



Yıl: 4, Sayı: 13, Aralık 2017, s. 158-172

INESJOURNAL

ULUSLARARASI EĞİTİM BİLİMLERİ DERGİSİ
THE JOURNAL OF INTERNATIONAL EDUCATION SCIENCE

Onay BUDAK¹

DİJİTAL ÇOCUK OYUNLARINA ÇOCUK GELİŞİMİ VE OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLERİNİN VE ANNELERİN BAKIŞ AÇISI

Özet

Bu çalışma çocuklara yakınlıkları bulunan çocuk gelişimi öğretmenlerinin, okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerin dijital çocuk oyunlarına bakış açılarını incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın evrenini Türkiye’de okul öncesi eğitim kurumlarında ve kız meslek liselerinde görev yapan öğretmenler ve çocuğu okul öncesi eğitim kurumuna devam eden anneler oluşturmuştur. Araştırmanın çalışma grubuna tesadüfi örnekleme yöntemi ile belirlenen illerde MEB’e bağlı bağımsız anaokullarında ve kız meslek liselerinin Çocuk Gelişimi bölümünde görev yapan toplam 24 öğretmen ve çocuğu herhangi bir MEB anaokuluna devam eden toplam 18 anne gönüllülük esasına dayanarak dahil edilmiştir. Nitel araştırma deseni kullanılan bu çalışmada dijital çocuk oyunları ile ilgili yarı yapılandırılmış mülakat modeli görüşme yapılmıştır. Sorulara verilen yanıtlar içerik açısından değerlendirilerek 5 başlık altında toplanmış; her başlık için vurgulanan özellikler belirtilmiştir. Araştırmanın amacı doğrultusunda elde edilen verilerin analizinde; frekans ve yüzde dağılımları kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; dijital oyunların elektronik cihazlar aracılığı ile oynandığı, bu oyunların içeriğinin çoğunlukla şiddet içerikli unsurlardan oluştuğu, çocukların günde ortalama 1-3 saat dijital oyunlarla zaman geçirdiği, dijital oyunlarla canlı oynanan oyunlar arasındaki en büyük farkın sosyalleşme açısından olduğu, dijital oyunlara yönelik olan olumlu-olumsuz görüşlerden en çok olumsuz olarak psikolojik sorunların görüldüğü sonucuna ulaşılmıştır. Bulgular alanyazınla ilişkilendirilerek tartışılmış ve önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar sözcükler: çocuk oyunları, dijital çocuk oyunları, çocuk gelişimi

GİRİŞ

İnsanoğlunun var oluşundan bu yana sürdürdüğü bir eylem olan oyun yaşamla birlikte başlar, yaşamın her döneminde farklılaşarak ve gelişerek devam eder; farklı ilgilerin ve gereksinimlerin en doyurucu kaynağı olarak her zaman önemini korur (Tuğrul, 2010). *Oyun* yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencedir (tdk.gov.tr). Oyun çocukların doğasında vardır ve çocuğun sağlıklı gelişimi, oyun oynayabilmesi için sağlanan zaman ve olanaklar ile ilgilidir (International Play Association [IPA], 2014). Oyun, yaşamın her anında var olan bir etkinlik olmakla birlikte, özellikle yaşamın ilk yıllarında çocuğun içinde yaşadığı dünyayı tanıması ve mutluluk, kaygı, sevinç gibi

¹ Öğretim Görevlisi, İstanbul Şehir Üniversitesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, onaybudak@sehir.edu.tr

duygularını ifade edebilmesi için kendisini çevresindeki kişilere anlatması açısından en uygun ifade etme yöntemidir. Evrensel ifade biçimi olan oyun sayesinde çocuklar, etnik köken, dil ve diğer kültürel farklılıkları aşabilirler (Schaefer ve Drewes, 2013). Bununla birlikte, çocuk oyun yoluyla çevresini keşfetmeyi, kendi yaşamında çevresindeki davranış modellerini taklit etmeyi ve var olan becerilerini geliştirmeyi öğrenir (Fazlıoğlu, Ilgaz ve Papatğa, 2013). Bütün bunlardan dolayı zenginleştirilmiş, doğal, zaman zaman da yapılandırılmış bir öğrenme ortamı olan oyun, çocukluk yıllarının en değerli gelişimsel fırsatı ve doğal parçasıdır (Spodek ve Saracho, 2003). Çocuklar oyun oynayarak dünyayı anlamaya çalışırlar (Saracho, 2003); kızgınlık, mutluluk, üzüntü gibi duygularını genellikle kendi doğal iletişim dilleri olan oyunla ifade ederler (Landreth, Homeyer ve Morrison, 2006). Aynı zamanda çocuklar şekil, büyüklük, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, zaman, mekân, uzaklık gibi pek çok kavramı ve zihinsel işlemi oyun aracılığı ile öğrenirler (Aktaş ve Arnas, 2000). Saracho (2002), çocuğun oyun oynama davranışını çocuğun yaşı, oyun ortamı, öğretmen, oyun materyalleri ve teknoloji gibi öğelerin etkilediğini ifade etmiştir.

Günümüzde hızla gelişen teknoloji ile birlikte oyunların türü de değişmiştir. Canlı oynanan oyunların yerini yavaş yavaş dijital oyunlar almaktadır. Çocuklar zamanlarının çoğunu bilgisayar başında geçirmektedir. Bilgi teknolojilerindeki pazarın gelişmesi ve yaygınlaşması nedeniyle teknolojiyi her an ve her yerden yakalayabildiklerinden dijital dünyadaki oyunlara daha kolay erişebilmektedirler. Çocuk dünyasını dijitalleştirerek yeniden inşa eden çok sayıda oyunlar, boş zaman değerlendirme aracı olarak, yorgunluk ve stres atmak için faydalı işlevleri yerine getirirken aynı zamanda içeriğinde şiddet öğeleri de barındırarak, şiddeti normalleştirebilmektedir (Karaaslan, 2015). Bu oyunlar sanal uzamda konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi (online) şeklinde 3 alt türe ayrılmaktadır ve sanılanın aksine sadece yetişkinler tarafından değil çocuklar tarafından da çok ilgi görmektedir (Binark ve Sütçü, 2008). Kaytez ve Durualp (2014) oyunun dil, sosyal, motor, öz bakım ve bilişsel gelişim alanlarını olumlu yönde etkilediğini, anne babaların çocuğun gelişiminde oyunu önemli bulduğunu, okul öncesi öğretmen ve yöneticilerin çocuk gelişimi üzerinde etkilerine yönelik görüş birliği içinde olduğunu ve oyunun özel eğitimde kullanılacak etkili bir yöntem olduğunu belirtmişlerdir. Ancak burada bahsedilen oyun dijital oyunlar değil çocukların ebeveynleri ya da arkadaşları ile oynadığı canlı oyunlardır. Dijital oyunların belli bir yere kadar, çocuğun gelişim aşamasında içgüdüsel başarıma ve ilerleme, gelişme ihtiyacını giderdiği, sayısal oyunların el-göz koordinasyonunu, problem çözme ve çoklu görev yetisini kuvvetlendirdiği bulunmuştur (Tüzün, 2006). Bu olumlu özelliklerin yanında stratejik oyunları küçük yaşta oynayan çocuklarda “şiddet” işleme eğiliminin daha fazla olduğu görülmektedir. Özellikle, stratejik oyunların, çocuklarda muhakeme gücünü sorgulamaya başladığı dönemde iç dünyasında karmaşa yaratıp, vicdan duygusunu köreltebileceği ve kazanma duygusunun onu sosyal hayattan koparabileceği belirtilmektedir. Bilgisayar, tablet, telefon vb. iletişim araçları aracılığı ile oynanabilen dijital oyunlarda denetim mekanizması çocukların elindedir. Yapılan araştırma sonuçlarına göre dijital oyunları çok fazla oynayan çocuklarda hiperaktivite ve dikkat bozukluğunun daha fazla görüldüğü, fazla internet karşısında vakit geçirmenin depresyona, sosyal ilişki kaybına ve obeziteye sebep olduğu bilinmektedir (habercocuk.com). Dijital oyunların şiddet içerdiği yönündeki ilk tartışmalar, 1976 yılında başlamıştır (Gimpel, 2013). Ancak, 1980’li yılların başlarından itibaren bilgisayar dünyasındaki hızlı gelişmelerin yaşanmasıyla, dijital oyunlar üzerine yapılan çalışmalar önemli oranda artış göstermiştir. Video oyunları, eğlenceli, merak uyandıran ve eğitimsel olmalarına rağmen, birçoğu şiddet içeriğini kapsamaktadır. Son

zamanlarda video oyunları ile ilgili yapılan içerik analizleri, oyunların %89'unun şiddet içerdiğini göstermektedir. Birçok çocuk şiddet oyunlarını tercih etmektedir (Gentile, 2003: Akt. Karaaslan, 2015). Dijital oyunların gün geçtikçe artması, bu konudaki araştırmaların hızlanmasına sebep olmuştur. Yapılan çalışmaların oyunların oynanma zamanları ve çocuklar üzerindeki etkileri gibi konuları kapsamaktadır.

Bu araştırmanın amacı, çocuklara yakınlıkları bulunan çocuk gelişimi öğretmeni, okul öncesi öğretmeni ve annelerin hızla gelişen teknoloji çağında büyük bir hızla yayılan dijital çocuk oyunlarına bakış açılarını incelemektir.

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örneklem seçimi, verilerin toplanması ve verilerin analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Bu araştırma belirli özellikleri bakımından nitel araştırma deseni kullanılan ve yarı yapılandırılmış mülakat modelini içeren bir araştırmadır. Katılımcıların tespit edilmesinde 'Tesadüfi Örneklem' tekniği kullanılmıştır. Araştırmada okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyunları oynama durumlarının çocuk gelişimi öğretmeni, okul öncesi öğretmeni ve annelerin değerlendirmeleri üzerinde çalışılmıştır. Bir grubun belirli özelliklerini belirlemek için verilerin toplanmasını amaçlayan çalışmalara tarama (Survey) araştırması denilir. Grubun özelliklerini görüşme soruları, soru formları ya da testlerle tanımaya çalışır. Verilen bir durumu olabildiğince tam ve dikkatli bir şekilde tanımlayan en yaygın betimsel yöntem tarama çalışmasıdır (Büyüköztürk, 2014).

Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini Türkiye'de okul öncesi eğitim kurumlarında ve kız meslek liselerinde görev yapan öğretmenler ve çocuğu okul öncesi eğitim kurumuna devam eden anneler oluşturmuştur. Araştırmanın çalışma grubuna tesadüfi örnekleme yöntemi ile belirlenen illerde MEB'e bağlı bağımsız anaokullarında ve kız meslek liselerinin Çocuk Gelişimi bölümünde görev yapan toplam 24 öğretmen ve çocuğu herhangi bir MEB anaokuluna devam eden toplam 18 anne gönüllülük esasına dayanarak dahil edilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Nitel araştırmalarda görüşme, gözlem ve doküman analizi gibi farklı veri toplama yöntemlerine başvurulabilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Bu araştırma hem nitel bir çalışma olduğundan hem de katılımcıların araştırma konusuyla ilgili bakış açılarının belirlenmesi hedeflediğinden veri toplama tekniği olarak 'görüşme' seçilmiştir. Görüşme, başkalarının düşünce ve algılamalarına ilişkin veri toplamak ve bakış açılarındaki çeşitlilik ve farklılıkları yakalamak için en uygun veri toplama yoludur (Patton, 2002). Araştırmacı tarafından öğretmenler ve anneler için beşer soruluk yarı yapılandırılmış görüşme hazırlanmıştır. Bu sorular "dijital oyunun tanımı, dijital oyunların oynanma süreleri, en çok tercih edilen dijital oyunlar, canlı oynanan oyunlar ile dijital oynanan oyunlar arasındaki farklar ve dijital oyunlara yönelik olumlu ve olumsuz görüşler"den oluşmaktadır. Çocuk-anne-öğretmen ile tanışmada ve araştırmanın amacının anlatılmasında söylenecekler de önceden belirlenmiş ve tüm katılımcılarda bunlara riayet edilmiştir. Ayrıca görüşmeci ile görüşenin yalnız olduğu ve kimse tarafından rahatsız edilmediği bir görüşme ortamı sağlanmıştır. Sorular

katılımcılara doğrudan uygulamacı tarafından yöneltilmiş ve yanıtlar yine uygulamacı tarafından anında yazılarak kaydedilmiştir.

Verilerin Analizi

Toplam 60 katılımcı ile görüşme yapılması planlanmış olmasına rağmen soruları yanıtız bırakan ve anlamayan katılımcılar araştırma kapsamına alınmamıştır. Veriler toplam 11 çocuk gelişimi öğretmeni, 13 okul öncesi öğretmeni ve 18 anneden alınan yanıtlar üzerinden değerlendirilmiştir. Açık uçlu sorulara verilen yanıtların analizi, içerik analizinin en yaygın ve klasik örneklerindedir (Bilgin, 2006). Bu araştırma kapsamında görüşme sorularına verilen yanıtlar *içerik* açısından değerlendirilerek beş başlık (dijital oyun tanımı, dijital oyunla oynama süreleri, dijital oyunların içerikleri, dijital oyun ile canlı oyunlar arasındaki farklar ve dijital oyuna yönelik olumlu ve olumsuz görüşler) altında toplanmış; her başlık için yanıtlarda vurgulanan özellikler belirlenmiş ve bu özelliklerin tekrarlanma sıklıklarına yer verilmiştir. Elde edilen sonuçlar frekans ve yüzde dağılımları ile gösterilmiştir.

BULGULAR

Bu kısımda araştırmada yapılan görüşmenin bulgular ve yorumlarına yer verilmiştir.

Tablo 1. “Dijital Oyun Nedir?” Sorusuna Verilen Yanıtlarda En Çok Tekrar Eden Kelimeler

	Frekans	Yüzde (%)	Kümülatif Yüzde (%)
Elektronik Cihazlar	27	64,3	64,3
İnternet	8	19,0	83,3
Sanallık	7	16,7	100,0
Toplam	42	100,0	

Tablo 1’de “Dijital Oyun Nedir?” şeklinde sorulan açık uçlu soruya araştırmaya katılan 42 cevaplayıcının verdiği yanıtlarda en çok tekrar edilmiş olan kelimeler ve kelimelerin tekrar sayıları görülmektedir. Yapılan soru analizinde, cevaplayıcıların dijital oyun kavramını tanımlarken 27 kez “elektronik cihazlar”dan bahsettikleri tespit edilmiştir. Aynı zamanda “Elektronik Cihazlar”, söz konusu soruda en çok tekrar edilmiş olan üç kavram arasında %64,3 oranla en çok tekrar edilmiş olan kavramdır. Dijital oyunların, elektronik cihazlarla oynanan bir oyun türü olması, katılımcıların dijital oyunları tanımlarken bu kavram üzerinde yoğunlaşmış olmalarının bir nedeni olarak gösterilebilir. Bununla birlikte aynı soruya katılımcılar yanıt verirken “internet” kelimesini 8 kez kullanmışlardır. Bu kelime soruya verilen cevaplarda en sık kullanılan üç kavram arasında %19 kullanılma oranı ile ikinci sırada yer almaktadır. Elde edilen bu sonuç kimi katılımcıların dijital oyunları internet ile ilişkilendirdiklerini göstermektedir. Hâlbuki dijital oyunların oynanabilmesi için elektronik cihazlarda internet bağlantısının olması gerekli bir unsur değildir. Çocuklar internet bağlantısının olmadığı ortamlarda da cihazlara daha önceden yüklenmiş dijital oyunları oynayabilmektedir. Elde edilen bu sonuç araştırmaya kimi katılımcıların dijital oyunların yapısı hakkında nispeten düşük bir bilgiye sahip olduklarını göstermektedir. “Dijital oyun nedir?” sorusuna verilen yanıtlardan en çok tekrar eden üçüncü kelime ise “sanallık” kelimesidir. Bu kelime soruya verilen yanıtlarda 7 kez tekrar etmiştir ve üç kelime arasında tekrar edilme oranı %16,7’dir. Sanal kelimesi, “*gerçekte yerine olmayan, tasarlanan*” anlamına geldiği için dijital oyun kavramı tanımlanırken kullanılmakta olan en uygun kavramlardan biridir. Bir oyunun dijital olarak tanımlanabilmesi için oyun faaliyetinin öncelikle sanal bir ortamda gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda araştırmaya katılan

cevaplayıcıların dijital oyunları tanımlarken sanallık vurgusunun düşük düzeyde kalması, katılımcıların bu oyun türü ile ilgili farkındalık düzeylerinin istenilen düzeyde olmadığını göstermektedir.

Tablo 2. “Dijital Oyun Nedir?” Sorusunu Yanıtlayan Katılımcı Grubu ve Yanıtlarının Dağılımı

	Elektronik Cihazlar	İnternet	Sanallık	Toplam
Çocuk Gelişimi Öğretmeni	6	2	2	10
Okul Öncesi Öğretmeni	8	2	3	13
Ebeveyn	13	4	2	19
Toplam	27	8	7	42

Tablo 2’de ise “Dijital oyun nedir?” sorusuna verilen yanıtlarda en çok tekrar eden kelimelerin (Elektronik cihazlar, internet ve sanallık) katılımcı bazında dağılımları görülmektedir. Toplam 27 kez tekrar etmiş olan “elektronik cihazlar” kavramını en çok tekrar eden katılımcı grubu “ebeveyn”lerdir. Ebeveyn grubunu 8 kelime ile “okul öncesi öğretmen” grubu takip etmektedir. “Çocuk gelişimi öğretmenleri” ise aynı kelimeyi yanıtlarında 6 kez tekrar etmiştir. Elde edilen bu sonuçlarda araştırmaya katılan en yüksek katılımcı sayısının ebeveyn grubu olmuş olmasının bir etkisi olduğu düşünülebilir. (18 kişi) Bununla birlikte ebeveynlerin çocukları ile daha fazla zaman geçiriyor olması ve aynı zamanda söz konusu elektronik cihazları çocukların ebeveyninden satın alınmasını talep etmesi, bu katılımcı grubunun elektronik cihazlar kavramına daha fazla odaklanmış olmasının bir nedeni olabilir. Diğer iki katılımcı grubu ise elektronik cihaz kavramına yakın sayıda vurgu yapmıştır. (Çocuk gelişimi öğretmenleri 6 kez, Okul öncesi öğretmenleri 8 kez). Bu sonuç, çocuklara formel eğitim veren katılımcı gruplarının dijital oyun kavramına benzer paradigma eksininde baktıkları şeklinde yorumlanabilir. Bununla birlikte, söz konusu soruya verilen yanıtlarda en çok tekrar eden ikinci kelime olan internet kavramının katılımcı dağılımı da elektronik cihazlar kavramı gibi benzer sonuçlar göstermiştir. Öyle ki “internet” kavramına 4 defa en fazla vurgu yapan katılımcı grubu yine ebeveyn grubudur. Elde edilen bu sonuç da araştırmaya katılan gruplar arasında en fazla yer alan grubun ebeveynler olmasından kaynaklanabilir. Aynı şekilde okul öncesi öğretmenleri 2 kez ve çocuk gelişimi öğretmenleri de 2 kez yanıtlarında internet vurgusu yapmıştır. Formel eğitimcilerin internet vurgusuna hem düşük hem de eşit düzeyde yaklaşmaları dijital oyun hakkında ebeveynlerden daha fazla bilgiye sahip oldukları şeklinde yorumlanabilir. Son olarak ise dijital oyun kavramının tanımında olması gereken sanallık kavramını ise en fazla tekrar eden katılımcı grubu, kavramı yanıtlarından 3 kez tekrar eden okul öncesi öğretmen grubudur. Çocuk gelişimi öğretmen grubu ve ebeveyn grubu ise kavramı 2’şer kez tekrar etmiştir. Sanallık kavramının yanıtlarda en sık tekrar eden üç kelime arasında en düşük düzeyde olmasının yanında, katılımcı grupları arasında formel eğitim veren grupların ebeveyn grubundan daha fazla veya en azından bu gruba eşit düzeyde bu kavrama vurgu yapması eğitimcilerin dijital oyun kavramına ebeveynlerin daha fazla vakıf oldukları görüşünü destekler niteliktedir. Elde edilen bu bulgular, dijital oyun hakkında ebeveynlerin daha fazla bilgilendirilmesi gerektiği konusunu gündeme getirmektedir. Çocukları ile öğretmenlerden daha fazla zaman geçiren ve çocukların oyuncak tercihleri üzerinde önemli etkisi olan ebeveynlerin dijital oyunlar hakkında bilinçlenmesi bu oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkisini azaltıcı yönde etki yaratacaktır.

Tablo 3. “Çocuklar En Çok Hangi İçerikli Dijital Oyunları Tercih Etmektedirler?” Sorusuna Verilen Yanıtlarda En Çok Tekrar Eden Kelimeler

	Frekans	Yüzde (%)	Kümülatif Yüzde (%)
Şiddet İçerikli Oyunlar	16	29,6	57,4
Eğitici - Yaratıcı Oyunlar	15	27,8	27,8
Evcilik Oyunları	12	22,2	79,6
Yarışma Oyunları	11	20,4	100,0
Toplam	54	100,0	

Tablo 3’te “Çocuklar en çok hangi dijital içerikli oyunları tercih etmektedirler?” şeklinde sorulan açık uçlu soruya araştırmaya katılan 42 cevaplayıcının verdiği yanıtlarda en çok tekrar edilmiş olan kelimeler ve kelimelerin tekrar sayıları görülmektedir. Yapılan soru analizinde, cevaplayıcıların en çok tercih edilen dijital oyun içeriğini tanımlarken 16 kez “şiddet içerikli oyunlar”dan bahsettikleri tespit edilmiştir. Aynı zamanda “şiddet içerikli oyunlar”, söz konusu soruda en çok tekrar edilmiş olan dört kavram arasında %29,6 oranla en çok tekrar edilmiş olan kavramdır. Piyasada çocuklara sunulan dijital oyunların en çok şiddet içerikli oyunlardan oluşuyor olması, katılımcıların dijital oyunları tanımlarken bu kavram üzerinde yoğunlaşmış olmalarının bir nedeni olarak gösterilebilir. Bununla birlikte aynı soruya katılımcılar yanıt verirken “eğitici-yaratıcı oyunlar ” 15 kez kullanmışlardır. Bu kelime soruya verilen cevaplarda en sık kullanılan dört kavram arasında %27,8 kullanılma oranı ile ikinci sırada yer almaktadır. “Çocuklar en çok hangi dijital içerikli oyunları tercih etmektedirler?” sorusuna verilen yanıtlardan en çok tekrar eden üçüncü kelime ise “evcilik oyunları” kelimesidir. Bu kelime soruya verilen yanıtlarda 12 kez tekrar etmiştir ve dört kelime arasında tekrar edilme oranı %22,2’dir. Elde edilen bu sonuç dijital oyunlarında cinsiyete göre bir farklılık gösterdiğini göstermektedir. Son olarak bu soruya verilen yanıtlar arasında en az tekrar eden kelime ise “yarışma oyunları” olmuştur. Bu kelime soruya verilen yanıtlar arasında 11 kez tekrar edilmiştir ve dört kelime arasında tekrar edilme oranı %20,4’dür. Bu sonuç çocukların oynadıkları dijital oyun tipini daha çok tek başlarına oynayabildikleri oyunlardan seçmiş olduklarını göstermektedir.

Tablo 4. “Çocuklar En Çok Hangi İçerikli Dijital Oyunları Tercih Etmektedirler?” Sorusunu Yanıtlayan Katılımcı Grubu ve Yanıtlarının Dağılımı

	Şiddet İçerikli Oyunlar	Eğitici - Yaratıcı Oyunlar	Evcilik Oyunları	Yarışma Oyunları	Toplam
Çocuk Gelişimi Öğr.	5	3	3	2	13
Okul Öncesi Öğr.	5	5	3	3	16
Ebeveyn	6	7	6	6	25
Toplam	16	15	12	11	54

Tablo 4’te ise “Çocuklar en çok hangi içerikli dijital oyunları tercih etmektedirler?” sorusuna verilen yanıtlarda en çok tekrar eden kelimelerin (şiddet içerikli oyunlar, eğitici-yaratıcı oyunlar, evcilik oyunları ve yarışmalı oyunlar) katılımcı bazında dağılımları görülmektedir. Toplam 16 kez tekrar etmiş olan “şiddet içerikli oyunlar” kavramını en çok tekrar eden katılımcı grubu “ebeveyn”lerdir. Ebeveyn grubunu 5 kelime ile “okul öncesi öğretmen” grubu takip etmektedir. “Çocuk gelişimi öğretmenleri” ise aynı kelimeyi yanıtlarında

3 kez tekrar etmiştir. Elde edilen bu sonuçlarda araştırmaya katılan en yüksek katılımcı sayısının ebeveyn grubu olmuş olmasının bir etkisi olduğu düşünülebilir (18 kişi). Bununla birlikte ebeveynlerin çocukları ile beraber izledikleri şiddet içerikli programların oldukça yaygın olması sebebi ile şiddet içerikli oyunlara ilgi daha fazla olabilir. Diğer iki katılımcı grubu ise şiddet içerikli oyun grubuna eşit sayıda vurgu yapmıştır. (Çocuk gelişimi öğretmenleri 5 kez, Okul öncesi öğretmenleri 5 kez). Bu sonuç, çocuklara formal eğitim veren katılımcı gruplarının dijital oyun içeriklerine benzer paradigma ekseninde baktıkları şeklinde yorumlanabilir. Bununla birlikte, söz konusu soruya verilen yanıtlarda en çok tekrar eden ikinci içerik olan eğitici-yaratıcı oyunlar kavramına katılımcı dağılımında “eğitici-yaratıcı” kavramına 7 kezle en fazla vurgu yapan katılımcı grubu yine ebeveyn grubudur. Elde edilen bu sonuç da araştırmaya katılan gruplar arasında en fazla yer alan grubun ebeveynler olmasından kaynaklanabilir. Aynı şekilde okul öncesi öğretmenleri 5 kez ve çocuk gelişimi öğretmenleri de 3 kez yanıtlarında eğitici-yaratıcı vurgusu yapmıştır. Bir diğer verilen yanıt ise evcilik oyunları olmuştur. Evcilik oyunlarına kavramına 6 kez en fazla vurguyu yapanlar yine anneler olmuştur. Diğer iki katılımcı grubu ise evcilik oyun grubuna eşit sayıda vurgu yapmıştır. (Çocuk gelişimi öğretmenleri 3 kez, Okul öncesi öğretmenleri 3 kez). Son olarak ise dijital oyun kavramının tanımında olması gereken yarışmalı oyunlar kavramını ise en fazla tekrar eden katılımcı grubu, kavramı yanıtlarından 6 kez tekrar eden anneler olmuştur. Çocuk gelişimi öğretmen grubu 2 ve okul öncesi öğretmen grubu ise kavramı 3'er kez tekrar etmiştir.

Tablo 5. “Çocukların Dijital Oyunlarla Oynama Süreleri Ne Kadardır?” Sorusuna Verilen Yanıtlarda En Çok Tekrar Eden Kelimeler

	Frekans	Yüzde (%)	Kümülatif Yüzde (%)
1-3 Saat	16	45,7	65,7
3 Saatten Fazla	12	34,3	20,0
1 Saatten Az	7	20,0	100,0
Toplam	35	100,0	

Tablo 5’te “Çocukların dijital oyunlarla oynama süreleri ne kadardır?” şeklinde sorulan açık uçlu soruya araştırmaya katılan 42 cevaplayıcının verdiği yanıtlarda en çok tekrar edilmiş olan kelimeler ve kelimelerin tekrar sayıları görülmektedir. Yapılan soru analizinde, cevaplayıcıların çocukların dijital oyunlarla oynama sürelerini tanımlarken 16 kez “1-3 saat”ten bahsettikleri tespit edilmiştir. Aynı zamanda “1-3 saat”, söz konusu soruda en çok tekrar edilmiş olan üç kavram arasında %65,7 oranla en çok tekrar edilmiş olan kavramdır. Annelerin çocukları ile nasıl oynayacaklarını bilmemesi ya da gündelik işlerinin yorucu ve uzun sürmesi çocukların kendi kendilerini oynamalarına sebep olabilir. Bu süreçte çocuklar ebeveynlerinin kontrolünden çıktıkları için kendi oyun sürelerini kendileri belirleyebilmektedir ya da annelerin işi bitene kadar bu süreç devam etmektedir. Bununla birlikte aynı soruya katılımcılar yanıt verirken “3 saatten fazla” kelimesini 12 kez kullanmışlardır. Bu kelime soruya verilen cevaplarda en sık kullanılan üç kavram arasında %34,3 kullanılma oranı ile ikinci sırada yer almaktadır. Elde edilen bu sonuç çocukların çok uzun süre yalnız başlarına oynadıklarını göstermektedir. “Dijital oyunlarla oynama süreleri ne kadardır?” sorusuna verilen yanıtlardan en çok tekrar eden üçüncü kelime ise “1 saatten az” kelimesidir. Bu kelime soruya verilen yanıtlarda 7 kez tekrar etmiştir ve üç kelime arasında tekrar edilme oranı %20,0’dır. Çocukların 1 saatten az oynaması gereken süreye çok az ailenin uyduğu görülmekte, çoğunluğun çocuklarının bu süreyi fazlaca aştıkları görülmektedir.

Tablo 6. “Çocukların Dijital Oyunlarla Oynama Süreleri Ne Kadardır?” Sorusunu Yanıtlayan Katılımcı Grubu ve Yanıtlarının Dağılımı

	1 Saatten az	1-3 Saat	3 Saatten fazla	Toplam
Çocuk Gelişimi Öğretmeni	2	4	3	9
Okul Öncesi Öğretmeni	2	4	3	9
Ebeveyn	3	8	6	17
Toplam	7	16	12	35

Tablo 6’da ise “Çocukların dijital oyunlarla oynama süreleri ne kadardır?” sorusuna verilen yanıtlarda en çok tekrar eden kelimelerin (1 saatten az, 1-3 saat ve 3 saatten fazla) katılımcı bazında dağılımları görülmektedir. Toplam 8 kez tekrar etmiş olan “1-3 saat” kavramını en çok tekrar eden katılımcı grubu “ebeveyn”lerdir. “Okul öncesi öğretmen” grubu ve “Çocuk gelişimi öğretmen” grubu ise aynı kelimeyi yanıtlarında 4’er kez tekrar etmişlerdir. Elde edilen bu sonuçlarda araştırmaya katılan en yüksek katılımcı sayısının ebeveyn grubu olmuş olmasının bir etkisi olduğu düşünülebilir. (18 kişi) Bununla birlikte ebeveynlerin çocukları ile daha fazla zaman geçiriyor olması bu katılımcı grubunun 1-3 saat kavramını daha fazla seçmiş olmalarının bir nedeni olabilir. Diğer iki katılımcı grubu ise dijital oyun oynama sürelerine eşit sayıda vurgu yapmıştır. (Çocuk gelişimi öğretmenleri 4 kez, Okul öncesi öğretmenleri 4 kez). Bu sonuç, çocuklara formel eğitim veren katılımcı gruplarının dijital oyun oynama sürelerine benzer paradigma eksininde baktıkları şeklinde yorumlanabilir. Bununla birlikte, söz konusu soruya verilen yanıtlarda en çok tekrar eden ikinci kelime olan “3 saatten fazla” katılımcı dağılımı da “1-3 saat” gibi benzer sonuçlar göstermiştir. Öyle ki “3 saatten fazla” kavramına 6 kezle en fazla vurgu yapan katılımcı grubu yine ebeveyn grubudur. Elde edilen bu sonuç da araştırmaya katılan gruplar arasında en fazla yer alan grubun ebeveynler olmasından kaynaklanabilir. Aynı şekilde okul öncesi öğretmenleri 3 kez ve çocuk gelişimi öğretmenleri de 3 kez yanıtlarında 3 saatten fazla vurgusu yapmıştır. Son olarak ise dijital oyun oynama süreleri “1 saatten az” kavramını ise en fazla tekrar eden katılımcı grubu, kavramı yanıtlarından 3 kez tekrar eden annelerdir. Çocuk gelişimi öğretmen grubu ve okul öncesi öğretmen grubu ise kavramı 2’şer kez tekrar etmişlerdir. Elde edilen bu bulgular, dijital oyun oynama süreleri hakkında ebeveynlerin daha fazla bilgilendirilmesi gerektiği konusunu gündeme getirmektedir. Çocukları ile öğretmenlerden daha fazla zaman geçiren ve çocukların oyuncak tercihleri üzerinde önemli etkisi olan ebeveynlerin dijital oyunlar hakkında bilinçlendirilmesi bu oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkisini azaltıcı yönde etki yaratacaktır.

Tablo 7. “Canlı Oynanan Oyunlar ile Dijital Oyunlar Arasında Nasıl Bir Fark Vardır?” Sorusuna Verilen Yanıtlarda En Çok Tekrar Eden Kelimeler

	Frekans	Geçerli Yüzde (%)	Kümülatif Yüzde (%)
Sosyalleşme	19	32,8	63,8
Sağlık	18	31,0	31,0
Psikolojik	12	20,7	84,5
Eğitcilik	9	15,5	100,0
Toplam	58	100,0	

Tablo 7’de “Canlı oynanan oyunlar ile dijital oyunlar arasında nasıl bir fark vardır?” şeklinde sorulan açık uçlu soruya araştırmaya katılan 42 cevaplayıcının verdiği yanıtlarda en çok tekrar edilmiş olan kelimeler ve kelimelerin tekrar sayıları görülmektedir. Yapılan soru analizinde, cevaplayıcıların canlı oynanan oyunlar ile dijital oyunlar arasındaki farkı tanımlarken 19 kez sosyalleşmeden bahsettikleri tespit edilmiştir. Aynı zamanda “sosyalleşme”, söz konusu soruda en çok tekrar edilmiş olan dört kavram arasında %32,8 oranla en çok tekrar edilmiş olan kavramdır. Dijital oyunların daha çok tek başına oynanan oyunlardan oluşması bu sonucu ortaya çıkarmış olabilir. Bununla birlikte aynı soruya katılımcılar yanıt verirken “sağlık” kelimesini 18 kez kullanmışlardır. Bu kelime soruya verilen cevaplarda en sık kullanılan dört kavram arasında %31,0 kullanılma oranı ile ikinci sırada yer almaktadır. Elde edilen bu sonuç çocukların uzun süre bilgisayar, tablet vb araçlarla uzun süre oyun oynadıkları sonuçları ile bağdaştırılarak bir takım sağlık sorunlarına (obezite, kas-iskelet sistemi bozuklukları, göz bozuklukları vb.), yol açtığı düşünülebilir. “Canlı oynanan oyunlar ile dijital oyun arasındaki farklar nedir?” sorusuna verilen yanıtlardan en çok tekrar eden üçüncü kelime ise “psikolojik” kelimesidir. Bu kelime soruya verilen yanıtlarda 12 kez tekrar etmiştir ve dört kelime arasında tekrar edilme oranı %20,7’dir. Çocukların uzun süre tek başlarına oyun başında geçirdikleri sürelerde yalnız kalmaları, oyunlarda bir takım şiddet içerikli sahnelerin yer alması ve kazanma-kaybetmeye dayalı oyunların fazlaca olması sebebi ile çocuklarda bir takım psikolojik problemler görülebilir. Son olarak ise “eğitcilik” kelimesi 9 kez tekrar etmiştir ve dört kelime arasında tekrar edilme oranı %15,5’dir. Olumlu bir fark olarak düşünülmesi gereken “eğitcilik” kavramının en az tercih ediliyor olması çocukların dijital oyunlarından eğitimsel olarak yeterince faydalanmadıklarını göstermektedir.

Tablo 8. “Canlı Oynanan Oyunlar ile Dijital Oyunlar Arasında Nasıl Bir Fark Vardır?” Sorusunu Yanıtlayan Katılımcı Grubu ve Yanıtlarının Dağılımı

	Sosyalleşme	Sağlık	Psikolojik	Eğitcilik	Toplam
Çocuk Gelişimi Öğretmeni	6	5	4	2	17
Okul Öncesi Öğretmeni	5	5	2	3	15
Ebeveyn	8	8	6	4	26
Toplam	19	18	12	9	58

Tablo 8’de ise “Canlı oynanan oyunlar ile dijital oyunlar arasında nasıl bir fark vardır?” sorusuna verilen yanıtlarda en çok tekrar eden kelimelerin (sosyalleşme, sağlık, psikolojik ve eğitcilik) katılımcı bazında dağılımları görülmektedir. Toplam 19 kez tekrar etmiş olan “sosyalleşme” kavramını en çok tekrar eden katılımcı grubu “ebeveyn”lerdir. Ebeveyn grubunu 6 kelime ile “çocuk gelişimi öğretmen” grubu takip etmektedir. “Okul öncesi öğretmenleri” ise aynı kelimeyi yanıtlarında 5 kez tekrar etmiştir. Elde edilen bu sonuçlarda çocukların oynadıkları oyunların daha çok tek başına oynanabilecek oyunlardan oluşuyor olması sosyalleşme açısından bu sonucun bir nedeni olabilir. Diğer iki katılımcı grubu ise sosyalleşme kavramına yakın sayıda vurgu yapmıştır. (Çocuk gelişimi öğretmenleri 6 kez, Okul öncesi öğretmenleri 5 kez). Öyle ki “sağlık” kavramına 8 kezle en fazla vurgu yapan katılımcı grubu yine ebeveyn grubudur. Elde edilen bu sonuç da araştırmaya katılan gruplar arasında en fazla yer alan grubun ebeveynler olmasından kaynaklanabilir. Aynı şekilde okul öncesi öğretmenleri ve çocuk gelişimi öğretmenleri de 5 kez yanıtlarında sağlık vurgusu yapmıştır. Bir diğer kavram olan psikolojik kavramını ise ebeveynler 6, çocuk gelişimi öğretmenleri 4 ve okul öncesi öğretmenleri ise 2 kez kullanmıştır. Son olarak ise eğitcilik kavramını ise en fazla tekrar eden

katılımcı grubu, kavramı yanıtlarından 4 kez tekrar eden ebeveyn grubudur. Çocuk gelişimi öğretmen grubu 2 ve okul öncesi öğretmen grubu ise kavramı 3'er kez tekrar etmiştir. Elde edilen bu bulgular, dijital oyunların oynama süreleri ile doğrudan ilişkili olabilir. Çocukları ile öğretmenlerden daha fazla zaman geçiren ve çocukların oyuncak tercihleri üzerinde önemli etkisi olan ebeveynlerin dijital oyunlar hakkında bilinçlenmesi bu oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkisini azaltıcı yönde etki yaratacaktır.

Tablo 9. “Dijital Oyunlara Yönelik Olumlu ve Olumsuz Görüşleriniz Nelerdir?” Sorusuna Verilen Yanıtlarda En Çok Tekrar Eden Kelimeler

	Frekans	Yüzde (%)	Kümülatif Yüzde (%)
Eğitcilik - Yaratıcılık	15	21,1	21,1
Sağlık Sorunları	18	25,4	46,5
Sosyalleşme Problemi	16	22,5	69,0
Eğlendiricilik	2	2,8	71,8
Psikolojik Problemler	20	28,2	100,0
Toplam	71	100,0	

Tablo 9’da “Dijital oyunlara yönelik olumlu ve olumsuz görüşleriniz nelerdir?” şeklinde sorulan açık uçlu soruya araştırmaya katılan 42 cevaplayıcının verdiği yanıtlarda en çok tekrar edilmiş olan kelimeler ve kelimelerin tekrar sayıları görülmektedir. Yapılan soru analizinde, cevaplayıcıların dijital oyunlara yönelik olumlu ve olumsuz görüşlerini tanımlarken 20 kez “psikolojik problemler”den bahsettikleri tespit edilmiştir. Aynı zamanda “psikolojik problemler”, söz konusu soruda en çok tekrar edilmiş olan beş kavram arasında %28,2 oranla en çok tekrar edilmiş olan kavramdır. Dijital oyunlarında yarışmanın, rekabetin, kazanma hırslarının çok olması ve şiddet içerikli unsurların fazlaca yer alması katılımcıların bu kavram üzerinde yoğunlaşmış olmalarının bir nedeni olarak gösterilebilir. Bununla birlikte aynı soruya katılımcılar yanıt verirken “sağlık sorunları” kelimesini 18 kez kullanmışlardır. Bu kelime soruya verilen cevaplarda en sık kullanılan beş kavram arasında %25,4 kullanılma oranı ile ikinci sırada yer almaktadır. Elde edilen bu sonuçla kimi katılımcıların çocukların bu oyunları fazlaca oynamaları sonucunda görülebilecek olan kas-iskelet sistemi rahatsızlıklarına, göz bozukluklarına, dikkat dağınıklığına vb. durumlara daha fazla dikkat çektikleri görülebilir. “Dijital oyunlara yönelik olumlu ve olumsuz görüşleriniz nelerdir?” sorusuna verilen yanıtlardan en çok tekrar eden üçüncü kelime ise “sosyalleşme” kelimesidir. Bu kelime soruya verilen yanıtlarda 16 kez tekrar etmiştir ve üç kelime arasında tekrar edilme oranı %22,5’tir. Bir diğer yanıt olan “eğitcilik-yaratıcılık” ise 15 kez tekrar etmiştir ve tekrar edilme oranı %21,1’dir. Son olarak “eğlendiricilik” kavramı 2 kez tekrar etmiştir ve tekrar edilme oranı %2,8’dir. Bu bağlamda olumlu yönü eğitmek, eğlendirmek olan dijital oyunların çocukların uzun sürelerde kullanımları sonucunda olumsuz yönlerinin daha ön plana çıktığı sonucuna ulaşılabilir.

Tablo 10. “Dijital oyunlara yönelik olumlu ve olumsuz görüşleriniz nelerdir?” Sorusunu Yanıtlayan Katılımcı Grubu ve Yanıtlarının Dağılımı

	Eğitcilik - Yaratıcılık	Sağlık Sorunları	Sosyalleşme	Eğlendiricilik	Psikolojik	Toplam
Çocuk Gelişimi Öğr.	5	5	5	0	5	20
Okul Öncesi Öğr.	4	5	5	0	6	20
Ebeveyn	6	8	6	2	9	31
Toplam	15	18	16	2	20	71

Tablo 10’da ise “Dijital oyunlara yönelik olumlu ve olumsuz görüşleriniz nelerdir?” sorusuna verilen yanıtlarda en çok tekrar eden kelimelerin (eğitcilik-yaratıcılık, sağlık sorunları, sosyalleşme, eğlendiricilik ve psikolojik) katılımcı bazında dağılımları görülmektedir. Psikolojik kavramını en çok tekrar eden katılımcı grubu 9 kez tekrar eden “ebeveyn”lerdir. Ebeveyn grubunu 6 tekrar ile “okul öncesi öğretmen” grubu takip etmektedir. “Çocuk gelişimi öğretmenleri” ise aynı kelimeyi yanıtlarında 5 kez tekrar etmiştir. Bununla birlikte, söz konusu soruya verilen yanıtlarda en çok tekrar eden ikinci kelime olan sağlık sorunları kavramının katılımcı dağılımı da psikolojik kavramı gibi benzer sonuçlar göstermiştir. Öyle ki sağlık sorunları kavramına 8 tekrarla en fazla vurgu yapan katılımcı grubu yine ebeveyn grubudur. Elde edilen bu sonuç da araştırmaya katılan gruplar arasında en fazla yer alan grubun ebeveynler olmasından kaynaklanabilir. Aynı şekilde okul öncesi öğretmenleri ve çocuk gelişimi öğretmenleri de 5’er kez yanıtlarında sağlık sorunları vurgusu yapmıştır. Bir diğer kavram olan sosyalleşme kavramına 8 tekrarla en fazla vurgu yapan katılımcı grubu yine ebeveyn grubudur. Ebeveynleri 5’er kez tekrarla çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenleri takip etmektedir. Eğitcilik-yaratıcılık kavramını ise ebeveynler 6, çocuk gelişimi öğretmenleri 5 ve okul öncesi öğretmenleri ise 4 kez vurgulamıştır. Son olarak ise eğlendiricilik kavramını en fazla tekrar eden katılımcı grubu, kavramı yanıtlarında 2 kez tekrar ebeveyn grubudur. Eğlendiricilik kavramının yanıtlarda en sık tekrar eden beş kelime arasında en düşük düzeyde olmasının sebebi eğitimcilerin çocuklara sunulan materyallerin daha çok eğitici unsurları içermesi gerektiği yönüne odaklanmalarından kaynaklanıyor olabilir.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Oyun olgusunun son yarım yüzyılda geçirdiği değişim, birtakım sorunları ve bu sorunlara yönelik çözüm arayışlarını da beraberinde getirmiştir. Dijital oyunların, konvansiyonel oyunlardan farklı olarak, bilgisayar ve yazılım endüstrisinin bir ürünü olması ve ekonomik değerlerinin ciddi boyutlara ulaşmasının yanında konvansiyonel oyunların yarattığı sosyal, psikolojik ve kültürel etkilerden farklı bir etkiye sahip olmalarından dolayı içerik yönünden denetlenmeleri, yaş gruplarına göre sınıflandırılmaları gibi düzenleyici nitelikteki konular daha önemli hale gelmiştir (Özhan, 2011). Ancak her geçen gün mevcut oyunlara yenileri eklenmekte, oyun oynayanların sayısı artmakta, yaş sürekli düşmektedir (3-5 yaş). Oyunlara olan bağımlılığın artması, yaşa uygun olmayan oyunların oynanması, kolay bilgi alışverişi ve paylaşımı, çevrimiçi oyunlarda derecelendirme olmaması gibi durumlar denetimi zor bir hale getirmektedir. Bu oyunların bilimsel olarak kanıtlanmış yararlarının yanında, bir takım olumsuz etkilerinin de bulunabileceği birçok bilimsel araştırma verileriyle ortaya konmuş bir gerçektir. Annelerin ve öğretmenlerin görüşlerine dayalı olarak gerçekleştirilen bu araştırma sonuçlarında

da mevcut durumun daha çok olumsuz yönü dikkat çekmektedir. Annelere ve öğretmenlere yöneltilen “Dijital oyun nedir?” sorusuna verilen yanıtlarda cevaplayıcıların 27 kez “elektronik cihazlar”dan bahsettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Günümüzde telefonu olmayan, evinde bilgisayarı olmayan aile sayısı oldukça azdır. Dijital oyunların bu cihazlara yüklenebilme ve bu cihazlardan kolayca oynayabilme özelliklerinde dolayı daha çok tercih edilmeleri beklenen bir durumdur. Bu sebeple cevaplayıcılar “Dijital oyun nedir?” sorusuna “elektronik cihazlar aracılığı ile oynanan oyunlar” cevabını vermiş olabilirler

Çocukların en çok şiddet içerikli dijital oyunları oynadıkları araştırmanın bir diğer bulgusu olarak saptanmıştır. Toplam 16 kez tekrar etmiş olan “şiddet içerikli oyunlar” kavramını en çok tekrar eden katılımcı grubu “anneler”dir. Görüşme sırasında anneler sık sık çocuklarının agresifleştiklerinden ve bir problemi çözmede hemen şiddete başvurmaya çalıştıklarından söz etmişlerdir. Çıkan bu sonuç The Henry Kaiser Aile Vakfı (2002)’nin yapmış olduğu 2-18 yaş arası çocukları kapsayan “Çocuk ve Video Oyunları” konulu araştırma sonuçlarıyla benzer özellikler taşımaktadır. Yapılan araştırmaya göre uzun süre dijital oyun oynayan çocukların eğitimsel olarak geri kaldıkları ve şiddet içeren davranışlar sergiledikleri tespit edilmiştir. Çocuklar tarafından en çok tercih edilen oyun türlerinin sırası ile (%42) savaş oyunları, (%41) spor oyunları ve (%36) macera oyunları olduğu sonucuna da ulaşılmıştır. Gentile (2003)’nin dijital oyunlar üzerine yapmış olduğu araştırma sonucunda; video oyunlarının, eğlenceli, merak uyandıran ve eğitimsel olmalarına rağmen, birçoğunun şiddet içeriğini kapsamaktadır. Video oyunları ile ilgili yapılan içerik analizleri, oyunların %89’unun şiddet içerdiğini göstermektedir. Bu yüzden birçok çocuk şiddet oyunlarını tercih etmektedir.

Araştırma sonuçlarından ulaşılan bir diğer bulgu ise çocukların dijital oyunları oynama süreleri ile ilgilidir. Verilerin analizine göre çocukların büyük bir çoğunluğu 1-3 saat arasında dijital oyunlara zaman ayırmaktadır. Bu sürenin bir günlük zaman diliminde yeri oldukça fazladır. Oyunlara çok fazla zaman ayırmak gelecekteki akademik başarıyı olumsuz etkileyecektir. Süre kısıtlaması yapıldığında ve çocuğa doğru içerikler sunulduğunda bu durum olumluya dönecektir. Çocuk verilen komutları takip etmede, problem çözmede ve mantık yürütmede, el-göz koordinasyonu ve motor yeteneklerin gelişmesi gibi durumlarda başarılı olacaktır. 2002’de The Henry Kaiser Aile Vakfının yapmış olduğu araştırma sonucunda da çocukların günlük ortalama en az 20-33 dakika dijital oyunlarla zaman geçirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların %30’unun dijital oyunları her gün belli bir süre oynadıkları tespit edilmiştir.

Canlı oynanan oyunlar ile dijital oynanan oyunlar arasında bir fark olup olmadığının belirlenmesine ilişkin olan bulgular incelendiğinde, dijital oyunlarla canlı oynanan oyunlar arasındaki en büyük farkın sosyalleşme açısından olduğu görülmektedir. Benzer bir şekilde Neilsen (2000)’in yapmış olduğu araştırmaya göre de internet aracılığı ile oynanan oyunlar, çocuklarda sosyal izolasyon ve yalnızlığa neden olabilmektedir. Bunun nedeni internetin aşırı kullanımının, bireylerin diğer insanlarla görüşüp konuşmalarını engellemesi olabilir. Birçok bilgisayar etkinliğinin bireysel olması, çocukları yaşlıları ile arkadaş olmak yerine toplumsal gelişime engel olan sanal ortama yöneltmektedir. Bu sonucu destekleyen bir başka araştırma ise Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) tarafından yapılmıştır. TÜDOF verilerine göre çocuğun ders çalışma, okuma, spor yapma gibi aktivitelere daha az zaman ayırması ve çok oyun oynamanın neticesinde asosyalleştikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyunlara yönelik olumlu ve olumsuz görüşleri içeren bulgulara göre çocukların en çok olumsuz olarak psikolojik anlamda etkilendikleri sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan araştırmalar bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanımına bağlı olarak çocukların yetişkinlere göre daha fazla psikolojik sorunlarla karşı karşıya kaldıklarını göstermektedir. Karşılaşılan bu sorunlar internet bağımlılığı, kişilik gelişim problemleri ve ahlak gelişim problemleridir. Böylesine kritik bir dönemde çocuğun kontrolsüz bir şekilde bağımlılığa doğru gidecek bir internet kullanımı, onun çevresiyle yeterince etkileşim kurmadan kendine karşı güven ve kişilik kazanma yolunda başarısız olmasına neden olabilecektir. Çocukların yaşlıları ile etkileşimlerinin toplumsal gelişimleri, kişisel dengeleri ve sosyal yeterlilikleri üzerinde büyük etkisi vardır (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008). Bu bağımlılık ayrıca çocukta gerginliğin ve stresin ortaya çıkmasına sebep olacaktır.

Sonuç olarak; “dijital oyunların elektronik cihazlar aracılığı ile oynandığı, bu oyunların içeriğinin çoğunlukla şiddet içerikli unsurlardan oluştuğu, çocukların ortalama 1-3 saat dijital oyunlarla zaman geçirdiği, dijital oyunlarla canlı oynanan oyunlar arasındaki en büyük farkın sosyalleşme açısından olduğu ve dijital oyunlara yönelik olan olumlu olumsuz görüşlerden en çok olumsuz olarak psikolojik sorunların görüldüğü” bulunmuştur. Bunları takip eden sonuçlar arasında ikinci olarak “dijital oyunların internet aracılığı ile oynanan oyunlar olduğu, eğitici-yaratıcı oyun içeriklerinin tercih edildiği, 3 saatten fazla dijital oyunlarla zaman geçirildiği, dijital oynanan oyunlarla canlı oynanan oyunların sağlık açısından belirli bir fark oluşturduğu ve dijital oyunların sağlıklı olumsuz etkilediği” sonucuna ulaşılmıştır.

Öğretmenler ve ebeveynler çocukların dijital oyunları doğru kullanımları konusunda bilinçlendirilebilir. Ebeveynlere çocuklarının oynayabilecekleri alternatif oyun önerileri sunulabilir. Oyun oynama süreleri konusunda bilinçlendirmeler yapılabilir. Dijital oyunların faydaları ve zararları konusunda kamu spotu hazırlanıp daha geniş kitlelere ulaşılabilir. Bu formda yer alan sorular çocukların kendilerine sorularak onların görüşlerine dayalı olarak dijital oyunlarla ilgili görüşlere ulaşılabilir.

KAYNAKLAR

- Aktaş, Y. (2000). Okulöncesi dönemi çocuklarında sayı kavramının kazanılması. *Çoluk Çocuk Dergisi, Mayıs*, 14–16.
- Bilgin, N. (2006). *Sosyal bilimlerde içerik analizi: Teknikler ve örnek çalışmalar*. Ankara: Siyasal Kitabevi
- Binark, M. ve Sütcü Bayraktutan G. (2008). *Türkiye’de Digital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Çalıştayı ve Paneli*, Genel Değerlendirme, İstanbul.
- Büyükoztürk, Ş. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri*, (18. Basım). Ankara: Pegem Akademi
- Fazlıoğlu, Y., Ilgaz, G. ve Papatğa, E. (2013). Oyun becerileri değerlendirme ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları, *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 239-250
- Gentile, D. A. (2003), *Media Violence and Children: A Complete Guide for Parents and Professionals*, United States of Amerika: Praeger Publishers.
- Gimpel, D. M. (2013). *Violence in Video Games*, USA: Abdo Publishing Company.
- Gürcan, A., Özcan, S. & Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuk üzerindeki etkileri*. Aile ve Sosyal

Araştırmalar Genel Müdürlüğü. Ankara.

- İnal, Y. ve Kiraz E. (2008), Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel Ve Ticari Oyunlara Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*; 6 (3), 523-544
- Karaaslan, A., İ. (2015). Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*: 8: 806-818.
- Kaytez, N. ve Durualp E. (2014). Türkiye’de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*; 2:110-22.
- Landreth, G., Homeyer, L. ve Morrison, M. (2006). *Play as the language of children’s, feelings. Contexts perspectives and meanings.* (Ed:D. Fromberg & D. Bergen) New York, NY: Routledin Publishing.
- Neilsen, Netratings. http://www.nielsen-online.com/pr/pr_031021_us.pdf (10.12.2017 tarihinde ulaşıldı).
- Özhan, S. (2011). Dijital Oyunlarda Değlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler. *Aile ve Toplum Dergisi*; 7: 21-33.
- Patton, M. Q. (2002) *Qualitative Research and Evaluation Methods*, Third Edition, Beverly Hills, Sage Public.
- Saracho, O, N. (2002). *Developmental play theories and children’s pretend play.* Contemporary perspectives in early childhood curriculum. Greenwich: Information Age Publishing
- Saracho, N. (2003). *Young children play and cognitive style.* O. N. Saracho ve B. Spodek (Ed.), Contemporary Perspectives on play in early childhood Education. USA: Age Publishing
- Spodek, B. ve Saracho, O. N. (2003). *Early childhood educational play. Contemporary perspectives on play education.* (ED. N. Saracho & B. Spodek) USA: Age Publishing
- Schaefer, C. & Drewes, A. (2013). *Oyun terapisinin temelleri: oyunun ve oyun terapisinin terapötik güçleri.* Ankara: Nobel
- The Henry Kaiser Family Foundation, (2002). *Children and video games.* www.kff.org
- Tuğrul, B. (2010). *Oyun temelli öğrenme. okul öncesinde özel öğretim yöntemleri.* (Editör Rengin Zembat). Ankara: Anı.
- Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu, (2012). *Dijital Çocuk Oyunları.* Oyun Sektöründe 1983-2012 Durum Raporu.
- Tüzün, H. (2006). Eğitsel bilgisayar oyunları ve bir örnek. *Hacettepe Üniversitesi E. F.Dergisi*, 30, 220-229.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.* Ankara: Seçkin Yayınları.
- Türk Dil Kurumu. 03.12.2017 tarihinde <http://www.tdk.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.

THE VIEWS OF CHILD DEVELOPMENT AND PRE-SCHOOL TEACHERS AND MOTHERS TOWARDS DIGITAL CHILDREN'S GAMES

This study has been conducted in order to examine the views of child development teachers, pre-school teachers and mothers regarding digital children's games. The focus group of the study has been formed by mothers with children in preschool and teachers working in preschools and vocational schools for girls in Turkey. A total of 24 teachers that are working in the child development branches of MEB'S vocational schools for girls and 18 mothers with a child enrolled in any MEB affiliated preschool has been chosen from randomly selected cities on a voluntary basis. In this research which has been made by using qualitative research design, a semi-structured interview model has been conducted about digital children's games. Responses to the questions were evaluated regarding their content and gathered under 5 topics; emphasized attributes for each topic has been also stated. In the analysis of the data that's been gathered for the research, frequency and percentage distributions were used. According to the results of the research it's been found that; digital games are played on electronic devices, the contents of these games mostly consisted violent elements, children spend an average of 1-3 hours a day with digital games, the biggest difference between games played live and digitally is socialization, between all the positive and negative opinions about digital games the most negative was the psychological problems they caused. The findings were discussed in correlation with the literature of the field and suggestions were developed.

Keywords: children's games, digital children's games, child development.