

Okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin dijital oyun kavramına yönelik algıları: Metaforik bir çalışma¹

Tuğba Emiroğlu İlvan² , Remziye Ceylan³ 

² Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı, İstanbul 29 Mayıs Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.

³ Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin dijital oyun kavramına yönelik algılarının metaforlar aracılığıyla belirlenmesidir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu İstanbul ilinde yaşayan okul öncesi dönem çocuğu olan toplam 70 anne oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak annelerin dijital oyun kavramına yönelik algılarını tanımlamaları için araştırmacılar tarafından hazırlanan metafor formu kullanılmıştır. Bu formda, annelerin "Dijital oyun, gibidir. Çünkü, ..." ifadesini tamamlamaları istenmiştir. Annelerin tanımlamaların elde edilen veriler betimsel ve içerik analizi ile çözümlenmiştir. Araştırmanın bulgularına göre, annelerin iki tema ve sekiz kategori altında birbirinden farklı olmak üzere toplam 41 metafor ürettikleri görülmüştür. Temalar, "Kullanım Amaçları" ve "Zararlar" olarak iki ana başlık altında sınıflandırılmıştır. Okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin dijital oyun kavramına yönelik en çok "zararlar" teması altında metafor geliştirdikleri görülmüştür. Anneler tarafından en sık kullanılan metaforlar "uyuşturucu", "bağımlılık", "zehir" ve "sigara" olarak sıralanmıştır. Sonuç olarak, okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin dijital oyun kavramına yönelik çoğunlukla olumsuz bir algıya sahip oldukları sonucuna varılmıştır.

ANAHTAR KELİMELER

Dijital oyun, okul öncesi, metafor, metaforik algı, anne, bağımlılık.

The perceptions of mothers with preschool children on the concept of digital play: A metaphorical study

ABSTRACT

The aim of this study is to explore mothers' perceptions of the concept of digital play through the use of metaphors. The study employed a phenomenological design, which is a qualitative research method. The sample consisted of 70 mothers with preschool-aged children residing in Istanbul, Turkey. Data were collected using a metaphor form prepared by the researchers, in which mothers were asked to complete the sentence: "Digital play is like... because...". The data obtained were analyzed using descriptive and content analysis. The analysis revealed that the mothers generated a total of 41 distinct metaphors, which were categorized under two themes: "Intended Uses" and "Harms", and further divided into eight subcategories. The findings indicated that mothers predominantly created metaphors under the theme of "Harms". The most frequently produced metaphors were "drugs", "addiction", "poison", and "cigarettes". As a result, mothers of preschool children generally have a negative perception of the concept of digital play.

KEYWORDS

Digital play, preschool, metaphor, metaphorical perception, mother, addiction.

¹ Araştırmanın bilimsel etik kurallara uygunluğu için, İstanbul 29 Mayıs Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan 30.05.2022 tarihli E-63775199-050.01.04-0000073475 sayılı kararı ile etik kurul onayı alınmıştır.

Giriş

Teknolojinin gelişimi ile küçük çocukların medya kullanımı önemli bir konu haline gelmiştir. 2020-2021'de çocukların medya deneyimlerini kapsamlı bir şekilde sunmayı amaçlayan bir rapora göre, 5-7 yaşlarındaki çocukların %57'sinin kendisine ait tableti ve %14'ünün ise kendisine ait akıllı telefonu bulunmaktadır (OfCom, 2020). Teknolojik araç sahipliğinin yanı sıra çocukların teknolojik araç kullanma sürelerinin arttığına dikkat çekilmektedir (Güngör vd., 2020; Öztürk Eyimaya ve Yalçın Irmak, 2021). Bununla birlikte, çocukların oyunları da teknolojinin gelişimi ile başka bir yöne doğru evrilmektedir (Rogulj, 2014). Araştırmacılar çocukların oyunlarının doğasının (Marsh vd., 2016) ve çocukların oynadıkları oyun materyallerinin değiştiğini ortaya koymaktadır (Işıkoğlu Erdoğan, 2019). Belirli kural ve amaçları olan, tablet, telefon gibi dijital araçlar aracılığıyla oynanan oyunlara dijital oyun olarak tanımlanmaktadır (Goodwin, 2018). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına yönelik ebeveyn görüşlerinin ve uygulamalarının incelendiği bir çalışmada, 3-7 yaşlarındaki çocukların %81.52'sinin dijital oyun oynadığı ortaya çıkmıştır (Yiğit, 2019). Ebeveynlerin erken yaşta dijital oyunların etkilerine ilişkin görüşlerinin incelendiği bir başka çalışmada, 3-8 yaş grubundaki çocukların ebeveynlerinin %72'sinin, çocuklarını 4 yaşından önce dijital oyunlarla tanıştırdığı tespit edilmiştir. Aynı çalışmada, ebeveynlerin %54'ü çocuklarının geleneksel oyunları, %46'sının ise dijital oyunları tercih ettiği belirlenmiştir (Akkaya vd., 2021). Benzer şekilde, Işıkoğlu Erdoğan (2019) tarafından yapılan bir çalışmada, ebeveynlerin okul öncesi dönemdeki çocukları için dijital oyunları en az tercih ettiği ifade edilmiştir. Ancak, başka bir çalışmada, 4-6 yaşlarındaki çocukların ekran süresini daha fazla bildiren ebeveynlerin, çocukları için dijital oyunu tercih etme eğiliminde olduğu görülmüştür (Isikoglu Erdogan vd., 2019).

Çocukların dijital teknolojileri kullanma durumları ele alınırken, ebeveynlerin dijital teknolojileri nasıl algıladığı ve çocuklarını hangi amaçlarla dijital teknolojilere yönlendirdiği üzerinde durulmalıdır. Altı yaşından küçük çocuğu olan annelerin çocuklarını dijital teknoloji kullanmaya sevk edici bir yaklaşım sergiledikleri görülmüştür (Yıldız ve Kanak, 2021). Ebeveynlerin dijital medyaları çocukların erişimine sunarken öğretimsel, eğlencelik, oyalayıcı ve kolaylaştırıcı amaçlar taşıdığı belirtilmiştir (Yılmaz ve Şen, 2021). Benzer şekilde, bir başka çalışmada da ebeveynlerin çocuklarını oyalamak, eğitmek, olumsuz davranışları kontrol altında tutmak ve olumlu davranışları ödüllendirmek gibi amaçlarla dijital teknolojilere yönlendirdikleri saptanmıştır (Ateş ve Durmuşoğlu Saltalı, 2019). Üç yaşından küçük bebeği olan annelerin katıldığı bir çalışmada, annelerin teknolojik araçları bir bakıma kendi işlerini kolaylaştıracak bir araç olarak algıladığı ve kullandığı ortaya çıkmıştır (Işıkoğlu ve Ergenekon, 2021).

Okul öncesi dönem çocuğu olan ebeveynlerin dijital medyaya karşı benimsedikleri yaklaşımlar ve oluşturdukları beklentiler çocuklarının dijital medya etkileşimlerini etkilemektedir (Chaudron, 2015). Ebeveynlerin ekran süresinin (Lauricella vd., 2015) ve ekran kullanımına yönelik sahip olduğu olumlu ya da olumsuz tutumunun (Nikken ve Schols, 2015) çocukların ekran sürelerini güçlü bir şekilde öngördüğü bilinmektedir. Örneğin, dijital oyunlara olumlu bir bakış açısına sahip ebeveynlerin, okul öncesi dönem çocuklarını daha fazla dijital oyunlara yönlendirdiği tespit edilmiştir (Budak, 2020). Bununla birlikte, Saltuk ve Erciyas (2020), okul öncesi dönem çocuğu olan ebeveynlerin teknolojinin etkisi konusunda kaygı düzeylerinin yüksek olduğunu ortaya koymaktadır. Oyunun kendi çocukluklarından bu yana nasıl değiştiğine dair ebeveyn görüşlerinin incelendiği bir başka çalışmada, okul öncesi dönem çocuğu olan ebeveynlerin çoğunun, çocuklarının sürekli bilgisayar başında olmasından dolayı endişeli olduğu belirtilmiştir (Doliopoulou ve Rizou, 2012). Ayrıca, 3-7 yaş okul öncesi eğitim alan çocukların ebeveynlerinin, evdeki teknolojik donanımın iyi olmasına rağmen kendilerini endişeli hissettikleri ve çocuklarının dijital teknolojiyi kullanmasına her zaman izin vermekte isteksiz oldukları ortaya çıkmıştır (Mikelic Preradovic vd., 2016). Bu nedenle, çocukların dijital medyayı etkili ve kontrollü bir şekilde kullanabilmeleri için ebeveynlerin tutum ve yaklaşımları büyük bir önem taşımaktadır. Dolayısıyla, okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin, dijital teknoloji kapsamında sıklıkla

kullanılan dijital oyunlara yönelik algılarının incelenmesi önem arz etmektedir. Algıların belirlenmesinde görüşme, gözlem ve anket gibi kullanılabilen yöntemlerden farklı olarak metaforlar aracılığıyla da algılara yönelik bilgi sahibi olunabilmektedir. Türk Dil Kurumu tarafından, metaforlar sözlük anlamıyla mecaz olarak tanımlanmakla birlikte (TDK, 2022), kavramların algılanma biçimlerinin ve onların nasıl yorumlandıklarını anlamak için kullanılabilir (Schmitt, 2005). İlgili literatürde okul öncesi öğretmen adaylarının teknoloji (Korkmaz ve Ünsal, 2016) ve oyun (Tok, 2018) kavramına ilişkin metaforik algılarının incelendiği çalışmaların olduğu görülmektedir. Okul öncesi öğretmenleri ile yürütülen bir başka çalışmada da "okul öncesi dönem çocukları için oyun" kavramına yönelik metaforik algıları incelenmiştir (Giren, 2016). Diğer yandan, okul öncesi dönem çocukların bilgisayara yönelik metaforik algılarının (Büyükbahçıvan, 2017) ve özel yetenekli çocukların ve ebeveynlerinin oyun algılarının metaforlar aracılığıyla incelendiği (Doğan vd., 2020) çalışmalar da görülmektedir. Dijital oyun kavramına yönelik metaforik algıların belirlenmesi amacıyla yürütülen çalışmaların örneklem grubunun çoğunlukla ortaokul (Atasoy vd., 2018; Çelik vd., 2014; Hazar vd., 2017) ve lise öğrencileriyle (Metin Aslan vd., 2015) olduğu görülmektedir. İlgili alanyazın incelendiğinde annelerin çocuklarının dijital oyun (Toran vd., 2016; Budak, 2017) ve dijital teknoloji (Yıldız ve Kanak, 2021) kullanımına yönelik görüşlerinin incelendiği çalışmaların olduğu görülmektedir; ancak annelerin dijital oyun kavramına yönelik algılarının metaforlar aracılığıyla incelendiği bir akademik çalışmaya rastlanmamıştır. Bu nedenle araştırmadan elde edilen bulguların okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin metaforlar aracılığıyla dijital oyun kavramına yönelik algılarını ortaya koymasıyla literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu araştırmanın amacı, okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin dijital oyun kavramına yönelik algılarının metaforlar aracılığıyla belirlenmesidir. Bu genel amaç doğrultusunda araştırmanın alt problemleri aşağıda listelenmiştir:

1. Annelerin dijital oyun kavramına yönelik algıları hangi metaforlar aracılığıyla açıklanmaktadır?
2. İfade edilen metaforlar hangi tema ve kategoriler altında toplanmaktadır?

Yöntem

Araştırmanın Deseni

Araştırmada annelerin dijital oyun kavramına yönelik algılarının metaforlar yoluyla incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırma nitel araştırma yöntemlerinden faydalanılmıştır. Nitel yöntemler, gerçek yaşam durumlarında bireylerin deneyimlerine ve bu durumlara atfettikleri anlamlara odaklanarak, kendine özgü ve kişisel görüşlerin genel resmin önemli bir parçasını oluşturduğunu vurgulamaktadır (Hewitt-Taylor, 2001). Bu çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim (fenomenoloji) deseniyle tasarlanmıştır. Olgular; olaylar, deneyimler, algılar ve kavramlar gibi farklı biçimlerde ortaya çıkabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Olgubilim deseni, katılımcıların bizzat deneyimledikleri gerçeklere ilişkin yorumları incelenerek zihinlerinde var olan bilişsel yapıların ortaya çıkarılması üzerinde durulur (Creswell, 2014). Bu doğrultuda araştırma kapsamında annelerin dijital oyun kavramına yönelik algıları bireysel deneyimlerine göre metaforlar yoluyla kapsamlı bir şekilde tespit edildiğinden olgubilim deseni tercih edilmiştir.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu İstanbul ilinde okul öncesi eğitime devam eden çocuğu olan anneler ile sınırlandırılmıştır. Çalışma grubunun belirlenmesinde nitel araştırmalarda kullanılan amaçlı örnekleme yönteminden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, araştırmacılar tarafından çalışmanın amacına uygun olduğu düşünülen örneklem grubunun seçilmesi olarak ifade edilmektedir (Marshall ve Rossman, 2014). Ölçüt örneklemede, katılımcıların belirli niteliklere sahip olmalarına dikkat edilmektedir (Büyüköztürk vd., 2014). Araştırma kapsamında belirlenen ölçüt normal gelişim gösteren ve okul öncesi eğitimi alan çocuğu olan annelerin seçilmesidir. Schreier (2018), fenomenoloji deseniyle örneklemede olgunun göreceli homojenliği nedeniyle nispeten küçük örneklemleri kabul edilebilir olduğunu vurgulamıştır. Bu

bağlamda Guetterman (2015), eğitim ve sağlık bilimleri alanlarında en çok atıf alan 51 nitel çalışmanın örneklem büyüklüklerini ve örnekleme uygulamalarını incelemiştir. Fenomenoloji deseninde tasarlanan çalışmalarda, sağlık bilimlerinde 8 ile 52, eğitim bilimlerinde ise 8 ile 31 katılımcı arasında değişen daha küçük örneklem büyüklüklerinin kullanıldığını ortaya koymuştur. Bu araştırmanın çalışma grubunu ise İstanbul ili, Kağıthane (%38.6), Beylikdüzü (%20.0) ve Esenyurt (%8.6) ilçeleri başta olmak üzere toplam 17 ilçede ikamet eden okul öncesi dönem çocuğu olan 70 anne oluşturmuştur. Yaşları 25-45 arasında değişen annelerin ortalama yaşı 36.13'tür. Çalışma grubuna ilişkin özellikler Tablo 1'de sunulmuştur.

Table 1 Çalışma grubuna ilişkin özellikler

Değişkenler	Gruplar	f	%
Anne Öğrenim Durumu	Ortaokul	4	5.7
	Lise	14	20.0
	Önlisans	7	10.0
	Lisans	37	52.9
	Yüksek Lisans	6	8.6
	Doktora	2	2.9
Anne Çalışma Durumu	Tam Zamanlı	31	44.3
	Yarı Zamanlı	6	8.6
	Çalışmıyor	33	47.1
Çocuk Cinsiyeti	Kız	37	52.9
	Erkek	33	47.1
TOPLAM		70	100

Tablo 1'de görüldüğü üzere, çalışma grubunda yer alan annelerin %5.7'sinin ortaokul, %20'sinin lise, %10'unun önlisans, %52.9'unun lisans, %8.6'sının yüksek lisans ve %2.9'unun doktora mezunu olduğu görülmektedir. Annelerin %44.3'ünün tam zamanlı ve %8.6'sının yarı zamanlı olarak herhangi bir işte çalıştığı; %47.1'inin ise çalışmadığı görülmektedir. Çalışma grubundaki annelerin %52.9'unun kız ve %47.1'inin ise erkek çocuğu bulunmaktadır. Okul öncesi dönem çocukların %34.3'ü 4-5 yaş grubunda, %65.7'si ise 5-6 yaş grubundadır. Çocukların %34.3'ü bir yıldır, %45.7'si iki yıldır ve %20'si ise üç yıldır okul öncesi eğitime devam etmektedir. Çocukların eğitim aldıkları okul öncesi eğitim kurumunun türü ise %68.6 ile devlet ve %31.4 ile özeldir.

Veri Toplama Aracı Ve Süreci

Araştırmada annelerin dijital oyun kavramına yönelik bakış açılarını tanımlamaları için araştırmacılar tarafından hazırlanan bir metafor formu kullanılmıştır. Bu form, "Dijital oyun, gibidir. Çünkü, ..." ifadesinden oluşmaktadır. Aynı zamanda araştırmada kullanılan bu form ile annelerin yaşı, öğrenim durumu, çalışma durumu, çocukların cinsiyeti ve yaşı, çocukların okul öncesi eğitime devam etme süreleri ve devam edilen okul öncesi eğitim kurumunun türü gibi kişisel bilgiler elde edilmiştir (Tablo 1). Araştırmanın verileri, Google Formlar aracılığıyla çevrim içi ortamlarda toplanmıştır. Okul öncesi dönem çocuğu olan annelere okul öncesi öğretmenleri aracılığı ile ulaşılmıştır. Araştırmaya katılımın gönüllülük esasına dayalı olduğuna dair bilgilendirme yapılmış, fakat annelere metaforlar hakkında yönlendirici bir örnek sunulmamıştır. Gönüllü olan annelerin formdaki soruları yanıtlamaları sağlanmıştır. Araştırmada kullanılan metafor formu için İstanbul 29 Mayıs Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu tarafından 30.05.2022 tarihli E-63775199-050.01.04-0000073475 sayılı kararı ile etik kurul onayı alınmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmanın verilerinin analizinde betimsel ve içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi, belirli kurallar altında kodlamaların gerçekleştirildiği, kodlamalara ait kategorilerin tanımlandığı sistematik bir yöntemdir (Büyüköztürk vd., 2014). Diğer yandan kodların, kodlara ait kategorilerin ve temaların niceliksel olarak betimlenmesi ve ifade edilmesi için frekans ve yüzdelerin kullanıldığı betimsel analizlerden yararlanılmıştır. Betimsel analiz, verilerin belirlenen kategori ve

temalara göre özetlenmesi ve yorumlanmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Verilerin analizinde, verilerin kodlanması, kategorilerin oluşturulması, kodlar ve kategorilerin düzenlenmesi ve geçerlik ve güvenilirliğin sağlanması basamakları izlenmiştir (Saban, 2008).

Verilerin analizi sürecinde ilk aşama olarak metaforların uygunluğunun incelenmesi amacıyla annelerden elde edilen metafor formları okunmuştur. 95 anneden toplanan verilerden 25 tanesi "Çünkü..." ifadesinin doldurulmaması, metaforun kaynağı ve konusu ile bağlantının olmaması gibi metaforik çalışmaya uygun olmayan nedenlerden dolayı değerlendirmeye alınmamıştır. Örnek olarak; "Dijital oyun, sahte güleryüz gibidir. Çünkü, çocuğumun izlediği filmde renkli şekerlerden hangisini yersen o renge dönüşüyorlardı ve çocuğum etkilenmişti bir daha yemek yemiyordum yoksa öyle olurum diye." verisi, metaforun kaynağı ve konusu ile bağlantısının olmaması nedeni ile analizden çıkarılmıştır. Veri analizi sürecinin ikinci aşamasına başlamadan önce katılımcıları etiketleme ve metaforları listeleme işlemi gerçekleştirilmiştir. Her bir anne için "A" harfi kısaltma olarak kullanılmıştır. Bu kısaltmaların yanına annelerin kaçınıcı kişi olduklarını gösteren numaralar verilmiştir. Dolayısıyla her bir anne için A1, A2, ... A70 şeklinde olmak üzere etiketlemeler kullanılmıştır. Daha sonra annelerin dijital oyun kavramına yönelik oluşturdukları metaforlar listelenmiştir. Elde edilen veriler kodlanarak verilere ait frekans değerleri elde edilmiştir. Son olarak, elde edilen kodlar kategorilendirilmiştir. Kategorilerin oluşturulması aşamasında metaforların açıklamaları dikkate alınmıştır. Bir diğer aşama olarak, verilerden elde edilen anlamlardan yola çıkarak temaların oluşturulması gerçekleştirilmiştir. Kapsam geçerliliğinin sağlanması amacıyla başka bir araştırmacının kodlamaları tekrarlaması sağlanmıştır. Kodlayıcılar arasındaki güvenilirliğin hesaplanması için Miles ve Huberman'ın (1994) önerdiği "Görüş Birliği/(Görüş Ayrılığı+Görüş Birliği)x100" formülünden yararlanılmıştır. Formülden elde edilen sonuca göre kodlayıcılar arasındaki güvenilirliğin %91.9 olduğu görülmüştür. Kodlayıcılar arasında bir görüş birliği ile metaforların uygun kategoriler altında düzenlenmesi sağlanmıştır. Güvenirliğin sağlanması amacıyla annelerin çarpıcı olan bazı ifadeleri doğrudan alıntılanarak bulgular bölümünde sunulmuştur.

Bulgular

Annelerin Dijital Oyun Kavramına Yönelik Sahip Oldukları Metaforlar

Okul öncesi dönem çocuğu olan anneler, dijital oyun kavramına yönelik olarak 41'i birbirinden farklı olmak üzere toplam 70 tane metafor üretmiştir. Elde edilen metaforun frekans değerleri tablo 2'de yer almaktadır.

Tablo 2 Annelerin dijital oyun kavramına yönelik ürettikleri metaforlar

Sıra	Metafor	f	Sıra	Metafor	f
1.	Uyuşturucu	11	22	Zararlı	1
2.	Bağımlılık	9	23	Kara delik	1
3.	Sigara	4	24	Hortum	1
4.	Zehir	3	25	Emzik	1
5.	Hastalık	3	26	Öğrenme aracı	1
6.	Zaman kaybı	2	27	Terapi	1
7.	Abur cubur	2	28	Kurtarıcı	1
8.	Bataklık	2	29	Eğlence	1
9.	Sakız	2	30	Etkinlik	1
10.	Hırsız	1	31	Esrar	1
11.	Karmaşa	1	32	Zihin	1
12.	Çekirdek	1	33	Kahve lekesi	1
13.	Çerez	1	34	Soyutlama	1
14.	Girdap	1	35	Mecburiyet	1
15.	Çikolata	1	36	Boş bir uğraş	1
16.	Hayal ürünü	1	37	Beyin öldüren bir araç	1
17.	Dolandırıcı	1	38	Donuk bir hayat	1

18.	Hayal öldürücü	1	39	Hayata karşı donmak	1
19.	Duygusuzluk	1	40	Kendini kaybettiğin başka bir dünya	1
20.	Uyku	1	41	Beyin bulandıran bir araç	1
21.	Vazgeçilmez bir araç	1		TOPLAM	70

Tablo 2 incelendiğinde, annelerin dijital oyun kavramına yönelik algılarına göre üretmiş oldukları metaforlar içerisinde en sık kullanılan metaforların “uyuşturucu” (f= 11), “bağımlılık” (f= 10), “sigara” (f= 4), “zehir” (f= 3) ve “hastalık” (f= 3) olduğu görülmektedir. Toplam 70 metafor arasından birden fazla kullanılan dokuz tane metafor bulunmaktadır.

Annelerin Dijital Oyun Kavramına Yönelik Sahip Oldukları Metaforların Tema ve Kategorileri

Annelerin dijital oyun kavramına yönelik kullandıkları metaforlar incelendikten sonra iki tema ve sekiz farklı kategori altında değerlendirilmiştir. Temalara ve kategorilere ait metaforların sayısı, frekans değerleri ve yüzdeleri tablo 3'te yer almaktadır.

Tablo 3 Annelerin ürettikleri metaforların temalara ve kategorilere göre dağılımı

Temalar	Kategoriler	f	%
Kullanım Amaçları	Eğlence/Rahatlama Kaynağı	4	%5.48
	Oyalama Aracı	5	%6.85
	Gelişimi/Eğitimi Destekleyen Araç	3	%4.11
Zararları	Bağımlılık Kaynağı	13	%17.81
	Zaman Kaybı	7	%9.59
	İçine Çeken/Bırakılamayan Araç	15	%20.55
	Gerçek Hayattan Soyutlayan Araç	9	%12.33
	Olumsuz Etkileyen Araç	17	%23.29
TOPLAM		73	%100

Tablo 3'te görüldüğü üzere, okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin dijital oyun kavramına yönelik metaforik algıları “Kullanım Amaçlarına Göre Dijital Oyun” ve “Zararlarına Göre Dijital Oyun” olarak iki tema altında toplanmıştır.

Kullanım Amaçlarına Göre Dijital Oyun

Okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin dijital oyun kavramına yönelik oluşturdukları metaforlar kullanım amaçlarına göre, “rahatlama/eğlence kaynağı”, “oyalama aracı” ve “gelişimi/eğitimi destekleyen araç” olarak üç kategoriden oluşmaktadır. Kullanım amaçlarına göre dijital oyun temasına ait kategoriler ve metaforların dağılımı tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4 Kullanım amaçlarına göre dijital oyun temasına ait kategoriler ve metaforların dağılımı

Temalar	Kategoriler	f	%
Kullanım Amaçları	Eğlence/Rahatlama Kaynağı	Çerez (1), Terapi (1), Eğlence (1), Vazgeçilmez bir araç (1)	4 %5.48
	Oyalama Aracı	Emzik (1), Kurtarıcı (1), Bağımlılık (1), Sakız (1), Mecburiyet (1)	5 %6.85
	Gelişimi/Eğitimi Destekleyen Araç	Etkinlik (1), Öğrenme aracı (1), Hayal ürünü (1)	3 %4.11
TOPLAM		12	%16.44

Tablo 4'e göre; annelerin dijital oyun kavramına yönelik ürettikleri metaforlar dijital oyunların eğlence/rahatlama kaynağı, oyalama aracı ve gelişimi/eğitimi destekleyen araç olarak kullanım amaçlarına göre kullanıldığını göstermektedir.

Rahatlama/Eğlence Kaynağı: Okul öncesi dönem çocuğu olan anneler rahatlama/eğlence kaynağı kategorisi altında “çerez”, “terapi”, “eğlence” ve “vazgeçilmez bir araç” metaforlarını kullanmışlardır. Bu kategoride dört farklı metafor birer kez kullanılmıştır. Kategoride yer alan metaforların anneler tarafından tanımlanmasına ilişkin örnekler aşağıda verilmiştir:

A11: "Dijital oyun eğlence gibidir. Çünkü oynarken eğleniriz."

A28: "Dijital oyun çerez gibidir. Çünkü anlık heyecan ve mutluluk verir."

A55: "Dijital oyun terapi gibidir. Çünkü her bireyin deşarj olmaya ihtiyacı vardır, dijital oyun oynamak da bunlardan biri olabilir."

Yukarıdaki alıntılardan görüleceği üzere anneler, dijital oyunları eğlenmek ve rahatlamak için kullandıklarını paylaşmıştır. Dolayısıyla annelerin dijital oyunları rahatlatan ve eğlendiren bir araç olarak algıladığı söylenebilir.

Oyalama Aracı: Okul öncesi dönem çocuğu olan anneler oyalama aracı kategorisi altında "emzik", "kurtarıcı", "bağımlılık", "sakız" ve "mecburiyet" metaforlarını kullanmışlardır. Bu kategoride beş farklı metafor birer kez kullanılmıştır. Bu kategoride yer alan metaforların anneler tarafından tanımlanmasına ilişkin örneklerden bazıları aşağıda verilmiştir:

A41: "Dijital oyun sakız gibidir. Çünkü insanı oylar."

A62: "Dijital oyun kurtarıcı gibidir. Çünkü bazı ortamlarda çocukların da sıkılmadan durabilmesini sağlamak için gereklidir."

A67: "Dijital oyun emzik gibidir. Çünkü çocuğu susturur."

A36: "Dijital oyun mecburiyet gibidir. Çünkü başka türlü evde sıkılıyorlar, evde sakinlik sağlamak için mecbur gibi."

Yukarıdaki alıntılardan görüleceği üzere anneler, dijital oyunları çocuklarını oylamak, susturmak ve gerektiği zamanlarda çocuklarının ve kendilerinin sıkılmamaları için kullanabilecekleri bir araç olarak algıladıkları söylenebilir.

Gelişimi/Eğitimi Destekleyen Araç: Okul öncesi dönem çocuğu olan anneler oyalama aracı kategorisi altında "etkinlik", "öğrenme aracı" ve "hayal ürünü" metaforlarını kullanmışlardır. Bu kategoride üç farklı metafor birer kez kullanılmıştır. Bu kategoride yer alan metaforların anneler tarafından tanımlanmasına ilişkin örnekler aşağıda verilmiştir:

A12: "Dijital oyun hayal ürünü gibidir. Çünkü dijital oyunda insanlar kafalarında hayal ettikleri şeyleri geliştirirler, tasarlayıp gerçekleştirirler."

A15: "Dijital oyun öğrenme aracı gibidir. Çünkü eğitim amaçlı güzel oyunlar dozunda olduğunda etkilidir, bu nedenle çocuğumun oynaması için özen gösteriyorum."

A31: "Dijital oyun etkinlik gibidir. Çünkü etkinlik gibi eğiticiidir."

Yukarıdaki alıntılardan anlaşılacağı üzere annelerden bir tanesi dijital oyunların çocukları için eğitim amaçlı kullanıldığında etkili bir araç olduğunu ifade etmiştir. Bir başka anne ise dijital oyunların etkinlik gibi eğitici özelliğinden bahsetmiştir. Dolayısıyla annelerin dijital oyunları kullanım amacına göre eğitimi ve gelişimi destekleyen bir araç olarak algıladıkları ifade edilebilir.

Zararlarına Göre Dijital Oyun

Okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin dijital oyun kavramına yönelik oluşturdukları metaforlar zararlarına göre "Bağımlılık Kaynağı", "Bırakılamayan Araç", "Gerçek Hayattan Soyutlayan Araç", "Zaman Kaybı" ve "Olumsuz Etkileyen Araç" olmak üzere beş kategoriden oluşmaktadır. Zararlarına göre dijital oyun temasına ait kategoriler ve metaforların dağılımı tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5 Zararlarına göre dijital oyun temasına ait kategoriler ve metaforların dağılımı

Temalar	Kategoriler		f	%
Zararlar	Bağımlılık Kaynağı	Uyuşturucu (4), Sigara (3), Bağımlılık (2), Zararlı (1), Esrar (1), Hastalık (1) Hayata karşı donmak (1)	13	%17.81
	Zaman Kaybı	Zaman kaybı (2), Abur cubur (1), Hırsız (1), Donuk bir hayat (1), Uyuşturucu (1), Boş bir uğraş (1)	7	%9.59
	Bırakılamayan Bir Araç	Bağımlılık (3), Batakılık (2), Uyuşturucu (1), Çekirdek (1), Sakız (1), Sigara (1), Girdap (1), Zihin (1), Kahve lekesi (1), Hortum (1), Kara delik (1), Abur cubur (1)	15	%20.55
	Gerçek Hayattan Soyutlayan Araç	Uyuşturucu (3), Hayal öldürücü (1), Uyku (1), Soyutlama (1), İçinde kendini kaybettiğin başka bir	9	%12.33

	dünya (1), Beyin bulandıran bir araç (1), Hayata karşı donmak (1)		
Olumsuz Etkileyen Araç	Bağımlılık (3), Zehir (3), Hastalık (2), Uyuşturucu (2), Karmaşa (1), Duygusuzluk (1), Beyin öldüren bir araç (1), Çikolata (1), Dolandırıcı (1), Donuk bir hayat (1), Hayal öldürücü (1)	17	%23.29
TOPLAM		61	%83.57

Tablo 5'e göre; annelerin dijital oyun kavramına yönelik ürettikleri metaforlar dijital oyunların bağımlılık kaynağı, zaman kaybı, bırakılmayan araç, gerçek hayattan soyutlayan araç ve olumsuz etkileyen araç olarak dijital oyunların zararlarına göre algılandığını göstermektedir.

Bağımlılık Kaynağı: Okul öncesi dönem çocuğu olan anneler bağımlılık kaynağı kategorisi altında "uyuşturucu", "sigara", "bağımlılık", "zararlı", "esrar", "hastalık" ve "hayata karşı donmak" metaforlarını kullanmışlardır. Bu kategoride en fazla tekrar eden metafor uyuşturucu (f= 4) metaforudur. Bu metaforu sigara (f= 3) ve bağımlılık (f= 2) metaforu takip etmektedir. Diğer dört metafor ise birer kez kullanılmıştır. Bu kategoride yer alan metaforların anneler tarafından tanımlanmasına ilişkin örneklerden bazıları aşağıda verilmiştir:

- A2: "Dijital oyun uyuşturucu gibidir. Çünkü bağımlılık yapar."
A6: "Dijital oyun bağımlılık gibidir. Çünkü bırakınca yoksunluk hissedilir."
A13: "Dijital oyun sigara gibidir. Çünkü bağımlılık yaratır."

Yukarıda belirtilen alıntılardan anlaşılacağı üzere, dijital oyunların bağımlılık yapacağı anneler tarafından açıkça ifade edilmektedir. Dolayısıyla annelerin dijital oyunları güçlü bir bağımlılık kaynağı olarak algıladığı tespit edilmiştir.

Zaman Kaybı: Okul öncesi dönem çocuğu olan anneler zaman kaybı kategorisi altında "zaman kaybı", "abur cubur", "hırsız", "donuk bir hayat", "uyuşturucu" ve "boş bir uğraş" metaforlarını kullanmışlardır. Bu kategoride zaman kaybı (f= 2) metaforu dışında yer alan metaforlar birer kez kullanılmıştır. Bu kategoride yer alan metaforların anneler tarafından tanımlanmasına ilişkin örneklerden bazıları aşağıda verilmiştir:

- A20: "Dijital oyun zaman kaybı gibidir. Çünkü hiçbir şey katmaz zamanını ve becerileri yok eder."
A27: "Dijital oyun uyuşturucu gibidir. Çünkü çocukları hipnoz olmuşçasına ekrana bağlayıp, zamanlarının boşa geçtiğini düşünüyorum."
A38: "Dijital oyun zaman kaybı gibidir. Çünkü çocukların en güzel zamanlarını boşa harcadıklarını düşünüyorum"
A52: "Dijital oyun boş bir uğraş gibidir. Çünkü elde edilen verimli bir sonuç yoktur. Zamanı boşa geçirmiş oluruz."
A68: "Dijital oyun hırsız gibidir. Çünkü zamanımızı çalar."

Yukarıda belirtilen ifadelere göre dijital oyunların anneler tarafından zaman kaybı olarak algılandığını söylemek yerinde olacaktır. Annelerin dijital oyunların etkili ve olumlu bir sonucu olmadığına yönelik düşünceleri dijital oyunların zaman kaybı olarak algılanmasının sebebi olarak ifade edilebilir.

İçine Çeken/Bırakılmayan Araç: Okul öncesi dönem çocuğu olan anneler bırakılmayan araç kategorisi altında "bağımlılık", "bataklık", "uyuşturucu", "çekirdek", "sakız", "sigara", "girdap", "zihin", "kahve lekesi", "hortum", "kara delik" ve "abur cubur" metaforlarını kullanmışlardır. Bu kategori altında 13 farklı metafor toplanmıştır ve en fazla tekrar eden bağımlılık (f= 3) metaforudur. Bu metaforu bataklık (f= 2) metaforu takip etmektedir. Diğer metaforlar ise birer kez kullanılmıştır. Bu kategoride yer alan metaforların anneler tarafından tanımlanmasına ilişkin örneklerden bazıları aşağıda verilmiştir:

- A1: "Dijital oyun çekirdek gibidir. Çünkü başlayınca bırakamıyorsun."
A32: "Dijital oyun kara delik gibidir. Çünkü çocuk girdiğinde çıkamıyor."
A37: "Dijital oyun hortum gibidir. Çünkü insanı fark etmeden içine çeker."

A40: "Dijital oyun bataklık gibidir. Çünkü girdin mi çıkmak zor olur."

A59: "Dijital oyun girdap gibidir. Çünkü oynayan herkes içine çekiliyor."

Yukarıda belirtilen örnek ifadelerden görüleceği üzere, annelerin dijital oyunların çocuk ve yetişkinleri içine çeken bir özellikte olduğunu vurguladıkları söylenebilir. Ayrıca başka bir anne, "Dijital oyun kahve lekesi gibidir. Çünkü birkez bulaştı mı çıkarması zor ve uğraştırıcıdır" (A53) ifadesini kullanmıştır. Dolayısıyla annelerin sitemkâr bir tutum için dijital oyunları bırakılmayan bir araç olarak algılandığını söylemek yerinde olacaktır.

Gerçek Hayattan Soyutlayan Araç: Okul öncesi dönem çocuğu olan anneler bırakılmayan araç kategorisi altında "uyuşturucu", "hayal öldürücü", "uyku", "soyutlama", "içinde kendini kaybettiğin başka bir dünya", "beyin bulandıran bir araç" ve "hayata karşı donmak" metaforlarını kullanmışlardır. Bu kategoride yedi farklı metafor kullanılmıştır ve en fazla tekrar eden uyuşturucu (f= 3) metaforudur. Diğer metaforlar ise birer kez kullanılmıştır. Bu kategoride yer alan metaforların anneler tarafından tanımlanmasına ilişkin örneklerden bazıları aşağıda verilmiştir:

A16: "Dijital oyun uyuşturucu gibidir. Çünkü onunla geçen vakitte insan dünyadan bihaber yaşar."

A39: "Dijital oyun hayata karşı donmak gibidir. Çünkü çevrendeki olup bitenleri görmezden gelecek kadar donuk yapabilir."

A51: "Dijital oyun içinde kendini kaybettiğin başka bir dünya gibidir. Çünkü oyun oynarken dışarıyla bütün iletişim kesilir."

A56: "Dijital oyun uyku gibidir. Çünkü hayat ile bağlar kopar."

Yukarıda belirtilen alıntılardan anlaşılacağı üzere, anneler dijital oyunların hayattan bağı kopardığına dair düşüncelerini açıkça ifade edebilmektedir. Benzer şekilde bir başka anne "Dijital oyun uyuşturucu gibidir. Çünkü gerçek dünya ile bağlantıyı keser" (A57) ifadesini kullanmıştır. İfadeler doğrultusunda, annelerin dijital oyunların gerçek hayattan soyutlayan bir araç olarak algılandığı söylenebilir.

Olumsuz Etkileyen Araç: Okul öncesi dönem çocuğu olan anneler olumsuz etkileyen araç kategorisi altında "bağımlılık", "zehir", "hastalık", "uyuşturucu", "karmaşa", "duygusuzluk", "beyin öldüren bir araç", "çikolata", "dolandırıcı", "donuk bir hayat" ve "hayal öldürücü" metaforlarını kullanmışlardır. Bu kategori altında 12 farklı metafor toplanmıştır. Bu kategoride en fazla tekrar eden bağımlılık (f= 3) ve zehir (f= 3), metaforudur. Bu metaforu uyuşturucu (f= 2) ve hastalık (f= 2) metaforu takip etmektedir. Diğer metaforlar ise birer kez kullanılmıştır. Bu kategoride yer alan metaforların anneler tarafından tanımlanmasına ilişkin örneklerden bazıları aşağıda verilmiştir.

A4: "Dijital oyun donuk bir hayat gibidir. Çünkü gerek çocuk gerekse yetişkinlerde insan beynini durdurur, bir çocuğun hayal dünyasını bile elinden alır çocuk bir yerden sonra hiçbir şeyden zevk almaz..."

A21: "Dijital oyun hastalık gibidir. Çünkü öfke, kaygı, anlayışsızlık ve algıda problem oluyor."

A33: "Dijital oyun karmaşa gibidir. Çünkü zihni bulandırır."

Yukarıda belirtilen ifadelerden anlaşılacağı üzere anneler, dijital oyunların çocuk ve yetişkinler üzerindeki olumsuz etkilerini ifade etmişlerdir. Ayrıca bir başka anne, "Dijital oyun hayal öldürücü gibidir. Çünkü ... çocukların hayal güçlerini oyun oynama becerilerini yok ediyor." (A8) ifadesini kullanmıştır. Dolayısıyla anneler tarafından dijital oyunların olumsuz etkileri olan bir araç olarak algılandığı tespit edilmiştir.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Okul öncesi çocuğu olan annelerin dijital oyun kavramına ilişkin metaforik algılarını inceleyen bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim deseninde tasarlanmıştır. Araştırmanın verileri iki sorudan oluşan bir metafor formu aracılığıyla çalışmaya katılmaya gönüllü olan 70 anneden toplanmıştır. Anneler dijital oyun kavramına ilişkin birbirinden farklı 41 tane metafor üretmiştir. Sıklıkla üretilen metaforlar; "uyuşturucu" (f= 11), "bağımlılık" (f= 10), "sigara" (f= 4) ve

"zehir" (f= 3) olarak listelenmiştir. Sıklıkla üretilen metaforların olumsuz anlamlar taşıması dikkat çekicidir. Bu durum annelerin dijital oyunlara karşı olumsuz algılara sahip olduklarını göstermektedir. Annelerin oluşturdukları metaforlar kullanım amaçlarına göre dijital oyun ve zararlarına göre dijital oyun olmak üzere iki tema altında ve sekiz kategoriden oluşmaktadır.

Kullanım amaçlarına göre dijital oyun teması altında, eğlence/rahatlama kaynağı, oyalama aracı ve gelişimi/eğitimi destekleyen araç olmak üzere üç kategori yer almıştır. Eğlence/rahatlama kaynağı olarak adlandırılan birinci kategoride anneler dijital oyunu çocukları ve kendileri için bir eğlence ya da rahatlama kaynağı olarak kullanıldığı sonucuna ulaşmıştır. İlgili alan yazın incelendiğinde, dört ve beş yaşında çocuğu olan üç anne ile yapılan bir çalışmada anneler, eğlenceyi teşvik etmek için dijital medya araçlarını evlerinde kullandıklarını bildirmişlerdir (Teichert, 2017). Benzer şekilde beş yaş çocukların dijital oyun kullandıklarını annelerin bakış açısıyla inceleyen bir çalışmada da dijital oyunun tercih edilmesinin nedenlerinden biri eğlenceli olmalarıdır (Toran vd., 2016). Diğer yaş grupları incelendiğinde, 0-3 yaşlarında çocuğu olan ebeveynlerin birçoğu küçük çocuklara eğlence sağladığı için dijital ekranların eğlenceli yönünü vurgulamışlardır (Nevski ve Siibak, 2016). Dijital oyunlar gençler ve ergenler arasında da oldukça yaygın bir eğlence aracıdır (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). Bu benzerlik, oyunların temelde duygusal rahatlama sağlamasıyla açıklanabilir. Okul öncesi eğitime devam eden altı yaş çocuğu olan annelerin oyuna ilişkin algılarını inceleyen bir çalışmada da annelerin oyunu rahatlatma yolu olarak değerlendirdiği görülmektedir (Erbay ve Durmuşoğlu Saltalı, 2012). Bu nedenle okul öncesi dönem çocuğu olan anneler açısından dijital oyunun bir eğlence/rahatlama kaynağı olması beklenen bir sonuçtur.

Kullanım amaçlarına göre dijital oyun teması altında yer alan ikinci kategori ise oyalama aracı olarak dijital oyun olarak adlandırılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulguların gösterdiği üzere, okul öncesi dönem çocuğu olan anneler dijital oyunları bir oyalama aracı olarak kullandığı sonucuna varılmıştır. Okul öncesi öğretmen adaylarıyla yürütülen bir başka çalışmada da katılımcılar, ebeveynlerin dijital teknolojiyi çocukları için oyalayıcı bir araç olarak gördüklerini vurgulamıştır (Karademir Coşkun ve Filiz, 2019). Araştırmacılar, ebeveynlerin çocuklarına dijital medyayı sunarken oyalayıcı amaçlara sahip olduklarını belirtmişlerdir (Yılmaz ve Şen, 2021). Benzer şekilde ebeveynlerle yürütülen bir diğer çalışmada, ebeveynlerin çocukları internet başındayken kendi işleri ile ilgilendikleri, bu esnada çocuklarının kullandıkları dijital teknolojilerin içeriğine ve çocuklarının bu teknolojilerle geçirdikleri süreye yönelik herhangi bir kontrol sağlayamadıkları görülmektedir (Kırık, 2014). Bu doğrultuda, okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin dijital oyunları eğlence/rahatlama kaynağı ve oyalama aracı olarak görmesi beklendik bir sonuç olarak düşünülebilir.

Kullanım amaçlarına göre dijital oyun teması altında yer alan sonuncu kategori ise gelişimi/eğitimi destekleyen araç olarak adlandırılmıştır. İlgili alan yazında dijital oyun temelli öğrenmelerin çocukların yaratıcılıklarına (Hsiao vd., 2014) ve sosyoduygusal becerileri ile prososyal davranışlarına (Saleme vd., 2021) olumlu yönde etkisi olduğuna dair çalışmaların yer aldığı görülmektedir. Örneğin, annelerin dijital oyunları gelişimi/eğitimi destekleyen bir araç olarak algılaması, ebeveynlerin dijital medya kullanımına yönelik görüşlerini inceleyen bir çalışmayla uyumludur (Schlembach ve Johnson, 2014). Bu çalışmada, ebeveynler bunu açıkça bildirmeseler de çocuklarına öğretmek amacıyla dijital medyayı kullanmışlardır. Kısacası, bu bulgu, dijital medyanın ebeveynler tarafından çocukları için önemli bir öğrenme aracı olarak görüldüğünü ortaya koymaktadır. Dört ve beş yaşında çocukları olan üç anne ile yapılan bir diğer çalışmada, annelerden biri uygulamaları eğitsel değerleri açısından değerlendirdiğini ve çocuğu için şekiller, matematik ve okumaya odaklanan uygulamaları satın aldığını ifade etmiştir (Teichert, 2017). Ayrıca, ebeveynlerin %64.38'i dijital oyunların öğrenmeyi kolaylaştırdığını belirtmiştir (Yiğit, 2019). Bu doğrultuda, okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin dijital oyunları gelişimi/eğitimi destekleyen bir araç olarak algılaması beklendik bir sonuçtur.

Zararlarına göre dijital oyun teması altında toplanan sekiz kategoriden ilk ikisi bağımlılık kaynağı ve zaman kaybı olarak adlandırılmıştır. Dijital oyunların anneler tarafından bağımlılık kaynağı ve

zaman kaybı olarak algılanması ilgili literatür ile uyum içindedir. Ebeveynlik ve dijital oyunlara odaklanan bir çalışmada, ebeveynler dijital teknolojiye yönelik tutumlarında zaman kaybı ve bağımlılık gibi ifadeler kullanmışlardır (Aarsand, 2011). 0-8 yaş küçük çocukların teknolojilerle ilgili deneyimlerini keşfetmeyi amaçlayan bir başka rapora göre, medyanın eğlence amaçlı kullanılması bile ebeveynler için bir endişe kaynağıdır. Ebeveynler çocuklarının teknolojiden kopma sorunları yaşamasından ve bağımlı olma ihtimalinden korkmaktadırlar (Chaudron, 2015). Ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin tutumlarının incelendiği bir diğer çalışmada ise olumsuz görüşe sahip bazı ebeveynler dijital oyunların zaman kaybı olduğunu ifade etmiştir (Fidan vd., 2021). Dolayısıyla okul öncesi dönem çocuğu olan annelerin dijital oyunları bağımlılık kaynağı ve zaman kaybı olarak görmesi yapılan çalışmaların bulgularını destekleyici niteliktedir.

Zararlarına göre dijital oyun teması altında yer alan kategorilerden üçüncüsü içine çeken/bırakılamayan araç olarak dijital oyun şeklinde adlandırılmıştır. Okul öncesi dönem çocuğu olan anneler dijital oyunları içine çeken/bırakılamayan bir araç olarak görmektedir. İlgili alan yazında araştırmacılar, çocukların ekranlar üzerinden oynadıkları oyunları ile gerçek oyunları arasından bir dengeye ihtiyacı olduğunu vurgulamıştır (Johnson ve Christie, 2009). ABD, Türkiye, Çin ve Güney Kore olmak üzere dört farklı ülkeden ebeveynlerin katıldıkları ve ebeveynlerin 4-6 yaş çocuklarının dijital oyunlarına ilişkin tercihlerini inceleyen bir çalışmada, Koreli ebeveynler bilgisayar oyunlarına karşı çocukların kendilerini kontrol edemeyeceklerini ve kolayca bilgisayar oyunlarına dalabileceklerini ifade ederken, Amerikalı birkaç anne ise dijital oyunun emici olabileceğini ve çocukların çok kolay ayrılamayacağını ifade etmiştir (Isikoglu Erdogan vd., 2019). Bu durum, dijital oyunlarda konsantrasyon ve içsel motivasyon gibi akış deneyimleri sağlayan Csikszentmihalyi (1990) tarafından geliştirilen akış teorisi ile açıklanabilir. Akış teorisinin, sürükleyici deneyimler yaratabilmesi nedeniyle oyun temelli eğitim ortamlarında uygulandığı görülürken (Kaye, 2016), annelerin dijital oyunları içine çeken zararlı bir araç olarak algılanmasında oynanan dijital oyunların içeriği etkili olmuş olabilir.

Zararlarına göre dijital oyun teması altında toplanan kategorilerden bir diğeri ise gerçek hayattan soyutlayan araç olarak adlandırılmıştır. Bilindiği üzere, çocuklar oyun oynarken veya video izlerken dijital teknolojiyi sosyal olarak değil bireysel olarak kullanmaktadır (Chaudron, 2015). Ebeveynlerin dijital oyunlara karşı bakış açılarının inceleyen bir çalışmada ebeveynlerin çocuklarının sosyal izolasyonundan ve sosyal becerilerinin yetersiz gelişmesinden korkmaktadırlar (Gabriel vd., 2020). Mevcut çalışmada, annelerin dijital oyun oynarken dışarı ile bütün iletişimin kesildiğini ifade etmesi bulguların ilgili literatür ile benzerlik gösterdiğini ortaya koymaktadır. Zararlar teması altında yer alan kategorilerden sonuncusu ise olumsuz etkileri olan araç olarak adlandırılmıştır. Sekiz yaşından küçük çocukların teknolojilerle ilgili deneyimlerini keşfetmeyi amaçlayan rapora göre, ebeveynler aşırı medya kullanımının çocukların sağlığı üzerindeki olası olumsuz sonuçlarından bahsetmektedir (Chaudron, 2015). Benzer şekilde ebeveynler, çocuklarının dijital oyun oynarken yaratıcılıklarının zarar görebileceğini ifade etmiş ve ayrıca duruş bozuklukları ile saldırganlık düzeylerinin artması gibi fiziksel ve ruhsal gelişimlerinin olumsuz şekilde etkilenmesinden korktuklarını dile getirmişlerdir (Gabriel vd., 2020). Bu bağlamda dijital oyunların zararlı etkilerine karşı annelerin çocuklarının oynadıkları dijital oyunlara rehberlik etmesi beklenebilir. Dijital gelişmeleri izleyebilen, dijital ortamdaki riskler ve avantajlar hakkında bilgi sahibi olan ve bu konularda çocuklarına rehberlik edebilen bireyler, dijital ebeveyn olarak adlandırılmaktadır (Yurdakul vd., 2013). Dijital ebeveynlik konusunda üç yıl boyunca sürdürülen bir blog platformunda ebeveynlere çeşitli içerikler sunulmuş ve bu içeriklerin ebeveynlerin becerilerine olumlu katkı sağladığı belirlenmiştir. Bununla birlikte, ebeveynlerin dijital medya ve teknolojiyi ebeveynlik aracı olarak kullanma konusundaki tutumlarının değiştiği görülmüştür (Clarkson ve Zierl, 2018). Araştırmacılar, çocuklar için dijital oyun seçimi, dijital oyun oynama süresi, yetişkin gözetiminde oyun oynama ve uygun ortam düzenlemeleri konularında ebeveynlerin eğitim alması gerektiğini vurgulamaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012). Dolayısı ile uzmanlar tarafından ebeveynlere teknoloji ve dijital oyun kullanımına yönelik eğitimler verilmesi yararlı olabilir.

Sonuç olarak araştırmamızın bulguları, okul öncesi çocuğu olan annelerin dijital oyun kavramına yönelik algılarının kullanım amaçlarına ve zararlarına göre olmak üzere iki ayrı temada yer aldığını, temalarda yer alan kategorilerin ise çoğunlukla olumsuz olduğunu göstermektedir. Aynı zamanda, dijital oyunları gelişimi/eğitimi destekleyen bir araç olarak algılayan annelerin oranının oldukça az olduğu görülmektedir. Benzer şekilde, Yiğit (2019) tarafından 3-7 yaş grubunda çocuğu olan ebeveynlerle yürütülen bir çalışmada, ebeveynlerin %23.2'si çocuklarının dijital oyun oynamasına yararlı olduğu için, %34.09'unun ise eğitici olduğu için izin verdiklerini belirtmişlerdir. Üç yaşından küçük çocuğu olan anneler ile yürütülen bir başka çalışmada ise anneler, iki yaşından önce bebeklerinin dijital araç kullanmasının zararlı olacağını düşünmektedir (Işıkoğlu ve Ergenekon, 2021). Annelerin dijital oyunları çocuklarının gelişimi/eğitimi için kullanılan bir araç olarak görmemesinin sebebi eğitsel içerikli dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkilerine dair bilgi eksiklikleri olabilir. Bu konuda ebeveynlere eğitim programı uygulanması faydalı olabilir. Örneğin İnce (2022) tarafından, okul öncesi dönemde çocuğu olan ebeveynlere yönelik "Dijital Oyun ve Çocuk" adlı bir aile eğitimi programı uygulanmış ve programın öncesi ve sonrasında ebeveynlerle görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler sonucunda, program öncesinde dijital oyunlar hakkında yalnızca olumsuz görüşlere sahip olan bazı ebeveynlerin, program sonrasında dijital oyunların hem yararlı hem de zararlı olabileceği yönünde fikirlerinin değiştiği belirlenmiştir. Ayrıca, dijital oyun kavramına yönelik metafor çalışmaları incelendiğinde, ortaokul öğrencileri de geleneksel oyunların yararları hakkında daha çok metafor kullanılırken, dijital oyunların zararlı sonuçları hakkında daha çok metaforun kullanmışlardır (Hazar vd., 2017). Dolayısıyla, araştırma grubumuzdan elde edilen verilerin bir bütün olarak değerlendirilmesinin sonucunda annelerin dijital oyun kavramına yönelik algılarının zararlarına yönelik olduğu görülmektedir. Araştırmamızın genel kapsamında metaforlar aracılığıyla annelerin dijital oyunların özellikle çocuklar üzerinde neden olduğu zararlara ilişkin görüşleri elde edilmiştir. Daha sonra gerçekleştirilecek çalışmalarda, babaların da dahil edilmesiyle ebeveynlerle görüşmeler yapılabilir ve durumun yeniden değerlendirilmesi faydalı olabilir. Bunun yanı sıra araştırmacılar tarafından dijital oyunların olumsuz etkilerini en aza indirmek için ebeveynlere yönelik potansiyel müdahale veya eğitim programlarının gerçekleştirilmesi ve etkililiğinin incelenmesi önerilmektedir.

Yazar Katkı Oranları

Çalışmaya 1. Yazar: %50, 2. Yazar: %.50, oranında katkı sağlamıştır.

Çıkar Çatışması Beyanı

"Okul Öncesi Dönem Çocuğu Olan Annelerin Dijital Oyun Kavramına Yönelik Algıları: Metaforik Bir Çalışma" başlıklı makalemizin herhangi bir kurum, kuruluş, kişi ile mali çıkar çatışması yoktur. Yazarlar arasında da herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Kaynakça

- Aarsand, P. (2011). Parenting and digital games: On children's game play in US families. *Journal of Children and Media*, 5(3), 318-333. <https://doi.org/10.1080/17482798.2011.584382>
- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Journal of Child*, 12(2), 66-71.
- 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. <https://doi.org/10.17679/inuefd.905569>
- Arı-Arat, C., & Gülay-Ogelman, H. (2021). Küçük çocukların COVID 19 sürecinde teknolojik araç kullanımının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Maarif Mektepleri Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(1), 15-32. <https://doi.org/10.46762/mamulebd.880109>

- Atasoy, M., Altun, M., & Yalçınkaya, A. (2018). Analysis of the perceptions of the digital game concept of 9-10 year children by means of metaphors. *Electronic Turkish Studies*, 13(21). <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.13865>
- Ateş, M., & Durmuşoğlu Saltalı, N. (2019). KKTC'de yaşayan 5-6 yaş çocukların tablet ve cep telefonu kullanımına ilişkin ebeveyn görüşlerinin incelenmesi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(1), 62-90. <https://dx.doi.org/10.30855/gjes.2019.05.01.004>
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Budak, O. (2017). Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin bakış açısı. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, (13), 158-172.
- Büyükbahçıvan, E. (2017). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden öğrencilerin bilgisayara yönelik metaforik algıları* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Chaudron, S. (2015). *Young children (0–8) and digital technology: A qualitative exploratory study across seven countries*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2788/00749>
- Clarkson, A., & Zierl, L. (2018). An online parenting program grows digital parenting skills and parent–school connection. *The Journal of Extension*, 56(5), 6.
- Creswell, J. W. (2014). *Araştırma deseni* (S. B. Demir, Ed.) Eğiten Kitap.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Çelik, I., Şahin, İ., & Eren, F. (2014). Metaphorical perceptions of middle school students regarding computer games. *International Journal of Social, Education, Economics and Management Engineering*, 8(8), 2544-2549.
- Doğan, Ü., Koyuncu, M., & Doğan, A. (2020). Özel yetenekli çocukların ve ebeveynlerinin oyun kavramına yönelik metaforik algıları. *Disiplinlerarası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 4(8), 265-281.
- Doliopoulou, E., & Rizou, C. (2012). Greek kindergarten teachers' and parents' views about changes in play since their own childhood. *European Early Childhood Education Research Journal*, 20(1), 133-147. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2012.650016>
- Erbay, F., & Durmuşoğlu Saltalı, N. (2012). Altı yaş çocuklarının günlük yaşantılarında oyunun yeri ve annelerin oyun algısı. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(2), 249-264.
- Fidan, A., Güneş, H., & Karakuş, T. (2021). Investigating the digital parenting behaviors of parents on children's digital game play. *Cukurova University Faculty of Education Journal*, 50(2), 833-857. <https://doi.org/10.14812/cuefd.933215>
- Gabriel, S., Nader, M., & Hütthaler, M. (2020, September). Stop gaming! Parents' attitude towards digital game-based learning. In ECGBL 2020 14th European Conference on Game-Based Learning (pp. 197-201). Academic Conferences limited.
- Giren, S. (2016). Early childhood education teachers' metaphors about play concept for preschoolers. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 12(1), 372-388.
- Goodwin, K. (2018). Dijital dünyada çocuk büyümek: Teknolojiyi doğru kullanmanın yolları. (T. Er: Çev.). (2. Baskı). Aganta Kitap Yayınları.
- Guetterman, T. C. (2015). Descriptions of sampling practices within five approaches to qualitative research in education and the health sciences. *Forum Qualitative Sozialforschung Forum: Qualitative Social Research*, 16(2). <https://doi.org/10.17169/fqs-16.2.2290>
- Güngör, H., Gülay Ogelman, H., Erten Sarıkaya, H. & Körükçü, Ö. (2020). Çocukların gözünden evdeki teknolojik araçlar. *Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 8(23), 175-201. <https://doi.org/10.33692/avrasyad.680534>
- Hazar, Z., Demir, G. T., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre*, 15(4), 179-190. https://doi.org/10.1501/Sporm_0000000334
- Hewitt-Taylor, J. (2001). Use of constant comparative analysis in qualitative research. *Nursing Standard (through 2013)*, 15(42), 39-42.

- Hsiao, H. S., Chang, C. S., Lin, C. Y., & Hu, P. M. (2014). Development of children's creativity and manual skills within digital game-based learning environment. *Journal of Computer Assisted Learning, 30*(4), 377-395. <https://doi.org/10.1111/jcal.12057>
- Işıkoğlu, N., & Ergenekon, E. (2021). Bebeklerin teknolojik araçları kullanmalarıyla ilgili anne görüşleri. *Journal of Faculty of Educational Sciences, 54*(1), 117-140. <https://doi.org/10.30964/auebfd.767338>
- Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 46*, 1-17. <https://doi.org/10.9779/pauefd.446654>
- Isikoglu Erdogan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I., & Qiu, Z. (2019). Do parents prefer digital play? Examination of parental preferences and beliefs in four nations. *Early Childhood Education Journal, 47*(2), 131-142. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0901-2>
- İnce, G. (2022). *Okul öncesi dönem çocuğuna sahip ailelerin "dijital oyun ve çocuk" aile eğitimi programı öncesi ve sonrası görüşlerinin incelenmesi*. [Tezsiz Yüksek Lisans Projesi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Johnson, J. E., & Christie, J. F. (2009). Play and digital media. *Computers in the Schools, 26*(4), 284-289. <https://doi.org/10.1080/07380560903360202>
- Karademir Coşkun, T., & Filiz, O. (2019). Early childhood pre-service teachers' awareness on digital game addiction. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions, 6*(2), 239-267. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0036>
- Kaye, L. K. (2016). Exploring flow experiences in cooperative digital gaming contexts. *Computers in Human Behavior, 55*, 286-291. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.023>
- Kırık, A. M. (2014). Aile ve çocuk ilişkisinde internetin yeri: Nitel bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 3*(1), 337-347.
- Korkmaz, F., & Ünsal, S. (2016). Okul öncesi öğretmenlerin "teknoloji" kavramına ilişkin metaforik algılarının incelenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 13*(35), 194-212.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology, 36*, 11-17.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2014). *Designing qualitative research*. Sage publications.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., & Scott, F. (2016). Digital play: a new classification. *Early Years, 36*(3), 242-253. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1167675>
- Metin Aslan, Ö., Sümer, M. E., Taşkın, M. H., & Emil, B. (2015). Sokaktan bilgisayara metaforlarla oyun yolculuğu: Lise öğrencilerin oyun kavramı ile ilişkin metaforları. *Turkish Studies (Elektronik), 10*(11), 1165-1182. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8579>
- Mikelić Preradović, N., Lešin, G., & Šagud, M. (2016). Investigating parents' attitudes towards digital technology use in early childhood: A case study from Croatia. *Informatics in Education, 15*(1), 127-146. <https://doi.org/10.15388/infedu.2016.07>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. (2nd Edition). SAGE Publications.
- Nevski, E., & Siibak, A. (2016). The role of parents and parental mediation on 0-3-year olds' digital play with smart devices: Estonian parents' attitudes and practices. *Early Years, 36*(3), 227-241. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1161601>
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies, 24*, 3423-3435. <http://dx.doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4>
- OfCom. (2020). *Children and Parents: Media Use and Attitudes Report 2020/21*. https://www.ofcom.org.uk/_data/assets/pdf_file/0025/217825/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2020-21.pdf
- Öztürk Eyimaya, A., & Yalçın Irmak, A. (2021). Relationship between parenting practices and children's screen time during the COVID-19 Pandemic in Turkey. *Journal of Pediatric Nursing, 56*, 24-29. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.10.002>
- Rogulj, E. (2014). Influence of the new media on children's play. *Croatian Journal of Education, 16*(1), 267-277. <https://doi.org/10.15516/cje.v20i0.3053>
- Schmitt, R. (2005). Systematic metaphor analysis as a method of qualitative research. *The Qualitative Report, 10*(2), 358-394.

- Schreier, M. (2018). Sampling and generalization. *The SAGE handbook of qualitative data collection*, 84-97.
- Saban, A. (2008). Okula ilişkin metaforlar. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 55(55), 459-496.
- Saleme, P., Dietrich, T., Pang, B., & Parkinson, J. (2021). Design of a digital game intervention to promote socio-emotional skills and prosocial behavior in children. *Multimodal Technologies and Interaction*, 5(10), 58. <https://doi.org/10.3390/mti5100058>
- Saltuk, M. C., & Erciyes, C. (2020). Okul öncesi çocuklarda teknoloji kullanımına ilişkin ebeveyn tutumlarına dair bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(2), 106-120. <https://doi.org/10.17932/IAU.EJNM.25480200.2020.4/2.106-120>
- Schlembach, S., & Johnson, M. L. (2014). Parents' beliefs, attitudes and behaviors concerning their young children's screen media use. *Dialog*, 17(2), 95-104
- TDK. (2022). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. <https://sozluk.gov.tr/>
- Teichert, L. (2017). To digital or not to digital: How mothers are navigating the digital world with their young children. *Language and Literacy*, 19(1), 63-76. <https://doi.org/10.20360/G22P5W>
- Tok, E. (2018). Okul öncesi öğretmen adaylarının oyuna ilişkin algıları: Metafor analizi örneği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(2), 599-611. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.404885>
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., & Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Yalçın-Irmak, A., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137. <https://doi.org/10.5080/u13407>
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, İ., & Kanak, M. (2021). Children's digital technology usage and parental approaches: A cross sectional study. *Turkish Journal of Family Medicine & Primary Care*, 15(2), 306-314. <https://doi.org/10.21763/tjfm.797346>
- Yılmaz, A., & Şen, M. (2021). Dijital medya kullanımında aile ve öğretmenin rolü. Ş. Kılıç (Ed.), *Çocuk ve Medya içinde* (ss. 221-250). Pegem Akademi.
- Yiğit, N. (2019). *Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüş ve uygulamaları* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi.
- Yurdakul, I. K., Dönmez, O., Yaman, F., & Odabaşı, H. F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 12(4), 883-896.

Extended Abstract

Media use among young children has become an important issue with the advancement of technology. According to a report presenting children's media experiences between 2020-2021, 57% of children aged 5-7 possess their own tablets, while 14% own smartphones (OfCom, 2020). Besides the ownership of technological tools, the duration of children using technological vehicles has increased (Güngör et al., 2020; Öztürk Eyimaya & Yalçın Irmak, 2021). In line with this, children's games are evolving in another direction with the development of technology (Rogulj, 2014). Researchers have indicated that the nature of children's play (Marsh et al., 2016) and the materials they use for play have significantly changed (Işıkoğlu Erdoğan, 2019). When examining the reasons behind children's use of digital technologies, it is essential to consider how parents perceive these technologies and the purposes for which they encourage their children to engage with them. A study investigating the attitudes of mothers with preschool children under the age of six found that mothers often promote the use of digital technology by their children (Yıldız & Kanak, 2021). Parents typically introduce digital media to their children for educational, entertainment, distraction, or facilitation purposes (Yılmaz & Şen, 2021). In this context, researchers have demonstrated that the approaches and expectations of parents with preschool children towards digital media affect their children's digital media interactions (Chaudron, 2015). This study aimed to explore how mothers with preschool children perceive digital play. While there are studies that examine mothers' views on their children's use of digital games (Toran et al., 2016; Budak, 2017) and digital technology (Yıldız & Kanak, 2021), no research that investigates mothers' perceptions of the concept of digital play through metaphors has been identified. Consequently, the findings of this study will contribute to the literature by uncovering the perceptions of mothers with preschool children. The purpose of this research is to determine mothers' perceptions of the concept of digital play using metaphors.

The research was designed using a phenomenological design, which is one of the qualitative research methods. The study group consisted of 70 mothers with preschool-aged children, specifically limited to those whose children were attending preschool education in Istanbul. A metaphor form, developed by the researchers, was used to explore the mothers' perspectives on the concept of digital play. The metaphor form included the prompt: "Digital play is like Because ...". The data was analyzed using descriptive and content analysis methods following a four-step process. Firstly, the data was coded. Secondly, categories were established. Subsequently, the codes and categories were

organized. Finally, measures were taken to ensure the validity and reliability of the analysis. As a first step in the analysis of the data, the metaphor forms obtained from the mothers were reviewed to assess the appropriateness of the metaphors. Out of the 95 responses collected from the mothers, 25 were excluded from the evaluation due to reasons that rendered them unsuitable for the metaphorical study, such as failing to complete the statement "Because ...," or lacking a clear connection with the source and subject of the metaphor. The frequency values of the data were determined by coding the data, and the resulting codes were subsequently categorized. The explanations of the metaphors were considered during the creation of the categories. Additionally, the themes were formed based on the meanings obtained from the data.

Mothers with preschool-aged children produced a total of 70 metaphors related to the concept of digital play, 41 of which were distinct from one another. The most frequently used metaphors were "drugs" (f = 11), "addiction" (f = 10), "cigarettes" (f = 4), "poison" (f = 3), and "disease" (f = 3). Out of the 70 metaphors, nine were used more than once. The metaphorical perceptions of these mothers regarding digital play were categorized under two main themes: "Intended Use" and "Harms." Within the theme of "Intended Use," three categories emerged: "a source of relaxation/entertainment", "a tool for distraction", and "a tool that supports development/education". Under the theme of "Harms," metaphors were grouped into five categories: "a source of addiction", "a waste of time", "an immersive tool", "a tool abstracting from real life", and "a tool that negatively affects". The findings of the study indicate that the perceptions of mothers with preschool children on the concept of digital play were included in two separate themes, according to their intended use and harm, and the categories in the themes are mostly negative. Notably, the frequently generated metaphors carry negative meanings, suggesting that mothers generally hold negative perceptions of digital play.