

SOKAKTAN EKRANA ÇOCUK OYUNLARI*

Emrah DOĞANAY¹
Halil Altay GÖDE²

ÖZET

Oyun, kavram olarak geçmişten bu yana var olan ve var olmaya da devam edecek bir değerdir. Oyun özellikle çocuklar için önemli bir iş ya da eylem olarak nitelendirilmektedir. Özellikle 0-6 yaş grubunu kapsayan süreçler içerisinde oyun vazgeçilmez bir eylemdir. Çocukların gelişim ve kazanımları yönünden oyun temel bir araçtır. Her çocuk istemsiz olarak oyun oynama isteğini dışı vurmaktadır. Bu durum çocuk için amaçlanmadan ya da hedeflenmeden doğrudan eyleme geçmesi ve geçilen eylemde de istenilen durumları ortaya çıkarması olarak temellendirilmektedir.

Oyun, her yaş grubunu kapsam alanına dâhil etse de her yaşın oyun anlayışı ve beklentileri değişim göstermektedir. Bu bağlamda öncelikli olarak oyun 0-6 yaş grubu için bir ihtiyaç olurken, diğer yaş grubunu kapsayan çocuklar için boş vaktin eylemi olarak dikkat çekmektedir. Oyun, insanın her alanında gereksinim duyduğu bir alan olsa da çocuklar için farklı etkiler oluşturmaktadır. Özellikle değişen dünya içerisinde çocukların oyun anlayışı da değişim göstermektedir. Bu durum ise çocukların gelişimleri üzerinden olumsuz etkileri de ortaya çıkarabilmektedir. Gelişimin taban olarak en iyi sağlandığı ve en iyi gösterildiği dönem içerisinde çocuklar, mobil oyunlar ile olumsuz gelişim kaydetmektedir. Dolayısı ile etki alanı olarak da hem fiziksel hem de ruhsal gelişimlerinde ilerleme sağlanamamaktadır. Bu durum elbette ki önlenebilir ve çocukların olması gerektiği yönde gelişim sağlamanın önü açılabilir. Bu durumun olumlu yönde sirayet edebilmesi için çocuklardan daha çok ebeveynlere görev düşmektedir. Bu görevler ise yerine getirildiği takdirde çocukta temel gelişimin yolu açılmış olacak ve çocuk gelişimde olması gereken düzeyi sağlayabilecektir. Araştırma, sokaktan ekrana çocuk oyunlarının gelişimini doküman analizi yöntemi kullanılarak ele almaktadır. Araştırma sonucunda sokak oyunlarının, çocukların fiziksel ve sosyal gelişimi açısından önemli olduğu tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra, çocukların sokak oyunları ile

* Bu makale, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalında hazırlanan “Z Kuşağı İle Değişen Eğlence Kültürümüz” adlı yüksek lisans tezi çalışmasından türetilmiştir.

¹ Emrah Doğanay, Yüksek Lisans Öğrencisi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, emrahdoganay32@gmail.com, ORCID: 0009-0000-4477-177X, (Sorumlu Yazar).

² Halil Altay Göde, Prof. Dr., Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, halilgode@sdu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2132-0671.

dönüştürücü hayal güçleri gelişmekte ve arkadaşları ile paylaşmayı öğrenebilmektedir.

Anahtar Kelimeler: *Oyun, Mobil Oyun, Erken Çocukluk, Oyun Anlayışı, Oyunun Çocuğa Etkileri.*

CHILDREN'S GAMES FROM the STREET to the SCREEN

ABSTRACT

Game, as a concept, is a value that has existed since the past and will continue to exist. Play is characterized as an important work or action, especially for children. The game is an indispensable action, especially in the processes involving the 0-6 age group. Play is a fundamental tool in terms of children's development and achievements. Every child involuntarily expresses that he wants to play. This situation is based on the fact that the child takes direct action without being targeted or targeted, and the desired situations arise in the action taken.

Although the game includes all age groups, the understanding and expectations of each age vary. In this context, while play is a necessity for the 0-6 age group, it draws attention as an act of leisure for children from other age groups. Although play is an area that people need in every aspect, it creates different effects for children. Especially in the changing world, children's understanding of play also changes. This situation can also have negative effects on the development of children. In the period when the development is best provided and best shown as a base, children make negative progress with mobile games. Therefore, as an area of influence, progress cannot be achieved in both their physical and spiritual development. Of course, this situation can be prevented and it can be paved the way for children to develop in the direction they should be. In order for this situation to spread in a positive way, more than the children, the parents have a responsibility. If these tasks are fulfilled, the way for basic development will be opened in the child and the child will be able to provide the level that he should be in development. The research examines the development of children's games from the street to the screen using the document analysis method. As a result of the research, it was determined that street games are important for the physical and social development of children. In addition, children's transformative imaginations develop through street games and they can learn to share with their friends.

Keywords: *Early Childhood, Play, Mobile Game, Effects of Play on Children, Approach of Play*

1. GİRİŞ

Oyun, çocuklar için bir eğlence kaynağı olmasının yanı sıra, onların gelişimi açısından da tartışılmaz bir değere sahiptir. Çocuklar

oyun sırasında hayal güçlerini ortaya çıkararak geliştirme, farklı roller üstlenerek oynadıkları rolü deneyimleme, duygu ve düşüncelerini rahatça ifade etme fırsatı bulurlar; bu da oyunun çocukların keşfetme, olgunlaşma ve öğrenme süreçlerini desteklediğinin kanıtıdır (Çelebi Öncü ve Özbay 2005, 9-10). Geçmişle günümüzü karşılaştırdığımızda teknolojinin gelişmesiyle birlikte parklarda, bahçelerde, sokaklarda oyun oynayan çocukların; oyunları, oyuncakları ve oyun ortamlarının değiştiği görülmektedir (Atak 2020, 1, Binark ve Bayraktutan Sütçü 2008, 41-59).

Başlangıç dönemi tam olarak tespit edilemeyen oyunun tarihi, farklı maddelere dayanarak yapılmış oyuncakları içermeyen dolaylı oyunları kapsamaktadır. Tüm kültürlerde oyun ve oyuncaklardan insanlığın gelişimi için yararlanılmıştır. Oyunlar ve bazen de oyunda kullanılan oyuncaklar, çocuğun fiziksel becerilerini güçlendirmenin yanı sıra düşünme ve araştırma yoluyla zihinsel gelişimine de yardımcı olmaktadır (Başal 2007, 243- 266). Çocukların gelişiminde hayati bir öneme sahip olan oyun, çağın gereksinimlerini ve teknolojik yenilikleri karşılamak üzere zaman içinde evrilmiş ve değişmiştir. Sonuç olarak oyunun mekânı, şekli, biçimi, donanımı ve dili değişmiştir. Doğa, dünya üzerinde farklı kültür ve bölgelerde yetişmiş çocuklar için aynı zamanda oyun malzemeleri de sunmaktadır. Çünkü doğa çok sayıda oyuncak sunmaktadır. Bu alternatiflere örnek olarak şunlar sıralanabilir; tahta, toprak, su, çamur, meyve, kum ve kozalak gibi doğal unsurlar, oyunun kurgulanmasında ve oyunun gidişatının belirlenmesinde çocuğun hayal gücünü destekler. Doğada gördüklerini nasıl oyuncağa çevireceğini düşünen gençler ve çocuklar, aklını, parmaklarını, ayaklarını ve tüm vücudunu çalıştırır, fiziksel enerjisini harcar ve fikir üretmeye çalışır. Bununla birlikte 1970’lerde Simon Nicholson adında bir mimar, “Loose Part” olarak bilinen teorik bir çerçeveyi tanıtmıştır. Nicholson, dönüştürülebilir eserlerin çocuk oyun alanı tasarımına dahil edilmesinin gençlerin gelişimi üzerinde faydalı bir etki yaratacağı önerisini ortaya atmıştır. Taşlar, otomobil lastikleri ve ağaç dalları gibi dönüştürülebilir şeyler insan varlığının çeşitli yönlerinde her yerde mevcuttur. Sonuç olarak, çocuklara farklı bir eğitim olanağı ifade edilebilir. Dahası, bu nesnelere oyun aracılığıyla bilgi edinmenin bir yolunu sunmaktadır. Okul öncesi çağdaki çocukların oyun etkinliklerinde dönüştürülebilir nesnelere kullanılması, onların gelişim dönemindeki önemli rolü nedeniyle büyük önem taşımaktadır. Bu şekilde çocuklara, yaratıcı yeteneklerini etkili bir şekilde kullanabilecekleri ve bu alanda büyümelerini ve ilerlemelerini teşvik edebilecekleri bir alan belirleme fırsatı sunulur. Çocuk, diğer değerlendirme yöntemleriyle meşgul olma kapasitesini geliştirir, böylece farklı düşünmeye yönelik bilişsel bir

eğilim gelişir. Çocuklar, çevrelerini düzenleme ve yapılandırma kapasitesini geliştirir. Çocuklar ve gençler, gruplar halinde hareket etmeyi, iş bölümünü, sırada beklemeyi, paylaşmayı ve iş birliği yapıp büyüklerini taklit ederek sosyal rollerin görevlerini öğrenirler. Oyunların mekânı, malzemesi, oyuncu sayısı, özü, kentleşme ve kapitalizmin bir sonucu olarak değişmiştir. Çocukların doğal oyun alanları kalmamış, geniş aileden çekirdek aileye dönüşen aile tanımı, çevrede korku duygusu ile; kontrolsüz şehir gelişimi ve büyümesinin bir sonucu olarak yalnız ve kapalı mekânlara hapsolmuş durumdadırlar.

Nüfusun artması, kentleşmeyle birlikte konut sayısının artması ve çevreye karşı duyulan güvensizlik, çocukları dış ortamlardan uzaklaştırarak kapalı alanlarda oynamaya zorlamıştır. Eskiden sokaklarda sınıf arkadaşlarıyla konuşup oyun oynayan çocuklar artık internet oyunları aracılığıyla sanal arkadaşlıklar kurmaktadır (Balcı ve Ahi 2017, 434-442). Sokak oyunlarının azalması ve online oyunlara erişimin kolaylaşması sonucunda dijital oyun kavramı hayatımıza girmiştir.

En geniş anlamıyla dijital oyun, oyunların teknoloji ile bütünleştirilmesi ve oyunların tablet, bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu gibi dijital araçlarla oynanması olarak tanımlanmaktadır (Horzum 2011, 56-68, Palaiologou 2016, 5-24). Değişen ve gelişen dünyada, dijital ortama ve internet teknolojilerine erişim kolaylaşmıştır. Çocuklar, ergenler ve yetişkinler tüm bu araçlara çok kolay bir şekilde erişebilmektedir. Bu sebeple dijital ortam ve internet teknolojileri, bireylerin zaman geçirmek için sık sık başvurduğu bir alandır. Bu alana, stresi azaltmak, yorgunluğu atmak gibi çeşitli sebeplere bağlı olarak yönelmişlerdir (Green ve Bavelier 2007, 88-94). Ayrıca araştırmalar, nedeni ne olursa olsun dijital oyunlara harcanan zamanın giderek arttığını göstermektedir (Gentile 2009, 594-602, Rideout, Foehr ve Roberts 2010, 20-47).

Marc, teknolojiyle büyüyen ve onu kullanmakta rahat olan yeni nesli “dijital yerliler” olarak tanımlamaktadır (Marc 2001, 1-6). Çocukların günlük aktiviteleri incelendiğinde ekran ortamının önemli bir rol oynadığı ve ekran kullanım sürelerinin arttığı görülmektedir. Çocuklar medya kaynaklarına daha kolay eriştikçe ekran kullanım yaşı düşerken, ekran başında geçirilen sürenin arttığı tespit edilmiştir. İstatistikler, 0 ila 8 yaş arası çocukları olan ailelerin %98’inin en az bir mobil cihaza sahip olduğunu göstermektedir (Rideout ve Robb 2020, 15).

Oyun hakkında yapılan tüm bulgular ve tanımlar, oyunun ne kadar önemli olduğunu açıkça göstermektedir. Oyun oynarken, kendini sevgi dolu ve güvende hisseden çocuk, büyümesi için beslenmenin önemi

ne kadar büyük ise oyun da çocuk için o derecede önemlidir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök 2010, 324-342).

Zaman içerisinde değişen ve gelişen dünyaya ve sisteme ayak uyduran insan, gelişim ve değişim için de çocukların eğitiminin önemini anlamıştır. Geçmişten günümüze kadar birçok araştırmacı, düşünür ve psikolog çocuk için oyunun önemi araştırmış ve bu konudaki önemi açıkça vurgulamıştır. Tüm bunların geneline bakıldığında çocukların oyun ile gelişimine sağladığı destek açıkça görülmüştür. Oyunun ise önemi herkes tarafından kanıtlanabilir ölçüde değer kazanmıştır (Tuğrul 2017, 259-266).

Çağlar boyunca tüm kültür ve uygarlıkta, çocuğun olduğu her alanda çocukla birlikte oyun da bulunmaktadır. Tüm dünyayı ve yaşamı kavrama sanatı olan oyun, sevgiden sonra gelen en özel ruhsal bir ihtiyaçtır (MEB 2009, 7). Çocuklar kendi karakterini, duygu ve düşüncelerini oyun yolu ile anlatabildikleri için, onları en iyi tanıma ve anlama yolu oyun ile sağlanmaktadır (Uygun ve Kozikoğlu 2019, 787-817). Bu bağlamda oyun, çocuk için büyük ölçüde önemlidir.

Etrafındaki olup bitenleri merak eden ve bir şekilde ne olduğunu ve nasıl gittiğine dair araştırmalarını yapan çocuk; koklama, tatma, görme ve duyma gibi organlarını kullanarak keşfe çıkmaktadır, keşfe çıkan çocuklar için oyun bir araçtır. Oyun esnasında kazandıkları ve edindikleri beceri ve bilgiler; dil, sanat, matematik, sosyal alanlardaki kazanımlarının temelini oluşturacaktır (Ulutaş 2016, 2-4).

Bu çalışmada, çocuklar ve gençler için oyun kavramının tarihsel süreçte geçirdiği değişimler ele alınmıştır. Kentleşme ve kapitalizmin bir getirisi olarak oyunların mekanları, materyalleri, oyuncu sayısı ve içerikleri de tarihsel süreç içerisinde farklılaşmıştır. Günümüzde kentleşme ve teknolojik gelişmelerin etkisi ile çocuklar ve gençler oyunları daha çok dijital platformlarda oynamaktadır. Araştırma, çocukluk döneminde sokak oyunlarının özellikle sosyalleşme, paylaşma ve dönüştürme konusunda çocuklara katkıda bulunabileceğini ileri sürmektedir. Buradan hareketle bu çalışmada da sokaktan ekrana oyunların gelişiminin incelenmesi ele alınmıştır. Araştırmada, nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman analizi kullanılmış olup konu kapsamında literatürde daha önceden yapılmış olan çalışmalar incelenmiştir.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyun Kavramı

Oyun, belli bir amaca yönelik olarak kendiliğinden doğal bir şekilde gelişen ve keyif veren, bir amaçtan ziyade olayın anlık gelişimine odaklanan bir sürecin tanımınıdır. Oyun aynı zamanda; bilişsel, fiziksel, duygusal ve sosyal gelişime de büyük oranda destek sağlamaktadır (Leand ve Fisher 2006, 101). Oyun kavramı genel anlamda, bir amaca yönelik olmadığından dolayı, vakit kaybı ya da boş zaman olarak değerlendirilebilir. Ancak oyunun önemi, gelişime desteği, süreci ve tüm bunları kapsayan durumların geniş bir perspektiften incelenmesi gerekmektedir (Aksoy ve Dere Çiftçi 2014, 2).

Johan Huizinga, Homo Ludens'te oyun kavramını açıklamakta ve oyunun kültürden önce ortaya çıktığını öne sürmektedir. Onun bakış açısına göre, insan toplumunun başlangıçtaki önemli çabaları oyun kavramıyla karmaşık bir şekilde bağlantılıdır (Yıldım Sağlam 2021, 2783).

Oyun kavramları üzerinde pek çok araştırmacı ve düşünür oyun hakkında şu düşüncelere yer vermiştir. Bunlar; Piaget'e göre oyun, "birlikteliği sağlayan bir uyumdur" şeklinde ifade edilmiştir (Durualp t.y., 18). Groos'a göre oyun, "amaçlar doğrultusunda pratiktir". İlerleyen zamanlarda tavır ve davranış biçimlerinin temeli oyun ile oluşturulmaktadır (Groos 1901, 362-365). Bu eylemler bütünü duyu organlarını kapsamaktadır. Gerçek hayattan farklı ve kopuk olduğunun bilinci ile gönüllü bir eylem olarak gerçekleştirilen hareketler bütünüdür. Montaigne ise oyunu, çocukların bir iş olarak algıladığı ve bir uğraş olarak bunu harekete geçirdiği bir eylem olarak tanımlamıştır. Montessori de çocuğun görevleri arasında yer alan en temel iş olarak ele almıştır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök 2010, 324-342). Lazarus ise oyun kavramını, "doğal olarak kendiliğinden ortaya çıkan sonucunda da pozitif olarak mutluluk sağlayan bir eylem" olarak tanımlamıştır (Sutton-Smith 1971, 2-3). Genel bütünlük olarak oyun kavramsal değerleri çerçevesinde; kuralları olan ya da olmayan, bir amaç etrafında toplanılan ya da toplanılmayan fakat her an ve her durumda çocuğun hoşlanarak kendi rızası dâhilinde gerçekleştirdiği eylemler bütünüdür. Bu eylemler bütünü; çocuk için en temel öğrenimlerin sağlandığı bir süreç olarak kabul edilmektedir. Bu süreçte; bilişsel, fiziksel, duygusal ve sosyal kazanımlar ile dil kazanımlarının, temel öğrenim süreçleri de çocuk tarafından başlatılmaktadır (Fleer ve Pramling-Samuelsson 2009, 1-4).

2.1.1. Çocuklar İçin Oyun

Çocuklar için oyun, onların eğlenmelerini, keşfetmelerini, sosyal becerilerini geliştirmelerini ve öğrenmelerini sağlayan etkileşimli bir faaliyettir. Oyun, çocukların yaratıcılıklarını kullanmalarını, hayal güçlerini geliştirmelerini, problem çözme becerilerini deneyimlemelerini ve motor becerilerini geliştirmelerini destekler.

Oyun her yaş grubu insanın temel öğrenim ve kazanımlarını oluşturmaktadır. İnsan, gelişim ve değişim sürecinde oyun eylemini gerçekleştirmektedir. Bu süreçler doğrultusunda da şekillenerek anlam bütünlüğü kazanmaktadır. Çocuk da oyun oynayarak bir anlam bütünlüğü kazanır ve dünyayı tanımaktadır. Yeni keşiflere doğru da bir yolculuk yapmaktadır. Tüm bu eylemleri gerçekleştiren çocuk, oyunu oynarken eğlenmenin yanında büyük anlamları içeren gelişimleri de kazanmaktadır.

Çocuklar için oyunlar çok çeşitli olabilmektedir. Bu oyunlara örnek olarak şu şekilde sınıflandırılması mümkündür. Bunlar:

1. Dramatik oyunlar: Çocuklar rol yapma yoluyla hayal güçlerini çok iyi ifade edebilme yetisine sahiptirler. Örneğin; doktorculuk, marketçilik veya aile oyunları gibi oyunlar ile yaratıcı oyunlar oynayarak hayal güçlerinde gelişim sağlanmaktadır.
2. Bahçe oyunları: Park, bahçe veya açık hava oyun alanlarında oynanan fiziksel aktiviteleri kapsamaktadır. Örneğin; top oyunları, saklambaç, bisiklete binme gibi eylemler bütünüdür.
3. Yapı oyunları: Bloklar, legolar veya yapbozlar gibi materyallerle yapılan oyunları tanımlamaktadır. Bu tür oyunlar çocukların problem çözme becerilerini ve el-göz koordinasyonunu da geliştirmektedir.
4. Sanatsal oyunlar: Boyama, çizim, modelleme veya el işi gibi aktivitelerle ilgili oyunları kapsamaktadır. Bu tür oyunlar çocukların yaratıcılıklarını ve ifade yeteneklerini desteklemektedir.
5. Sosyal oyunlar: Grup oyunları veya takım sporları gibi etkileşimli oyunları tanımlamaktadır. Bu tür oyunlar çocukların sosyal becerilerini, iş birliği yapmasını ve iletişim kurmasını geliştirmektedir.
6. Bulmaca oyunları: Zekâ oyunları, hafıza oyunları veya kelime oyunları gibi bilişsel becerileri geliştirmeye yönelik oyunların tümünü kapsamaktadır. Örneğin, yap-boz oyunları, parça yerleştirme oyunları gibi aktivitelerin bütünüdür.

Çocuklar için oyunlar, eğlenceli bir şekilde öğrenmelerini sağlar, yaratıcılıklarını geliştirir, sosyal becerilerini güçlendirir ve fiziksel ve bilişsel gelişimlerine katkıda bulunur. Oyun aynı zamanda çocukların streslerini azaltmalarına, özgüvenlerini arttırmalarına ve kendilerini iyi ifade etmelerine olanak tanımaktadır.

2.1.2. Gençler İçin Oyun

Oyun, bir bebeğin doğduğu andan itibaren başlattığı ve gençlik dönemlerine kadar aktif olarak devam ettirdiği eylemlerin bütünüdür. Oyun oynamak bebeklikten gençliğe doğru vazgeçilmez bir aktivite olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir bebek doğduktan sonra ilk eylem olarak ellerini hareket ettirmektedir. Ardından etrafındaki nesne ve olayları keşfetmeye başlayarak, eline geçen herhangi bir nesneyi atıp bunu eyleme dökmeye başlamaktadır. Ardından bebek kendi kendine oyunlar oynamaya başlamaktadır. Bu durum zaman içerisinde iletişim kabiliyetini geliştirmektedir. Zamanla başkaları ile oyun oynayarak eylemini devam ettirmektedir. Sonrasında oyunun kurallarını kavramaya başlamaktadır. Bu süreçlerin tamamı ise gelişimi destekler niteliktedir ve eğlenmeyi de beraberinde getirmektedir. Öğrenim ve gelişim ile başlayan bu süreç eğlenme ve keşfi de beraberinde getirmektedir. Gençlik dönemlerine süre gelen zarflarda ise oyun anlayışı bebeklikte var olan oyun anlayışından farklı ilerlemektedir.

Gençler için oyun ise, gençlik dönemindeki bireylerin eğlenmelerini, sosyal bağlantılarını güçlendirmelerini, becerilerini geliştirmelerini ve kişisel gelişimlerine katkıda bulunmalarını sağlayan etkinliklerdir. Gençler için oyunlar, genellikle daha karmaşık ve zorlu hale gelebilir, daha fazla strateji, iş birliği ve rekabet gerektirebilir.

Gençler için oyunlar pek çok alanda farklı formlarda ve farklı algoritmalarda olabilmektedir. Gençlere özel bazı oyun örnekleri ise şu şekilde örneklendirilmektedir:

1. Rol yapma oyunları: Gençlerin karakterleri yaratmalarını, hikâyeler oluşturmalarını ve hayal güçlerini kullanmalarını sağlayan oyunlardır. Örneğin, tiyatro veya canlandırma etkinlikleri.
2. Strateji oyunları: Satranç, bulmaca ya da akıl oyunları gibi oyunlar gençler arasında popülerdir. Bu oyunlar gençlerin stratejik düşünme, planlama ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır.
3. Spor ve rekabet oyunları: Basketbol, futbol, voleybol, tenis gibi takım veya bireysel sporlar gençler arasında yaygın

olarak oynanmaktadır. Bu oyunlar gençlerin fiziksel sağlıklarını korumalarına, takım çalışması yapmalarına ve rekabet yeteneklerini geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır.

4. Bulmaca ve zekâ oyunları: Sudoku, kelime bulmacaları veya bulmaca kitapları gibi zekâ oyunları gençlerin bilişsel yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır.

Gençler için oyun eğlence, keşif, öğrenme ve sosyal bağlantılar sağlama gibi birçok faydayı sunmaktadır. Oyunlar gençlerin streslerini azaltmalarına, yaratıcılıklarını ifade etmelerine, iletişim becerilerini geliştirmelerine ve özgüvenlerini arttırmalarına da yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda gençlerin sorumluluk almayı, hedeflere ulaşmayı ve stratejik düşünmeyi öğrenmelerine de destek sağlamaktadır. Oyun, çocuklara sağladığı yarar ve faydalar kadar gençlere de sağlamaktadır.

2.2. Oyunun Çocuklar İçin Gelişimsel Katkıları

Kendiliğinden doğal olarak eyleme dökülen oyun, çocuğun gelişim süreci için önemli bir değere sahiptir ve olumlu yönde çocuğa etkileri bulunmaktadır. Oyun oynayan çocuğun, oyun esnasında kendini güvenli ve mutlu hissetmesinden doğan özgüven gelişimi onun iyi hissetmesini sağlamaktadır. Oyun oynamak, bir çocuğun sosyal anlamda becerilerinin ve yeteneklerinin gelişmesine olumlu yönde katkı sağlar. Oyun faaliyetini gerçekleştiren çocuk; deneme-yanılma yöntemleri ile kendisi için doğru olanın ya da yanlış olanın ne olduğunu kendi bilinci ile kavramaktadır. Oyun oynarken aldığı sorumluluğun bilicine varan çocuk, gerçekleştirdiği eylemin sonucunu getirmek için gayret ve iş bitirme sorumluluğunu da kazanmaktadır. Oyun, çocuğun sosyal anlamda bir gruba dâhil olmasını da sağlamaktadır. Grup içerisinde bir iş birliğine girip, yardımlaşmayı ve paylaşmayı da öğrenmektedir. Oyun çocuklar için kazanmayı ve kaybetmeyi de oyun esnasında deneyimleyerek öğrenmesini sağlamaktadır (Ayan 2016, 10-12).

Çocuğun gelişimine büyük bir oranda katkı sağlayan oyunun çocuklar üzerindeki katkıları şu şekilde sıralamak mümkün. Bunlar;

1. Bilişsel gelişime katkıları; oyun oynayan çocuğun en temel gelişimlerinden biri sayılan bilişsel gelişime, oyun oynayarak sağladığı katkı oldukça büyüktür. Oyunun, çocuğun bilişsel gelişime katkıları; etrafındaki nesnelere ve ne anlamla geldiklerinin farkına varmasıdır. Etrafındaki her şeyi; tanımlayarak sınıflandırır ve onları ayırt etmektedir. Gözlem yaparak, tahminde bulunma ve karşılaştırmalar yapabilmektedir. Sayı ve işlem yapma becerileri kazandırmaktadır. Tüm bunların genelinde neden-sonuç ilişkisi

kurarak kendilerince değerlendirme yapmayı öğrenirler. Oyun oynamayı sık sık gerçekleştiren çocuklar; sembolleri kavrayarak soyut kavramları değerlendirme becerisi kazanmaktadır. Matematik becerilerinin gelişmesine ve hızlı çözümleri yapabilmesine katkı sağlar. Oyun oynama, yeni deneyim ve keşifler ile yeni fikirlerin oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Böylece merak duygularının da gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Çocukların yaratıcı ve özgün düşüncelerine teşvik eden oyun, dikkat gelişiminin gelişmesine yardımcı olmaktadır. Bu bağlamda çocuğun en temel bilişsel gelişimlerini oyun, deneyimlemeyerek kazandırmaktadır.

2. Dil gelişimine katkıları; oyun oynama esnasında bir diğer gelişimine büyük oranda katkı sağlayan gelişim ise dil gelişimidir. Oyun çocuğun tek başına veya grup halinde eyleme döküldüğü esnada gelişimini desteklemektedir. Tek başına oyun oynayan çocuk, kendi kendine konuşarak ve hayal kurarak oyun oynaması esnasında bile yüklediği anlamların değeri büyük sayılmaktadır. Kendini ifade etme biçimi ya da dilini iyi bir biçimde kullanabilmesi açısından bir değere sahip olduğunu göstermektedir. Dil, alıcı ve ifade edici şekilde bir gelişim göstermektedir. Çocuklar oyun esnasında diğer çocuklar ile kendini ifade edebilmek için dili kullanmaktadır. Oyun esnasında dramatik kavramları yükleyen çocuk, oyunu oynarken, ses tonunu doğru kullanmayı öğrenmektedir. Çocukların yeni nesne ve kavramları öğrendiği oyun esnasında dil bilgisi ve kelime haznesinin gelişimini de desteklenmektedir. Kısaca oyun sayesinde çocuk, etkili ve kalıcı bir dil bilgisi becerisini kendisi için geliştirmektedir.

a) Fiziksel gelişime katkıları; oyun çocuk için önemli olduğu kadar fiziksel ve bedensel gelişimine de büyük ölçüde katkı sağlamaktadır. Oyun oynama esnasında hareket ederek bedenlerini kullanan çocuklar kas becerilerine büyük bir oranda destek sağlamaktadır. Oyun sırasında, koşarak, zıplayarak, nesnelere tutarak, kavrayarak ve keserek ince kas gelişimine destek sağlarken, topu atarak, bisiklete binerek, seksek ve denge oyunları oynayarak büyük kas gelişimine destek sağlamaktadır. Tüm bunların yanında aktif olarak oyun oynayan çocukta enerji atımından kaynaklı obezite ve diğer kilo rahatsızlıklarının önüne de geçilmektedir. Aktif olarak fiziksel kaslarını kullanan çocuk, kalp ve

kan dolaşımını destekleyerek oksijen arttırmakta ve daha fazla besin ve oksijenin geçişine katkıda bulunmaktadır. Terlemeye bağlı olarak da çocuğun vücudunda bulunan zararlı toksinlerin dışarı atılmasını sağlamaktadır. Oyun oynayarak bitkin düşen çocuğun uyku düzenini de sağlayarak gelişimine katkıda bulunmaktadır. Özellikle açık hava etkinliklerinde oynanan oyunlarda çocuğun bağışıklık sisteminde gelişim sağlandığı gözlemlenmiştir. Bunlardan kaynaklı olarak çocuğun bedensel gelişimin yönünde; güç, esneklik, koordinasyon ve hız koordinasyonlarına büyük ölçüde destek sağlamaktadır.

- b) Sosyal ve duygusal gelişime katkıları; oyun oynamayı bir iş gibi algılayan ve bu yönde faaliyete geçiren çocuğun sosyal ve duygusal gelişimine katkı sağlamaktadır. Oyun oynama esnasında öğrenen ve keşfeden çocuk, yaşadığı çevreyi ve kendisini oyun oynayarak tanımaktadır. Oyun oynayarak kendisini en iyi ifade eden çocuk; nesnelere ve kişilerle iletişim kurmaktadır. Oyun esnasında da bunu en şekilde ifade etme biçimi olarak kullanmaktadır. Oyun oynayarak iletişim kuran çocuk, etrafındaki süreci ve işleyişi kavramakta ve kuralları öğrenmektedir. “Ben” yerine “Biz” kavramını da öğrenen çocuk, sosyal gelişimine de önemli ölçüde katkı sağlamaktadır. Ruhsal bir besin olan oyun çocuğun gelişimi üzerinde; üzüntü, sevinç ve mutluluk gibi ruhsal değerleri de öğrenmesini sağlamaktadır. Oyunun, en büyük sosyal ve duygusal gelişime katkısı; çocuğun üzerinde cinsel kimliğinin gelişmesine, toplu grup içerisinde uyum sağlamasına ve lider olmayı öğrenmesine büyük katkı sağlamaktadır. Duygusal gelişimine katkı sağlayan ve empati kurma yeteneğinin kazanılmasını sağlayan oyun, çocuğun insanlara ve canlılara karşı saygılı olunması gerektiğini de öğretmektedir.
- c) Öz bakım becerilerine katkısı; oyun esnasında kazandığı bir diğer öğrenim ise öz bakım becerileridir. Oyun oynayarak çocuk, nasıl yemek yendiğini ve yemek yeme kurallarının neler olduğunu öğrenmektedir. Kişisel bakım olarak da temizlik esnasında neler yapılması gerektiğini ve nelere ihtiyaç duyulduğunu oyun oynayarak öğrenmektedir. Özellikle oyunlar esnasında kullanılan araç gereçler bu bağlamda çok fazla yardımcı olmaktadır.

Tarak, diş fırçası, diş macunu ve çatal-bıçak gibi nesnelere çocuğun hızlı öğrenip kavramasını sağlamaktadır. Üstünü giyme ya da üstünü değiştirme gibi kazanımları da oyun oynayarak tecrübe etmektedir. Oyun çocuğun tüm gelişiminde destek olduğu gibi temel öz bakımları için de önemli bir gelişim sağlamaktadır (MEB 2009, 50-51).

2.3. Sokak Oyunlarından Mobil Oyunlara Geçiş

Mobil oyunlar, dijital bir ortamda oluşturulan ve görsel bir ortamda kullanıcılarına oyun oynama olanağı sunan teknolojik fırsatlardır. Belirli bir amaçları ve kendi içerisinde kuralları olan mobil oyunlar, oyun oynamak isteyen kullanıcılara giriş yapma fırsatı vererek oyunu aktive etmelerini sağlamaktadır (Çetin 2013, 23-24).

Gelişen teknoloji ve değişen dünyaya ayak uyduran ve bu alanda da gelişim ve değişim gösteren çocuk da teknolojiden etkilenmektedir. Özellikle oyun alanında çok sert bir değişim yaşatan teknoloji çocuk için önemli bir seviyede değişim sağlamaktadır. Bu değişim dış dünyadan mobil dünyaya geçişi kapsamaktadır. Teknolojik gelişmelerden büyük oranda payını alan çocuğun oyun anlayışı da değişim göstermektedir. Küçük yaşlardan itibaren kolay ulaşılabilir, kavranan mobil oyunlar çocuğun kolayca entegre olmasını da sağlamaktadır. Bu sebeple, çocuğun oynadığı mobil oyunlar önemsenmeli ve geçirdiği süre dikkate alınmalıdır (UNICEF 2017, 1-28).

Teknolojinin gelişmesi ve çocukları etkilemesi konusunda ise pek çok ebeveyn bu durum hakkında teknolojinin çocuğuna hükmettiğini vurgulamaktadır. Bu doğrultuda Plowman ve McPaker, teknolojinin çocukları etkilemediği ve günlük yaşamlarında bir farklılık getirmediğini dile getirmektedirler. Çocuğun günlük zaman diliminin dörtte birini oyun oynayarak geçirdiğini ve hafta sonları ise ailesiyle pek çok aktiviteye dâhil olduğunu vurgulamaktadır. Bu noktada teknolojinin çocuğun hayatına hükmettiği konusuna katılmadıklarını belirtmektedirler. Diğer bir taraftan bakıldığında ise çocukların keşif ve öğrenimine açık olduğu bir zamanda, savunmasız olduklarını ve çocuğun üzerinde olumsuz etkilerinin olduğu düşünülmektedir. (Gutnick, ve diğerleri 2011, 2).

Çocuğun teknolojik mobil oyunlar ile deneyiminin, yapılan araştırmalar sonucunda, aileden aileye de farklılık gösterdiği ortaya çıkmıştır. Neredeyse tüm evlerde televizyon olduğu bilinmektedir ve her çocuğun da televizyon izlediği öngörülmektedir. Her ne kadar çocuk televizyon izliyor olsa da, çocuğun oyun tercihi sorulduğunda çocuktan çocuga farklı yanıtların aldığı da görülmüştür. Her çocuk mobil

oyunlarını bilmezken, bunları oynamak istemediği de teyit edilmiştir (Stephen, ve diğerleri 2008, 99-117).

Mobil oyunlar çocuklar için pek çok gelişimini etkilemektedir. Bu etkileri şu şekilde ele almak mümkündür. Bunlar:

1. Sosyal-duygusal ve davranışsal gelişim üzerindeki etkileri; çocukların sosyal ve duygusal anlamda gelişmesi ileriki dönemlerde karşılaştıkları durumlara karşı oluşturulan temel adımlardan birisidir. Çocuğun, mobil uygulamaya dayalı oyunlar ile daha fazla zaman geçirmesine bağlı olarak, sosyal anlamda soyutlanıp, iletişim kurma becerilerinde zorluk yaşamasına sebep olmaktadır. Bu yaşanan durum, çocuğun sosyal anlamda duygusal ve davranışsal olarak sorun yaşamasına sebep olmaktadır. Bu alanda çocuğa olumsuz etkilerini destekleyen bilimsel çalışmalar da mevcuttur. Artan ekran süreleri ile çocuğun, daha saldırgan, akran zorbalığı ve hiperaktivite gibi sosyal bilişsel gelişiminde olumsuz etkilendiği gözlemlenmiştir (Stephen, ve diğerleri 2008, 99-117).
2. Bilişsel gelişimi üzerindeki etkileri; mobil oyunlar ile zaman geçiren ve çok kolay adapte olan çocuklar, bilişsel gelişim üzerinden de etkilenmektedir. Bazı araştırmalara göre mobil oyunlarda eğitsel oyunları tercih eden çocuklar, eğitsel olmayanlara göre daha az olumsuz etkilendiği tespit edilmiştir. Arnold vd. 2021 yılında yaptığı bir çalışmada, eğitsel uygulamaları kullanan çocuklar kullanmayanlara göre daha erken okuma ve yazma kabiliyetine eriştiği gözlemlenmiştir (Arnold, ve diğerleri 2021, 457- 475). Okul döneminden önce bilgiyi destekleyen uygulamaların kullanılması, çocuk için okuryazarlığın gelişebileceğini destekler niteliktedir (Neumann ve Neumann 2014, 231-239).
3. Fiziksel gelişim üzerindeki etkileri; mobil uygulamaya dayanan oyunlar, dış dünyaya dayalı oyunlar arasında farklı gelişim sağlanmaktadır. İletişim ve birçok yönü ile devrim yaratsa da teknoloji bazı yönleri ile çocuklar üzerinde olumsuz etkiler bırakmaktadır. Günlük işleyiş ve gelişim bakımından çocuk için önemli olan uyku, çocuğun gelişimi üzerinde büyük bir rol oynamaktadır. Özellikle artan ekran süreleri ile uykusuz kalan ve

düzensiz uyku ile verim alamayan çocuk, uyku esnasında konuşma ve kâbuslar görme gibi pek çok olumsuzluk ile karşılaşmaktadır. Günlük hayatında yapması gereken eforu yapamayan çocuk, büyük ve küçük motorlarının gelişmemesine bağlı fiziksel sorunlar ile de karşılaşmaktadır.

4. Dil gelişimi üzerindeki etkiler; dil gelişimi çocuk için önemlidir. İlerleyen süreçlerde iletişim kurması ve duygudaşlık yapıp verim alabilmesi için önemli bir etkidir. Mobil uygulamalarda çok fazla oyun oynayan çocuk dış dünyadan koparak gelişimi tamamlayamamaktadır. Bunlar doğrultusunda çocuk, anlam karmaşası içerisinde bütünlük yaşayamayıp sosyal anlamda da soyutlanmaktadır. Bunların sonucunda sağlıklı bir iletişim kuramayan çocuk başarılı bir şekilde karşısındakine ileti iletemeyip, sinirlenerek, saldırgan tavırlar sergilemektedir. Olumsuz anlamda dil gelişimine etki eden mobil oyunlar çocuğun gelişimini de olumsuz yönde etkilemektedir.

Her ne kadar olumlu yönleri inkâr edilmese de mobil oyunların sokak oyunlarına göre zararları ve olumsuz sonuçları çok fazladır. Temel gelişimini tamamlaması için dış dünya ile aktif olması gereken çocuk, sağlıklı bir birey olabilmesi için gelişimini olması gereken düzeyde tamamlaması gerekmektedir.

2.4. Mobil Oyunlara Bağımlılık ve Etkileri

Bağımlılık kavramı, kavramsal olarak TDK'ye göre “*bir duruma ve olaya bağımlı olma tabiiyet kelimesi ile eş değer olarak tanımlanan ve bağımlılık düzeyinin ilk dönemlerinde mutluluk vermesiyle başlayıp sonrasında ise alışkanlığa dönüşmesiyle oluşan bir durumdur*” (TDK 2023). Egger ve Rauterberg, bağımlılık için genel geçer bir durum olmadığını tanımlamıştır (Egger ve Rauterberg 1996, 47). Bağımlılığa dair pek çok tanım ve hastalık mevcuttur. Fakat bağımlılığın yarattığı pozitif sonuçlar neredeyse çok azdır ve bu durum neye bağımlı olduğuna göre de değişmektedir (Egger ve Rauterberg 1996, 47).

Bağımlılık evresi ve şiddeti değerlendirmeye alındığında hafif, orta ve şiddetli olmak üzere üç grup olarak değerlendirilmektedir (Ögel 2020, 49-58). Hafif düzeyde olan bağımlılıklar sosyal anlamda az olumsuzluk yaratmaktadır. Orta düzey bağımlılıklar ise orta düzey ve şiddetli düzey arasında bulgulara tekabül etmektedir ve yer yer tedavi olunması gerektiği de öngörülmektedir. Şiddetli düzeyde olan

bağımlılıklar ise, teşhisine bağılı olarak kişide bozukluklar meydana getirmektedir.

Teknolojinin gelişmesine bağılı, her yerde ve her alanda dijital ve hareketli görüntüleri rastlayan çocuklar, bu gelişim ve değışimi bir hayli merak etmektedirler. Özellikle çocuklar, renkli ve farklı şekilleri etrafında çok fazla görmektedir. Gördüğü bu ilgi çekici gelişim karşısında ilgisini ve dikkatini bu yöne verip bu alanı keşfetmek istemektedir. Özellikle sosyal çevresini merak eden ve keşfetmek isteyen çocuk mobil alanda da varlığını sürdürmek istemektedir. Bu merakın getirileri ise pek çok araştırmacıya göre olumsuz yönde ilerlemektedir.

Mobil oyunlarının bağımlılığı sonucu çocuklar üzerindeki potansiyel olarak yarattığı olumsuz etkilerini sayacak olursak bunları maddeler halinde şu şekilde sıralamak mümkündür:

1. Fiziksel aktivite azalması: Mobil oyunlar, çocukların hareket etme ve fiziksel aktivite yapma zamanını azaltmaktadır. Uzun süreler boyunca oyun oynamak, çocukların fiziksel sağlığını olumsuz etkileyip, obezite riskini arttırmaktadır.
2. Sosyal interaksyonun azalması: Aşırı mobil oyun oynamak, çocukların sosyal etkileşimlerini azaltmaktadır. Oyunlarla fazla zaman geçiren çocuklar, gerçek hayatta arkadaşlarıyla etkileşim kurma, sosyal becerileri geliştirme ve empati gibi önemli sosyal yetenekleri kazanma fırsatlarını kaçırmaktadır.
3. Dikkat dağınıklığı ve odaklanma sorunları: Hızlı tempolu ve sürekli uyarıcılarla dolu mobil oyunlar, çocukların dikkatini dağıtarak odaklanma sorunlarına yol açmaktadır. Bu durum, okul çalışmaları ve diđer önemli görevler üzerinde olumsuz etkiler yaratmaktadır.
4. Uyku sorunları: Mobil oyunların gece geç saatlere kadar oynanması, çocukların uyku düzenini bozmaktadır. Parlak ekran ışığı ve uyarıcı içerikler, uyku kalitesini olumsuz etkileyerek uyku sorunlarına neden olmaktadır.
5. Mali harcamalar: Bazı mobil oyunlar, içerisindeki satın alma seçenekleri veya reklamlar aracılığıyla çocukların para harcamasına neden olmaktadır. Kontrolsüz bir şekilde harcamalar yapma riski, çocukların finansal sorunlar yaşamasına ve ailelerin mali zorluklarla karşılaşmasına yol açmaktadır.

Bu etkiler, her çocuk için farklılık gösterebilir ve kullanılan oyunların içeriğı ve süresine bağılı olarak değışmektedir.

Ebeveynlerin çocukların oyun alışkanlıklarını kontrol etmeleri, içerikleri denetlemeleri ve dengeli bir yaklaşım benimsemeleri önemlidir. Bu bağlamda bağımlılığı önlemek için pek çok alternatif geliştirmesi gerekmektedir.

Çocuklarda mobil oyun bağımlılığını önlemek için aşağıdaki önlemleri almak önemlidir:

1. Sınırlı oyun süresi belirlenmelidir: Çocuğun mobil oyun oynama süresi sınırlandırılmalıdır. Belirli bir zaman diliminde oyun oynamasına izin verilmeli ve bu günlük rutinine dâhil edilmelidir. Örneğin, haftada 1-2 saat gibi belirli bir süreyle sınırlandırılmalıdır.
2. Kaliteli içerik seçilmelidir: Çocuğa özel olarak yaşına uygun, eğitici ve değerleri destekleyen mobil oyunlar tercih edilmelidir. İçerikler incelenmeli; şiddet, korku veya uygun olmayan unsurları içeren oyunlardan kaçınılmalıdır.
3. Ortak oyun zamanları oluşturulmalıdır: Çocuk ile birlikte ebeveynin ortak mobil oyununu oynayabileceği ortak zamanlar oluşturulmalıdır. Bu, çocuk ile ebeveyn arasında bağlantı kurulmasını sağlar, oyunların denetlenmesine yardımcı olur ve çocuğun oyun oynama alışkanlığını dengelemesine katkı sağlar.
4. Fiziksel aktivitelere teşvik edilmelidir: Çocuğun fiziksel aktivitelere zaman ayırması teşvik edilmelidir. Spor, açık hava oyunları, hobiler veya diğer fiziksel etkinlikler mobil oyun oynamak yerine sağlıklı bir alternatif olarak çocuğa sağlanmalıdır.
5. Oyun zamanı öncesinde kurallar belirlenmelidir: Çocuk ile birlikte oyun zamanı öncesinde kurallar belirlenmelidir. Örneğin, ödevlerini bitirmesi, ev işlerine yardım etmesi veya dışarıda zaman geçirmesi gibi belirli görevleri tamamlaması istenmelidir.
6. Ekran zamanı sınırlandırılmalıdır: Sadece mobil oyunlar değil, genel olarak ekran zamanı sınırlandırılmalıdır. Televizyon, bilgisayar ve diğer dijital cihazların kullanımı kontrol altında tutulmalıdır. Örneğin, yemek zamanları ve uyku öncesi gibi ekran kullanımı olmayan zamanlar belirlenmelidir.
7. Alternatif aktiviteler sunulmalıdır: Çocuğa mobil oyun oynamaktan başka alternatif etkinlikler tanınmalıdır. Kitap okuma, bulmaca çözme, sanatsal etkinlikler, spor veya

müzik gibi çeşitli ilgi alanlarına yönelik etkinlikler teşvik edilmelidir.

8. İyi bir rol model olun: Ebeveynlerin de mobil oyun veya ekran zamanı kullanımını kontrol altında tutması önemlidir. Ebeveynin, çocuğa karşı iyi bir rol model olması gerekmektedir. Ekran zamanı sınırlandırılarak farklı aktivitelere zaman ayrılması gerektiği çocuğa gösterilmelidir.

3. YÖNTEM

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın modeline, evren ve örnekleme, veri toplama araçlarına ve verilerin analizine dair genel bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada nicel araştırma yaklaşımlarından biri olan genel tarama modeli kullanılmıştır. Genel Tarama Modeli, çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla ya evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup, örneklem üzerinde yapılan düzenlemeleri kapsar. Nicel verilerin elde edilmesinde anketler uygulanarak sağlanır. Elde edilen nicel verilerin istatistiksel analizleri üzerinden çıkarım yapmaya çalışılır. Ardından üzerinde çalışılan durumun veya konunun genel bir çerçevesi çıkarıldıktan sonra, bu çerçeveden spesifik bir kesit alınarak özel durum çalışmaları başlatılır. Bu tür araştırmalar; durumların, nesnelerin, varlıkların, kurumların ve çeşitli alanların “ne” olduğunu açıklamaya çalışır (Büyüköztürk vd. 2013). Ayrıca genel tarama araştırmalarında araştırma evreni içinden alınan örneklemin demografik özellikleri, belirlenen konulara ilişkin görüşleri, konuya ilişkin tercihleri tespit edilmeye çalışılır (Bahtiyar, Can 2016). Bu yönüyle çalışmada toplam puanın konuya ilişkin tespit edilen değişkenlere göre aralarındaki farklılık incelenmiştir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Türkiye’de yaşayan 3-6 yaş arası okul öncesi eğitimlerini sürdüren çocuklar oluşturmaktadır. Araştırmada örneklem yöntemi olarak en kolay ulaşılabilen katılımcının, en ideal olduğunu kabul eden ve katılımcı bulma süreci arzu edilen örneklem büyüklüğüne ulaşıncaya kadar devam ettirilen “kolayda örnekleme” yöntemi tercih edilmiştir. Bu bağlamda; örneklem sayısını tespit etmek için Raosoft programından ve $n = \frac{N * p * q * Z^2}{(N - 1) * d^2 + Z^2 * p * q}$ formülünden yararlanılmıştır. Dolayısıyla çalışma 300 katılımcı ile gerçekleştirilmiş ve bu sayının yeterli olduğu belirlenmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veriler kişisel bilgi formu, ebeveyn ve çocukların teknoloji araçlarını kullanımına yönelik sorular ve ebeveynlerin ve çocukların sanal ve geleneksel oyun oynama durumları ve sürelerine yönelik sorulardan oluşmaktadır.

3.4. Verilerin Analizi

3-6 yaş arası okul öncesi eğitimlerini sürdüren çocukların teknoloji araçlarını kullanımı ve sanal ve geleneksel oyun oynama durumları ve sürelerinin incelenmesi üzerine toplanan verilerin istatistiki sonuçlarını tespit etmek üzere SPSS 22.0 (Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı) nicel analiz programından faydalanılmıştır. Demografik değişkenlerin dağılımlarının belirlenmesi amacıyla frekans analizi gerçekleştirilmiştir. Araştırmadan elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi ile değerlendirilmiştir. Nicel veriler SPSS 22.0 paket programına girilmiş frekans ve yüzdeleriyle dağılımları verilmiştir.

4. BULGULAR

Çalışmanın bu bölümünde araştırmadan elde edilen bulgulara ve bu bulguların değerlendirmelerine yer verilmiştir.

Tablo 1: Katılımcıların Kişisel Bilgilerinin Dağılımı

	Değişken	n	%
Cinsiyet	Kız	180	60.0
	Erkek	120	40.0
Yaş	3	45	15.0
	4	57	19.0
	5	102	34.0
	6	96	32.0
Aile Ekonomik Durum	Düşük	57	19.0
	Orta	216	72.0
	Yüksek	27	9.0

Anne-Baba Birlikte	Evet	240	80.0
	Hayır	60	20.0
Kardeş Sayısı	0	60	20.0
	1	132	44.0
	2	96	32.0
	3 ve üzeri	12	4.0

n: 300

Çalışmaya katılan katılımcıların kişisel bilgilerinin dağılımı incelendiğinde 180 kişi kızken 120 kişi ise erkektir. 45 kişi 3 yaşında, 57 kişi 4 yaşında, 102 kişi 5 yaşında ve 96 kişi ise 6 yaşındadır. 57 kişinin aile ekonomik durumu düşükken, 216 kişinin orta ve 27 kişinin ise yüksektir. 240 kişinin anne-babası birlikte iken 60 kişinin ise ayrıdır. 60 kişinin kardeşi yokken 132 kişinin 1 kardeşi, 96 kişinin 2 kardeşi ve 12 kişinin ise 3 ve üzerinde kardeşi vardır.

Tablo 2: Ebeveyn ve Çocukların Teknoloji Araçlarını Kullanımı

	Değişken	n	%
Ebeveyn Cep Telefonuna Sahip Olma	Evet	300	100.0
	Hayır	-	-
Ebeveyn Televizyona Sahip Olma	Evet	291	97.0
	Hayır	9	3.0
Ebeveyn Bilgisayara Sahip Olma	Evet	267	89.0
	Hayır	33	11.0
Ebeveyn Tablete Sahip Olma	Evet	159	53.0
	Hayır	141	47.0

Çocuk Cep Telefonuna Sahip Olma	Evet	57	19.0
	Hayır	243	81.0
Çocuk Televizyona Sahip Olma	Evet	144	48.0
	Hayır	156	52.0
Çocuk Bilgisayara Sahip Olma	Evet	63	21.0
	Hayır	237	79.0
Çocuk Tablete Sahip Olma	Evet	96	32.0
	Hayır	204	68.0

n: 300

Çalışmaya katılan ebeveyn ve çocukların teknoloji araçlarını kullanımı incelendiğinde ebeveynlerin tamamı cep telefonuna sahiptir. 291 ebeveyn televizyona, 267 ebeveyn bilgisayara, 159 ebeveyn ise tablete sahiptir. 57 çocuk cep telefonuna, 144 çocuk televizyona, 63 çocuk bilgisayara ve 96 çocuk ise tablete sahiptir.

Tablo 3: Ebeveyn ve Çocukların Sanal ve Geleneksel Oyun Oynama Durumları ve Süreleri

	Değişken	n	%
Çocuk Geleneksel Oyun Oynama Süresi	Hiç	7	2.3
	0-1 Saat	46	15.3
	1-2 Saat	158	52.7
	2-4 Saat	84	28.0
	4 Saat ve üzeri	5	1.7
Çocuk Sanal Oyun Oynama Süresi	Hiç	36	12.0
	0-1 Saat	54	18.0

	1-2 Saat	156	52.0
	2-4 Saat	42	14.0
	4 Saat ve üzeri	12	4.0
	Hiç	21	7.0
	0-1 Saat	60	20.0
Çocuğunuz ile Gün İçerisinde Kaç Saat Geleneksel Oyun Oynarsınız?	1-2 Saat	186	62.0
	2-4 Saat	20	6.7
	4 Saat ve üzeri	13	4.3
	Hiç	183	61.0
	0-1 Saat	27	9.0
Gün İçerisinde Kaç Saat Sanal Oyun Oynarsınız?	1-2 Saat	69	23.0
	2-4 Saat	16	5.3
	4 Saat ve üzeri	5	1.7

n: 300

Çalışmaya katılan ebeveyn ve çocukların sanal ve geleneksel oyun oynama durumları ve süreleri incelendiğinde 158 çocuk 1-2 saat arası geleneksel oyun oynamaktayken 156 çocuk ise 1-2 saat arası sanal oyun oynamaktadır. 186 ebeveyn 1-2 saat arası çocuklarıyla geleneksel oyun oynamakta iken 183 ebeveyn ise çocuklarıyla hiç sanal oyun oynamamaktadır.

Tablo 4: Ebeveyn ve Çocukların Teknoloji Araçlarını Kullanımı ile Sanal ve Geleneksel Oyun Oynama Durumları ve Süreleri Arasındaki İlişki

	Sanal ve geleneksel oyun oynama	
	r	0.546**
Teknoloji araçlarının kullanımı	p	0.000
	N	300

Ebeveyn ve çocukların teknoloji araçlarını kullanımı ile sanal ve geleneksel oyun oynama durumları ve süreleri arasındaki ilişki incelendiğinde istatistiksel olarak orta düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir ($p < 0.01$). Buna göre teknoloji araçlarının kullanımı sanal ve geleneksel oyun oynamayı pozitif yönde etkilemektedir.

5. SONUÇ

Oyun, doğal bir şekilde kendiliğinden ortaya çıkan eylemler bütünüdür. Çocuklar için oyun önemli bir değere sahiptir. Eğlenirken aynı zamanda gelişimine de pek çok fayda sağlamaktadır. Özellikle öğrenme, gelişme, büyüme ve keşfetmeleri için önemli bir etkinliktir. Pek çok araştırmacı ve düşünürü göre oyun, çocuk için eğlence aracı ya da bir iş/görevdir. Çocuklar oyun oynayarak, düşünme becerilerini geliştirir, motor becerilerini artırır, duygusal ve sosyal becerilerini keşfeder ve yaratıcılıklarının ortaya çıkmasını sağlar. Çocuklar için oyun aynı zamanda stresinin azaltmasını sağlamaktadır. Enerjilerini atan çocuklara ise keyifli bir deneyim sunmaktadır.

Oyun çocukların, büyümesini ve gelişmesini sağlayan temel bir araçtır. Oyun oynayan çocuklar, birçok beceri ve yetenek kazanırken, kendilerini ifade etme ve dünyayı anlama yeteneğini de kazanmaktadır. Aynı zamanda, oyun çocukların kendine güvenlerini arttırır, özerklik duygusunu geliştirir ve mutluluk hissi sağlar.

Giderek değişen ve gelişen dünyada, teknoloji hızla ilerlemektedir. Bununla birlikte mobil oyunların gelişmesi ve ulaşılabilirliğinin artması, en savunmasız olan çocuklar için olumsuz sonuçlar yaratmaktadır. Özellikle çocukların çok fazla ilgisini çeken teknoloji ve mobil oyunlar, çocuklar üzerinde çok fazla merak da uyandırmaktadır. Merak ile başlayıp, keyif alma ile devam eden mobil

oyunları sonucunda olumsuz sonuçlar ile bağımlılık etkisi yaratmaktadır. Bu bağımlılık sonucunda çocuklar üzerinde olması gereken gelişimin dışında gelişim kaydedilmektedir Agresif, saldırgan ve hiperaktif çocukların olmasına ve motor becerilerinde de gerilemenin oluşmasına sebep olmaktadır. Bu durum çocuktan çocuğa fark etse de genel duruma bakıldığında olumsuz etkilerin fazla olduğu gözlemlenmiştir.

Olumsuz sonuçların önüne geçilmesi mümkündür. Yapılan pek çok önleyici ve gelişimine destek sağlayan çalışmalar ve uygulamalar çocukların mobil oyunlardan uzaklaşıp dış dünya ile bağlantı kurmasını sağlayarak, sağlıklı bir gelişim kaydedilmesini mümkün kılmaktadır. Bu konuda ebeveynlere çok fazla iş düşmektedir. Çocuklarının mobil oyunlardan, sokak oyunlarına dönüşünü sağlaması gerekmektedir. Bu konuda uzmanların pek çok öneri ve sağladığı çalışma da mevcuttur.

Bu araştırmada oyunun çocuk için ne derece önemli olduğu ve çocuğun gelişimine ne gibi faydalar sağladığı araştırılıp değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda temel gelişim sürecindeki çocuğun, değişen dünya ve değişen teknoloji karşısında kendine ait alanlarının yavaşça yok olduğu anlaşılmıştır. Çocukların sokak oyunlarından hızlı bir şekilde mobil oyunlara doğru geçiş yaptığı teyit edilmiş ve çocukların üzerinde yarattığı pek çok olumsuz sonuçlar değerlendirilmiştir. Doğal bir şekilde gelişim ve öğrenim kazanması gereken çocuğun, mobil oyunlar ile çok fazla pasif kalarak zihinsel ve bedensel gelişimini de olumsuz yönde etkilediği anlaşılmıştır. Dil, sosyal-duygusal, bilişsel ve fiziksel gibi temel gelişimlerinde olması gereken gelişimin dışında olumsuz gelişimlerin kaydedildiği anlaşılmıştır.

KAYNAKÇA

- Aksoy, A.B., ve H. Dere Çiftçi. *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pagem, 2014.
- Arnold, D.H., ve diğerleri. «A randomized controlled trial of an educational app to improve preschoolers' emergent literacy skills.» *Journal of Children and Media*, 15(4), 2021: 457- 475.
- Atak, F. «10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. » (*Tez No. 624647*). [*Yüksek Lisans Tezi*]. Ankara: Gazi Üniversitesi, 2020.
- Ayan, S. *Oyunla renklendir hayatı, (1. Baskı)*. Ankara: Vize Yayıncılık, 2016.
- Bahtiyar, A., & Can, B. (2016). An investigation of problem-solving skills of preservice science teachers.

- Balcı, S., ve B. Ahi. «Mind the gap! Differences between parents' childhood games and their children's game preferences.» *Contemporary Issues in Early Childhood*, 2017: 434-442.
- Başal, H. A. «Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları.» *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2007: 243- 266.
- Binark, M., ve G. Bayraktutan Sütçü. *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon, 2008.
- Büyüköztürk, S., Kilic Cakmak, E., Akgun, O. E., Karadeniz, S., & Demirel, F. (2013). Bilimsel araştırma yöntemleri. *Ankara: Pegem Yayıncılık*.
- Çelebi Öncü, E., ve , E. Özbay. *Erken çocukluk dönemindeki çocuklar için oyun*. Ankara: Kök Yayıncılık, 2005.
- Çetin, E. *Tanımlar ve temel kavramlar, eğitsel dijital oyunlar*. (ed. Mehmet Akif Ocak). *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama*. Ankara: Pegem Akademi, 2013.
- Durualp, E. *Oyunun gelişimi*. t.y. <https://acikders.ankara.edu.tr/mod/resource/view.php?id=4554> .
- Egger, O., ve M. Rauterberg. «Internet behaviour and addiction.» Federal Institute of Technology: Semester thesis, 1996.
- Fleer, M., ve I. Pramling-Samuelsson. *Play and learning in early childhood settings: International perspectives*. Springer, 2009.
- Gentile, D. A. « Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study .» *Psychological Science*, 20 (5), 2009: 594-602.
- Green, C. S., ve D. Bavelier. «Action video game experience alters the spatial resolution of attention.» *Psychological Science*, 18 (1), 2007: 88-94.
- Groos, K. "The Theory of Play." Chapter 1 in *The Play of Man*, (translated by Elizabeth L. Baldwin). Minneapolis: Appleton, 1901.
- Gutnick, A. L., M. Robb, L. Takeuchi, ve J. Kotler. *Always connected: The new digital media habits of young children*. . New York City: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop., 2011.

- Horzum, M.B. «İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi.» *Eğitim ve Bilim*, 36 (159), 2011: 56-68.
- Koçyiğit, S., M. N. Tuğluk, ve M. Kök. «Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun.» *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16),, 2010: 324-342.
- Leand, B. A., ve S. C. Fisher. «Play therapy: Integrating clinical and developmental perspectives.» *Handbook of preschool mental health, development, disorders and treatment* içinde, yazar ed. Joan L. Luby. New York City: The Guilford Press, 2006.
- Marc, P. «Digital natives, digital immigrants.» *On the horizon*, 9(5), 2001: 1-6.
- MEB. *Oyun Etkinliği-I. Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi*. Ankara: MEB, 2009.
- Neumann, M. M., ve D. L. Neumann. «Touch screen tablets and emergent literacy.» *Early Childhood Education Journal*, 42(4), 2014: 231-239.
- Ögel, K. *Bağımlılık ve tedavisi temel kitabı*. İstanbul: IQ Kültür Sanat Yayıncılık, 2020.
- Palaiologou, I. «Children under five and digital technologies: Implications for early years pedagogy.» *European Early Childhood Education Research Journal*, 24 (1), 2016: 5-24.
- Rideout, V. J., U. G. Foehr, ve D. F. Roberts. *Generation M 2: Media in the lives of 8-to 18-year-olds*. California: Henry J. Kaiser Family Foundation, 2010.
- Rideout, V., ve M. B. Robb. *The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight, 2020*. California: Common Sense Media., 2020.
- Sevinç, M. *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa Kültür, 2004.
- Stephen, C., J McPake, Plowman L., ve S. Berch-Heyman. «Learning from the children: Exploring preschool children's encounters with ICT at home.» *Journal of Early Childhood Research*, 6 (2)., 2008: 99-117.
- Sutton-Smith, B. *Child's Play [by] RE Herron [and] Brian Sutton-Smith*. New York: Wiley, 1971.

- TDK. *sözlük*. 2023. <https://sozluk.gov.tr>.
- Tuğrul, B. «Dünya oyunun gücünde uzlaştı şimdi bu gücü çocukların yararına kullanma zamanı: Hadi Türkiye.» *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 1 (2), 2017: 259-266.
- Ulutaş, A. *Okul Öncesi Eğitimde Oyun*. Ankara: Eğiten Kitap, 2016.
- UNICEF, United Nations Children's Fund. *Dünya Çocuklarının Durumu 2017: Dijital bir Dünyada Çocuklar*. 2017. [<https://www.unicef.org/turkiye/raporlar/dunya-Cocuklarının-durumu-2017-dijital-birdunyada-Cocuklar>].
- Uygun, N., ve İ. Kozikoğlu. «Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocukların oyun davranışlarının incelenmesi.» *Anadolu Eğitim Bilimleri Uluslararası Dergisi*, 9 (2), 2019: 787-817.
- Yıldım Sağlam, B. «Johan Huizinga'nın Oyun Kuramı Çerçevesinde Üç Modelle KaragözHacivat Muhâvereleri.» *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*, 2021: 2783.