



Araştırma Makalesi

Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimleri ve Dijital Oyunda Uygulanan Ebeveyn Stratejileri Hakkındaki Veli Görüşleri

Parent Views on Children's Digital Game Addiction Tendencies and Parental Strategies Applied in Digital Gaming¹

Research Article

Emin ERTEKİN*²

Ömür ÇOBAN³

Karamanoğlu Mehmetbey
Uluslararası Eğitim
Araştırmaları Dergisi

Haziran, 2025
Cilt 7, Sayı 1
Sayfalar: 11-20
<http://dergipark.gov.tr/ukmead>

* Sorumlu Yazar

Makale Bilgileri

Geliş : 30.08.2024
Kabul : 21.10.2024
DOI: 10.47770/ukmead.15410

Özet

Yapılan araştırmalar, erken çocukluk dönemindeki çocukların günde en az iki saatini dijital oyunlar oynayarak geçirdiklerini ortaya koymaktadır. Bilinçsiz ve belli kurallara bağlı kalmaksızın oynanan dijital oyunların bağımlılığa neden olabileceği ve bu süreçte ebeveynlerin süreci yönetme konusunda bilgi ve stratejilerinin yeterli olmadığı da araştırmalarda tespit edilen bir diğer husustur. Bu doğrultuda bu araştırmanın amacı, okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ve dijital oyunda uygulanan ebeveyn stratejileri hakkındaki veli görüşlerinin incelenmesidir. Araştırma 2022-2023 eğitim öğretim yılında Minik Kalpler Anaokulu velileri ile yürütülmüştür. Araştırmanın çalışma grubu tipik örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir ve araştırmanın çalışma grubunu 36 öğrenci velisi oluşturmaktadır. Fenomenolojik desende yürütülen araştırmada, veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Hazırlanan sorular ile yüz yüze görüşmeler yapılmış aynı zamanda 8 veli ile odak grup görüşmesi yapılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre okul öncesi öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı konusunda en fazla hayattan kopma davranışı sergiledikleri, velilerin ise en fazla aktif rehberlik stratejisi uyguladıkları görülmüştür. Velilerin dijital oyun bağımlılığı ile başa çıkabilmeleri için onlara aktif ebeveyn rehberlik stratejileri uygulama konusunda derinlemesine eğitimler verilmelidir. Alan araştırmacıları ise aktif ebeveyn rehberlik stratejileri uygulama konusunda etkili bir eğitim programı geliştirebilir ve bu stratejilerin etkililiğini araştırabilirler.

Anahtar kelimeler: Dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı, ebeveyn, strateji

Abstract

The extant research demonstrates that children in the early childhood phase engage in digital gaming for a minimum of two hours per day. Furthermore, the research indicates that unstructured and rule-free digital gaming can potentially lead to addiction. In this regard, the objective of this study is to examine the prevalence of digital game addiction tendencies among preschool children and the strategies employed by their parents to address their engagement with digital games. The research was conducted with the parents of Minik Kalpler Kindergarten during the 2022-2023 academic year. The research group was selected using the convenient sampling method and consisted of 36 parents. In the research, using a phenomenological design, a semi-structured interview form was employed for both face-to-face interviews and focus group interviews with eight parents. The findings of the study indicated that preschool students exhibited the most dissociation from life behavior in terms of digital game addiction and parents employed the active guidance strategy the most. Parents should be provided with comprehensive training on effective parenting strategies. Researchers in this field can develop an effective training programme on the implementation of these strategies and investigate their efficacy.

Digital game, digital game addiction, parents, strategy

Keywords

International Journal of
Karamanoğlu Mehmetbey
Educational Research

June, 2025
Volume 7, No 1
Pages: 11-20
<http://dergipark.gov.tr/ukmead>

* Corresponding author

Article Info:

Received : 30.08.2024
Accepted : 21.10.2024
DOI: 10.47770/ukmead.15410

¹Bu çalışma 20-23 Haziran 2023 tarihlerinde düzenlenen 1. Ankara Ulusal Eğitim Yönetimi Kongresi / Geliştir - Uygula - Paylaş'ta sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

²Millî Eğitim Bakanlığı Mamak Minik Kalpler Ana Okulu Müdürü, ertekinemin@hotmail.com, <https://orcid.org/0009-0006-5644-768X>

³Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, cobanomur@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-4702-4152>

Bu çalışma Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulunun 01.12.2022 tarih ve 08-236-242 sayılı onayı alınarak gerçekleştirilmiştir.

GİRİŞ

Günümüz dünyasında sağlıktan, eğitime, ulaşım birçok alanda vazgeçilmez olan teknoloji, sadece bu alanları etkilemekle kalmayıp çocukları ve onların oyun anlayışlarını da etkilemektedir (Palaiologou, 2016). Çocuklar açısından değerlendirildiğinde, büyük çoğunluğu şehir hayatı içinde yaşayan çocukların çarpık kentleşmenin bir sonucu olarak betonarme yapıların arasında kaldığı ve güvenli oyun alanlarında sokak oyunları oynamaktan mahrum olduğu görülmektedir (Balcı ve Ahi, 2017; Başal, 2007). Özellikle 2019 yılında başlayan ve 2020 Mart ayından itibaren başlayan Covid-19 salgını ile çocuklar sokaklardan ve sokak oyunlarından uzaklaşmış ve dijital oyunları sıklıkla tercih eder hale gelmişlerdir (Goodwin, 2018; Işıkoğlu-Erdoğan, 2019; Resnick, 2019). Ayrıca Prensky'nin (2001) ifade ettiği gibi bu çocuklar "Dijital Yerliler"dir; doğdukları andan itibaren teknolojiye kolaylıkla erişebilmekte ve dijital dünyayı çok iyi tanımaktadırlar. Dahası yaşantılarının çoğunu da teknoloji temelli oluşturmuşlardır. Bu nedenle 1980 öncesi doğumlu, teknolojiyi çevreye uyum sağlamak adına kullanmaya çalışan ve bazen de dijitalleşme konusunda zorluk yaşayan "Dijital Göçmen" anne babalar, çok az bilgiye sahip oldukları bu dijital ortam içerisinde çocuklarını yetiştirmek ve dijital ortamın olumsuzluklarından onları korumak zorundadırlar (Palfrey ve Gasser, 2017).

Yapılan araştırmalar, erken çocukluk dönemindeki çocukların günde en az iki saatini dijital oyunlar oynayarak geçirdiklerini ortaya koymaktadır (Nevski ve Siibak, 2016; Sapsağlam, 2018; Tuğrul vd., 2014). Bilinçsiz ve belli kurallara bağlı kalmaksızın oynanan dijital oyunların bağımlılığa neden olabileceği ve bu süreçte ebeveynlerin süreci yönetme konusunda bilgi ve stratejilerinin yeterli olmadığı da araştırmalarda tespit edilen bir diğer husustur (Palfrey ve Gasser, 2017; Plowman ve McPake, 2013; Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). Ebeveynlerin en çok başvurduğu yöntemler genellikle dijital oyunu yasaklama, kısıtlama şeklinde olmaktadır (Chaudron vd., 2018). Öte yandan dijital oyunlar, bilinçli ve etkili bir şekilde kullanıldığında, sosyal davranış edinimi, dil gelişiminin desteklenmesi, rahatlatma, başarı duygusu hissetme gibi birçok olumlu katkısının olduğu araştırmalarla ortaya konulmaktadır (Goodwin, 2018; Prot vd., 2014; Şirin, 2019). Bunun aksine, bilinçsiz ve kontrolsüz bir şekilde çocukların dijital oyun oynaması ise saldırganlık, bağımlılık, iletişim kopukluğu ve gerçek hayata ayak uydurma zorluğu gibi olumsuz sonuçları da beraberinde getirmektedir (Anderson vd., 2010; Bilgi, 2005; Erdoğan ve Baran, 2008; Hastings vd., 2009; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). 1998 yılında Amerikan Psikiyatri Derneği (American Psychiatric Association -APA), dijital oyun bağımlılığını Zihinsel Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı'nda (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-DSM-5) bir hastalık olarak tanımlamış ve dijital oyun bağımlılığı ile mücadelenin önemini belirtmiştir. Bununla birlikte, Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) de 2019 yılında dijital oyun bağımlılığını 11. Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasında (ICD-11) bir hastalık olarak görmüş ve bu kapsamda dünyadaki dijital oyun bağımlılığı ile ilgili istatistikler tutmaya başlamıştır (Darvesh vd., 2020). Türkiye Oyun Sektörü raporuna (2023) göre, Türkiye 47 milyon dijital oyun oyuncusuyla dünyada dijital oyunlarda zaman geçiren ilk üç ülke arasında yer almaktadır. Yeşilay'ın Teknoloji Bağımlılığı raporuna (2020) göre, çocuklar oyun oynarken üç riskle karşı karşıya kalmaktadır. Bu riskler; içerik riskleri, iletişim riskleri ve davranış riskleri şeklinde sınıflandırılmıştır. Dijital oyundaki içerik riskleri, çocukların dijital oyun oynarken istenmeyen ve uygunsuz içeriklerle karşılaşmasıdır. Bunlar genellikle pornografik ve şiddet unsuru içeren içerikler olabilmektedir. Bunun yanı sıra çocuklar dijital oyun oynarken iletişim riskleri ile karşılaşabilmektedir. Çevrimiçi oyunlarda yetişkinlerin veya akranlarının fiziksel, duygusal, cinsel ve ekonomik istismarıyla karşılaşabilirler. Dijital oyunlardaki bir diğer risk ise davranış riskleridir ve çocukların diğer çocuklar hakkında nefret uyandıran materyaller üretmesi, yayımlaması veya dağıtması durumlarını içerir. Özellikle gündemde yer alan Mavi Balina oyunu gibi oyunlar, içerdikleri riskler itibarıyla çocukları intihara kadar sürüklemektedir. Ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığı ile mücadele konusunda yetersiz bilgiye sahip oldukları ve farkındalıklarının artırılması gerektiği Türkiye'de yayımlanan birçok raporda ortaya konulmuştur (örneğin, Sağlık Bakanlığı Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştay Raporu, 2018; Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2023; Yeşilay'ın İnternet ve Oyun Bağımlılığı Raporu, 2020). Dijital oyun bağımlılığının erken yaşlarda başladığı da bu raporlarda dile getirilmiştir. Ebeveynlerin bu sorunlarla başa çıkabilmesi için çocuklarına nasıl yaklaşacakları ve dijital oyun konusunda sergileyebilecekleri stratejileri ortaya koymak son derece önemlidir. Bu çalışmanın amacı, okul öncesi dönemde çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini saptamak ve ebeveynlerin bu bağımlılığı önleme konusunda var olan stratejileri uygulama konusundaki farkındalıklarını artırmaktır. Araştırmanın amacına geçmeden önce bu çalışmanın iki temel kavramı olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve dijital oyun konusunda ebeveynlerin uygulayacakları stratejiler konularına yer verilmiştir.

Kavramsal Çerçeve

Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri

Dijital oyun bağımlılığına geçmeden önce "bağımlılık" kavramını tanımlamak gerekir. TDK (2022) bağımlılığı, "bağımlı olma durumu, tabiiyet" şeklinde tanımlanmıştır. Özellikle psikolojide kullanılan bu kavram madde veya madde-dışı bir şeye bağımlı olma hali olarak belirtilir. Madde dışı bağımlı olma halinde birey, sağlığını olumsuz yönde etkileyen, kişisel yaşantısında ve sosyal hayatında sorunlar yaşamasına neden olan, kendini engelleyemediği ve tekrarlayarak sürdürdüğü davranışları sergiler (Griffiths, 2009). Bu tanımdan yola çıkılacak olursa, dijital oyun bağımlılığı, madde-dışı bir bağımlılık türüdür. Bu bağımlılık türü, bireyin dijital oyunlarla çok fazla vakit geçirerek kişisel ve sosyal hayatında sorunlar yaşamasına, yapılması gereken işlerini aksatmasına ve günlük hayatında oyun oynamaktan kaçınmayı kontrol edememesine yol açan bir bağımlılık şekli olarak tanımlanabilir (APA, 2013; Bektaş, 2018; Lemmens vd., 2009). Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili hem uluslararası hem de ulusal düzeyde yapılan çalışmalar, dijital oyun bağımlılığında yedi boyut üzerinde durmaktadırlar (Balaban-Dağal ve Bayındır, 2019; Baysak vd., 2016; Kanak ve Özyazıcı, 2018; Lemmens vd., 2009): (i) dikkat çekme: bireyin günlük hayatında dijital oyun önemli

bir etkinliktir ve onun duygu, düşünce ve davranışlarını önemli ölçüde etkiler. (ii) tolerans: birey, dijital oyun süresini git gide artırır ve bazen uyku, yemek gibi temel ihtiyaçlarından bile ödün verir. (iii) duygusal değişim: birey, ancak dijital oyuna erişim sağladığında rahatlayabilir. (iv) gerileme: dijital oyunlardan uzak kaldığında olumsuz yönde duygulara kapılır ve bunun sonucunda olumsuz davranışlar sergiler. (v) nüksetme: birey, dijital oyun oynama alışkanlığını azaltmak veya sona erdirmek ister ama bu konuda başarısız olur. (vi) çatışma: birey, dijital oyunları aşırı oynadığı için çevresindeki kişiler bunu engellemeye çalıştığında onlarla çatışır. (vii) sorunlar: bireyin aşırı dijital oyunlar oynaması nedeniyle sosyal hayata uyum sağlayamaması ve sosyalleşme konusunda sorunlar yaşamasıdır.

Çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri, yetişkinlerden daha fazladır. Bunun nedeni, çocuklarda öz denetim mekanizması, yetişkinlerinki kadar etkili işlememektedir, bu nedenle bağımlılığı önlemeye engel olamamaktadır (Budak ve Işıkoğlu, 2022). Araştırmalar, çocuklarda dijital bağımlılığı önlemede en temel aktörün ebeveynler olduğunu, ebeveynlerin kontrolünde ve bilinçli yaklaşımında oynanan dijital oyunların çocuğun gelişimine katkı sağlarken, bilinçsiz yaklaşımının da bağımlılığa neden olabileceğini ortaya koymuştur (Alter, 2018; Toran vd., 2016). Dijital oyun bağımlılığı aynı zamanda çocuğun obez olmasına (Ballard vd., 2009; Fullerton vd., 2014), şiddet eğilimi göstermesine (Aydoğdu-Karaaslan, 2015; Güzen, 2021; Hastings vd., 2009) ve akademik başarısının da düşmesine (Gentile, 2009) neden olmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığının bireyin hem kendisinin fiziksel, duygusal, ruhsal ve zihinsel yanlarını olumsuz yönde etkilediği, hem de sosyal hayatını, aile ve arkadaşlık ilişkilerini bozduğu görülmektedir. Özellikle okulöncesi dönemde oyun çok önemlidir. Ebeveynler, çocuklarının bu ihtiyacını karşılarken bilinçli hareket etmelidir. Bu konuda uzmanlar, eğitimciler de onlara destek olmalı, yol göstermelidir. Bu gelecek nesillerin sağlıklı yetişmesi ve nitelikli bir toplum inşa etmek için son derece önemlidir (Sağlık Bakanlığı, 2018).

Dijital Oyun Konusunda Ebeveynlerin Stratejileri

Çocukların sosyalleşme esnasında ortaya koydukları davranışları, oyun oynarken ortaya çıkardıkları yaklaşımları etkileyen en önemli unsurların başında ebeveynler gelmektedir (Palfrey ve Gasser, 2017). Günümüzde oyunlar, sokak oyunlarından dijital oyunlara doğru geçiş yapmıştır. Çocukların dijital oyunla tanıştıkları ilk yer ise evdir ve ebeveynler de bu tanışmayı sağlamada başat role sahiptir (Chaudron vd., 2018). Bu noktada aile yapısı içinde dijital araçlar ve dijital araçlarda oynanan oyunlar ebeveyn-çocuk ilişkisini de etkilemektedir (Konca, 2019; Palaiologou, 2016). Bundan dolayı, belli stratejileri olmayan ebeveynler, dijital yaşam ve doğal yaşam arasındaki dengeyi kurmakta zorlanmaktadır ve çocuklarının dijital dünyanın esiri olmasından büyük kaygı duymaktadırlar. Bu ebeveynlerin en büyük sıkıntısı, çocukların dijital araçları nasıl kullanacaklarından çok onlardan nasıl fayda sağlayacağı konusunda yeterli bilgi ve donanıma sahip olmamalarıdır (Palaiologou, 2016; Plowman ve McPake, 2013). Ayrıca bu ebeveynler, çocuklarının dijital ortamlarda maruz kalabileceği risklerden tedirgin olmakta, dijital oyunların onların gelişimlerini olumsuz etkilediğini düşünmektedirler. Bu noktada ebeveynlerin başvurduğu en temel strateji ise, çocuklarının zarar görmesini engellemek için dijital oyunları kısıtlama ya da yasaklama yoluna gitmesidir. Bu durumda ise çocuk ile ebeveyn çatışmaktadır (Bilgin-Ülken ve Kılınç, 2018; Livingstone ve Helsper, 2008; Yıldırım, 2018). Ebeveyn, kısıtlamak veya yasaklamak yerine çocukların dijital oyunlarla etkileşimini dengede tutmak, risklerini öğretmek, doğru ve faydalı kullanımını öğretmek ve alternatifler üretmek gibi stratejiler sergilemelidir (Alter, 2018; Palfrey ve Gasser, 2017). Yapılan bir araştırmaya göre ebeveynler, çocukların dijital ortamda geçirecekleri vakit yerine; geleneksel oyuncaklarla oynamalarını, sokak oyunları ile vakit geçirmelerini istediklerini göstermektedir (Resnick, 2019). Dijital oyunla çocuğun etkileşiminde başat rolde olan ebeveyn, rehberlik yaparak, zaman ayırarak, gözetleyerek ve ilgilenerek çocuğun sağlıklı şekilde teknoloji ile etkileşimini sağlayabilir. Griffiths (2009) yaptığı araştırmada çocuğun aile ile belirlediği bir zaman diliminde uygun içeriklerin olduğu bir dijital oyunla meşgul olmasının onun dijital bağımlılık eğilimi göstermesini engellediğini ortaya koymuştur. Araştırma sonucunda, ailenin bilinçli bir şekilde çocuğunu dijital oyunlarla etkileşimini sağlamasının çocuklarının dijital dünyanın esiri olmasının önüne geçtiği vurgulanmıştır. Bu noktada ebeveynlere bu stratejiler öğretmeli ve bu kaygılardan, endişelerden uzak bir şekilde çocuklarını dijital dünya ile buluşturmalıdırlar. Valkenburg ve diğerleri (1999) üç tür ebeveyn stratejisinden bahsetmektedirler. Bunlardan aktif rehberlik stratejisinde, aile çocukla sürekli iletişim ve etkileşim halinde bulunmakta ve ebeveynler çocuklarına dijital oyun oynama sürecinde, nasıl oyunlar seçmesi, ne kadar süre oynaması, dijital oyunun riskleri farkındalık sağlama gibi hususlarda rehberlik eder. Çocuk da dijital oyunun faydalı yanlarını görerek, onu gelişimi için etkili bir araç olarak kullanır. Birlikte izleme rehberlik stratejisinde ise, çocuğa dijital oyun oynadığı sırada bir yetişkin eşlik eder ve onu dijital oyunun zararlı etkilerinden korumaya çalışır. Kısıtlayıcı rehberlik stratejisinde ise ebeveyn, çocuğunun oyun süresi, oyunun içeriği gibi konularda kısıtlayıcı kurallarla süreci yönetmeye çalışır. Bu üçtür ebeveyn stratejisinin yanı sıra son zamanlarda teknolojik gelişmelerle birlikte, teknik rehberlik stratejisi de ortaya çıkmıştır. Bu stratejide ebeveyn, çocuğunun hangi içerikte oyunlar oynadığını izlemek için geliştirilmiş teknolojik yazılım ve programları kullanır (Livingstone vd., 2015). Alanyazında ortaya çıkan bir diğer ebeveyn stratejisi de serbest bırakma stratejisidir ve bu stratejide ebeveyn, “boş ver gitsin” anlayışı ile hareket etmektedir (Şenol, vd., 2024). Bu stratejilere bakıldığında, aktif ebeveyn stratejileri, çocuğun faydalı bir şekilde dijital oyunlardan yararlanması için ebeveynin etkin bir şekilde mentorluk sağlamasını içerirken, serbest stratejilerde ise ev işleri ve/veya kendi işleriyle yoğun bir şekilde ilgilendikleri için dijital oyunlar, çocuğun bebek bakıcısı gibi olmaktadır ve onu oyalamaktadır (Brito vd., 2017).

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ve dijital oyunda uygulanan ebeveyn stratejileri hakkındaki veli görüşlerinin incelenmesidir. Bu okuldaki dijital göçmen velilerin, dijital yerli çocukların dijital oyun konusunda

izleyecekleri stratejileri ortaya koymak bu araştırmanın önceliğidir. Özellikle Covid-19 salgın döneminde okul öncesi eğitimdeki çocukların dijital oyun eğilimleri artmış ve ebeveynler bununla başa çıkma konusunda yetersiz kalmışlardır. Araştırmanın amacı doğrultusunda “Okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ve dijital oyunda uygulanan ebeveyn stratejileri hakkındaki velilerin görüşleri nelerdir?” sorusuna cevap aranmıştır.

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Bu nitel araştırma, 2022-2023 eğitim öğretim yılında Minik Kalpler Anaokulu okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ve dijital oyunda uygulanan ebeveyn stratejileri hakkındaki veli görüşlerinin incelenmesi üzerine yapılmıştır. Fenomenoloji deseninde yapılan bu çalışmada, toplamda 36 öğrencisi bulunan bu okuldaki velilerin tümüyle yarı yapılandırılmış görüşme formu yardımıyla yüz yüze görüşmeler yapılmıştır. Fenomenoloji deseni, bireylerin bir olguya ilişkin deneyimleri ve bu deneyime yükledikleri anlamlar üzerine odaklanır ve bu deneyimlerde gizlenmiş anlamları ortaya çıkarmayı hedefler (Glesne, 2014). Ayrıca 8 veli ile odak grup görüşmesi yürütülmüştür. Odak grup görüşmesi 8-10 kişilik bir grubun bir araya gelerek belli bir konu hakkında etkileşimli olarak konuşmasıdır (Glesne, 2014; Patton, 2014; Yıldırım ve Şimşek, 2013). Odak grup görüşmelerinin en büyük avantajı, görüşmeye katılanlar arasında güçlü bir etkileşim sağlaması ve grup dinamiğinin artması sonucu yeni fikirlerin ve farklı bakış açılarının ortaya çıkmasına fırsat vermesidir (Çokluk vd., 2011).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, tipik durum örnekleme yöntemiyle seçilen bir anaokulundaki 36 veliden oluşmaktadır. Tipik durum örnekleme, evrende araştırma problemini yansıtan çok sayıda durumdan en tipik olanlardan bir durumun seçilmesidir (Büyüköztürk vd., 2019). Araştırmanın çalışma grubunda bulunan velilere yönelik demografik bilgiler aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 1.

Velilere Ait Demografik Bilgiler

Bilgiler	Detay	n	%
Katılımcı	Anne	25	69.4
	Baba	11	30.6
Anne Durumu	Okuryazar değil	1	2.8
	İlkokul mezunu	5	13.9
	Ortaokul mezunu	5	13.9
	Lise Mezunu	12	33.3
	Üniversite Mezunu	12	33.3
	Doktora mezunu	1	2.8
Baba Durumu	İlkokul mezunu	5	13.9
	Ortaokul mezunu	3	8.3
	Lise Mezunu	17	47.2
	Üniversite Mezunu	10	27.8
	Yüksek Lisans mezunu	1	2.8
Anne Meslek	Çalışmıyor	29	80.5
	1-4 saat çalışıyor	2	5.6
	5-8 saat çalışıyor	5	13.9
Baba Meslek	Çalışmıyor	1	2.8
	5-8 saat çalışıyor	21	58.3
	8 saatten fazla çalışıyor	14	38.9
Aile Geliri	Asgari ücret altı	3	8.3
	Asgari ücret	13	36.1
	Asgari ücretin biraz üstü	15	41.8
	Asgari ücretin çok üstü	5	13.9
Çocuk sayısı	1	9	25
	2	17	47.2
	3	8	22.2
	4	2	5.6
Kendi odası	Evet	23	63.9
	Hayır	13	36.1

Tablo 1’e göre anne eğitim durumu genellikle lise (%33.3) ve üniversite (%36.1) olduğu görülmektedir. Baba eğitim durumu da anne eğitim durumu gibi genellikle lise (%47.2) ve üniversite (%30.6) şeklindedir. Annelerin çoğunluğu ev hanımı (%80.5) iken babaların çoğunluğu (%97.2) iş sahibidir. Ailenin gelirine bakıldığında, %36.1’i asgari ücretli iken, %55.7’si asgari ücret üzerinde gelire sahiptir. Ailelerin yarıya yakını (%47.2) iki çocuğa sahiptir. Çocukların çoğunluğunun kendine ait odası bulunmaktadır (%63.9).

Veri Toplama Araçları

Nitel araştırmada 8 yarı yapılandırılmış soru hazırlanmıştır. Yarı yapılandırılmış sorular alan uzmanı beş uzmanın görüşü alınarak hazırlanmıştır. Bu uzmanlardan üçü okul öncesi eğitim alanında görev yapan öğretim üyesi olup, çalışmaları içinde teknoloji bağımlılığı yer almaktadır. Diğer iki uzman ise, eğitim yönetimi alanında görev yapmaktadır ve ağırlıklı olarak çalışmalarında nitel araştırmalara yer vermişlerdir. Soruların içeriğine bakıldığında, (i) çocuğun dijital oyun bağımlılık eğilimini

saptamak için size sunduğumuz davranışlardan hangisini göstermektedir? (ii) siz ebeveyn olarak açıklamalarını yaptığımız stratejilerden hangisini uyguluyorsunuz? (iii) çocuğunuzun dijital oyun bağımlılık düzeyi verdiğimiz puan aralıklarına göre nasıldır? (iv) çocuğun dijital oyunlara eğilim nedenleri neler olabilir? (v) Bu oyunların çocuğun hayatına olumlu/olumsuz etkileri neler olabilir? (vi) Oyun bağımlılığını önlemeye yönelik neler yapıyorsunuz? şeklindedir.

Nitel araştırmalarda geçerlik, aktarabilirlik ve inandırıcılık süreçlerini içermektedir. İnandırıcılık ve aktarabilirlik adına araştırmacılar, görüşmeleri yaparken katılımcı izni ile ses kaydı almışlardır. Görüşmeler yapılırken, katılımcıların rahat edecekleri bir ortam hazırlanmış ve günlük yaşamlarını aksatmayacak şekilde onlardan randevu alınarak onlara uygun saatlerde yapılmıştır. Görüşmeye başlamadan önce, çalışma ile ilgili genel bir bilgilendirme yapılmış, çalışmanın sonuçlarının nerede kullanılacağı açıklanmış, kişisel verilerinin korunacağına yönelik açıklamalar yapılmıştır. Kişisel verilerin korunması adına velilerin isimlerine yer verilmemiş her bir veli için bir kod üretilmiştir. Örneğin V1 kodundaki V harfi veliyi temsil etmektedir, 1 ise katılımcının kodudur. Görüşmeler bittikten sonra, görüşmede konuşulanlar metne aktarılmış sonrasında varsa düzeltme ve ekleme yapması ve/veya söylediklerini onaylaması için katılımcıya gönderilmiştir. Katılımcının söylediklerine onay verip teyit etmesi araştırma için önemlidir (Glesne, 2014). Bunun yanı sıra, nitel araştırmalarda konuyla ilgili bağlama bağlı yorumlar üretme önemlidir. Bu nedenle, katılımcıların ifadelerinden doğrudan alıntı yaparak vermek araştırmanın bağlamı için önemlidir (Patton, 2014). Bu çalışmada da odaklanılan konularla ilgili olarak doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Ayrıca tutarlık için Lincoln ve Guba'nın (1985) nitel araştırma süreçleri takip edilmiştir. Yüz yüze görüşmeler 20 ila 35 dakika arası sürmüştür, odak grup görüşmesi ise yaklaşık 50 dakika sürmüştür. Görüşmeler sonucunda elde edilen veriler iki uzman tarafından elle kodlanmış ve sonrasında karşılaştırılmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmanın verilerinin toplamak amacıyla resmi okullarda veri toplama araçlarının kullanılabilmesi için Ankara İl Millî Eğitim Müdürlüğü'nün 29.11.2022 tarihli ve E-99371540-64468337 sayılı izin belgesi ile ölçekleri geliştiren araştırmacılardan gerekli izinler alınmıştır. Ayrıca Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulunun 01.12.2022 tarih ve 08-236-242 sayılı yazısı ile bu çalışmanın etik olarak uygun olduğu kararı verilmiştir. Gerekli izinlerin alınmasının ardından veriler 2022-2023 eğitim öğretim yılının aralık ayı içinde toplanmıştır. Araştırmada içerik analizi kullanılmış ve kodlar ve temalar oluşturulmuştur. İçerik analizi tekniği, katılımcıların görüşleri doğrultusunda oluşturulan metinlerin kodlanması ve bu kodlama sürecinin ardından kategori ve kavramların anlamları ile ilişkilerine dair çıkarımda bulunulan bir analiz tekniğidir (Büyüköztürk vd., 2019).

BULGULAR

Araştırmanın problem cümlesi ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılıkları ile mücadele hakkındaki görüşleri nelerdir şeklindedir. Bu bölüm için velilere hem yüz yüze hem de odak grup görüşmesi ile şu sorular yöneltildi: (i) çocuğun dijital oyun bağımlılık eğilimini saptamak için size sunduğumuz davranışlardan hangisini göstermektedir? (ii) siz ebeveyn olarak açıklamalarını yaptığımız stratejilerden hangisini uyguluyorsunuz? (iii) çocuğunuzun dijital oyun bağımlılık düzeyi verdiğimiz puan aralıklarına göre nasıldır? (iv) çocuğun dijital oyunlara eğilim nedenleri neler olabilir? (v) Bu oyunların çocuğun hayatına olumlu/olumsuz etkileri neler olabilir? (vi) Oyun bağımlılığını önlemeye yönelik neler yapıyorsunuz? Okul öncesi çağıdaki çocuğun dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveynlerin uyguladıkları stratejileri konusundaki sonuçlar Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2

Çocukların Dijital Oyun Konusunda Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimlerine Yönelik Davranışları ve Ebeveynlerin Uyguladıkları Stratejiler

	Davranış ve Stratejiler	n
Dijital oyun bağımlılık eğilimleri	Hayattan Kopma	15
	Çatışma	8
	Sürekli Oynama	9
	Hayata Yansıtma	4
Ebeveynlerin uyguladıkları stratejiler	Aktif Ebeveyn	15
	Sınır Koyan Ebeveyn	11
	Serbest Ebeveyn	4
	Teknik Ebeveyn	6

Tablo 2'de çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerine yönelik davranışları incelendiğinde, en çok hayattan kopma davranışı sergiledikleri (n= 15), sonrasında ise sürekli oynama (n= 9) ve çatışma (n=8) davranışları sergiledikleri belirtilmiştir. En az sergiledikleri davranış ise dijital oyunda gördüklerini hayata yansıtma (n=4) davranışdır. Bu konuda V19 "bilgisayarın başına oturduğunda oyuna dalıp gidiyor, adeta dünyadan kopuyor. Uzaktan mesela "hadi yemek hazır, gel" dediğimde duymuyor. Mecburen yanına gidiyorum ve omzuna dokunup "hadi gel yemeğe" diyorum ancak o zaman..."

Çocukların dijital oyun konusunda ebeveynlerin uyguladıkları stratejiler incelendiğinde, ebeveynlerin en çok aktif ebeveyn stratejilerini (n= 15) kullandıklarını, en az ise serbest ebeveyn stratejileri (n= 4) gösterdikleri görülmektedir. Serbest ebeveyn stratejisi uygulayan bir veli (V27), "İşim çok yoğun. Eşim de çalışıyor. Çocuk, babaannesi ile kalıyor gündüz ve genellikle zamanını

tablette geçiriyor veya babaannesi ile televizyon seyrediyor. Ancak hafta sonları nitelikli vakit geçirebiliyoruz. Birlikte etkinlik yapıyoruz, geziyoruz ama hafta içi hiç zamanımız yok. ”

Okulöncesi öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı eğilimlerini derecelendirmesini istenilen velilerin verdikleri cevapların dağılımları Tablo 3’te yer almaktadır.

Tablo 3

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ve Eğilim Nedenleri

	Dijital oyun süreleri ve nedenleri	n
Dijital oyun bağımlılık eğilimleri	çok az oynuyor (günde 30 dakika)	10
	az oynuyor (günde 45 dakika- 1 saat arası)	8
	Orta düzeyde oynuyor (Günde 1-2 saat arası)	12
	Fazla oynuyor (günde 2-3 saat arası)	5
	çok fazla oynuyor (3 saatten fazla)	1
Eğilim Nedeni	Medya etkisi	3
	Arkadaş etkisi	10
	Ebeveyn etkisi	3
	Boş zaman etkisi	9
	Yalnız başına olma etkisi	7
	Oyunların cazibe etkisi	4

Tablo 3 incelendiğinde, öğrencilerin genellikle 1-2 saat dijital oyun oynadıkları görülmektedir (n=12). Ebeveynler tarafından 18 öğrencinin ise bir saatten az dijital oyun oynadığı belirtilmiştir. 5 öğrenci 2-3 saat arası oyun oynarken, 1 öğrenci 3 saatten fazla oyun oynamaktadır. Çocukların dijital oyun oynama eğilimlerinde arkadaş (n=10), boş zaman (n=9) ve yalnız başına olma (n=7) etkisinin ön planda olduğu görülmektedir. V9 bu konuda: “evde sıkıldığında, biz ilgilenmediğimizde oyunlara dadanıyor. Akranları yanında yoksa hemen dijital oyunlara yöneliyor. Yazın parkta bahçede zaman geçiriyoruz ama kışın özellikle dışarı çıkıp akranları ile oynamadığı için dijital oyunlara yöneliyor” demektedir. V1 ise : “televizyondaki reklamlarda gördüğü zaman ve akranlarının elinde gördüğü zaman arkadaşı oynadığı için o da oynamak istiyor. Bazen ben bile kendimi oyun oynarken buluyorum” şeklinde eğilim nedenini ifade etmiştir. Odak grup toplantısında da dijital oyun oynama eğilimlerine ilişkin olarak özellikle boş zaman ve yalnız başına olma etkisi üzerinde durulmuştur. Özellikle Covid-19 döneminde okulların da kapalı olması nedeniyle çocukların kendilerini bir boşlu içinde hissettiklerini ve bu nedenle dijital oyunlara eğilimlerinin arttığı belirtilmiştir.

Tablo 4’te ise dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönleri hakkındaki görüşler yer almaktadır.

Tablo 4

Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Yönleri

	Olumlu Olumsuz yönler	N
Olumlu yönleri	Eğitici bilgiler öğrenme	9
	İngilizce öğrenme	3
	Strateji geliştirmeyi öğrenme	1
	Sosyal becerilerini geliştirmeyi öğrenme	4
Olumsuz yönleri	Oyun karakteri ile özdeşleşme	6
	Bağımlılık eğilimi	6
	Oyuna ait oyuncakları isteme	2
	Sosyalleşmeden uzaklaşma	1
	Argo sözler öğrenme	1
	Şiddete meyiletme	7
	Korku kaygı yaşama	1

Tablo 4’e bakıldığında, veliler dijital oyunlar sayesinde çocuklarının eğitici bilgiler öğrendiğini (n=9) ve sosyal becerilerini geliştirdiğini (n=4) ifade etmektedirler. V4 bu konuda, “dijital oyunlar sayesinde çocuğum toplum kurallarını öğreniyor ve öğrendiklerini pekiştiriyor. Çocuk şarkıları ezberliyor ve söylüyor” demektedir. V6 ise: “merak ettiği konular hakkında daha çabuk bilgi sahibi oluyor. Eğitici oyunlar sayesinde kavramları daha çabuk öğrenebiliyor” diyerek dijital oyunların eğitici bilgiler konusunda faydasının altını çizmektedir. Odak grup görüşmesinde veliler, çocukların renkleri, kavramları, İngilizce kelimeleri, saymayı, şarkı söylemeyi, akranları ve büyükleri ile iletişim kurarken nasıl bir dil kullanacaklarını daha çabuk öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Olumsuz yönlerine bakıldığında ise, çocukların şiddete meyiletme (n=7), oyun karakteri ile özdeşleşme (n=6) ve bağımlılık eğilimi gösterme (n=6) sergiledikleri belirtilmiştir. V15 bu konuda: “çocuk oynadıkça oynamak istiyor, bağımlı olmaya başlıyor. Bir süre sonra oyundaki karakterlerin oyuncaklarına heves edip almak istiyor” diyerek görüşünü belirtirken V26: “bazı oyunların içerisindeki olumsuz karakterler çocukların hareketlerine yansıyor. Onları örnek alıp davranış değişiklikleri gösteriyor. Bazı zamanlar da korkup kaygı sahibi olmasına neden oluyor” şeklinde dijital oyunların olumsuz yönünü belirtmiştir. Odak grup görüşmesinde de altı çizilen konu, çocukların dijital oyunlar nedeniyle olumsuz davranışlar gösterme eğilimlerinin arttığı, karakterlerle kendilerini özdeşleştirerek onlar gibi davranmaya çalıştıkları şeklindedir.

Aşağıdaki tabloda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılık eğilimlerini önlemeye yönelik uyguladıkları stratejiler yer almaktadır.

Tablo 5

Ebeveynlerin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerini Önlemeye Yönelik Uyguladıkları Stratejiler

Stratejiler	N
Süre belirleme	4
Yaşına uygun oyuna izin verme/uygun içerik seçme	3
Oyun oynarken takip etme	9
Çocukla daha fazla vakit geçirme/birlikte etkinlik yapma	17
Dijital oyundan uzak tutma/ yasaklama	4
Akranları ile açık alan oyunları oynamaya teşvik etme	3

Tablo 5 incelendiğinde, genellikle velilerin aktif rehberlik stratejileri sergiledikleri görülmektedir: Çocukla birlikte etkinlik yapma (n=17), uygun içerik belirleme (n=3), akranları ile açık alanda oynamaya teşvik etme (n= 3). Sonrasında ise yine aktif rehberlik stratejilerinden müdahale etme, kısıtlama stratejileri sergiledikleri görülmektedir: denetleme (n=9), yasaklama (n=4), oyun için süre belirleme (n=4). V28 bu konuda: “cep telefonu ya da TV’de oyun oynamalarını engelliyorum. Oyuncakları ile oynaması ve resim boyamasını istiyorum. Parka gidip oynaması için fırsatlar yaratıyorum. Bize bu konuda daha fazla veli eğitimi verilebilir. Bu sayede ilerleyen zamanlarda çocuklarımıza daha iyi bir yol gösterici olabiliriz” demektedir. V17 ise “ eve ahşap harfler aldım. Onlarla oynamayı çok seviyor. Ben de birebir oyun oynarım çocuğumla. Abisi de onunla ilgilenir, oynar. Ebeveynler dijital oyun bağımlılığını önleme konusunda eğitimler almalılar. Herkes kendi çocuğu ile oynarsa çocuklar dijital oyunlara fazla ihtiyaç duymazlar” şeklinde görüşünü ortaya koymuştur. Odak grup görüşmesinde de çocuklarla birlikte vakit geçirmenin onlarla etkinlik yapmanın önemi vurgulanmıştır. Velilerin oyunlar için süre koymaları gerektiği, oyun içeriklerini denetlemeleri gerektiği, oyuna erişim konusunda şifre veya ebeveyn kontrolünü sağlayıcı programları kullanmaları gerektiği hususlarının altı çizilmiştir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu araştırmada okul öncesi çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ve dijital oyunda uygulanan ebeveyn stratejileri hakkındaki veli görüşleri incelenmiştir. Bu doğrultuda “okul öncesi çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ve dijital oyunda uygulanan ebeveyn stratejileri hakkındaki velilerin görüşleri nelerdir?” araştırma sorusuna dayalı nitel bir çalışma yürütülmüştür.

Araştırmanın ilk bulgusuna göre veliler, çocuklarının dijital oyun oynarken en fazla hayattan kopma sonrasında ise sürekli oynama ve çatışma davranışları sergilediklerini belirtmişlerdir. Bu bulgular alanda okulöncesi öğrencilerin dijital oyun eğilimleri üzerine yapılan araştırmalarla paralellik göstermektedir (Bağatarhan, 2023; Şenol vd., 2024). Bu çalışmalarda da okul öncesi çocukların hayattan kopma, sürekli oyun oynama isteği ve çatışma davranışlarını sergilediklerini ortaya koymuştur. Bu yaş grubundaki çocuklar, oyun oynarken sosyal hayatlarını unutmakta, çevrelerinde ne olup bittiğinin farkında olmamaktadırlar. Ebeveyn oyunla ilgili kısıtlama getirdiğinde ise çatışma davranışı içine girebilmektedirler. DSÖ’nün ICD-11 ve APA’nın DSM-5 el kitaplarında yer aldığı gibi dijital oyun bağımlılığı bir hastalıktır ve bu hastalığa yakalananlar da bağımlılıkları doğrultusunda ruhsal, duygusal ve sosyal açıdan yoksunluklar yaşamaktadırlar ve bunun sonucunda bu davranışları sergilemektedirler (Hastings vd., 2009; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016).

Araştırmanın bir diğer bulgusu, dijital oyun bağımlılığının önüne geçebilmek adına ebeveynlerin ortaya koydukları stratejilerin neler olduğu üzerinedir. Bu çalışmada ortaya çıkan bulgu, ebeveynlerin genellikle aktif ebeveyn stratejisi sergiledikleri ve serbest ebeveyn stratejisini neredeyse hiç kullanmadıkları şeklindedir. Bu sonuç yapılan birçok araştırma sonucu ile örtüşmektedir (Livingstone ve Helsper, 2008; Şenol vd., 2024). Araştırmalar, aktif ebeveyn stratejisi uygulayan ebeveynlerin, çocuklarını dijital ortamın olumsuzluklarından daha iyi korudukları ve onların dijital oyun bağımlılığı yaşamasının önüne geçtiğini göstermektedir (Budak, 2020; Livingstone vd., 2015). Bunun aksine serbest ebeveyn stratejisi uygulayan ebeveynlerin çocukları dijital oyun bağımlılığına daha yatkın olmakta ve duygusal, zihinsel, ruhsal ve sosyal yönden gelişimleri olumsuz yönde etkilenmektedir (Bağatarhan, 2023; Budak, 2020; Şenol vd., 2024). Ayrıca bu yaş grubunun velileri, çocuklarını diğer üst yaş gruplarındaki çocuklara göre daha rahat yönlendirebilir ve müdahale edebilir. Brito ve arkadaşlarıyla (2017) Livingstone ve arkadaşları (2015), okulöncesi çocukların hem dijital oyunlara erişiminin hem de dijital araç kullanımlarının ebeveynlerin kontrolünde olduğu şeklindeki tespitleri önemlidir. Nikken ve Schols (2015) ise ebeveynlerin bu yaş grubundaki çocuklar için dijital oyun konusunda bir rol model olduğunu ve olumlu rehberlik stratejileri sergileyen ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun kullanım alışkanlıklarının daha sağlıklı olduğunu ortaya koymuştur. Covid-19 salgını sürecinde bu yaş grubu çocukların yanlarında ebeveynleri çalışan bile olsa yanında bulunmuştur. Ayrıca bu çalışmanın örneklem grubundaki annelerin %80’inden fazlası ev hanımıdır. Bu nedenle ebeveynler birlikte iş birliği içinde dijital oyun rehberlik konusunda hareket etmiş olabilirler.

Araştırmada velilerin çocukların dijital oyun oynama sürelerini belirtmeleri istenmiş ve velilerin yarısı çocuklarının günde en fazla bir saat dijital oyun oynadığını belirtmişlerdir. Bunun yanı sıra, velilerin üçte biri de çocuklarının bir ila iki saat dijital oyun oynadığını ifade etmişlerdir. Alan yazına dayanarak bu velilerin çocuklarının genellikle dijital oyun eğilimlerinin orta düzeyde olduğu söylenebilir. Budak (2020) yaptığı çalışmada bu eğilimi az düzeyde bulmuştur. Bu araştırmacıların yaptığı çalışma 2018-2019 yılındaki verilerle yürütülmüştür. Covid-19 dönemi başlamadan önce yapılan bu araştırmada sonucun bu şekilde çıkması

doğaldır. Bu çalışma verileri ise 2022 Aralık ayında toplanmıştır. Bu araştırmada da görüleceği gibi Covid-19 döneminde çocukların dijital oyun eğilimleri artmış olabilir. Güzen (2021) yaptığı çalışmada Covid-19 döneminde okul öncesi çocuklarının dijital bağımlılık eğilimlerinin Covid-19 dönemi öncesine göre arttığını tespit etmiştir. Bununla birlikte Yeliz ve arkadaşları (2021) 3. ve 4. Sınıf öğrencileri ve velileri ile yürüttükleri çalışmada Covid-19 döneminde çocukların dijital bağımlılıklarının arttığını ve bu durumun uyku düzenlerini dahi bozduğunu belirtmişlerdir.

Araştırmanın ebeveynlerin çocukların dijital oyun eğilim nedenleri hakkındaki görüşlerine göre, arkadaşla özenme, boş zaman olması ve yalnız başına olma etkisinin ön planda olduğu görülmektedir. Günümüzde çocukların oyun anlayışı değişim göstermiş ve sokak oyunlarından dijital dünyaya doğru kaymıştır (Şenol vd., 2024; Tuğrul vd., 2014). Özellikle Covid-19 salgını sürecinde dijital oyuna olan ilgi daha da artmıştır (Güzen, 2021). Bu nedenle çocukların dijital oyun oynama eğilimlerinde boş zaman olması ve arkadaşlarla oyun oynama ve onlarla sosyalleşme imkânlarının özellikle Covid-19 salgını döneminin etkisi ile birlikte dijital ortamlara doğru kayması tetiklemiştir.

Araştırmada ortaya çıkan bir diğer bulgu da dijital oyunların olumlu yönleri ile ilgilidir. Veliler dijital oyunlar sayesinde çocuklarının eğitici bilgiler öğrendiğini ve sosyal becerilerini geliştirdiğini ifade etmektedirler. Lawrence (2018) ile Şirin'in (2019) de çalışmalarında ortaya koyduğu gibi, oyun sırasında ortak stratejiler geliştirme, iş birlikleri kurma ve sürekli iletişim halinde olma çocukların sosyal becerilerini geliştirir. Dahası çocuklar, oynadıkları oyunları birbirleri ile paylaşımı ve sohbet etme imkânını artırır. Dijital oyunların çocukları olumsuz yönde etkilemesinde, çocukların olumsuz davranış göstermesi, kendilerini oyun karakteri ile özdeşleştirmesi ve bağımlılık eğilimi göstermeleri ön plana çıkmaktadır (Bağatarhan, 2023). Erdoğan ve Baran (2008) ve Plowman ve McPake (2013), çocukların gerçek ile sanal dünyayı tam olarak birbirinden ayıramadığını bu nedenle dijital oyunlarda yer alan karakterleri kendisine rol model alabileceğini ve onun gibi davranabileceğini belirtmektedirler. Bu karakterler yanlış davranış modelleri sergilediğinde çocuklar da yanlış davranışlar sergileyebilirler ve şiddet ve saldırganlık eğilimi gösterebilirler. Aynı zamanda Mustafaoglu ve Yasacı (2018) yaptıkları çalışmada dijital oyunun 1-6 yaş çocuklarda dijital oyun bağımlılığına daha çabuk götürebileceğini ortaya koymuşlardır. Bu yaş grubu, bağımlılığa daha açık bir haldedir.

Araştırmanın son bulgusu ise velilerin genellikle aktif rehberlik stratejileri sergiledikleri yönündedir. Bu stratejilere bakıldığında, çocukla birlikte etkinlik yapma, uygun içerikli dijital oyunlara yönlendirme, akranları ile açık alanda oynamaya teşvik etme faaliyetleri ilk sıralarda yer almaktadır. Velilerin başvurduğu diğer bir strateji ise denetleme, yasaklama ve oyun için süre belirleme şeklindedir ve veliler çocuklarının dijital oyun bağımlısı olacağı korkusu ile dijital oyunu yasaklama ve kısıtlama yoluna gitmektedirler (Budak ve Işıkoğlu, 2022; Güzen, 2021; Plowman ve McPake, 2013). Günümüzde çocukların oyun anlayışının sokak oyunlarından dijital oyunlara doğru kaydığı ve bu neslin dijital vatandaş olduğu gerçeğini göz ardı etmemek gerekir. Bu nedenle ebeveynler, çocuklarına dijital oyunları yasaklamak yerine onların bu oyunları kendilerini geliştirmeleri, sosyalleşmeleri ve duygusal olarak rahatlamaları için nasıl etkili bir şekilde kullanmaları gerektiğini öğretmeleri gerekmektedir (Emiroğlu ve Ceylan, 2023). Bu nedenle ebeveynler doğru rehberlik stratejileri geliştirmeli ve kullanmalıdır. Nitekim Chaudron ve arkadaşları(2018) ve Şenol ve diğerleri (2024), dijital çağda çocuklara rehberlik yapacak ebeveynlerin öncelikle kendilerini aktif rehberlik stratejileri konusunda geliştirmesi gerektiğini belirtmektedirler.

Genel olarak değerlendirildiğinde, okulöncesi çocukların ICD-11 ve DSM-5'te tanımlanan dijital oyun bağımlısı olmaması için ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte etkinlik yapma, uygun içerikli dijital oyunlara yönlendirme, akranları ile açık alanda oynamaya teşvik etme gibi faaliyetleri yürütmeleri kısacası aktif ebeveynlik stratejileri uygulamaları ve serbest ebeveyn stratejisinden uzak durmaları gerekmektedir. Ayrıca bu yaş grubunun velileri, çocuklarını diğer üst yaş gruplarındaki çocuklara göre daha rahat yönlendirebilir ve müdahale edebilir; okulöncesi çocukların hem dijital oyunlara erişimi hem de dijital araç kullanımları genellikle ebeveynlerin kontrolündedir. Başka bir ifadeyle, ebeveynlerin bu yaş grubundaki çocuklar için dijital oyun konusunda bir rol model olması ve olumlu rehberlik stratejileri sergilemesi, çocuklarının dijital oyun kullanım alışkanlıklarının daha sağlıklı hale getirecektir. Özellikle Covid-19 salgını süreci gibi dijital oyun bağımlılığını tetikleyen faktörlerin etkisini azaltmak adına ebeveynlerin çocukları ile nitelikli vakit geçirmesi ve onlara rol model olması son derece önemlidir.

ÖNERİLER

Velilerin dijital oyun bağımlılığı ile başa çıkabilmeleri için onlara aktif ebeveyn rehberlik stratejileri uygulama konusunda derinlemesine eğitimler verilmelidir. Bununla birlikte okul müdürlerine aktif ebeveyn rehberlik stratejileri uygulama konusunda verilecek eğitimlerle farkındalık kazandırılmalıdır. Alan araştırmacıları ise aktif ebeveyn rehberlik stratejileri uygulama konusunda etkili bir eğitim programı geliştirebilir ve bu stratejilerin etkililiğini araştırabilirler.

KAYNAKÇA

- Alter, A. (2018). *Karşı konulmaz- bağımlılık yapıcı teknolojinin yükselişi ve bizim ona esir edilişimiz*. (çev. D. İrengün). Paloma. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2017).
- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., ... Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.

- American Psychiatric Association (APA) (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Washington, DC. <https://cdn.website-editor.net/30f11123991548a0af708722d458e476/files/uploaded/DSM%2520V.pdf> sayfasından 23.12.2022 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- Aydoğdu-Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Bağatarhan, T. (2023). Digital game addiction tendency and problem behaviors in preschool Children. *E-International Journal of Educational Research*, 14(5), 179-193.
- Balaban-Dağal, A., ve Bayındır, D. (2019). Validity and reliability study of effects of digital games in early ages scale. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 9(4), 979-1000. doi: 10.14527/pegegog.2019.031
- Balcı S.,ve Ahi, B. (2017). Mind the gap! Differences between parents' childhood games and their children's game preferences. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 18(4), 434- 442.
- Ballard, M., Gray, M., Reilly, J., ve Noggle, M. (2009). Correlates of video game screen time among males: Body mass, physical activity, and other media use. *Eating Behaviors*, 10, 161-167.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 243-266.
- Baysak, E., Kaya, F. D., Dalgat, İ., ve Candansayar, S. (2016). Online game addiction in a sample from Turkey: Development and validation of the Turkish version of game addiction scale. *Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, 26(1), 21-31. <https://doi.org/10.5455/bcp.20150502073016>
- Bektaş, M. (2018). Davranışsal bağımlılık: Tanımı, türleri ve sınıflandırılması. H. Ateş ve A. Koçak (Ed.), *Bir kamu politikası olarak-bağımlılıkla mücadele içinde* (147- 159). Nobel Akademi.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Bilgin Ülken, F., ve Kılınç, F. (2018). Çocukların çevrimiçi ortamda karşılaştıkları risk türleri ile aracılık uygulamaları arasındaki ilişki. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 124-145.
- Brito, R., Francisco, R., Dias, P., ve Chaudron, S. (2017). Family dynamics in digital homes: The role played by parental mediation in young children's digital practices around 14 European countries. *Contemporary Family Therapy*, 39, 271-280. doi:10.1007/s10591-017-9431-0
- Budak, K.S. (2020). *Okulöncesi dönem çocukları için dijital oyun dijital oyun bağımlılık eğilim ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Budak, K. S., ve Işıkoğlu, N.(2022). Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeklerinin geliştirilmesi. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 55(3), 693-740.
- Büyüktürk, Ş., Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2019). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (16. b.). Pegem Akademi.
- Chaudron, S., DiGioia, R., ve Gemo, M. (2018). *Young children (0-8) and digital technology - A qualitative study across Europe*. Jrc Science for Policy Report. doi: 10.2760/294383
- Creswell, J. (2014). *Araştırma deseni*. (S. Demir, Çev.) Eğitim Kitabı.,
- Çokluk, Ö., Yılmaz, K., ve Oğuz, E. (2011). Nitel bir görüşme yöntemi: Odak grup görüşmesi. *Kuramsal Eğitim bilim*, 4 (1), 95-107.
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., ... ve Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: A rapid scoping review. *Systematic Reviews*, 9, 1-10.
- Emiroğlu İlvan, T., ve Ceylan, R. (2023). Predicting preschool children's digital play addiction tendency during Covid-19 pandemic: Regarding the mother-child relationship, and child-and family-related factors. *Education and Information Technologies*, 28(12), 15687-15716.
- Erdoğan, S., ve Baran, G. (2008). A study on the opinions of parents regarding television watching habits of their children in the four-six age group. *The Social Sciences*, 3(3), 245-248.
- Fullerton, S., Taylor, A. W., Grande, E. D., ve Berry, N. (2014) Measuring physical inactivity: Do current measures provide an accurate view of "sedentary" video game time ?. *Journal of Obesity*, 1-5. <http://dx.doi.org/10.1155/2014/287013>
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20 (5), 594-602. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340>
- Glesne, C. (2014). *Nitel araştırmaya giriş*. (4. bas.). (A. Ersoy, ve P. Yalçınoglu, Çev.)Anı.
- Gaming in Turkey (2023). Türkiye oyun sektörü raporu 2023. <https://www.turkiyeoyunsektoruraporu.com/tr/> adresinden 01.10.2024 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- Goodwin, K. (2018). *Dijital dünyada çocuk büyümek- teknolojiyi doğru kullanmanın yolları*. (çev. T. Er). İstanbul: Aganta Kitap Yayınevi. (Orijinal basım tarihi 2018)
- Griffiths M. D. (2009). Online computer gaming: Advice for parents and teachers. *Education and Health*, 27(1), 3-6.
- Güzen, M. (2021). *Covid-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., ve Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30, 638-649. doi:10.1080/01612840903050414
- Işıkoğlu-Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi ? ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1- 17. doi:10.9779/pauefd.446654
- Kanak, M., ve Özyazıcı, K. (2018). An analysis of some variables influencing parental attitude toward technology and application use and digital game playing habits in the preschool period. *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 19(2), 341-354. doi: 10.17679/inuefd.369969
- Konca, A. S. (2019). *Investigating the social interactions between parents and young children during digital activities at home*. (Unpublished masterthesis). Middle East Technical University The Graduate School of Social Sciences.
- Lawrence, S. M. (2018). Preschool children and ipads: Observations of social interactions during digital play. *Early Education and Development*, 29(2), 207-228. doi: 10.1080/10409289.2017.1379303.
- Lemmens, J.S., Valkenburg P.M., ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Lincoln, Y.S., ve Guba, E.G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage.
- Livingstone, S., ve Helsper, E. (2008). Parental mediation and children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52 (4), 581-599.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., ve Lagae, K. (2015). *How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style*. EU Kids Online, LSE.
- Mustafaoglu, R., ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-53.

- Nevski, E., ve 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. doi: 10.1080/09575146.2016.1161601.
- Nikken, P., ve Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies*, 24, 3423–3435. doi:10.1007/s10826-015-0144-4.
- Palaiologou, I. (2016). Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 24(1), 5-24. doi: 10.1080/1350293X.2014.929876.
- Palfrey, J., ve Gasser, U. (2017). *Doğuştan dijital dijital yerlilerin ilk kuşağını anlamak*. (çev. N. Aydın). İstanbul Kültür Üniversitesi.
- Patton, M. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (3 bas.). (M. Bütün, ve S. B.Demir, Çev.) PegemA.
- Plowman, L., ve McPake, J. (2013). Seven myths about young children and technology. *Childhood Education*, 89(1), 27-33. doi: 10.1080/00094056.2013.757490
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Prot, S., Anderson C.A., Gentile D.A., ve Swing, E. L. (2014) The positive and negative effects of video gameplay. In *Children and media*. A. Jordan, D. Romer (Eds). Oxford University Press, 109-128.
- Resnick, M. (2019). *Yaşam boyu anaokulu*. (çev. G. Sert, B. Çetin ve C. Aşkın).Aba. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2017).
- Sağlık Bakanlığı. (2018). Dijital oyun bağımlılığı çalıştay sonuç raporu. <https://dosyamerkez.saglik.gov.tr/Eklenti/30051,yenidijitalpdf.pdf?0> sayfasından 02.11.2022 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135
- Şirin, S. (2019). *Yetişin çocuklar bebeklikten ergenliğe çocuk yetiştirme kılavuzu*. Doğan Kitap.
- Şenol, Y., Şenol, F. B., ve Can Yaşar, M. (2024). Digital game addiction of preschool children in the Covid-19 pandemic: social emotional development and parental guidance. *Current Psychology*, 43(1), 839-847.
- TDK (2022). *Türk Dil Kurumu sözlüğü*. 12.12.2022 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden erişim sağlanmıştır.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Education Journal*, 24(5), 2263-2278.
- Tuğrul, B., Ertürk, H.G., Özen-Altınkaynak, Ş., ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.
- Valkenburg, P. M., Krcmar, M., Peeters, A. L., ve Marseille, N. M. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: "Instructive mediation," "restrictive mediation," and "social co-viewing." *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43, 52–66.
- Yalçın-Irmak, A., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.
- Yeliz, S., Yayan, Y., ve Yayan, E. H. (2021). COVID-19 sürecinde çocukların oyun bağımlılığı düzeylerinin uyku ve akademik başarılarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(4), 447-454.
- Yeşilay (2020). İnternet ve oyun bağımlılığı raporu. Yeşilay. https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliliği?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjw6oi4BhD1ARIsAL6pox211sqMYKb6XYxBfDYaa5simuI4yubskkRBVSIWvepLvQsU7E3gHoaAvnEALw_wcB adresinden 05.10.2024 tarihinde erişim sağlanmıştır.
- Yıldırım, Y. (2018). *Dijital kültürde çocuk yetiştirmek*. Nisan.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde bilimsel araştırma yöntemleri*. (9. Bas.). Seçkin.