareness of children. In the digital age, 'parenting' has gained more responsibility for the digital lives of their children in addition to traditional roles. Being digital parents in today's society requires mastering digital technologies at the basic level in order to protect their children against the risks of digital environments (Huang, Li, Chen, & Straubhaar, 2018; Mascheroni, Ponte, & Jorge, 2018). According to Lim (2018), in digitally connecting family, parents must develop a positive attitudes towards digital technologies, create a home enveloped by digital media and allow children to access digital technologies always keep track of their children's digital activities, and mediate their children even they are not with them.

Attitudes constitute an important aspect of digital parenting. The attitudes of parents affect the time that their children spend playing digital games as well as the types of games played (Scharrer & Leone, 2008). In this context, parents usually have one of three mediating approaches toward digital games (Nikken & Jansz, 2006). In the first approach, the parents are restrictive and tend to limit the time that their children spend on digital games. In the second approach, they act less restrictively and tend to set strict rules about time or game genre. In the third approach, the parents are collaborative and prefer to play the digital games with their children. Studies have demonstrated that parents generally choose to the first two approaches that is act (Chai, Chen & Khoo, 2011; Hiniker, Schoenebeck & Kientz, 2016). It might be argued that mediating approaches change in accordance with attitude of parent.

Before creating a digitally rich environment for children, parents must equip themselves with digital skills. Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı (2013) stated that five dimensions of digital parenting exist: digital literacy, awareness toward online risks and opportunities, monitoring - supervision, ethics, and innovativeness. In this framework, digital literacy refers to the ability to use technology at a basic level, to be tolerant of problems, to want to follow innovations, and to have knowledge of privacy policies. An individual who is digitally literate is an individual who is aware of the negative content on the Internet. Awareness dimension means that parents can recognize negative situations in online environments, distinguish between dangerous situations and what their child is doing on the computer or on the Internet. Once the digital parent is aware of the negative aspects of the content on the Internet, it will now activate the control dimension to protect the child from that negative environment. In monitoring dimension, parents know that personal information will not be shared with anyone, protect their children from risks on the Internet, for example, know that no message that is obscene, belligerent, threatening or disturbing will be answered, and can take precautions against risky situations. Digital parents who want to protect their children from negative content on the internet, while doing this, also pay attention to ethical rules. He knows that the content on the Internet should be respected and encourages his child to pay attention to these rules. When digital parents have an attitude that is open to innovation and follows innovations, digital literacy levels will also be higher (Yurdakul et al., 2013). Digital literacy and awareness of the opportunities and risks available in digital technologies are two basic dimensions that change parents' attitudes toward the effects of these technologies on their children (Lee & Chae, 2007; Valcke, Bonte, De Wever, & Rots, 2010).



**Figure 1.** The relationships between the digital parenting dimensions

Therefore, attitude could be seen as the heart of digital parenting since it is influenced by the parents' digital background and influences parental practices. A possible graphic showing the relationships between the digital parenting dimensions might be drawn in Figure 1.

Parents often do not keep up with rapidly changing Internet technologies, which limits their abilities to monitor their children's online activities (Elsaesser, Russell, Ohannessian, & Patton, 2017). In their study, Schaan and Melzer (2015) stated that parents' lack of media literacy affects their parenting strategies, causing them to compensate by using more restrictive strategies. Therefore, they have concerns about the Internet because they don't know what their children are doing or how to protect them from any potential risks (Byron, 2008). Several reasons exist as to why parents lack information related to their children's digital game play. Since games are usually played individually instead of in groups, parents are relegated to watching the games instead of being actively involved in them (Bogost, 2007). As such, they do not gain the necessary knowledge of the games to feel comfortable with their children playing them (Nikken & Jansz, 2014). In addition, as parents are often not as digitally literate as their children, they don't know what questions to ask related to the games (Livingstone & Haddon, 2009) and related technology (Tokel, Başer, & İşler, 2013) in order to determine whether they are appropriate for their children. Thus, it is worthwhile to inquire whether parents restrict their children's game play because of a lack of information about them (Çetinkaya & Sütçü, 2016; Zaman, Nouwen, Vanattenhoven, De Ferrerre & Van Looy, 2016). However, it should be pointed that, sometimes, having strong digital literacy might cause parents to impose restrictions since these parents are more likely to notice some potential risks of the digital technology. For example, Gong and Piller (2018) showed that parents who increased their literacy, including about the games played by their children, developed negative attitudes toward the games and placed more restrictions and prohibitions on their children. In that sense, how parents' attitudes are shaped toward their children's digital practices must be understood. From this point of view, this study will provide an in-depth analysis to show what parental attitudes toward digital games exist as well as how these attitudes are formed. The results of the study will show parental attitudes as well as why and how parents monitor and mediate their children in terms of digital games. To this end, the study aims to answer the following research questions:

- (1) What are the parents' attitudes toward the effects of digital games on their children's behaviors?
- (2) What are the monitoring strategies that parents use to track their children's digital game playing habits?
- (3) What are the mediating strategies that parents apply to their children's digital game playing habits?

## **Method**

### **Research Model**

A case study design as qualitative approach was used in the study. Case study is a research methodology that helps in exploration of a phenomenon within some particular context through various data sources, and it undertakes the exploration through a variety of lenses in order to reveal multiple facets of the phenomenon (Baxter & Jack, 2008). It was determined that using semi-structured interviews would lead to in-depth research on the attitudes of the parents toward digital games and the children who play them. Digital games refer to any game played on a screen, including mobile games, console games, online games, and games played on a computer's hard drive, in scope of the study.

### **Study Group**

This study utilized a convenience-sampling method with a non-random sampling approach. The sample for this study consisted of 30 parents between the ages of 30 and 52 living in the Bursa and Elazığ provinces in Turkey. These parents were selected in these locations because two of the researchers were working in these provinces during the study period. All of the participating parents were working at universities as faculty members, had at least one child between the ages of four and 15, and participated in the study voluntarily. Half of the parents were male(n=15), while the other half was female(n=15). Of the children, 11 were girls and 19 were boys.

### **Data Collection Tools**

The researchers utilized semi-structured interviews to collect the data. In order to evaluate the compliance of the interview form, field experts were consulted. The form consisted of 14 questions related to the research questions and were aimed at determining the parents' views on game playing habits of the children. The themes were determined in scope of digital parenting; attitude (i.e., positive and negative aspects of the digital games), awareness (i.e., which types of digital games were played by the children, where were the games played, what games were played), monitoring (i.e., what strategies were used by the parents to control the children's game play), and mediating (i.e., utilizing time limiting strategies, playing the games with their children, helping the children choose what games to play). The interviews were conducted in the offices of the parents and recorded with their permission. Each interview lasted about 30 minutes.

### **Data Analysis**

A descriptive analysis approach was utilized to summarize and interpret the data. In order to measure the reliability of the main themes, Miles and Huberman's (1995) formula was utilized and the inter-rater reliability score (i.e., the degree of agreement between the raters) was 95%. Consequently, the data were analyzed and the results cross-checked. In order to ensure the reliability of the study, notes were taken during the interviews and the taped interviews were later transcribed. During the analysis of the data, the findings were summarized using direct quotes and interpretations.

### **Ethics Statement**

This study was conducted based on the "Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics. None of the actions against Scientific Research and Publication Ethics have been carried out. Atatürk University Social and Human Sciences Ethics Committee Presidency Educational Sciences Unit Ethics Committee, which convened on 21.08.2020 at the 11 th meeting, approved this study. In this study, the participants signed an informed consent form.

### **Findings**

The data were analyzed with respect to the research questions and the analysis showed that the findings could be grouped into three themes: attitudes, monitoring, and mediating.

#### **1. Attitudes**

An examination of the attitudes of the parents related to digital games demonstrated that the parents had both negative and positive views. Eight of the parents perceived the digital games as having positive effects on their children. Ten of the parents perceived the digital games as having negative effects on their children. Twelve of the parents believed that the games had both positive and negative effects on their children. Although they seem open to both views, they tend to think more negative. For example, parent K10 stated that "...I think [that] games develop the [children's] intelligence. But I am also uneasy because I think they teach that everybody could get things easily whenever or whatever they want. They also make children asocial." The parental responses in relation to the detrimental effects of digital games are listed in Table 1.

According to their parents, the children spent more time playing the games than with their friends. Parent K30 stated that the children were influenced badly by each other while playing violent games with peers. Some of the parents (n=8) stated that the games can cause health problems, such as vision disorders and headaches, when played excessively.

**Table 1.**  
*The Negative Effects of Digital Games According to the Parents*

<b>Dangers of the digital games</b>	<b>Frequency(f)</b>
Vision disorders	8
Addiction	4
Prone to violence	4
Mental fatigue	3
Desensitized toward their environments	3
Make children hyperactive	3
A waste of time	2
The difficulty of returning to homework	2
Distracted and experienced absence of perception	1

Some parents who stated that the games were not harmful also stated that they helped the children develop critical thinking skills. Furthermore, they argued that the digital games increased their children's intelligence (n=11) and improved the children's imaginations (n=2). The parental responses in relation to the positive effects of digital games are listed in Table 2.

**Table 2.**  
*The Positive Effects of Digital Games According to the Parents*

<b>Positive effects of digital games</b>	<b>Frequency(f)</b>
Developing intelligence	11
Providing critical thinking	4
Improve the use of technology	2
Enhancing creativity	2

In addition, according to parent K27, who thought certain games could contribute to the child's future choice of profession: "with the help of the games my child played, my child started to enjoy the concepts of design and office decoration. My child started to think, like, can I become an architect, mom?" Additionally, parent K24 stated that "I think it helped him to focus on a subject. Especially games that engage my child in puzzle solving and mathematical operations developed his skills of fast decision-making and fast moving."

When the parents' views about computer games were taken into consideration, it was observed that some of parents (n=12) found computer games may have useful and harmful effects (see Table 3).

**Table 3.**  
*Parents Views about Computer Games*

Parent Views	Frequency(f)
Computer games are useful	8
Computer games are harmful	10
Computer games may have both useful and harmful effects	12

## 2. Monitoring

In order to interpret parental awareness related to their children's digital game play, the parents were asked questions related their children's preferences about the types of games they played as well as where they played the games. The parents usually responded with information related to the types of games played, but not specific game titles. According to the results of the study, 11 parents know exactly which games her/his child has played. Although the majority of the parents (n=19) did not know the titles of the games that their children were playing. However, they knew the genre of the games generally. This information is provided in Table 4.

**Table 4.**  
*Children's Digital Game Genre Preferences According to the Parents*

Game genre	Frequency(f)
Sport, action or strategy games	19
Dress up, avatar feeding, make-up	5
Puzzle, matching, crossword	3
Social network games	3

The parents of the male children responded that they usually played football, war, strategy, and car racing games, while the parents of the female children responded that they usually played games focused on baby clothing, avatar feeding, make-up, adventures, puzzles, matching, crossword puzzles, and social network games.

These results indicated that, while the parents may have been in the same location as the children, they were not actually focused on what the children were playing.

Parent K5 stated that he was uncomfortable with the fact that his children played violent games, but, since there were so many violent games on the market, he did not know if he had any other choice. Certain parents, especially fathers (n=7), stated that they did not have any idea about the games title their children played exactly but had clue about the genre of games. Thus, it might be said that fathers leave the roles of monitoring and mediating to the female parents.

When asked "Where does your child play digital games?", the responses stated that the children preferred playing games at home on desktop or laptop computers, smart phones, PlayStation 3s, Kinects, iPads, and tablets. Therefore, parents generally stated the tools that can be played at home, but it was seen that they did not have any idea about where to play outside the home.

While the majority (n=17) of the parents did not know whether their children were addicted to digital games, 13 of the parents believed that their children were addicted to the games. Certain parents (n=5) stated that their children complained when they could not play games and, after a certain period

of time, got ill-tempered, refused to complete responsibilities, and got bored. In addition, they stated that their children looked for computers when they entered new environments and asked to leave the environments if no computers were present. According to parent K13:

[6 years-old son] thinks about the games all the time and does not fulfill his responsibilities. He says he dreams about playing games all the time. I do not implement any limitations or set up any rules, but, sometimes, I think maybe I should.

Parent K21 stated that, “if we let him [12-year-old son] be, he would prefer computers to (playing) outdoors. Wherever we go, if there is no PC, he will force us to go back home.” Parent K15 stated that “he [7-year-old son] sometimes prefers PC games to his friends. If there are no games, then he gets bored with everything quickly.” Parent K16 had the opposite reaction with her 12-year-old daughter: “Although, sometimes, she prefers PC games instead of being with friends, we encourage her to go out. We never observed an adverse reaction when she did not play games.” Thus, parental encouragement may affect the children’s preferences.

The parents were asked whether they monitored their children’s game play. The majority of the responses indicated that it was difficult for them to control everything. For example, parent K26 stated that she could control her child because he is young; however, she was worried that it would become more difficult to control him as he got older.

He usually plays when we are around, but, frankly, we do not think that he would play a game that we do not approve of even if he plays it in his own room. But he looks at the games with weapons in the arcade areas of the shopping malls. This happens rarely, so I am not worried so far, but he is still eight-years-old, so we can control him. I do not know what will happen when he grows up.

In addition, parent K24 stated that “I find it irritating [that] my child plays with the PC while I cannot see,” while parent K25 stated that “I would feel uncomfortable [if] my child played games where I [could not] see him and I usually will not allow him to do that. I remind him often how to behave when I am not around.” As, interpreted from the quotes, although they try to monitor their children, it does not go beyond warning them.

### 3. Mediating

The parents were asked whether they restrict their children’s game play time and/or the game genres. The parents mostly (n=25) limited the time that their children are allowed to spend playing games (See Table 5).

**Table 5.**  
*Game play time limitations that parents have set for their children*

Allowed game play time	Frequency (f)
15 minutes a day	1
One hour a day	5
Two hours a day	3
Once a week for an hour	2
A couple of times a week	10
Two hours on the weekend or a holiday	4
No time limit	5

As shown in Table 5, 10 of the parents allowed their children to play games a few times a week, while five of the parents did not restrict their children’s abilities to play games. Some of the parents stated that they increased the time they allowed their children to play as long as the children fulfilled the tasks assigned to them (e.g., reading books, finishing homework). For example, parent K10 expressed her opinions on the game playing time for her child as follows:



We usually try to prevent her [from] spending too much time playing games. If homework, additional tests, book reading, and homework are all done, we allow another half an hour or an hour of playtime in addition to one to two hours of play on the weekends: Friday nights and Saturday in the daytime. We have assigned Friday nights as free nights at home. They can play two to three hours on holidays as well.

Parents who give negative opinions about computer games therefore limit the game play time according to interviews.

When the parents were asked about how they select games for their children, as another mediation behavior, four of the parents stated that they chose games that would be mentally beneficial for their children; however, 15 parents stated that their children can play whatever they want. Table 6 summarizes the parents' responses in regard to how they decide what their children can play.

**Table 6.**  
*Themes Related to Evaluation Element of Curriculum*

Themes	Frequency (f)
Educational and mentally beneficial games	4
Games enriching children's learning environments and helping them focus	5
Does not contain violence or blood	6
No limitations implemented	15

As understood in Table 6, although parents have time limitation for game play, less of them develop a mediation strategy for any genre. Parent K26 expressed her strategy in regard to limiting what her son plays:

We try to stretch neurons via puzzle type games. At least he forces his brain while playing games. Football, in a way, improves decision-making and fast movement abilities. We do not let him to install violent games with wars or weapons, so he cannot play such games.

Violence is a very popular aspect of games of which parents adopts as a reason for limiting the games while educational aspect of a game is a preference reason. Those two aspects are almost become a memorized aspects of games for everyone, and so these are not surprising findings. On the other hand, the parents who do not limit any genre might be assumed as their children do not play games that will disturb them anyway, or that parents do not have game awareness to categorize games.

### Discussion & Conclusion

This study investigated digital parenting practices based on the attitudes, monitoring and mediating behaviors of the parents in relation to the game playing habits of their children. The findings of the study demonstrated that parents thought that educational games developed their children mentally, developed their critical thinking skills, enabled them to follow up on how to benefit of those games, and developed their imagination. This situation is similar to the research of Egenfeldt-Nielsen (2005) and Hatzigianni and Margetts (2014). Although some of the parents had positive attitudes toward digital games, most of the parents still worried about the negative effects that the games could have on their children, both psychologically and physiologically. In addition, the parents agreed that such media like video games and computer use causes laziness (Marshall, Biddle, Gorely, Cameron, & Murdey, 2004) and can cause children to become prone to violence (Anderson & Dill, 2000; Ataman Yengin, 2019; Funk et al., 2003; Gentile, Lynch, Linder, & Walsh, 2003; Mustafaoğlu & Yasacı, 2018; Yılmaz & Candan, 2018), experience mental fatigue, develop addiction, and become isolated from their environments (Charlie,

HyeKyung, & Khoo, 2011). It is thought that parents' negative attitudes are related to their use of digital technology and their tendency to adopt it (Nikken & Oprea, 2018).

The parents felt that the games were a waste of time and caused the children to find it difficult to concentrate on homework (Karaboga, 2019). This finding is similar to results found in the literature that stated that the reasons for restrictions or rules related to the use of technology are related to low academic achievement, unfinished homework, and increased health problems (Cingel & Hargittai, 2018; Torun et al. 2013).

Examination systems for all levels of education, the load of homework that requires parental help, and cultural norms that determine whether an activity is influence the attitude of parents in Turkey. Due to compulsory national examinations that are used to determine which students enter good secondary schools or universities, parents tend to limit their children's leisure activities if they do not include educational aspects (Çetinkaya & Sütcü, 2016). The parents were worried that the digital games would lead to behaviors such as addiction and aggression during their children's game play.

Concerning addiction, many of the parents were unsure as to whether their children were addicted to digital games or were prone to become addicted to digital games. This result may have occurred due to the limits that the parents put on the children's game play. In addition, because all of the parents had jobs, they may not fully understand how much the children play digital games. Similarly, most of the parents were unable to name the games that their children played. It can be thought that not knowing the exact name of the game does not mean that the content of the game being played is unknown. However, it turns out that parents do not talk enough with their children about this issue and parents do not examine the games in their children's digital devices. It is also unclear whether the parents who knew what games their children were playing truly knew anything about the games beyond their genre or title. These findings are similar to the findings presented by Funk, Hagan, and Schimming (1999) in which the parents either incorrectly guessed the games that their children played or did not answer the question. Thus, it might be interpreted that parental prejudgments not being based on their firsthand experiences with the games, but on common knowledge obtained from social environments or the media related to games.

It is interesting to note that all of the games, regardless of the children's ages or their parents' views, were played at home. This finding might be due to the fact that all of the parents in the study were from a higher socio-economic class, which means that they, likely, have multiple devices on which the children can play (Livingstone, 2007). Using these devices at home allows parents to monitor their children more closely (Nikken & Schols, 2015). On the other hand, it can be concluded that parents do not have information about their children's habits of playing outside the home. Especially in cases where two parents work, it is not possible to observe the children sufficiently both at home after school. In such cases, talking to children, examining the games installed in the vehicles they use, and doing research on these games on the Internet may be suggested. In the literature, monitoring for the parents basically meant limiting the digital game play time, which the majority of the parents did (Çakır, 2013). Parents think that to control over their children are becoming increasingly difficult and parents are concerned about the children's content of the games played (Lobel vd., 2017; Nikken & Janz, 2006; Toran, Ulusoy, Aydın, Devci & Akbulut, 2016). As children become more independent as they grow, it becomes increasingly difficult for parents to interfere or be involved in their activities (Lobel vd., 2017). This situation pushes them to restrict the time and content of the playing game (Van Petegem et al., 2019). This restrictive behavior may be due to the fact that games are not adequately controlled by category and age in Turkey and mechanisms that evaluate game content, such as ESRB, are not known to parents (Akçay & Özcebe, 2012). For these reasons, parents feel responsible can be interpreted as pushing them to limit the duration and type of play because they do not have sufficient controls on the subject. On the other hand, as parents increase their digital literacy skills, they will be able to make directions that reveal the gains that can be provided by different, creative and digital games (Nelsonmandela & Raja, 2020; Nelsonmandela & Raja, 2020; Zeybekoğlu Akbaş & Dursun, 2020).

This study examined the experiences of children from the parents' points-of-view and showed how much interaction exists between the child and the parent in terms of the children's digital game playing habits. The results implicated that parents need to review their digital parenting approach. It should be noted that digital parenting does not mean parents play more digital games, but to provide them with an idea of the risks and gains they may face in digital games. In addition, parents need to develop a collaborative approach towards their children, so they will spend time playing with their children to improve their digital literacy, rather than limiting the children to poor outcomes of digital games (Akkaya et al., 2021; Bourgonjon, Valcke, Soetaert, De Wever & Schellens, 2011). Although the study presents some important results, it should not be forgotten that the sample is limited in generalization and interpretation. Since the study was conducted with a convenience sampling method, majority of the participants are from high-income households. Therefore, the children of the parents in the study group vary in terms of age. In addition, the study group is considered to be the group with the highest potential to have digital tools at home. Therefore, the views of the parents in this study may not be the same as the views of parents from other households, especially low-income households. Expanding the selection of participants and including the views of the children in future studies would allow researchers to make additional strides in regard to learning about the dimensions of digital parenting and children's expectations.

## Türkçe Sürümü

### Giriş

Dijital oyunlar, ekranda gösterilen nesnelere kullanıcıların eğlence amaçlı etkileştiği etkinliklerdir. Ayrıca, bilgisayarlar, konsollar, mobil araçlar ve internet üzerinden oynanabilen, salt eğlence dışında güçlü öğrenme araçları olarak kullanılabilir ortamlardır (Prensky, 2001; All, Castellar & Looy, 2016). Yapılan birçok çalışmada çocukların çok büyük çoğunluğunun dijital oyunu oynadıkları ve her yıl oyun oynama süresinin arttığı görülmektedir (Chai, Chen, & Khoo, 2011; NPD Group, 2011; Britain, 2013). Türkiye’de de internet kullanımı ve erişimi, bilgisayar kullanımı ve edinimi (%96,7) ile ekran kullanım süresi hızla artış göstermektedir (TÜİK, 2020). İnternet kullanıcılarının (16-64 yaş arası) tüm cihazlardan günlük internet için harcadıkları süre ortalama 7 saat 57 dakika iken, 66 milyondan fazla insan internet kullanmaktadır. Özellikle pandemi döneminden sonra daha önce hayatında hiç oyun oynamamış bireylerin bile bilgisayar oyun oynamaya başladıkları görülmüştür. Genel oyuncu ortalaması ise pandemi dönemiyle beraber %30 artış göstermiştir (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2020). Çeşitli araştırmalar, çocukların büyük çoğunluğunun dijital oyunlar oynadığını ve her yıl oyun oynama oranlarının arttığını göstermiştir (Britain, 2013).

Dijital oyunlar, çocukların öğrenme ve düşünme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olma konusunda büyük bir potansiyele sahipken, aynı zamanda zararlı içerik barındırma olasılığına da açıktır. Aşırı kullanımları, dijital oyunların yan etkileri olarak bağımlılık ve kötü niyetli insanlarla tanışmak gibi bazı sorunlara neden olabilmektedir. Bu sorunlar ebeveynleri oyunların zararlı yan etkilerine maruz kalmadan çocuklarının nasıl dijital oyunlardan faydalanacakları sorusuyla karşı karşıya bırakmaktadır (Mascheroni, Ponte ve Jorge, 2018). Bu amaçla, çalışmada ebeveynlerin dijital oyunlara yönelik ebeveynlik davranışlarını ve bu davranışların altında yatan nedenleri ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır.

### Dijital Oyunlar ve Etkileri

Dijital oyunlar her yaşta insan için cazip olduğundan, çeşitli araştırma çalışmalarının odak noktası olmuştur. Birçok çalışma, dijital oyunların eğitsel kullanımı, öğrenci motivasyonu ve akademik başarı üzerindeki etkileri gibi olumlu etkilerini göstermiştir (Castellar, Van Looy, Szmalec & Marez, 2014; Connolly, Boyle, McArthur, Hainey & Boyle, 2012; Tüzün, Yılmaz Soylu, Karakuş, İnal & Kızılkaya, 2009). Öğrenci merkezli eğitim yaklaşımlarındaki gelişmelerle birlikte, dijital oyunların kullanıldığı eğitim ortamlarında öğrencide kaygının azalması, motivasyon ve öz yeterliliğin ise artış göstermesi onları eğitimde önemli bir faktör haline getirmiştir (Lumsden, Edwards, Lawrence, Coyle & Munafò, 2016).

Olumsuz olarak, bazı araştırmacılar, dijital oyun oynama süresi arttıkça, oyuncuların sosyal ilişkilerine karşı düşük bir tolerans göstermeye başladığını kabul etmişlerdir (Carnagey & Anderson, 2004; Durak & Kaygın, 2018; Funk, Buchman, Jenks & Bechtoldt, 2003). Katılımcıları 1224 lise öğrencisinden oluşan bir çalışmada katılımcılar oyunların gözlere ve beyne (%30) zarar verdiği, bağımlılık (%27), zaman kaybı (%16) ve saldırgan davranışlara (%12) neden olabileceği konusunda uzlaşmıştır (Karakuş, İnal & Çağiltay, 2008). Ayrıca Tayvan’da yapılan bir araştırma, bilgisayar oyunlarının çocukların okul performansını olumsuz etkilediğini ortaya koymuştur (Yeh & Cheng, 2016). Konuyla ilgili farklı görüşler olsa da, bir düşünce silsilesi dijital oyunların çocuklarda saldırganlığa ve şiddet eğilimlerine neden olduğunu savunmaktadır. Lobel, Engels, Stone, Burk ve Granic (2017), çocukların daha zor ve karmaşık oldukları için ve sürekli olarak düşünme becerilerini geliştirmelerine izin verdiği için şiddet içeren oyunları diğer oyun türlerinden daha çok tercih ettiklerini belirlemiştir. Oyuncuların oyun içindeki diğer karakterleri kolayca öldürebildikleri ve / veya oyundaki eşyalara kolayca zarar verebildikleri oyunlar yüzünden gerçek hayattaki olaylara karşı duyarsızlaştıklarını ve normalde olduğundan daha agresif davrandıklarını sonucuna ulaşan araştırmalarda alan yazında karşımıza çıkmaktadır (Anderson et al., 2010; Greitemeyer & Mügge, 2014; Weber, Ritterfeld, & Kostygina, 2006). Öte yandan, son 20 yılda yapılan çalışmaları gözden geçiren bir çalışma, dijital oyunların başkalarına yönelik sosyal şiddeti ve gençlerde saldırganlığı

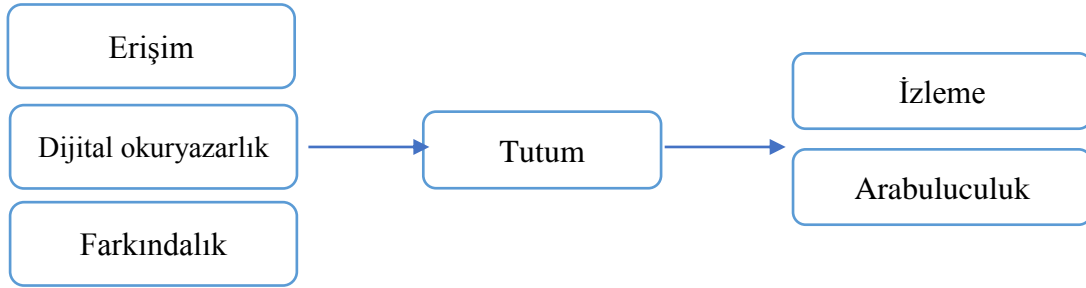
artırdığına dair herhangi bir kanıt göstermemiştir (Ferguson, 2015; Lobel ve diğerleri, 2017). Böylelikle konu üzerinde fikir birliği bulunmadığını iddia etmek mümkündür. Avantaj ve dezavantajları göz önüne alındığında, oyunların etkilerini, kullanıcıların dijital oyunların sonuçlarına ilişkin farkındalık düzeyinin belirleyeceğini söylemek mümkündür. Farkındalığı yüksek bireyler, oynayacakları doğru oyunları seçme, oynayacakları zamanı dengeleme ve oyun ile gerçek dünya arasında ayırım yapma konusunda daha başarılıdır.

### **Dijital Ebeveynlik**

Ailenin önemi özellikle çocukların izlenmesi ve bilinçlendirilmesi sürecinde inkâr edilemez. Dijital çağda, 'ebeveynlik' geleneksel rollere ek olarak çocuklarının dijital yaşamları için daha fazla sorumluluk kazanmıştır. Günümüz toplumunda dijital ebeveyn olmak, çocuklarını dijital ortamlardaki risklere karşı korumak için dijital teknolojilere temel düzeyde hâkim olmayı gerektirir (Huang, Li, Chen, & Straubhaar, 2018; Livingstone & Helsper, 2008; Mascheroni, Ponte, & Jorge, 2018). Lim'e (2018) göre, dijital olarak bağlı bir ailede, ebeveynler dijital teknolojilere karşı olumlu bir tutum geliştirmeli, dijital ortamla çevrelenmiş bir ev yaratmalı ve çocukların dijital teknolojilere erişmesine izin vermeli, hatta çocuklarının yanlarında olmadıklarında bile dijital etkinliklerini her zaman takip etmeli ve çocuklarına aracılık etmelidirler.

Tutumlar, dijital ebeveynliğin önemli bir yönünü oluşturur. Ebeveynlerin tutumları, çocuklarının dijital oyun oynayarak geçirdikleri zamanı ve oynanan oyun türlerini etkilemektedir (Scharer & Leone, 2008). Bu bağlamda, ebeveynler genellikle dijital oyunlara yönelik üç arabulucu yaklaşımdan birine sahiptir (Nikken & Jansz, 2006). İlk yaklaşımda, ebeveynler kısıtlayıcıdır ve çocuklarının dijital oyunlarda geçirdiği zamanı sınırlama eğilimindedir. İkinci yaklaşımda, daha az kısıtlayıcı davranırlar ancak zaman veya oyun türü hakkında katı kurallar koyma eğilimindedirler. Üçüncü yaklaşımda, ebeveynler işbirlikçidir ve çocuklarıyla dijital oyunları oynamayı tercih etmektedir. Araştırmalar, ebeveynlerin genellikle ilk iki yaklaşımı seçtiklerini göstermiştir (Chai, Chen & Khoo, 2011; Hiniker, Schoenebeck & Kientz, 2016). Dolayısıyla arabuluculuk yaklaşımlarının ebeveynin tutumuna göre değiştiği ileri sürülebilir.

Çocuklar için dijital açıdan zengin bir ortam yaratmadan önce, ebeveynlerin kendilerini dijital becerilerle donatması gerekmektedir. Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı (2013), dijital ebeveynliğin beş boyutunun var olduğunu belirtmiştir: dijital okuryazarlık, çevrimiçi risk ve fırsatlara yönelik farkındalık, izleme ile denetleme, etik ve yenilikçilik. Bu çerçevede dijital okuryazarlık, teknolojiyi temel düzeyde kullanma, sorunlara toleranslı olma, yenilikleri takip etme isteği ve gizlilik politikaları bilgisine sahip olma becerisini ifade etmektedir. Dijital okuryazar olan birey, internetteki olumsuz içeriğin farkında olan bir bireydir. Farkındalık boyutu, ebeveynlerin çevrimiçi ortamlardaki olumsuz durumları fark edebilmeleri, tehlikeli durumları ve çocuklarının bilgisayarda veya internette yaptıklarını ayırt edebilmeleri anlamına gelir. Dijital ebeveyn internetteki içeriğin olumsuz yönlerinin farkına vardığında, çocuğu bu olumsuz ortamdan korumak için artık kontrol boyutunu etkinleştirecektir. İzleme boyutunda, ebeveynler kişisel bilgilerinin hiç kimseye paylaşılmayacağını bilirler, çocuklarını internet üzerindeki risklerden korurlar, örneğin müstehcen, kavgacı, tehdit edici veya rahatsız edici hiçbir mesaja cevap verilmeyeceğini bilirler ve bunlara karşı önlem alabilirler. Çocuklarını internetteki olumsuz içeriklerden korumak isteyen dijital ebeveynler bunu yaparken etik kurallara da dikkat etmektedir. İnternetteki içeriğe saygı duyulması gerektiğini bilirler ve çocuğunu bu kurallara dikkat etmeye teşvik ederler. Dijital ebeveynler yeniliğe açık ve yenilikleri takip eden bir tutuma sahip olduklarında dijital okuryazarlık seviyeleri de yükselecektir (Yurdakul vd, 2013). Dijital okuryazarlık ve dijital teknolojilerde mevcut olan fırsat ve risklerin farkındalığı, ebeveynlerin bu teknolojilerin çocukları üzerindeki etkilerine yönelik tutumlarını değiştiren iki temel boyuttur (Lee & Chae, 2007; Valcke, Bonte, De Wever & Rots, 2010) . Bu nedenle tutum, ebeveynlerin dijital geçmişinden etkilendiği ve dijital ebeveynlik davranışlarını etkilediği için dijital ebeveynliğin merkezi olarak görülebilir. Dijital ebeveynlik boyutları arasındaki ilişkileri gösteren bir grafik aşağıdaki gibi çizilebilir:



**Şekil 1.** *Dijital Ebeveynlik Boyutları Arasındaki İlişkiler*

Ebeveynler genellikle hızla değişen internet teknolojilerine ayak uyduramamakta ve bu da çocuklarının çevrimiçi etkinliklerini izleme yeteneklerini sınırlamaktadır (Elsaesser, Russell, Ohannessian & Patton, 2017). Schaan ve Melzer (2015) yaptıkları çalışmada, ebeveynlerin medya okuryazarlığı becerilerindeki eksikliğinin ebeveynlik stratejilerini etkilediğini ve daha kısıtlayıcı stratejiler kullanarak telafi etmelerine neden olduğunu belirtmiştir. Bu nedenle, çocuklarının internette ne yaptığını veya olası risklerden onları nasıl koruyacaklarını bilmedikleri için internet ile ilgili endişeleri vardır (Byron, 2008). Ebeveynlerin, çocuklarının dijital oyunlarıyla ilgili bilgi eksikliği olmasının birkaç nedeni vardır. Oyunlar genellikle gruplar halinde değil bireysel olarak oynandığından, ebeveynler aktif olarak oyuna dahil olmak yerine oyunları izlemeye yönelmektedir (Bogost, 2007). Bu nedenle, çocukları oyun oynarken rahat hissetmeleri için gerekli bilgileri edinmezler (Nikken & Jansz, 2014). Ek olarak, ebeveynler çocukları kadar dijital okuryazar olmadıklarından, çocukları için uygun olup olmadıklarını belirlemek için oyunlar (Livingstone & Haddon, 2009) ve ilgili teknolojiyle (Tokel, Başer & İşler, 2013) ilgili hangi soruları soracaklarını bilemezler. Bu nedenle ebeveynlerin çocuklarının oyun oynamasını kendileriyle ilgili bilgi eksikliği nedeniyle kısıtlayıp kısıtlamadıklarını sorgulamakta fayda olduğu belirtilmektedir (Çetinkaya & Sütçü, 2016; Zaman, Nouwen, Vanattenhoven, De Ferrer & Van Looy, 2016). Bununla birlikte, bazen, güçlü dijital okuryazarlığa sahip olmanın, ebeveynlerin dijital teknolojinin bazı potansiyel risklerini fark etme olasılıklarının daha yüksek olması nedeniyle ebeveynlerin kısıtlamalar getirmesine neden olabileceği belirtilmelidir. Örneğin Gong ve Piller (2018), çocuklarının oynadığı oyunlar da dahil olmak üzere okuryazarlıklarını artıran ebeveynlerin oyunlara karşı olumsuz tavırlar geliştirdiğini ve çocuklarına daha fazla kısıtlama ve yasaklama getirdiğini göstermiştir. Bu anlamda, ebeveynlerin çocuklarının dijital uygulamalarına yönelik tutumlarının nasıl şekillendiğinin belirlenmesi gerekmektedir. Bu açıdan bakıldığında, bu çalışma, dijital oyunlara yönelik ebeveyn tutumlarının ne olduğunu ve bu tutumların nasıl şekillendiğini göstermek için derinlemesine bir analiz sağlayacaktır. Çalışmanın sonuçları, ebeveyn tutumlarının yanı sıra ebeveynlerin çocuklarını dijital oyunlar açısından neden ve nasıl izlediğini ve aracılık ettiğini gösterecektir. Bu amaçla, çalışma aşağıdaki araştırma sorularını cevaplamayı amaçlamaktadır:

- (1) Ebeveynlerin dijital oyunların çocuklarının davranışları üzerindeki etkilerine yönelik tutumları nedir?
- (2) Ebeveynlerin çocuklarının oyun oynama alışkanlıklarını takip etmek için kullandıkları izleme (monitoring) stratejileri nelerdir?
- (3) Ebeveynlerin çocuklarının oyun oynama alışkanlıklarına uyguladıkları arabuluculuk (mediating) stratejileri nelerdir?

## Yöntem

### Araştırma Modeli

Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Durum çalışması, belirli bir bağlamdaki bir olgunun çeşitli veri kaynakları aracılığıyla keşfedilmesine yardımcı olan bir araştırma metodolojisidir. Olgunun çok yönlülüğünü ortaya çıkarmak için çeşitli bakış açıları aracılığıyla araştırmayı üstlenmektedir (Baxter ve Jack, 2008). Bu nedenle yarı yapılandırılmış görüşmeler kullanılarak ebeveynlerin dijital oyunlara ve onları oynayan çocuklara yönelik tutumları üzerinde derinlemesine bilgi elde etmeye çalışılmıştır. Dijital oyunlar bu çalışmada mobil oyunları, konsol oyunlarını, çevrimiçi oyunları ve bilgisayarın sabit sürücüsünde oynanan oyunlar dahil olmak üzere ekranda oynanan herhangi bir oyunu ifade etmektedir.

### Çalışma Grubu

Çalışmada seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden biri olan uygun örnekleme yönteminden yararlanılmıştır. Araştırmanın örneklemini Bursa ve Elazığ illerinde yaşayan 30 ile 52 yaşları arasındaki 30 ebeveyn oluşturmaktadır. Bu ebeveynler iki araştırmacı bu illerde görev yapması nedeniyle bu şehirlerden seçilmiştir. Çalışmaya katılan tüm ebeveynler üniversitelerde öğretim üyesi olarak çalışmaktadır, dört ile 15 yaşları arasında en az bir çocuğa sahiptir ve araştırmaya gönüllü olarak katılmıştır (bkz. Ek A). Ebeveynlerin yarısı erkek(n=15), diğer yarısı kadındır(n=15). Çocukların 11'i kız, 19'u erkektir.

### Kullanılan Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunun uygunluğunu değerlendirmek için alan uzmanlarına danışılmıştır. Form, araştırma sorularıyla ilgili 14 sorudan oluşmakta ve ebeveynlerin çocukların oyun oynama alışkanlıkları hakkındaki görüşlerini belirlemeyi amaçlamaktadır (bkz. Ek B). Temalar dijital ebeveynlik kapsamında belirlenmiştir: Tutum (örneğin oyunların olumlu ve olumsuz yönleri), farkındalık (örneğin, çocuklar tarafından hangi tür oyunlar oynandı, oyunlar nerede oynandı, hangi oyunlar oynandı), izleme (örneğin çocukların oyun oynama sürecini kontrol etmek için ebeveynler hangi stratejileri kullandı) ve arabuluculuk yapmak (örneğin, zaman sınırlama stratejileri kullanmak, çocuklarıyla oyun oynamak, çocukların hangi oyunları oynayacaklarını seçmelerine yardımcı olmak). Görüşmeler ebeveynlerin ofislerinde yapılmış ve izinleri ile ses kaydı alınmıştır. Her görüşme yaklaşık 30 dakika sürmüştür.

### Veri Analizi

Verileri özetlemek ve yorumlamak için betimsel analiz yaklaşımı kullanılmıştır. Ana temaların güvenilirliğini ölçmek için Miles ve Huberman'ın (1995) formülünden yararlanılmış ve değerlendiriciler arası güvenilirlik puanı (yani, değerlendiriciler arasındaki uyum derecesi) %95 olarak hesaplanmıştır. Sonuç olarak, veriler analiz edilip sonuçlar çapraz kontrol edilmiştir. Araştırmanın güvenilirliğini sağlamak için görüşmeler sırasında notlar alınmış ve daha sonra kaydedilen görüşmeler yazıya dökülmüştür. Verilerin analizi sırasında bulgular doğrudan alıntılar ve yorumlar kullanılarak özetlenmiştir.

### Etik Beyanı

Bu çalışma "Yüksek Öğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği" yönergesi esas alınarak yapılmıştır. Bu çalışmada Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine aykırı hiçbir işlem yapılmamıştır. 21.08.2020 tarihinde 11 sayılı toplantıda toplanan Atatürk Üniversitesi Sosyal Ve Beşeri Bilimler Etik Kurul Başkanlığı Eğitim Bilimleri Birim Etik Kurulu bu çalışmayı onaylamıştır. Bu çalışmada katılımcılara bilgilendirilmiş onam formu imzalatılmıştır.

### Bulgular

Veriler, araştırma sorularına göre analiz edildiğinde bulgular tutum, izleme ve arabuluculuk olmak üzere üç ana başlıkta temalandırılmıştır.

### 1. Tutum

Ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin tutumlarına bakıldığında, ebeveynlerin hem olumlu hem de olumsuz görüşleri olduğu belirlenmiştir. Ebeveynlerden sekizi dijital oyunların çocukları üzerinde olumlu etkileri olduğunu belirtirken, ebeveynlerden 10'u dijital oyunların çocukları üzerinde olumsuz etkileri olduğunu ifade etmiştir. Ebeveynlerden on ikisinin ise dijital oyunların çocukları üzerinde hem olumlu hem de olumsuz etkileri olduğuna inandığı belirlenmiştir. Her iki görüşe açık görümler de, ebeveynlerin daha çok olumsuz düşünme eğiliminde olduğu belirlenmiştir. Örneğin K10 "...oyunların zeka geliştirdiğini düşünüyorum ama insanların çok kolay bir şeye sahip olmasına dair bir his öğrettiğinden dolayı rahatsızım, bir de antisosyal yapıyor çocukları..." şeklinde görüş belirtmiştir. Dijital oyunların zararlı etkilerine ilişkin ebeveyn görüşleri Tablo 1'de listelenmiştir.

Ebeveynlere göre çocukların oyun oynama süreleri arkadaşlarıyla vakit geçirdikleri süreden daha fazladır. K30, çocukların akranlarıyla şiddet içeren oyunlar oynarken birbirlerinden kötü etkilendiklerini belirtmiştir. Ebeveynlerden bazıları (n = 8) oyunların aşırı oynandığında görme bozuklukları ve baş ağrısı gibi sağlık sorunlarına neden olabileceğini belirtmişlerdir.

**Tablo 1.**

*Ebeveyn Gözünden Dijital Oyunların Zararları*

Dijital Oyunların Zararları	Frekans (f)
Göz bozukluğu-yorgunluğu	8
Bağımlılık	4
Şiddete meyil	4
Zihin yorgunluğu	3
Dış ortamdan soyutlanma	3
Hiperaktiflik	3
Zaman kaybı	2
Ödevlere dönme güçlüğü	2
Dikkat dağınıklığı, algı güçlüğü	1

Oyunların zararlı olmadığını belirten bazı ebeveynler, oyunların çocukların eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerine de yardımcı olduğunu belirtmiştir. Dahası, dijital oyunların çocuklarının zekasını (n = 11) ve çocukların hayal gücünü (n = 2) geliştirdiğini savunmuştur. Dijital oyunların olumlu etkilerine ilişkin ebeveyn görüşleri Tablo 2'de listelenmiştir.

**Tablo 2.**

*Ebeveyn Gözünden Dijital Oyunların Yararları*

Dijital Oyunların Yararları	Frekans(f)
Zekayı geliştirme	11
Eleştirel düşünme becerisi sağlama	4
Teknolojiyi kullanma becerisi	2
Yaratıcılığı artırma	2



Ayrıca bazı oyunların çocuğun gelecekteki meslek seçimine katkı sağlayacağını düşünen ebeveyn K27'ye göre: “Çocuğum oynadığı oyunlarla tasarım iş dekorasyonu vb. şeyleri sevmeye başladı. Mesela mimar olabilir miyim ben anne? diye düşünmeye başladı?” şeklinde görüş bildirmiştir. Ek olarak, ebeveyn K24 “...Belli bir konu üzerinde odaklanmasına yardımcı olduğunu düşünüyorum. Özellikle bulmaca ve matematiksel işlemler yaptıran oyunlarla hızlı düşünme, hızlı karar verme ve hızlı hareket etme kabiliyeti kazandığını düşünüyorum.” şeklinde görüşlerini bildirmiştir.

Ebeveynlerin bilgisayar oyunları ile ilgili görüşleri dikkate alındığında, bazı ebeveynlerin (n = 12) bilgisayar oyunlarını yararlı ve zararlı etkileri olabileceğini düşündükleri görülmüştür (bkz. Tablo 3).

**Tablo 3.**  
*Dijital Oyunlarla İlgili Ebeveyn Görüşleri*

Ebeveyn Görüşü	Frekans(f)
Bilgisayar oyunları yararlıdır.	8
Bilgisayar oyunları zararlıdır.	10
Bilgisayar oyunlarının yararlı ve zararlı etkileri mevcuttur.	12

## 2. İzleme

Çocuklarının dijital oyun oynaması ile ilgili ebeveyn farkındalığını belirlemek için, ebeveynlere çocuklarının oynadıkları oyun türleri ve oyunları nerede oynadıklarıyla ilgili tercihleriyle ilgili sorular sorulmuştur. Ebeveynlerin genellikle oynanan oyun türleriyle ilgili sorulara yanıt verebildiği, ancak belirli oyun isimlerine yönelik bilgi sahibi olmadığı ortaya çıkmıştır. Ebeveyn yanıtları Tablo 4'te gösterilmektedir.

Araştırma sonuçlarına göre ebeveynlerin on birinin çocuklarının hangi oyunu oynadığını bildiği ancak çoğunluğunun (n = 19) çocuklarının oynadığı oyunların isimlerini bilmemesine rağmen genel olarak oyun türleri hakkında bilgi sahibi oldukları belirlenmiştir.

**Tablo 4.**  
*Ebeveynlere Göre Çocukların Dijital Oyun Türü Tercihleri*

Oyun türü	Frekans(f)
Spor, aksiyon veya strateji oyunları	19
Bebek giydirme, avatar besleme, makyaj yapma	5
Puzzle, eşleştirme	3
Sosyal ağlar üzerinden oynanabilen oyunlar	3

Oyun türleri için ebeveynlerden erkek çocuğu olanların genellikle futbol, savaş, strateji, araba yarışı oynadıkları cevabına ulaşılırken, kız çocuğu olan ebeveynlerin ise çocuklarının bebek giydirme, avatar besleme, makyaj yapma, macera, puzzle, eşleştirme, bulmaca ve çevrimiçi oynanan oyun türlerini oynadıkları cevabına ulaşılmıştır. Bu sonuçlar, ebeveynlerin çocuklarla aynı yerde olsalar da, aslında çocukların ne oynadıklarına odaklanmadıklarını göstermektedir. Ebeveynlerden K5, oyun türü için aslında şiddet içerikli oyunları çocuklarının oynamasından rahatsız olduklarını belirtse de piyasada çok fazla şiddet içerikli oyun üretildiği için oyun türü seçerken başka seçeneklerinin olmadığını düşündüklerini de belirtmiştir. Bazı ebeveynler özellikle de babalar (n=7) çocuklarının tam olarak oynadıkları oyunlar hakkında hiçbir fikirleri olmadığını ancak oyunların türü hakkında fikir sahibi olduklarını belirtmişlerdir. Dolayısıyla babaların izleme ve arabuluculuk rolünü annelere bıraktığı söylenebilir.

“Çocuğunuz dijital oyunları nerede oynuyor?” sorusu sorulduğunda, çocukların evde masaüstü veya dizüstü bilgisayar, akıllı telefon, PlayStation 3s, Kinects, iPad ve tabletlerde oyun oynamayı tercih

ettikleri belirtilmiştir. Dolayısı ile ebeveynler genellikle evde oynanabilen araçları ifade etmiş ancak ev dışında nerede nasıl oynandığına dair fikirlerinin olmadığı görülmüştür. Ebeveynlerin çoğunluğu (n = 17) çocuklarının dijital oyun bağımlısı olup olmadığını bilmediğini ifade ederken, ebeveynlerden 13'ü çocuklarının oyun bağımlısı olduğuna inandığını ifade etmiştir. Bazı ebeveynler (n = 5) çocuklarının oyun oynayamadıklarında şikâyet ettiklerini, belli bir süre sonra huysuz olduklarını, sorumluluklarını yerine getirmeyi reddettiklerini ve sıkıldıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca çocuklarının yeni ortamlara girdiklerinde bilgisayar aradıklarını ve bilgisayar yoksa o ortamdan çıkmak istediklerini belirtmişlerdir. K13'ün görüşleri şu şekildedir:

[6 yaşındaki oğlu] sürekli oyunlar hakkında düşünüyor ve sorumluluklarını yerine getirmiyor. Her zaman oyun oynamayı hayal ettiğini söylüyor. Herhangi bir sınırlama uygulamıyorum veya herhangi bir kural koymuyorum, ancak bazen yapmam gerektiğini düşünüyorum.

K21 görüşünü ise “ Bilgisayarı dışarıya tercih eder ona [12 yaşındaki oğlu] bıraksan. O yüzden bir yere gitsek pc yoksa zorlar eve dönelim diye.” şeklinde belirtmiştir. K15 ise “[7 yaşındaki oğlu] Arkadaşlarındansa bazen pc oyunlarını tercih edebiliyor. Oyun yoksa her şeyden daha çabuk sıkılıyor.” Şeklinde görüş belirtmiştir. K16 ise 12 yaşındaki kızı için bunlara zıt olarak “...Bazen arkadaşları yerine pc oyunu tercih etse de dışarıya çıkmaya teşvik ediyoruz. Oynamadığında oyun hiç ters bir tepki gözlemedik.”. şeklinde görüş belirtmiştir. Bu nedenle, ebeveyn teşvikinin çocukların tercihlerini etkileyebileceği sonucuna varılabilir.

Ebeveynlere çocuklarını oyun oynarken izleyip izlemedikleri sorulmuştur. Yanıtların çoğu, her şeyi kontrol etmenin kendileri için zor olduğuna yöneliktir. Örneğin, K26, çocuğunu küçük yaşlarda kontrol edebildiklerini fakat ilerleyen yaşlarda kontrol etmenin güç olduğu endişesi içinde olduğunu belirterek görüşlerini aşağıdaki şekilde ifade etmiştir:

Genellikle bizim yanımızda oynuyor ama kendi odasında da oynasa bizim onaylamadığımız bir oyunu oynayacağını düşünmüyoruz açıkçası. Ama alışveriş merkezlerinin oyun alanlarındaki bilgisayarlarda silahlı oyunlara da bir göz atıyor (uzaktan gözlemlediğimiz kadarıyla). Bu çok nadiren olan bir şey olduğu için şimdilik rahatsız olmuyorum. Ama henüz 8 yaşında olduğu için kontrol edebiliyoruz. Büyüyünce nasıl olur bilemiyorum.

Buna ek olarak, K24, “...çocuğumun benim göremediğim yerlerde pc oynamasını tedirgin edici buluyorum.” şeklinde, K25; “Çocuğumun benim göremediğim yerlerde oyun oynamasından rahatsız olurum genelde gözlemlemeyeceğim yerlerde oynamasına izin vermem. Benim olmadığım yerlerde nasıl davranması gerektiğini hatırlatırım sıkça.” şeklinde görüşlerini ifade etmişlerdir. Alıntılardan anlaşılacağı üzere, ebeveynler çocuklarını izlemeye çalışsalar bile, onları uyarmadan öteye gitmemektedirler.

### 3. Arabuluculuk

Ebeveynlere çocuklarının oyun oynama süresini ve / veya oyun türlerini kısıtlayıp kısıtlamadıkları sorulmuştur. Ebeveynlerin çoğunlukla (n = 25) çocuklarının oyun oynama süresini sınırlandırdığı belirlenmiştir (Bkz. Tablo 5).

**Tablo 5.**  
*Ebeveynlerin Oyun Oynama Süreleriyle İlgili Sınırlandırmaları*

İzin verilen süre	Frekans (f)
Günde 15 dakika	1
Günde bir saat	5
Günde iki saat	3
Haftada bir kez bir saat	2
Haftada birkaç kez bir saat	10
Haftasonu ve tatillerde iki saat ve üzeri	4

Tablo 5'te gösterildiği gibi, ebeveynlerden 10'u çocuklarının haftada birkaç kez oyun oynamasına izin verirken, ebeveynlerden beşi çocuklarının oyun oynama süresini kısıtlamadığı belirlenmiştir. Bazı ebeveynler çocuklarına verdikleri görevleri yerine getirdikleri takdirde (kitap okuma, okul ödevlerini bitirme vb.) oyun oynama sürelerini arttırdıklarını da belirtmişlerdir. Çocuğunun oyun oynama süresi ile ilgili K10 görüşlerini şöyle ifade etmiştir:

Genelde çok fazla oyun oynatmamaya çalışıyoruz. Okul ödevi + ek test çözümü + kitap okuma + ev işlerinde yardımları tamamlanmış ise hafta sonları cuma akşam, cumartesi gündüz 1-2 saat oynaması dışında da yarım veya bir saat kadar daha oynamasına izin veriyoruz. Cuma gününü de serbest gece belirledik evde. Tatillerde de 2-3 saat izinliler.

Bilgisayar oyunları hakkında olumsuz görüş belirten ebeveynlerin oyun oynama süresini sınırladığı belirlenmiştir.

Ebeveynlere, başka bir arabuluculuk davranışı olarak çocukları için oyunları nasıl seçtikleri sorulduğunda, ebeveynlerden dördü çocukları için zihinsel olarak yararlı olacak oyunları seçtiklerini; 15'i ise çocuklarının istedikleri gibi oynayabileceğini ifade ettiği belirlenmiştir. Tablo 6, ebeveynlerin çocuklarının ne oynayabileceklerine nasıl karar verdiklerine ilişkin yanıtlarını özetlemektedir.

**Tablo 6.**  
*Ebeveynlerin Oyun Türü Tercihleri*

Oyun Seçimi	Frekans (f)
Zihinsel olarak yararlı ve eğitsel oyunlar	4
Öğrenme ortamını zenginleştiren ve çocukların odaklanmalarını sağlayan oyunlar	5
Şiddet ve kan içermeyen	6
Sınırlama yok	15

Tablo 6'da anlaşıldığı gibi, ebeveynlerin oyun oynamak için zaman sınırlaması koymasına rağmen çok azının oyun türü ile ilgili bir arabuluculuk stratejisi geliştirdiği belirlenmiştir. K26, oğlunun oynadıklarını sınırlama konusundaki stratejisini ifade etti:

Bulmaca türü oyunlar aracılığıyla nöronları esnetmeye çalışıyoruz. En azından oyun oynarken beynini zorluyor. Futbol bir anlamda karar verme ve hızlı hareket kabiliyetlerini geliştirir. Savaşlarla veya silahlarla şiddet içeren oyunlar yüklemesine izin vermeyiz, bu yüzden böyle oyunlar oynayamaz.

Şiddet, ebeveynlerin oyunları sınırlandırmak için benimsedikleri çok popüler bir yönü iken, bir oyunun eğitimsel yönü ise oyunun tercih sebebi olarak ortaya çıkmıştır. Bu iki yön, neredeyse herkes için oyunların ezberlenmiş bir yönü haline gelmiştir. Öte yandan çalışmanın daha önceki bulgularına dayanarak, ebeveynlerin çocukları için belirgin bir oyun önerisi getirmediği söylenebilir. Herhangi bir türü sınırlamayan ebeveynler için ise çocuklarının zaten kendilerini rahatsız edecek türden oyunlar oynamadıkları veya ebeveynlerin oyunları kategorize edecek şekilde oyun farkındalığının olmadığı yorumu yapılabilir.

### Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmada, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin tutum, izleme ve arabuluculuk davranışlarına yönelik dijital ebeveynlik davranışları incelenmiştir. Araştırma bulguları, ebeveynlerin dijital oyunlara yönelik hem olumlu hem de olumsuz tutum gösterdiklerini, ancak olumsuz

tutumun daha baskın olduğunu ortaya koymuştur. Olumlu yaklaşan ebeveynlerin özellikle eğitsel oyunların çocuklarını zihinsel açıdan geliştirdiğini ve eleştirel düşünme becerilerini artırdığını, genel olarak dijital oyunların ise teknoloji kullanımını takip etme kolaylığı sağladığını ve hayal gücünü geliştirdiğini düşündüğü belirlenmiştir. Bu durum Egenfeldt-Nielsen (2005) 'in ve Hatzigianni ve Margetts (2014)'in araştırmasıyla da benzerlik göstermektedir. Ancak diğer taraftan ebeveynlerin olumsuz tutum göstermesinin, dijital teknoloji kullanımı ve benimsemeye meyilli olmama durumlarıyla ilişkili olduğu düşünülmektedir (Nikken & Oprea, 2018). Olumsuz düşünen ebeveynlerin oyunların çocukları üzerinde hem psikolojik hem de fizyolojik olarak olumsuz etkilerinden bahsettikleri konular da daha çeşitlilik göstermektedir. Ebeveynler, dijital oyunların çocuklarının oyun oynarken bağımlılık ve saldırganlık gibi davranışlara yol açacağından endişelenmektedir. Ayrıca ebeveynlerin, dijital oyunlar ve benzeri ortamların kullanımlarının hareketsizlik, şiddete meyletme ve hissizlik, zihinsel yorgunluk, bağımlılık ve dış çevreden soyutlanma gibi olumsuzluklara neden olduğu konusunda da hemfikir oldukları ve bu endişelerinin alan yazında desteklendiği anlaşılmaktadır (Anderson & Dill, 2000; Ataman Yengin, 2019; Charlie, HyeKyung & Khoo, 2011; Funk ve ark., 2003; Gentile, Lynch, Linder & Walsh, 2003; Marshall, Biddle, Gorely, Cameron & Murdey, 2004; Mustafaoğlu & Yasacı, 2018; Yılmaz & Candan, 2018). Ebeveynler, oyunların zaman kaybı olduğunu ve çocukların ev ödevlerine odaklanmakta zorlanmasına neden olduğunu belirtmiştir (Karaboğa, 2019). Bu bulgu, teknolojinin kullanımına ilişkin kısıtlama veya kuralların nedenlerinin düşük akademik başarı, bitmemiş ev ödevleri ve artan sağlık sorunları ile ilişkili olduğunu belirten alan yazında bulunan sonuçlarla benzerdir (Cingel & Hargittai, 2018; Torun ve ark., 2013). Tüm eğitim düzeyleri için sınav sistemleri, ebeveyn yardımı gerektiren ev ödevi yükü ve kültürel normlar Türkiye'deki ebeveynlerin tutumunu etkilemektedir. Öğrencilerin iyi okullara veya üniversitelere giriş kapısı olan zorunlu ulusal sınavlar nedeniyle, ebeveynler, eğitici yönler içermiyorsa çocuklarının boş zaman etkinliklerini sınırlama eğilimindedir (Çetinkaya & Sütçü, 2016). Bu boş zaman etkinliklerinin yanında da dijital oyunlar gelmektedir.

Bağımlılıkla ilgili olarak, ebeveynlerin çoğunun, çocuklarının dijital oyunlara bağımlı olup olmadıkları veya dijital oyunlara bağımlı olmaya yatkın olup olmadıkları konusunda emin olmadığı görülmüştür. Ebeveynlerin hepsinin çalışıyor olması nedeniyle çocukların ne kadar dijital oyun oynadıklarını tam anlamıyla takip etmeleri güçtür ve benzer şekilde, ebeveynlerin çoğu çocuklarının oynadığı oyunları isimlendirememiştir. Burada oyunun birebir isminin bilinmemesinin oynanan oyunun içeriğinin bilinmemesi anlamına gelmediği düşünülebilir. Ancak yine de ebeveynlerin çocukları ile bu konuda yeterince konuşmadıkları, ebeveynlerin çocuklarının dijital araçlarındaki oyunları incelemeye ulaşılmaktadır. Çocuklarının oynadığı oyunları bilen ebeveynlerin, oyunlarla ilgili türlerinin veya unvanlarının ötesinde gerçekten bir şey bilip bilmedikleri de belirsiz kalmaktadır. Bu bulgular, Funk, Hagan ve Schimming (1999) tarafından yapılan ve ebeveynlerin çocuklarının oynadığı oyunları yanlış tahmin ettikleri veya soruyu cevaplamadıkları bulgularla benzerlik göstermektedir. Dolayısıyla, ebeveynlerin aslında gerçekten oyunları iyi tanıdıklarından değil, buldukları sosyal ortamlardan veya oyunlarla ilgili medyadan edindikleri ortak bilgilere dayanarak dijital oyunlara karşı bir yargı geliştirdikleri ifade edilebilir.

Araştırmada çocukların yaşına veya ebeveynlerinin görüşlerine bakılmaksızın tüm oyunların evde oynandığı belirlenmiştir. Bu bulgunun, araştırmadaki tüm ebeveynlerin daha yüksek bir sosyo-ekonomik sınıftan olmasından kaynaklanabileceği bunun da muhtemelen çocukların oynayabileceği birden fazla cihaza sahip oldukları anlamına gelebileceği ifade edilmektedir (Livingstone, 2007). Bu cihazları evde kullanmak, ebeveynlerin çocuklarını daha yakından izleyebilmesi açısından bir avantajdır (Nikken & Schols, 2015). Öte yandan ebeveynlerin, çocuklarının evin dışında oyun oynama alışkanlıkları konusunda bilgi sahibi olmadıkları sonucuna da varılabilir. Özellikle iki ebeveynin çalıştığı durumlarda, okuldan sonraki zamanlarda çocukların gerek ev içinde de yeterince gözlemlenmesi mümkün olmamaktadır. Böyle durumlarda çocuklarla konuşmak, kullandıkları araçlarda kurulu oyunları incelemek, bu oyunlarla ilgili İnternet'te araştırma yapmak önerilebilir.

Alan yazında ebeveynler için izleme, temelde ebeveynlerin çoğunluğunun yaptığı dijital oyun oynama süresini sınırlamak anlamına gelmektedir (Çakır, 2013). Ebeveynler, çocuklarının yaşları büyüdükçe üzerlerinde kontrol sahibi olmanın giderek zorlaştığını düşünmekte ve oynanan oyunların içeriği

konusunda endişe duymaktadır (Lobel vd., 2017; Nikken & Janzs, 2006; Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci & Akbulut, 2016). Ebeveynlerin negatif tutumları onları kısıtlayıcı bir yaklaşıma yönelterek oyunun zamanını ve içeriğini kısıtlamaya itebilmektedir. Ancak bu kısıtlayıcı tutum çocukların problemli kullanıma yönelmesine ve ebeveynlerine karşı çıkmalarına neden olabilmektedir (Van Petegem vd., 2019). Bu kısıtlayıcı davranış, Türkiye'de oyunların kategori ve yaşa göre yeterince kontrol edilmemesinden ve ESRB gibi oyun içeriğini değerlendiren mekanizmaların ebeveynler tarafından bilinmemesinden kaynaklandığı düşünülmektedir (Akçay & Özcebe, 2012). Bu nedenlerle ebeveynlerin konu üzerinde yeterli kontrolleri olmadığı için, kendilerini oyunun süresini ve türünü sınırlama ile sorumlu tuttuğu düşünülmektedir. Oysa ebeveynlerin teknoloji karşısında kısıtlayıcı rolden ziyade onların yaraları ve zararları hakkında çocuklarını bilinçlendirmeleri daha doğru bir yaklaşımdır. Cihazlara ebeveyn kontrol özelliklerini yüklemek veya çocuklarıyla iletişimde olarak zararlı içeriklerle ilgili bilgilendirme yapabilmek için öncelikle ebeveynlerin bu sistemleri kullanabilmeleri ve bilgi sahibi olmaları gerekmektedir (Nikken & Schols, 2015). Ebeveynler dijital okuryazarlık becerilerini artırdıkça daha farklı, yaratıcı ve dijital oyunların sağlayabileceği kazanımları ortaya çıkarıcı yönlendirmeler yapabileceklerdir (Nelsonmandela & Raja, 2020; Nikken & Schols, 2015; Zeybekoğlu Akbaş & Dursun, 2020).

Bu çalışma, çocukların deneyimlerini ebeveynlerin bakış açısından incelemiş ve çocuğun dijital yaşamı açısından çocuk ile ebeveyn arasında ne kadar etkileşim olduğunu göstermiştir. Sonuçlar, ebeveynlerin dijital ebeveynlik yaklaşımlarını yeniden gözden geçirmeleri gerektiğini göstermektedir. Unutulmamalıdır ki, dijital ebeveynlik ebeveynlerin daha fazla dijital oyun oynamaları anlamına gelmemekte, aksine ebeveynlere çocuklarının dijital oyunlarda karşılaşılabilecekleri riskler ve kazanımlar hakkında fikir sağlamaktadır. Buna ek olarak, ebeveynlerin çocuklarına karşı işbirlikçi bir yaklaşım geliştirmeleri gerekmektedir. Çocukları dijital oyunların kötü sonuçlarına odaklanarak sınırlamak yerine dijital okuryazarlıklarını geliştirmek için birlikte oynayarak zaman geçirmek çok daha anlamlıdır (Akkaya ve ark. 2021; Bourgonjon, Valcke, Soetaert, De Wever & Schellens, 2011).

Çalışma bazı önemli sonuçlar sunsa da, örneklemin genelleme ve yorumlamada sınırlı olduğu unutulmamalıdır. Çalışma kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile gerçekleştirildiği için katılımcıların çoğu yüksek gelirli hanelerden gelmektedir. Dolayısıyla da çalışma grubunda yer alan ebeveynlerin çocukları yaş açısından çeşitlilik göstermektedir. Bunlara ek olarak çalışma grubu, evde dijital araçların olması potansiyeli yüksek olan bir grup olarak düşünülmektedir. Bu nedenle, bu araştırmadaki ebeveynlerin görüşleri, diğer hanelerden, özellikle de düşük gelirli hanelerden ebeveynlerin görüşleri ile aynı olmayabilir. Katılımcı seçimini genişletmek ve gelecekteki çalışmalarda çocukların görüşlerini dâhil etmek, araştırmacıların dijital ebeveynliğin boyutları ve çocukların beklentileri hakkında bilgi edinme konusunda ek adımlar atmasına izin verecektir.

#### References

- Akkaya, S , Tan, Z , Kapıdere, M , Şahin, S . (2021). Investigation of the Relationship between Parents' Awareness of Digital Parenting and the Effects of Digital Games on Their Children. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 22 (1) , 889-917 . DOI: 10.17679/inuefd.905569.
- All, A., Castellar, E. P. N. & Looy, J. V. (2016). Assessing the effectiveness of digital game-based learning: Best practices. *Computer & Education*, 92-93, 90-103. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.10.007>
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173. <https://doi.org/10.1037/a0018251>

- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Evaluation of computer game playing habits of children at pre-school education levels and their families. *Journal of Child, 12*(2), 66-71. DOI:10.5222/j.child.2012.066.
- Ataman Yengin, D. (2019). Dijital Oyun Bağımlılığı. In G. H. Karadağ (Ed.), *Dijital Hastalıklar* (p. 124). Der Yayınları, İstanbul.
- Baxter, P., Jack, S. (2008). Qualitative case study methodology: Study design and implementation for novice researchers. *The Qualitative Report, 13*, 544–559.
- Britain, G. (2013). *Children and parents: Media use and attitudes report*. Ofcom.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of video games*. Cambridge, MA, USA: The MIT Press.
- Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R., De Wever, B., & Schellens, T. (2011). Parental acceptance of digital game-based learning. *Computers & Education, 57*(1), 1434-1444. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.12.012>
- Byron, T. (2008). *Safer children in a digital world. The report of the BYRON REVIEW*. Nottingham, England, UK: Department for Children, Schools and Families Publications.
- Carnagey, N. L., & Anderson, C. A. (2004). Violent video game exposure and aggression. *Minerva Psichiatria, 45*(1), 1-18.
- Castellar, E. N., Van Looy, J., Szmalec, A., & Marez, L. (2014). Improving arithmetic skills through gameplay: Assessment of the effectiveness of an educational game in terms of cognitive and affective learning outcomes. *Information Sciences, 264*, 19-31. <https://doi.org/10.1016/j.ins.2013.09.030>
- Chai, S. L., Chen, V. H. H., & Khoo, A. (2011). Social relationships of gamers and their parents. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 30*, 1237–1241. doi:10.1016/j.sbspro.2011.10.239.
- Charlie C. W. D., HyeKyung, C., & Khoo, A. (2011). Role of parental relationships in pathological gaming. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 30*, 1230-1236. doi:10.1016/j.sbspro.2011.10.238.
- Cingel, D. P., & Hargittai, E. (2018). The relationship between childhood rules about technology use and later-life academic achievement among young adults. *The Communication Review, 21*(2), 1-22. <https://doi.org/10.1080/10714421.2018.1468182>.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., McArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers and Education, 59*(2), 661-686. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>
- Çakır, H. (2013). Taking the opinions of parents and specifying the effects on students about computer games. *Mersin University Journal of the Faculty of Education, 9*(2), 138-150.
- Çetinkaya, L., & Sütçü, S. S. (2016). Parents' restrictions on their children's use of information technologies and their reasons from the perspective of their children. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry, 7*(1), 79-116. <https://doi.org/10.17569/tojq.58102>.
- Durak, A. & Kaygın, H. (2018). Reflections from technology usage: Parental views on values that are degenerated by the use of technology. *Bartın University Journal of Faculty of Education, 7*(3), 1035-1053. DOI: 10.14686/buefad.425146
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). *Beyond edutainment: Exploring the educational potential of computer games*. Unpublished PhD, IT-University of Copenhagen, Copenhagen.
- Elsaesser, C., Russell, B., Ohannessian, C. M., & Patton, D. (2017). Parenting in a digital age: A review of parents' role in preventing adolescent cyberbullying. *Aggression and Violent Behavior, 35*, 62-72. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2017.06.004>.
- Ferguson, C. J. (2015). Does media violence predict societal violence? It depends on what you look at and when, *Journal of Communication, 65*(1), 1-22. doi: 10.1111/jcom.12129.

- Funk, J. B., Hagan, J. D., & Schimming, J. L. (1999). Children and electronic games: A comparison of parents' and children's perceptions of children's habits and preferences in a United States sample. *Psychological Reports, 85*, 883–888. <https://doi.org/10.2466/pr0.1999.85.3.883>
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J., & Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Applied Developmental Psychology, 24*, 413–436. [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(03\)00073-X](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(03)00073-X)
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2003). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence, 27*, 5–22. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.002>.
- Gong, H., Piller, Y. (2018). Differences in parental involvement and perception of video games: A pilot study on American-born and immigrant parents. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 14*(3), 785-796. <https://doi.org/10.12973/ejmste/80913>
- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin, 40*(5), 578-589. <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>.
- Hatzigianni, M. & Margetts, K. (2014). Parents' beliefs and evaluations of young children' s computer use. *Australasian Journal of Early Childhood 39*(4), 114-122. <https://doi.org/10.1177/183693911403900415>.
- Hiniker, A., Schoenebeck, S. Y., & Kientz, J. A. (2016, February). Not at the dinner table: Parents' and children's perspectives on family technology rules. In *Proceedings of the 19th ACM conference on computer-supported cooperative work & social computing* (pp. 1376-1389). ACM.
- Huang, G., Li, X., Chen, W., & Straubhaar, J. D. (2018). Fall-behind parents? The influential factors on digital parenting self-efficacy in disadvantaged communities. *American Behavioral Scientist, 62*(9), 1186-1206. doi:10.1177/0002764218773820.
- Karaboğa, M. T. (2019). Dijital medya okuryazarlığında anne ve baba eğitimi. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi, 14*(20), 2040-2073.
- Karakuş, T., Inal, Y., & Çağiltay, K. (2008). A descriptive study of Turkish high school students' game-playing characteristics and their considerations concerning the effects of games. *Computers in Human Behavior, 24*, 2520–2529. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.03.011>.
- Lee, S. J., & Chae, Y. G. (2007). Children's Internet use in a family context: Influence on family relationships and parental mediation. *Cyber Psychology & Behavior, 10*(5), 640-644. DOI: 10.1089/cpb.2007.9975
- Lim, S. S. (2018). Transcendent parenting in digitally connected families. When the technological meets the social. In G. Mascheroni, C. Ponte & A. Jorge (Eds.), *Digital parenting the challenges for families in the digital age* (pp.31-39). Göteborg: Nordicom
- Livingstone, S. (2007). Strategies of parental regulation in the media-rich home. *Computers in Human Behavior, 23*(3), 920–941. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.08.002>.
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2009). *EU Kids Online: Final Report*. LSE, London: EU Kids Online. (EC Safer Internet Plus Programme Deliverable D6.5)
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 52*(4), 581-599. <https://doi.org/10.1080/08838150802437396>.
- Lobel, A., Engels, R. C., Stone, L. L., Burk, W. J., & Granic, I. (2017). Video gaming and children's psychosocial wellbeing: A longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence, 46*(4), 884-897. DOI: 10.1007/s10964-017-0646-z.
- Lumsden, J., Edwards, E. A., Lawrence, N. S., Coyle, D., & Munafò, M. R. (2016). Gamification of cognitive assessment and cognitive training: A systematic review of applications and efficacy. *JMIR Serious Games, 4*(2), e11. <http://doi.org/10.2196/games.5888>

- Marshall, S. J., Biddle, S. J. H., Gorely, T., Cameraon, N., & Murdey, I. (2004). Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: A meta-analysis. *International Journal of Obesity*, 28(10), 1238-1246. DOI: 10.1038/sj.ijo.0802706.
- Mascheroni, G., Ponte, C. & Jorge, A. (Eds) (2018). *Digital Parenting the Challenges for Families in the Digital Age*. Göteborg: Nordicom
- Miles, M. B., & A. M. Huberman. (1995). *Qualitative data analysis*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mustafaoglu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51–58.
- Nathanson, A. I. (2015). Media and the family: Reflections and future directions. *Journal of Children and Media*, 9(1), 133-139. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.997145>.
- Nelsonmandela, D. S., & Raja, D. G. B. (2020). An Introduction To Massively Multi-Player Online Social Games (Mmosg) And 3d Chat Games: Understanding The Need For Parents' Critical Digital Literacy And Parental Mediation. *European Journal of Molecular & Clinical Medicine*, 7(3), 4560-4566.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's video game playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31(2), 181-202. <https://doi.org/10.1080/17439880600756803>.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2014). Developing scales to measure parental mediation of young children's Internet use. *Learning, Media and Technology*, 39, 250–266. <https://doi.org/10.1080/17439884.2013.782038>.
- Nikken, P., & Oprea, S. J. (2018). Guiding young children's digital media use: SES-differences in mediation concerns and competence. *Journal of child and family studies*, 27(6), 1844-1857. <https://doi.org/10.1007/s10826-018-1018-3>.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24(11), 3423-3435. DOI: 10.1007/s10826-015-0144-4.
- NPD Group. (2011). The video game industry is adding 2–17-year-old gamers at a rate higher than that age group's population growth. Available at: [https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/pressreleases/pr\\_111011](https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/pressreleases/pr_111011) (Accessed 10 March 2015).
- Schaan, V. K., & Melzer, A. (2015). Parental mediation of children's television and video game use in Germany: Active and embedded in family processes. *Journal of Children and Media*, 9(1), 58-76. <https://doi.org/10.1080/17482798.2015.997108>.
- Scharrer, E., & Leone, R. (2008). First-person shooters and the third-person effect. *Human Communication Research*, 34(2), 210–215. doi:10.1111/j.1468-2958.2008.00319.x
- Tokel, S. T., Başer, D., & İşler, V. (2013). Parents' knowledge levels and perceptions about their children's use of internet and social networking sites. *Mersin University Journal of the Faculty of Education*, 9(1), 225-236.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., & Akbulut, A. (2016). Evaluation of mothers' views regarding children's use of digital game. *Kastamonu Education Journal*, 24(5), 2263-2278. .
- Torun, F., Akçay, A., & Çoklar, A. N. (2013). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 1(3), 25–35.
- TÜİK (2020). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması*. 11 Temmuz 2021 tarihinde [http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt\\_id=1028](http://www.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1028) adresinden erişilmiştir.
- Türkiye Oyun Raporu (2020). *Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu*. 11 Temmuz 2021 tarihinde <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf> adresinden erişilmiştir.



- Tüzün, H., Yılmaz-Soylu, M., Karakuş, T., İnal, Y., & Kızılkaya, G. (2009). The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers and Education*, 52(1), 68-77. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.008>.
- Valcke, M., Bonte, S., De Wever, B., & Rots, I. (2010). Internet parenting styles and the impact on Internet use of primary school children. *Computers & Education*, 55(2), 454-464. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.009>.
- Van Petegem, S., de Ferrerre, E., Soenens, B., van Rooij, A. J., & Van Looy, J. (2019). Parents' degree and style of restrictive mediation of young children's digital gaming: Associations with parental attitudes and perceived child adjustment. *Journal of Child and Family Studies*, 28(5), 1379-1391. <https://doi.org/10.1007/s10826-019-01368-x>.
- Weber, R., Ritterfield, U., & Kostygina, A. (2006). Aggression and violence as effects of playing violent video games? In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses and consequences* (pp. 347-361). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Yeh, D. Y., & Cheng, C. H. (2016). Relationships among Taiwanese children's computer game use, academic achievement and parental governing approach. *Research in Education*, 95(1), 44-60. DOI:10.7227/RIE.0025.
- Yılmaz, M., & Candan, F. (2018). Game virtual suicide real: a theoretical assessment of suicides caused by communication established on the Blue Whale Challenge Game. *Akdeniz University Journal of Faculty of Communication*, 30, 270-283.
- Yurdakul, I. K., Dönmez, O., Yaman, F., & ve Odabaşı, H. F. (2013). Digital parenting and changing roles. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 12(4), 883-896.
- Zaman, B., Nouwen, M., Vanattenhoven, J., De Ferrerre, E., & Van Looy, J. (2016). A qualitative inquiry into the contextualized parental mediation practices of young children's digital media use at home. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(1), 1-22. <https://doi.org/10.1080/08838151.2015.1127240>.
- Zeybekoğlu Akbaş, Ö., & Dursun, C. (2020). Teknolojinin aileye etkisi: değişen ailenin dijital ebeveyn ve çocukları. *Turkish Studies-Social Sciences*, 15(4), 2245-2265. <https://doi.org/10.29228/turkishstudies.43395>.