



DİJİTALLEŞME: KÜLTÜR, ÇOCUK VE OYUN

Tuğba YILMAZ*

Öz

Teknolojik ilerlemelerle değişen dünyanın en temel olgusu dijitalleşmedir. Hayatın her alanına nüfuz eden dijitalleşme, bireylerin alışkanlıklarına yerleşerek toplumun kültürel yapısını değiştirmiştir. Dijitalleşme sürecinden etkilenen nesneler aynı zamanda toplumun dijitalleşmesini sağlayan aktif özneler olarak toplum içinde konumlanan çocuklar, dijital kültürü yaşamakta ve oluşturmaktadır. Çocukların dijital kültürü nasıl yaşadıklarına dair ipuçlarını ise çocuk dünyasının vazgeçilmez unsuru olan oyunlar vermektedir. Dijitalleşmenin etkileri burada da görülmekte, çocukların oyun tercihleri değişmektedir. Geleneksel oyunlardan dijital oyunlara yönelen çocuklar, sanal ortamların getirdiği güvenlik açıkları ve bağımlılık riski nedeniyle çeşitli risklerle karşı karşıya kalsalar da bu oyunlar aynı zamanda eğitim amaçlı da kullanılabilmekte ve çocukların yaratıcılık, problem çözme gibi becerilerini olumlu yönde etkilemektedir. Dijitalleşme sürecini anlamak, kültüre ve çocuklara olan etkilerini görünür kılmak, çocukların oyun tercihlerine yakından bakmak bu çalışmanın amacıdır. Mevcut çalışma, verilerin doküman analizi yöntemiyle toplandığı ve kapsamlı bir literatür taramasına dayanan sistematik bir derleme araştırmasıdır. Çalışma kapsamında; dijitalleşmenin kültür, çocuk ve oyun kavramları üzerindeki etkileri ayrıntılı bir biçimde analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Dijitalleşme, kültür, dijital kültür, çocuk, oyun*



* Dr., Bağlum İlkokulu, Keçiören/, tugbadgn2@gmail.com, Ankara/Türkiye.

DIGITALIZATION: CULTURE, CHILDREN, AND GAME**Abstract**

Digitalization is the most fundamental phenomenon of a world transformed by technological advancements. Permeating every aspect of life, digitalization has embedded itself in individual habits and altered the cultural fabric of society. Children who are simultaneously objects affected by the digitalization process and active agents driving societal digitalization both experience and shape digital culture. Games, an indispensable element of the child's world, offer insights into how children experience this digital culture. The impact of digitalization is evident here as well, as children's game preferences shift. Although children moving from traditional to digital games face risks such as security vulnerabilities and addiction associated with virtual environments, these games can also serve educational purposes and positively influence skills like creativity and problem-solving. The aim of this study is to understand the digitalization process, highlight its effects on culture and children, and closely examine children's game preferences. This study is a systematic review based on a comprehensive literature search, utilizing document analysis for data collection. Within the scope of the study, the impacts of digitalization on the concepts of culture, children, and play have been analyzed in detail.

Keywords: *Digitalization, culture, digital culture, child, game*

1. GİRİŞ

Son otuz yıl içerisinde dijital iletişim teknolojilerinde yaşanan hızlı gelişmeler, bireyi ve bireye ait olan her şeyi köklü bir değişime uğratmıştır. İnternet dünyasına erişimin kolaylaşması hem bireyleri hem de toplumsal yapıyı yeniden şekillendirirken; dijitalleşme süreciyle birlikte yeni iletişim yöntemleri günlük hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir (Özçelik Baloğlu, 2023). Dijitalleşme kavramı temelde, analog verilerin bilgisayar dilini oluşturan 0 ve 1 şeklindeki ikili kod sistemine aktarılması işlemidir. Dijitalleşme, teknik tanımların çok ötesinde, doğrudan insanı merkezine alan bir olgudur (Kafkasyalı ve Oğuzhan, 2025).

Günümüzde dijitalleşme, bireylerin duygusal dünyalarından sahip oldukları değerlere, sosyal ilişkilerinden yaşamı yorumlama şekillerine kadar tüm kültürel

yapıyı kökten bir dönüşüme uğratmaktadır (Koç, 2022). Kültür, insanın doğayı şekillendirerek ürettiği tüm maddi ve manevi değerlerin toplamıdır. Bu bağlamda, bireyin günlük yaşamda edindiği her türlü somut ve düşünsel deneyim kültürün bir parçası olarak kabul edilmektedir. Kültür bir bakıma yaşamın rengi, soluğu ve kendisidir (Aktan ve Tutar, 2007). Özünde kültür, bir toplumun tarih boyunca süzülüp gelen deneyimlerinin ve “biz” olma bilincinin damıtılmış bir özeti niteliği taşımaktadır (Göçer, 2012).

Kültür, birikimlerin kuşaktan kuşağa aktarılmasıyla oluşan bir gelenek olup, zaman içerisinde eklemeler ve değişimlerle varlığını sürdürmektedir. Birbirine zıt görünen gelenekselleşme ve değişim kavramları, aslında kültürel sürekliliği sağlayan ve birbirini tamamlayan iki temel unsuru oluşturmaktadır. Kültürün değişebilme kabiliyeti, onun varlığını korumasına imkân tanımakta; dolayısıyla bir kültürün ayakta kalabilmesi için kendini yenilemesi ve dönüşmesi bir zorunluluk olarak değerlendirilmektedir (Ceyhan ve Kocadaş, 2024). Dijital teknoloji ve araçların yaşamın bir parçası haline gelmesiyle şekillenen dijital kültür, geleneksel kültürün değişimi ve dönüşümü ile doğmuştur. Bilgisayar ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte teknolojik gelişmelerin insan yaşamı üzerindeki etki alanı genişlemekte, bireyler sınırsız bir iletişim ve etkileşim imkânına kavuşmaktadır (Ünal ve Koçak, 2024).

Günümüzde çocukların ekranla tanışma yaşı hızla düşerken dijital araçlar karşısında harcanan zaman giderek artmakta ve bu durumdan en çok çocuklar etkilenmektedir. Doğdukları andan itibaren teknolojik imkanlarla çevrili bir kültürel yapıda yetişen ve dijital yerli olarak adlandırılan bu nesil, geleneksel çocukluk deneyimlerinden uzaklaşarak yeni iletişim teknolojilerinin şekillendirdiği modern bir çocukluk kültürüne geçiş yapmaktadır (Biricik, 2022). Çocuğun hem geleneksel hem de dijital kültüre ait kültürel kodları oluşturmada etkili olan temel unsur oyundur. Çocuk açısından bakıldığında

oyun, onun en temel uğraşı ve gelişim kaynağıdır. Bu süreç; çocuğun olaylara farklı pencerelerden bakmasını ve yaratıcılığını geliştirmesini sağlarken, aynı zamanda duygularını tanınmasına, toplumsal kuralları öğrenerek sosyalleşmesine yardımcı olmaktadır (Bekmezci ve Özkan, 2015). İçinde bulunduğumuz dijital çağın etkisiyle çocuklar, alışlagelmiş oyun alışkanlıklarını geride bırakarak dijital oyun kültürü olarak isimlendirilen yeni bir sürecin parçası haline gelmektedirler. Bu yeni dönemde, fiziksel nesnelerle veya akranlarla doğrudan temas kurularak oynanan oyunların yerini, ekran başında ve sanal platformlarda gerçekleştirilen dijital aktivitelere yönelik hızlı ve kesintisiz bir yönelim almaktadır (Biricik ve Atik, 2021).

Geleneksel sokak oyunlarının dev bütçeli küresel bir sektöre dönüşmesi, dijitalleşmenin bir sonucudur. Postmodern yapı ve tüketim kültürüyle şekillenen bu yeni düzende dijital oyunlar, haz odaklı ve zaman-mekân sınırlarını aşan sembolik dünyalar yaratmıştır (Tor ve Irmak, 2022). Geleneksel oyunların aksine, dijital oyun sahnesi bireyi gündelik gerçeklikten kopararak ona zaman ve mekândan bağımsız yeni bir özneleşme süreci sunmaktadır. Bu süreçte oyunlar; kimliklerin, kültürel kodların ve davranışsal kalıpların yeniden inşa edildiği birer tüketim mekânı işlevi görmektedir. Dijital oyunlar, oyuncular arasındaki iletişimi ve sosyalleşme biçimini kökten değiştirmiştir. Sabit bir yapısı olmayan bu dinamik dünyada birey, her oyuna girişinde farklı kişilerle tanışmakta ve bu da beraberinde belli riskleri getirmektedir (Suküt, 2023). Bu risklerin yanı sıra; dijital oyunların eğitim amaçlı kullanılması ve hayatımızdaki gerçek durumların birer simülasyonu gibi çalışması olumlu sonuçlar doğurmaktadır. Dijital oyunlar oyunculara; analiz yapma, karar verme ve planlama gibi gerçek hayatta karşılaştıkları süreçleri, sanal bir ortamda deneyimleme fırsatı sunmaktadır (Bülbül, 2022). Çocuğun hayatına temas eden yetişkinlerin, dijital çağın beraberinde getirdiği kültürel kodlara hâkim olması, çocuklarla aynı dili

konusabilmesi ve teknoloji konusunda yetkinlik kazanması dijitalleşme sürecinde atılması gereken en kritik adımlardan biridir (Biricik, 2021).

2. YÖNTEM

Mevcut çalışma, kapsamlı bir literatür taraması sonucu hazırlanmış bir sistematik derleme çalışmasıdır. Bilimsel araştırmalarda önemli bir rol oynayan sistematik literatür derlemesi; belirli bir alandaki mevcut çalışmaları kapsamlı, objektif ve tarafsız bir şekilde değerlendirmeyi sağlamaktadır. Araştırmacıların en güncel ve nitelikli bilgilere ulaşmasını kolaylaştıran bu yapılandırılmış yaklaşım, yeni akademik katkıların sağlam bir temel üzerine inşa edilmesine zemin hazırlamaktadır (Çakmak, 2024).

Bu çalışmanın amacı; dijitalleşme sürecini kavramak, bu sürecin kültür ve çocuklar üzerindeki etkilerini ortaya koymak ve çocukların oyun tercihlerini incelemektir. “Dijitalleşme olgusu; kültürü, çocuğu ve çocukların oyun alışkanlıklarını nasıl etkilemektedir?” sorusu bu araştırmanın temel problem cümlesidir. Bu temel problem cümlesinin altında şu araştırma sorularına yanıt aranmıştır: 1.) Dijitalleşme, kültür ve dijital kültür kavramları ne ifade etmektedir? 2.) Dijital çocuk kültürü içerisinde oyun kavramının yeri nedir? 3.) Günümüzde çocukların oyun tercihleri nasıl bir değişime uğramıştır? Bu çalışmada, belirlenen araştırma amacı ve soruları doğrultusunda doküman analizinden yararlanılması uygun görülmüştür. Doküman incelemesi; araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkındaki bilgileri içeren yazılı materyallerin analizi olarak tanımlanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Bu çalışmada; dijitalleşme, kültür, dijital kültür, çocuk, oyun, dijital oyun ve geleneksel oyun kavramları anahtar kelimeler olarak belirlenmiş ve bu kavramlar ile kavramların İngilizce karşılıkları üzerinden taramalar gerçekleştirilmiştir. Dijitalleşme sürecinin kültürel yapıyı, çocukları ve onların

oyun tercihlerini nasıl dönüştürdüğünü belirlemek amacıyla ulusal ve uluslararası literatür YÖK Tez, DergiPark, TR Dizin, Google Akademik ve Web of Science veri tabanları üzerinden kapsamlı bir şekilde taranmıştır. Bu doğrultuda veriler; sosyoloji literatüründe yer alan kitaplar, hakemli makaleler ve yayınlanmamış tezlerden toplanmıştır. Literatür taramasında ulaşılan kaynakların seçiminde; yayım yılının 2000 ve sonrası olması, İngilizce veya Türkçe dillerinde yayımlanmış olması, belirlenen anahtar kelimelerle uyumu, konu bütünlüğünü desteklemesi ve çalışma kapsamında farklı görüşlerin yer almasına olanak tanınması kriterleri esas alınmıştır. Literatür tarama esnasında ulaşılan çalışmaların kalite değerlendirmesi ise, Flick (2018)'in belirlediği dört temel kriter gereği yapılmıştır. Bunlar; belgenin orijinalliğini ortaya koyan *özgünlük*, veri kaynağının doğruluğunu ifade eden *güvenilirlik*, belgenin ait olduğu gruba ne kadar yansıttığını gösteren *temsiliyet* ve son olarak içerdiği mesajın önemine işaret eden *anlam* faktörleridir. Bu sistem esas alınarak; seçilen makalelerin bilimsel niteliği ve bütünlüğü objektif olarak değerlendirilmiş; belirlenen ölçütleri karşılayan yayınlar analiz edilmiştir.

3. BULGULAR

Belirlenen kriterler çerçevesinde incelenen çalışmalardan elde edilen bulgular; araştırma sorularını yanıtlıyacak ve çalışmanın amacına uygun olacak bir yapıda düzenlenerek bu bölümde sunulmuştur.

3.1. Dijitalleşme

Sözlükteki karşılığı sayısallaştırma olan dijitalleşme, analog verilerin dijital platforma taşınması ya da var olan süreçlerin teknolojik imkanlarla geliştirilmesidir. Fiziksel ortamdaki basılı evrakların taranarak dijital dosyalara dönüştürülmesi veya elle tutulan kayıtların bilgisayar ortamındaki veri tabanlarına işlenmesi, bu sürecin somut örnekleri olarak gösterilmektedir.

Dijitalleşme, yalnızca verilerin analogdan dijital yapıya aktarılması değil, bu teknolojik ilerlemenin bir sonucu olarak toplumsal düzenin de kökten değişmesidir. Bu dönüşümü sadece teknik bir yenilik olarak değerlendirmek eksik bir yaklaşım olacaktır. Çünkü bu süreç aslında insan etkileşimlerini, sosyal ilişkileri ve ekonomik üretim ile tüketim alışkanlıklarını bütünüyle yeniden şekillendiren kapsayıcı bir değişimi temsil etmektedir (Kalkan, 2025). Dijitalleşme, geleceğimizi şekillendiren her alana müdahale ettiği için günümüzün en kritik gücü haline gelmiştir. Eski teknolojik yeniliklerin aksine dijitalleşme, toplumların hazır olup olmadığına ya da mevcut yasal düzenlemelere bakmaksızın her şeyi hızla dönüştürmektedir. Bu süreçle birlikte eğitimden hukuka, ticaretten devlet işlerine kadar hayatın tüm katmanları artık dijital bir yapıya bürünmüş durumdadır (Ünal, 2019).

Dijital teknolojilerin beraberinde getirdiği yeni kavramlar; bireyler aracılığıyla toplumsal, kültürel ve sosyal tanımlamaların yeniden inşa edilmesine zemin hazırlamıştır. Hayata dahil olan her teknolojik yenilik, bireylerin alışkanlıklarını dönüştüren ve dünyayı algılama biçimlerini farklılaştıran birer araç işlevi görerek, toplumun dışarıya yansıyan kimliğini belirlemeye başlamıştır (Özçelik Baloğlu, 2023). Dijital platformlardaki değişken kimlikler, kişilerin kendilerini sergiledikleri sanal birer vitrindir. Bu mecralarda kurulan bağlar geçiciyse ve gerçek hayata yansımıyorsa, burada kalıcı bir kişilikten bahsetmek mümkün değildir. Bu alanlar, bireylerin sanal kimliklerini çeşitli sembollerle başkalarına sunduğu bir performans sahnesinden ibaret olmaktadır (Karakaş, 2019).

Dijitalleşme, sadece eşyaları değil, insanı da hızla dönüştüren bir süreç olduğu için birey bu değişimin hem merkezinde hem de bir parçasıdır. İnsan, hayatını kolaylaştırmak amacıyla teknolojiyi kullanırken aynı zamanda bu teknolojinin kendi doğasında ve yaşam alanlarında yarattığı köklü değişimlerle mücadele etmektedir (Ünal, 2019). Dijitalleşmeyle beraber insanın hızlanan yaşam

temposu, paradoksal bir şekilde bireyin kendi zaman algısını yitirmesine ve boşluğa düşmesine neden olmuştur. İnsanın yaşam süresi uzayıp konforu artsa da kişi hayatın anlamını ve derinliğini kaybetmiş, adeta zamanın içinde yönünü şaşırılmıştır (Karakaş, 2019).

Dijital unsurlarla donatılmış bir yaşam süren birey, dijital araçları doğrudan kullanan olarak dijitalleşmenin asıl muhatabıdır (Kafkasyalı ve Oğuzhan, 2025). İnsana ait neredeyse her şey dijital dünyaya taşınmış ve günlük hayatın tüm parçaları bu süreçle iç içe geçerek değişmiştir. Artık zaman, mekân, kimlik ve tüketim gibi kavramlar eski anlamlarını yitirmiş; dijitalleşme ile yeni bir form kazanmıştır. Kullandığımız tüm teknolojik cihazlar ise hem fiziksel işlerimizde hem de düşünce yapımızda kendini göstererek yaşamın her anına dahil olmuştur (Karakaş, 2019). Özetle dijitalleşme, teknik bir gelişme olmanın ötesinde, toplumun yaşam biçimini ve değer yargılarını kökten değiştiren kültürel bir değişim sürecidir (Kalkan, 2025).

3.2. Kültür

Kültür, insan hayatının vazgeçilmez bir parçasıdır ve tarih boyunca farklı bilim dalları tarafından çeşitli şekillerde tanımlanmıştır. Sosyal bilimler, antropoloji, sosyoloji, tarih ve felsefe gibi alanlar; toplumların düşünce yapısını, maddi üretimlerini ve manevi değerlerini kavrayabilmek için kültür kavramını anahtar bir unsur olarak görmektedir (Kalkan, 2025). Kültür, sosyolojik açıdan bir toplumun tüm yaşam biçimini, kurallarını ve davranışlarını kapsayan geniş bir kavramdır. Toplumun ve bireylerin günlük hayattaki tüm alışkanlıklarını, duygularını ve ortaya koydukları maddi-manevi değerleri ifade etmektedir. Kısacası kültür, bir toplumun “yapıp ettiği her şeyin”, sahip olduğu değerlerin ve ortaya koyduğu eserlerin bütünüdür (Aktan ve Tutar, 2007).

Göçer (2012), kültürün kendine has özellikleri olduğundan bahsetmiştir. Kültür, birleştirici ve bütünleştiricidir. Ait olduğu toplumdaki insanları ortak değerler etrafında bir araya getirerek aralarındaki bağları kuvvetlendirmektedir. Kültür, toplumlara özgüdür. Toplumu oluşturan bireylerin mutluluk ya da üzüntü anlarında sergiledikleri ortak ifade ve tutumlar, o kültüre kendine has ve ayırt edici bir karakter kazandırmaktadır. Kültür, değişken ve dinamiktir. Kültür, toplumun içerisinde bulunduğu zamanın genel koşullarına ve bireylerin değişen ihtiyaçlarına göre şekillenerek dönüşebilen dinamik bir yapıdadır. Kültür, medeniyetlerin oluşumuna katkı veren önemli bir kaynaktır.

Her kültür kendine has özelliklere sahip olsa da neredeyse tüm kültürlerde benzer nitelikteki ortak unsurlar da yer almaktadır. Barutçugil'e göre farklı kültürlerin birbirine yaklaşmasını veya birbirinden ayrılmasını sağlayan temel unsurlar şu yedi ögeden oluşmaktadır: Dil, din ve inançlar, değerler, norm ve kurallar, tutumlar, simgeler, yasalar ve ahlak kuralları (Barutçugil, 2011). Kültür sayesinde insan, geçmiş nesillerin bilgi ve deneyimlerinden faydalanarak doğal çevresini kendi ihtiyaçları doğrultusunda yeniden şekillendirme imkânı bulmaktadır. Bu süreçte birey, hayatını kolaylaştıracak araçlar geliştirmekte ve ürettiği değerler üzerinden oluşturduğu kurallar vasıtasıyla kendi yaşam biçimini düzenlemektedir. Kültür, bir insan ürünü olarak bizzat bireyler tarafından inşa edilirken, aynı zamanda içine doğulan çevredeki bireyleri şekillendiren bir yapı işlevi görmektedir. Kişi ile kültür arasındaki bu karşılıklı etkileşim, bireyin anlam dünyasını kurmasına imkân tanırken kültürün de sürekli taze kalmasını ve yeniden üretilmesini sağlamaktadır (Gündüz, 2022).

Evrendeki her şey sürekli bir değişim içinde olduğu gibi kültürel değerler de bu akışa uyum sağlayarak dönüşmekte ve evrilmektedir. Sabitliğin mümkün

olmadığı bu düzende, kültürün zamanla değişmesi ve yeni formlar kazanması kaçınılmaz bir zorunluluktur. Kültürün somut ve soyut olmak üzere iki yönü bulunmaktadır ve değişim süreçlerinde somut unsurlar, soyut olanlara göre çok daha hızlı ve kolay değişmektedir (Aktan ve Tutar, 2007). Kültürel değişimler, icatlar ve kültür temasları gibi iç veya dış etkenler aracılığıyla gerçekleşmektedir. Özellikle televizyon ve internet gibi teknolojik keşifler, seyahat gerekmeksizin farklı kültürlerle temas kurmayı mümkün kılarak bu değişim sürecini hızlandırmaktadır. Teknolojinin bir kültür taşıyıcısı haline gelmesiyle birlikte dünya giderek küçülmekte ve toplumlar arasındaki kültürel dönüşüm çok daha hızlı bir boyuta taşınmaktadır (Ceyhan ve Kocadaş, 2024). Dijitalleşme insanların alışkanlıklarını kökten değiştirerek kültürün de dönüşmesine yol açmış ve toplum genelinde kabul gören “dijital kültür” adında yeni bir yaşam biçimi ortaya çıkarmıştır.

3.3. Dijital Kültür

Dijital kültür, genel çerçevede teknolojiyi kapsayan bir kavram niteliği taşımakta ve günümüzde teknolojinin hızla ilerlemesine bağlı olarak dijital kültürün kapsamı ile sınırları da sürekli olarak değişim göstermektedir. İçinde bulunduğumuz dijital çağda deneyimlerin aktarımı, dijital teknolojilerin sunduğu imgeler üzerinden gerçekleştiğinden ağırlıklı olarak görsel bir nitelik kazanmaktadır. Üretilen ve depolanan görsel imgeler her geçen gün artış göstermekte, bireylerin yaşam alanlarını daha yoğun bir biçimde doldurmaktadır (Yücel, 2017). Dijitalleşen dünyanın sunduğu olanaklardan yararlanma ve değişimlere uyum sağlama ihtiyacı dijital kültürü var etmektedir. Günümüzde iş, eğitim ve günlük yaşamda çevrimiçi teknolojilerin yoğun kullanımı bireyleri tercihleri dışında bu kültürün bir parçası haline getirmektedir (Ünal ve Koçak, 2024). Dijital kültür kavramıyla, belirli bir yaşam biçiminin dönüşmekte olduğu, anlamların, değerlerin ve sembollerin değişime uğradığı

ifade edilmektedir. Bu bağlamda dijital kültür, insanlığın sahip olduğu tüm kültürel birikimin dijitalleşerek yeni bir forma evrildiği bütünsel ve yeni bir kültür biçimi olarak tanımlanmaktadır (Olgun, 2020). Kısaca dijital kültür, yaşamın sanal ortama aktarılmasıyla inşa edilen dijital bir dünyanın sonucu olarak meydana gelmektedir (Zedeli, 2016).

Güzel (2016)'nın Rab (2007)'den aktardığına göre kompleks bir yapıya sahip olan dijital kültür şu alanları kapsamaktadır:

- Teknik Ekipmanlar: Bilgisayar, akıllı telefon, dijital kamera ve modern televizyon gibi erişim araçları.
- Dijital Kültürel Elementler: Dijital platformlarda oluşturulan veya dijital olarak yaratılan içerikler.
- Dijitalleşme: Kültürel unsurların dijital tasarımı, çevrimiçi içerikler ve bu süreçte kullanıcıların üstlendiği roller.
- Bilgiye Erişilebilirlik: Bilgiye ulaşma imkânları.

Kültürün inşa edicisi ve taşıyıcısı insan olsa da dijital kültür ortamında bireyin konumu değişim göstermektedir. Gerçek dünyada özne olarak kültürü şekillendiren birey, sanal dünyada nesne konumuna geçmektedir (Koç, 2022). Bu durumda birey birtakım risklerle karşı karşıya kalmaktadır. Dijital kültürün yükselişinin, teknolojik rasyonaliteyle birlikte mevcut kültürü dijitalleştirerek köklerinden sarsacağı ve bireyleri dijital kamusal alan içerisinde yeniden biçimlendirerek tek boyutlu insana dönüştüreceği gerçeği riskli bir durumdur. Bu süreçte kültürel bağların zayıflaması ve bireyin dijital sınırlar içerisinde tek tipleşmesi, olası bir sonuç olarak öngörülmektedir (Olgun, 2020).

3.4. Dijital Çocuk Kültürü

Toplumda yeniliğe en açık bireyler çocuklardır ve çocuklar kültürel devamlılığın ve sosyalleşme sürecinin merkezinde yer almaktadır. Aileden okula, mahalleden sosyal çevreye kadar her etkileşimle şekillenen çocukluk; doğumdan itibaren süregelen bir kültürlenme ve kendini gerçekleştirme yolculuğudur. Bu süreçte çocuğun dünyasına giren her türlü bilgi, onun kimliğini ve çocukluk kültürünü oluşturan temel birer unsurdur (Şirin, 2017). Modern iletişim teknolojilerinin etkisiyle çocukluk ve çocukluk kültürü ciddi bir değişim geçirerek geleneksel yapısından uzaklaşmış ve dijital bir kimliğe bürünmüştür. Bu dönüşümde teknolojik imkânlarla erişim, aile tutumu ve oyun alanlarının yetersizliği gibi pek çok faktör etkili olsa da temel belirleyici unsur, yeni nesil iletişim araçlarına olan ulaşımın yaygınlaşmasıdır (Biricik, 2022).

Çok erken yaşlarda medya araçlarıyla tanışan ve vaktinin büyük kısmını ekran başında geçiren yeni nesil, artık “televizyon” veya “bilgisayar çocuğu” olarak tanımlanmaktadır. Bu teknolojik bağıllık; çocukların yüz yüze iletişim yerine dolaylı sosyalleşmeyi tercih etmesine, kitap okuma alışkanlığının zayıflamasına ve görsellik odaklı popüler kültürün ön plana çıkmasına neden olarak iletişim biçimlerini bütünüyle değiştirmiştir (Karaboğa, 2018). Artık ders notlarını elle yazmak yerine dijital cihazlarla kaydetmekte, kütüphaneye gitmek yerine bilgiye Google üzerinden ulaşmakta ve sosyal etkileşimlerini yüz yüze iletişimden ziyade sosyal medya platformları üzerinden sürdürmektedirler (Biricik, 2022).

Günümüzde çocukların ve gençlerin dijitalle olan bağımlılığı, toplumsal nedenlerin yanı sıra içinde bulunduğumuz çağın bir sonucudur. Eskiden çocuklar ailelerinin ve geleneksel kültürün etkisiyle şekillenirken, dijital çağın içine doğan yeni nesil bu geleneksel düzenden kopmuştur. Artık aile ya da toplum odaklı bir yetiştirme tarzından ziyade, sınır tanımayan ve doğrudan küresel dijital çağın değerleriyle büyüyen bir nesil karşımızdadır (Karakaş, 2019). Dijital çocuk kültürünün şekillenmesinde temel rol oynayan televizyon ve internet, çocukların

vaktinin büyük kısmını esir alarak gelişimsel riskleri beraberinde getirmektedir. Araştırmacılar, bu dijital içeriklerin çocukları kitap okuma kültüründen uzaklaştırdığını, hazır görsellerle hayal güçlerini körelttiğini, ayrıca şiddet ve tüketim odaklı bir yaşam tarzını benimsettiğini vurgulamaktadır. Bu durum, çocukların duyuşsal ve sosyal süreçlerini olumsuz etkileyen önemli bir sorun haline gelmiştir (Karaboğa, 2018).

Tüm bunların yanı sıra dijital oyunlar, öğrenme süreçlerini zenginleştiren ve öğrencilerin gereksinimlerini karşılayan etkili birer eğitim aracı olarak kabul edilmektedir. Dijital oyunların eğitime dahil edilmesine “dijital oyun tabanlı öğrenme” denmektedir. Bu yöntem; bilişsel gelişim ve dijital okuryazarlık, sosyal-duygusal gelişim ve sosyal becerilerin geliştirilmesi, eleştirel düşünme, karar verme ve problem çözme becerileri kazanma, yüksek özgüven ve özerklik, deneyim yoluyla aşamalı öğrenme gibi pek çok alanda fayda sağlamaktadır (Anastasiadis vd., 2018).

Günümüz nesli dijital nesil olarak adlandırılmakta ve farklı kategorilerde ele alınmaktadır. Prensky, teknolojiyle olan ilişkilerine göre bireyleri dijital yerliler ve dijital göçmenler olarak ikiye ayırmaktadır. 1980 sonrası doğan dijital yerliler, teknolojinin içine doğdukları için dijital dünyayı ana dilleri gibi kullanırken; 1980 öncesi doğan dijital göçmenler ise bu yeni teknolojik düzene sonradan uyum sağlamaya çalışan kesimi temsil etmektedir (Prensky, 2001). Doğrudan teknoloji dünyasına doğan ve sürekli çevrimiçi yaşayan dijital yerliler için teknoloji, anında bilgiye ulaşmayı ve aynı anda birden fazla işi yürütmeyi gerektiren vazgeçilmez bir ihtiyaçtır. Buna karşılık dijital dili sonradan öğrenen dijital göçmenler; bilgiye daha yavaş ve kademeli ulaşmayı tercih eden, tek bir konuya odaklanan ve basılı materyalleri dijital ekranlara yeğleyen bir yapıdadır (Zedeli, 2016). Dijital yerliler ve dijital göçmenler arasında bir köprü görevi gören dijital melezler, her iki neslin de karakteristik özelliklerini bünyesinde barındıran 1970-2000 doğumlu

ara grubu temsil eder. Bu grup, iki kuşak arasındaki teknolojik farklılıkları dengeleyerek geçiş sürecini yumuşatmakta ve taraflar arasında arabuluculuk yapmaktadır (Kakırman Yıldız, 2012).

3.5. Çocuk Dünyasında Oyun

Oyun; bireyin becerilerini ve zekâsını geliştiren, belirli kurallar çerçevesinde keyifli vakit geçirmesini sağlayan bir eğlence biçimidir (Bekmezci ve Özkan, 2015). Oyun, çocuğun zihinsel gelişimini yansıtan bir aynadır ve onun zihinsel, fiziksel ve duygusal ilerlemesinde aktif bir görev üstlenerek gelişim sürecini doğrudan desteklemektedir. Oyun, çocuğun hayatının temel bir parçası ve gelişiminin en kıymetli aracı olmanın yanı sıra en doğal öğrenme alanıdır. Aynı zamanda çocuğun kendini ifade etmesini sağlayan en etkili dili ve anlatım yöntemidir (Egemen vd., 2004).

Oyun, çocuğun gelişimini desteklemenin ötesinde eğitimcilere ve ebeveynlere çocuğu daha iyi görme, onu anlama adına fırsat sunmaktadır. Çocuklar genellikle içsel dünyalarındaki gerginlikleri, endişeleri ve kızgınlıkları oyun aracılığıyla dışa aktarırken; sosyal çevrelerinde veya aile içinde yaşadıkları negatif deneyimleri de oyunlarına dahil ederek bu durumlardan duydukları huzursuzluğu sergilerler (Koçyiğit vd., 2007). Oyun bu şekilde çocukların duygusal gelişimine yardımcı olmaktadır. Çocuklara eşlik edilmesi, ihtiyaçlarının fark edilmesi sağlıklı nesiller için ön koşuldur.

Çocuklar, yetişkin yaşamına dair becerileri oyun yoluyla deneyimlerken ailelerinden veya çevrelerindeki diğer yetişkinlerden gördükleri davranışları oyunlarına taşırlar. Bu süreçte gözlemledikleri tutumları sık sık tekrarlayarak kendi yetenekleri haline getirirler (Koçyiğit vd., 2007). Kültürel aktarımlar da bu şekilde gerçekleşmektedir. Çocuk görür, dener, öğrenir ve aktarır. Oyun bu yönüyle çocukların sosyal gelişimlerini desteklemektedir.

Oyun çocuğun fiziksel ve motor gelişimine katkı sağlamaktadır. Oyun süreci, çocuğun tüm vücudunun aktif olduğu bir fiziksel hareketlilik sağlamakta, bu esnada hem büyük hem de küçük kas grupları sürekli olarak çalışarak gelişim göstermektedir. Hareketli oyunlar aracılığıyla kalp ritmi ve kan dolaşımı hızlanırken, solunumun artmasıyla dokulara daha fazla oksijen ile besin iletilmekte ve oyun sırasındaki terleme sayesinde vücuttaki zararlı maddeler dışarı atılmaktadır (Uskan ve Bozkuş, 2019). Oyun çocuğun bilişsel ve dil gelişimini de olumlu etkilemektedir. Çocuklar, oyun vasıtasıyla çeşitli nesne ve kavramları tanıyarak bunların işlevlerini ve özelliklerini öğrenmekte, bu süreç çocuğun bilişsel gelişimini desteklemektedir. Öğrenilen bu unsurların ifadeye dökülerek kelime hazinesine eklenmesi dil gelişimine katkıda bulunurken, oyun boyunca çocuğun sürekli bir zihinsel aktivite içerisinde olması bu süreci bir nevi zihin egzersizine dönüştürmektedir (Özer vd., 2006).

Sonuç olarak oyun, gelişim basamaklarını ayrı ayrı ya da bir bütün olarak destekleyebilen, çocuğun odaklanma becerisini güçlendirirken öğrenme sürecini keyifli kılan ve çocuğa pek çok duyguyu aynı anda yaşatan çok yönlü bir unsurdur. Çocuk gelişiminde rol oynayan temel etkenler arasında öncelikli bir konuma sahip olan oyun; bir çocuk için sevgi, barınma ve beslenme gibi en temel yaşamsal gereksinimlerle aynı düzeyde önem taşımaktadır (Polat ve Kara, 2023).

3.6. Geleneksel Oyunlardan Dijital Oyunlara

İnsan hayatının vazgeçilmez bir unsuru olan oyun, tarih boyunca tüm toplumlar da varlığını sürdüren kültürel bir olgu olarak öne çıkmaktadır. Oyunun biçimi toplumların kültürel yapılarına göre farklılık arz etse de oyun oynama eyleminin her kültürde çocuktan yetişkinlere kadar geniş bir kitleyi kapsayan evrensel bir aktivite olduğu kabul edilmektedir. Ekonomik, siyasi ve teknolojik alanlardaki değişimler oyun dünyasını da doğrudan etkileyerek oyun kültüründe

dönüşümlere neden olurken, özellikle teknolojik ilerlemeler bireylerin oyun pratiklerinde köklü değişiklikler yaratmakta ve bu değişim sürecinden en çok çocuklar etkilenmektedir (Biricik ve Atik, 2021). 2024 yılında “Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması” yapılmış ve 6–15 yaş arası çocuklar çalışmaya katılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; çocuklarda internet kullanımı, 2021 yılında %82,7 iken 2024 yılında %91,3 olmuştur. Aynı araştırmanın sonuçlarına göre çocukların dijital ortamda en fazla yürüttükleri faaliyetler sırasıyla %83,9 ile video izleme, %75,0 ile ödev, öğrenme veya çevrimiçi derslere katılma ve %72,7 ile oyun oynama veya oyun indirme olduğu tespit edilmiştir (Türkiye İstatistik Kurumu, 2024). Sonuçlar gösteriyor ki, çocukların her geçen yıl dijital platformlara yönelimi artmakta ve dijital oyunlar hayatlarında yer almaya başlamaktadır.

Oyun, toplumsal yapılarla etkileşime girerek kültürle bütünleşen bir yapı sergilemektedir. Oyunlar, hem ait oldukları toplumun yapısı ve karakteri hakkında somut bilgiler sunmakta hem de kültürle doğrudan bir bütünlük içinde yer alarak onun şekillenmesini sağlamaktadır (Gülsoy, 2019). Modern teknolojik ilerlemeler oyun yapısını gelenekselden dijitale dönüştürürken, çocukların dış mekanlarda arkadaşlarıyla sürdürdüğü klasik oyun alışkanlıklarını da giderek zayıflatmaktadır. Artan kentleşme, oyun alanlarının yetersizliği ve ebeveynlerin dış dünyayı güvensiz algılaması gibi faktörler, geleneksel oyunların yerini ev ortamında ekran başında şekillenen yeni bir oyun kültürüne bırakmasına yol açmaktadır (Biricik ve Atik, 2021).

Geleneksel oyunlar, fiziksel hareketliliğin temel alındığı ve katılımcıların kurallardan oyuncu sayısına, oyun süresinden kullanılacak materyallere kadar her türlü unsura müdahale ederek oyunu özgürce şekillendirebildikleri etkinliklerdir. Bu oyun yapısında yaratıcılık, bireyler arası doğrudan iletişim ve oyun kurma becerileri ön plana çıkmakta; bu özellikleriyle geleneksel oyunlar

çocukların bedensel, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişim süreçlerine ciddi kazanımlar sağlamaktadır (Hazar vd., 2017). Küçükbiş ve diğerlerinin (2022) geleneksel oyunların eğitime katkılarını araştırdıkları çalışmada; geleneksel oyunların insanın gelişiminde önemli görevler üstlendiği, tek işlevinin eğlenceli vakit geçirmek olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca, geleneksel çocuk oyunlarının çocukların kültürüne ilişkin farkındalığını arttırdığı ve sosyal ilişkilerini geliştirdiği, bu sayede çocukların fiziksel, ruhsal ve zihinsel gelişimi yönünden olumlu kazanımlar elde ettiği de tespit edilmiştir.

Dijital oyunlar ise; konsolların televizyon veya monitör gibi görüntü sağlayan bir cihaza bağlanmasıyla ya da bilgisayar ortamında ekran, fare ve klavye kullanımı aracılığıyla oynanan oyunlar şeklinde tanımlanmaktadır (Uzunoğlu, 2021). Dijital oyunlar, bünyesindeki oyuncu toplulukları ve teknolojik simülasyon kapasitesiyle kültürel bir meta olarak tüketime sunulmaktadır. Bu süreçte bireylerin hazları ve kimlikleri metalaşmakta, yoğun tüketim pratikleri neticesinde oyuncular kendi özne konumlarını yitirerek sistemin birer nesnesi haline gelmektedir (Tor ve Irmak, 2022). Bu durum kendini sürekli yenileyen dijital oyunların bir tüketim kültürü oluşturmaya ve oyuncularının pasif bireylere dönüşmesine sebebiyet vermektedir.

Sokaktaki oyun pratikleri; çocukların yüz yüze iletişim kurmasını, duygularını paylaşmasını ve çevrelerini fiziksel olarak deneyimlemesini sağlayan temel davranış kalıpları sunmaktadır. Yatmaz ve diğerleri (2021); geleneksel çocuk oyunlarının çocukların sosyal duygusal gelişimine etkisini, öğretmenlerin yanıtlarında aradıkları çalışmada tespit etmişlerdir. Çalışmalarında; çocukların sokak oyunlarını oynarken çok mutlu oldukları, enerjilerini rahatlıkla atabildikleri, hislerini ve düşüncelerini rahatlıkla ifade edebildikleri, özgüven kazandıkları, iletişim, iş birliği ve dayanışma becerilerini geliştirdiklerini görmüşlerdir. Geleneksel çocuk oyunlarının çoğunlukla açık havada oynanması

nedeniyle çocukların akranları ile iletişim halinde oldukları ve böylece sosyal öğrenmelerin gerçekleştiğini savunmuşlardır. Ancak dünyayı ekran üzerinden algılayan çocuklar için bu deneyimlere ulaşmak oldukça güçtür. Dijital dünyanın kısıtlı yapısı, çocuğun karşısındakine tepki verme ve fiziksel temas kurma yetisini sınırlandırarak onu sosyal etkileşim eksikliğine sürüklemektedir. Böylece çocuk mevcudiyetini bilgisayar ekranıyla algılamaktadır (Uğurlu, 2013).

Geleneksel oyunlar çocuğun özgür düşünce, demokrasi ve eşitlik gibi değerlerini güçlendirirken, günümüzün oyun yapısı bu süreci tersine çeviren bir nitelik taşımaktadır. Elektronik ortamdaki dijital kodlar ve imgeler üzerine kurulan bu yeni düzen, çocukların sanal dünyadaki şiddeti gerçek hayatta da uygulama isteğini doğurabilmektedir (Uğurlu, 2013). Alper ve diğerleri (2021) yapmış oldukları çalışmada, dijital oyun oynama süresinin artması ile birlikte şiddete eğilimin de arttığı, dijital oyunların öğrenciler arasında ana dil deformasyonuna yol açtığı sonucuna ulaşmışlardır. Geleneksel oyunların yerini dijital oyunlara bırakması, yalnızca kültürel bir mirasın kaybolmasını değil, bu oyunların sağladığı zihinsel, ruhsal, bedensel ve sosyal faydaların da yitirilmesini ifade etmektedir. Özellikle gelişim çağındaki çocukların bütüncül sağlığı için geleneksel oyunlar kritik bir araç vazifesi görürken, dijital oyunların da zihinsel süreçlere olumlu katkılar sunduğu bilimsel çalışmalarla desteklenmektedir (Hazar vd., 2017).

Dijital oyunların eğitim amaçlı kullanılması bahsedilen bu olumsuz etkilerin azaltılması yönünde bir alternatif sunmaktadır. Dijital oyunlar, eğlence ve öğrenme unsurlarını bir araya getirdiğinde maksimum fayda ile çocukların hayatında yer alabilmektedir. Öğrenme odaklı geliştirilen eğitsel dijital oyunlar; öğrenme, oyun ve eğlence süreçlerini eş zamanlı olarak birleştirmeyi hedeflemektedir. Bu oyunların; hem belirli bilgi ve becerilerin gelişimini teşvik etmesi hem de bilimsel olgu ve kavramların daha net anlaşılmasını sağlayarak

etkileşimli ve dinamik bir öğrenme sürecine katkıda bulunması beklenmektedir (Rajić ve Tasevska, 2019). Reinders ve Wattana (2015) tarafından yapılan bir araştırmada, on beş haftalık oyun temelli öğrenme programına katılan beş öğrencinin deneyimleri ele alınmıştır. Süreç sonunda oyunun, öğrencilerin öğrenme önündeki duyuşsal engellerini hafifletmede ve iletişim kurma isteklerini artırmada önemli faydalar sağladığı görülmüştür. Yine Chu ve Chang (2014) bilgisayar oyunları ile ilgili yapmış oldukları çalışmada; bilgisayar oyunlarının, öğrencilerin hem öğrenme motivasyonunu hem de başarılarını önemli ölçüde artırdığı sonucuna ulaşmışlardır. Çakmak (2016) ise çalışmasında, eğitim ortamlarının dijitalleştirilerek motivasyon artırıcı şekilde kullanılabileceği vurgulamıştır. Bu çalışmada dijital oyunlar; çocukların hayal dünyasını geliştiren ve sınırsız etkileşim imkânı tanıyan alanlar olarak tanımlanmaktadır.

Dijital oyunların faydalı kullanım alanlarından biri de bireylerin gerçek hayat pratikleri yapmalarına olanak sağlamasıdır. Dijital oyun teknolojileri, hayatımızdaki gerçek olayların birer simülasyonu olarak kullanılmaktadır. Bu teknolojiler kullanıcılara; analiz yapma, karar verme ve planlama gibi gerçek hayattaki süreçleri aynı koşullar altında, sanal bir ortamda deneyimleme imkânı sunmaktadır (Bülbül, 2022). Yiğitoğlu'nun (2018) 572 kişi ile görüştüğü çalışmasında, bireylerin dijital oyunları temel olarak mutluluk ve doyum sağlamak için tercih ettikleri, görsel tasarımlarda gerçekçilik aradıkları ve oyun sürecinde zaman algılarının hızlandığı tespit edilmiştir. Ayrıca katılımcıların, günlük yaşamda gerçekleştiremeyecekleri eylemleri oyun dünyasında deneyimlemekten keyif aldıkları belirlenmiştir.

Sonuç olarak; dijital oyunların bağımlılık yaratması, öncelikli etkinliklerin aksamasına yol açması ve saldırgan davranışlara neden olması zararları arasında yer alırken; el-göz koordinasyonunu güçlendirmesi, dikkat toplama stratejilerini ve simgesel dilleri anlama, zihinde döndürme, zihinsel bütünleme ve görsel zekâ

becerilerini geliştirmesi ise faydaları arasında sıralanmaktadır (Smith, 2004). Lieberman, Fisk ve Biely (2019) yapmış oldukları çalışmada; iyi tasarlanmış dijital oyunların çocukların öğrenmesini, bilişsel gelişimini, beceri kazanımını, sosyal etkileşimlerini, fiziksel aktivitelerini ve sağlıklı davranışlarını teşvik eden zengin, eğlenceli ve etkileşimli deneyimler sunduğunu belirtmektedir. Buna karşın, kötü tasarlanmış oyunların şiddet içerikleriyle korku, düşmanlık, duyarsızlaşma ve saldırganlığa yol açtığını; ayrıca fiziksel aktivite veya sosyal etkileşimle değerlendirilebilecek zamanı gereksiz yere tükettiğini vurgulamaktadırlar.

Bir dijital oyunun çocuk için faydalı mı yoksa zararlı mı olacağını belirleyen temel unsurlar; oyunun çocuğun yaşına uygunluğu, oynama süresi, kullanım amacı ve gerçek hayatla kurduğu dengedir. Çocukların bu dengeyi kurabilmesi için ebeveynlerin de üzerlerine düşen sorumlulukları yerine getirmesi gerekmektedir. Güvendi ve diğerleri (2019) yapmış oldukları araştırmanın sonuçlarına göre; ebeveynleri tarafından oyun süreleri kısıtlanmayan, fiziksel aktivitelerden uzak kalan ve yüksek kullanım sürelerine sahip çocukların dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık eğilimlerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyunlar çocukları ebeveyn denetiminden uzak, izole bir dünyaya çekebilmekte ve çoğu anne baba çocuklarının bu alandaki faaliyetlerini takip etmekte zorlanmaktadır. Bu nedenle dijital çağda ebeveynlerin, çocuklarını olası zararlardan korumak için onlara iyi birer rehber olmaları, sanal dünyadaki temel kuralları ve sınırları bizzat öğretmek yönlendirme sorumluluğunu üstlenmeleri büyük önem taşımaktadır (Biricik, 2021). Böylelikle dijital oyunların zararlarından korunan çocuklar; onu kontrollü bir şekilde, güvenilir platformlarda oynayarak bilişsel ve sosyal gelişimlerine katkı sağlayacaktır.

4. SONUÇ

Bu araştırmada; dijitalleşme olgusunun kültür, çocuk ve oyun pratikleri üzerindeki yansımaları ele alınmıştır. Kapsamlı bir kaynak taraması sonucunda,

dijitalleşmenin bireyin tüm yaşam alanlarını kaçınılmaz bir dönüşüme zorladığı görülmüştür. Dijitalleşme süreci, insanın tüm yaşamsal faaliyetlerini barındıran kültür olgusunu dönüştürerek dijital kültür kavramını ortaya çıkarmıştır. Günümüz çocukları ise bu dijitalleşmiş kültürel yapının içine doğmaktadır. Çocuklar, dijitali yalnızca deneyimlemekle kalmayıp, ona aktif bir şekilde yön veren temel özneler haline gelmişlerdir.

Oyun, her devirde çocuklar için öğrenme, iletişim, deneyim kazanma, eğlence ve sosyalleşme aracı olma özelliğini korumuştur. Teknolojik ilerlemelerden önceki döneme ait olan ve geleneksel oyun olarak adlandırılan oyunlar; etkileşime, yaratıcılığa ve dış mekânda vakit geçirmeye imkân tanımaktadır. Bu oyunlar, fiziksel temas ve çeşitli materyallerle oyun alanını zenginleştirme olanağı sunarak çocuğun gelişim basamaklarını olumlu etkilemekte ve duygusal gereksinimlerini karşılamaktadır.

Dijitalleşme süreciyle birlikte çocukların oyun ortamları ve araçları farklılaşmıştır. İnternet ve bilgisayar tabanlı bu yeni oyunlar, genellikle kapalı alanlarda ve masa başında, fiziksel temas olmaksızın ve oyun arkadaşını tam olarak tanımadan oynanmaktadır. Temelde haz odaklı olan bu oyunlar, bağımlılık riski de taşımaktadır. Ayrıca şiddet veya cinsellik barındıran içerikler, çocukların yanlış ve zamansız öğrenmeler gerçekleştirmesine sebep olmaktadır. Çocukların dijital oyunların zararlarından korunması için bu oyunların daha çok eğitici yönü ön plana çıkarılmalı, eğlenirken öğrenmeleri hedeflenmelidir. Çocukların dijital oyunlar ile gerçek hayat denemeleri yapmaları, yaratıcı düşünme, problem çözme ve etkili iletişim gibi temel yaşam becerilerini geliştirmeleri desteklenmelidir.

Teknolojinin doğru kullanımı için çocukların erken yaşta bilinçlendirilmesi, dijital oyun seçimlerinin yaşa uygun yapılması ve yine yaşa göre süre kısıtlaması uygulanması önem arz etmektedir. Erken çocukluk döneminde çevrim içi

oyunlara izin verilmemesi, ilerleyen süreçlerde ise ebeveyn denetiminin artırılması alınması gereken önlemler arasındadır. Dijital oyunların çocuk için temel ruhsal beslenme kaynağı haline gelmemesi; çocuğun bu oyunları yalnızca keyif ve öğrenme amacıyla kısa süreliğine deneyimleyip ardından gerçek hayatın sorumluluklarına, sevdiklerine ve sosyal yaşamına dönmesi hedeflenmelidir. Geleneksel oyunların eskimeden varlıklarını sürdürmeleri ve dijital oyunlarla harmanlanmaları gerekmektedir. Böylece çocuklar hem geçmişten gelen değerlerle büyüyecek hem de çağı yakalayabilecektir. Yeni bir kültürün doğuşu hiçbir zaman bir öncekini yok etmediği gibi, biri diğerinden daha üstün de değildir. Burada esas olan; kültürler arası aktarımı sağlamak, birini tercih ederken diğerini yok saymamak, geleneksel ve dijital kültür arasında denge kurmaktır.

Bu çalışma, dijitalleşmenin çocuk ve oyun tercihleri üzerindeki etkilerini mevcut literatür ve kaynak taraması ekseninde ele alması bakımından teorik bir çerçeveye sınırlıdır. Çalışmada çocuk, kültür ve oyun kavramları genel hatlarıyla incelenmiş olup; çocukların yaş gruplarının (erken çocukluk, ergenlik vb.) ve cinsiyetlerinin, sosyo-ekonomik düzeyin veya dijital oyun türlerinin getirdiği farklılıklar ayrı ayrı ele alınmamıştır. Gelecekte bu konu üzerine çalışacak olan araştırmacıların; doğrudan çocuk ve ebeveyn odaklı saha çalışmalarıyla (anket, mülakat veya gözlem) bu teorik bulguları tartışması, çocukların gelişim dönemlerini dikkate alarak detaylı analizler yapması ve cinsiyet değişkenine odaklanması önerilmektedir.

Çıkar Çatışması Bildirimi:

Bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve / veya yayınlanmasına ilişkin herhangi bir potansiyel çıkar çatışması yoktur.

Destek/Finansman Bilgileri:

Bu makalenin araştırılması, yazarlığı ve / veya yayınlanması için herhangi bir finansal destek alınmamıştır.

Etik Kurul Kararı:

Bu makale için etik kurul kararına ihtiyaç yoktur.

KAYNAKÇA

- Aktan, C. C., & Tutar, H. (2007). Bir sosyal sabit sermaye olarak kültür. *Pazarlama ve İletişim Kültürü Dergisi*, 6(20), 1-11.
- Alper, A., Canpolat, Ö., ve Kızılışıkoğlu, G. (2021). Dijital oyunların ortaöğretim öğrencilerinin şiddete yönelik davranışlarına etkileri. Z. Karacagil (Ed.), *Current debates on social sciences 7* (s. 62–91). Ankara: Bilgin Kültür Sanat Yayınları.
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., & Siakas, K. (2018). Digital game-based learning and serious games in education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139-144. <https://doi.org/10.31695/IJASRE.2018.33016>
- Barutçugil, İ. (2011). *Kültürler arası farklılıkların yönetimi*. İstanbul: Kariyer Yayıncılık.
- Bekmezci, H., & Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 5(2), 81-87.
- Biricik, Z. (2021). Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine bir inceleme. *Erciyes İletişim Dergisi*, 8(2), 575-597. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.785287>
- Biricik, Z. (2022). Yeni iletişim teknolojileri ile değişen çocukluk kültürü: Dijital çocukluk. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 108-124. <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1125228>
- Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitale değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 445-469. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.818532>
- Bülbül, H. İ. (2022). Dijital oyunlar üzerine. *TRT Akademi*, 7(16), 1172-1179. <https://doi.org/10.37679/trta.1181801>

- Ceyhan, M.Ş. ve Kocadaş, K. A. (2024). Kültür kavramı ve kültür değişmesi üzerine bir değerlendirme. *Sosyolojik Düşün*, 9 (1), 118-137. <https://doi.org/10.37991/sosdus.1399707>
- Chu, H.-C., & Chang, S.-C. (2014). Developing an educational computer game for migratory bird identification based on a two-tier test approach. *Educational Technology Research and Development*, 62(2), 147-161.
- Çakmak, V. (2016). *Çocuk ve dijital oyun etkileşimine etiksel bir bakış*. Paper presented at the International conference on humanities and cultural studies- IHACS, Prague.
- Çakmak, Z. (2024). Sistematiik literatür derleme metodolojisi üzerine bir çalışma: Araştırmacılar için kapsamlı bir rehber. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 26(1), 1-33. <https://doi.org/10.16953/deusosbil.1384599>
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., & Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.
- Fink, A. (2019). *Conducting research literature reviews from the internet to paper*. University of California, Los Angeles: Sage Publications.
- Flick, U. (2018). *An introduction to qualitative research*. Sage Publications.
- Göçer, A. (2012). Dil-kültür ilişkisi ve etkileşimi üzerine. *Türk Dili*, 729(1), 50-57.
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, kültür ve zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, (62), 317-337.
- Gündüz, M. M. (2022). Kültür dünyası kavramı ve din eğitimi. *Turkish Studies-Comparative Religious Studies*, 17(1).
- Güvendi, B., Demir, G. T., ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 1194-1214. <https://doi.org/10.26466/opus.547092>

- Güzel, E. (2016). Dijital kültür ve çevrimiçi sosyal ağlarda rekabetin aktörü: "Dijital habitus". *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 4(1), 82-102. <https://doi.org/10.19145/guifd.26114>
- Hazar, Z., Demir, G. T., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre*, 179-190. https://doi.org/10.1501/Sporm_0000000334
- Kafkasyalı, E.G. & Oğuzhan, M. (2025), Dijitalleşmenin birey ve toplum üzerindeki hegemonyası: Dijital hegemonya, *Erciyes Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 70, 55-63. <https://doi.org/10.18070/erciyesiibd.1564099>
- Kakırman Yıldız, A. (2012). Dijital yerliler gerçekten yerli mi yoksa dijital melez mi? *The Journal of Academic Social Science Studies*, 819-833.
- Kalkan, A. (2025). *Dijitalleşme ile kültür ve sanat ilişkisini ele alan ulusal lisansüstü tezlerin bibliyografik analizi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Munzur Üniversitesi, Tunceli.
- Karaboğa, M. T. (2018). Medya çağında çocuk ve çocuk kültürü: Şiddet ve tüketim kültürünün yansımaları. *Uluslararası Çocuk Edebiyatı ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 1-17.
- Karakaş, Y. (2019). *Dijitalleşmenin modern gündelik hayata yansımaları ve hikikomori örneği*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Ankara.
- Koç, R. (2022). Dijitalleşen kültür ya da kültürün dijitalleşmesi: Dijital kültür kavramı. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 500-513.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.

- Küçükbiş, H. F., Özkurt, B., Sirkeci, H., ve Öztürk, O. (2022). Geleneksel oyun ve geleneksel çocuk oyunlarının eğitim-öğretim programlarındaki yeri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 1421-1436. <https://doi.org/10.17755/esosder.972845>
- Lieberman, D.A., Fisk, M., C. ve Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: From research to design. *Computers in the Schools*, 26(3), 299-313.
- Olgun, C. K. (2020). Dijital kültürün yükselişine doğru: Riskler ve fırsatlar. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (35), 185-218. <https://doi.org/10.14520/adyusbd.737364>
- Özçelik Baloğlu, Ö. (2023). Teknolojik bir dönüşüm olarak dijitalleşme kavramı ve etkileri. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 13(2), 1189-1210. <https://doi.org/10.30783/nevsosbilen.1276723>
- Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, n54-57.
- Polat, B., & Kara, M. (2023). Oyuncak ve oyun oynamanın çocuk gelişimine etkisi. *Kastamonu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1-10.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1, *On the Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rajić, S. B., & Tasevska, A. (2019). The role of digital games in children's life. *Teaching Innovations/Inovacije u Nastavi*, 32(4).
- Reinders, H., & Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL*, 27(1), 38-57. <https://doi.org/10.1017/S0958344014000226>
- Smith, G. (2004). How do computer games affect your children? *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, 17(9), 72-80.

- Suküt, M. (2023). Dijital oyunlarda inşa edilen sosyal dünya. *Milli Kültür Araştırmaları Dergisi*, 7(2), 104-128.
<https://doi.org/10.55774/mikad.1371981>
- Şirin, M. R. (2017). Çocuk ve çocukluk: Kültürel ve sosyolojik boyut. *Çocuk ve Medeniyet*, 5-13.
- Tor, H., & Irmak, T. Y. (2022). Dijital oyun fenomeninin sosyolojisi. *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(12), 1798-1817.
<https://doi.org/10.26677/TR1010.2022.1160>
- Türkiye İstatistik Kurumu, (2024, Ekim 24). *TÜİK veri portalı*.
<https://veriportali.tuik.gov.tr/tr/press/53638>.
- Uğurlu, Ö. (2013). Elektronik dünyanın çocuk dünyasına yansıması: “Temassız oyun” kavramı bağlamında eleştirel bir inceleme. *İletişim ve Diplomasi*, (2), 51-62.
- Uskan, S. B., & Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 123-131.
- Uzunoglu, A. (2021). Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya*, 2021(11), 116-131.
- Ünal, M. F. Dijitalleşmenin transhümanizme etkisi. *ISOPHOS: Uluslararası Bilişim, Teknoloji ve Felsefe Dergisi*, 2/2 (2019), 19-38.
- Ünal, Ş., & Koçak, H. (2024). Dijital kültürün gündelik yaşama etkileri ve kuşaklar arası karşılaştırmaya yönelik sosyolojik bir analiz. *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences (JOSHAS)*, 9(60), 2120-2128.
DOI: 10.29228/JOSHAS.67028
- Yatmaz, A. K., Gökçe, N., Çok, Y., Erdoğan, B. M., ve Avaroğlu, N. (2021). Geleneksel oyunların 3–6 yaş çocukların sosyal-duygusal gelişimleri üzerindeki etkisi. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 28–39.
<https://doi.org/10.52974/jena.895835>
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.

- Yiğitoğlu, V. (2018). *Oyun değer–dijital oyunlar ve kullanıcılar üzerine bir inceleme: The moon örneği*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Yücel, R. (2017). *Yazılı kültür–dijital kültür bağlamında mesajın değişen yapısı (Örnek olay: Ana britannica ansiklopedisi ile ekşi sözlük karşılaştırması)*. Yayınlanmamış doktora tezi, Akdeniz Üniversitesi, Antalya.
- Zedeli, A. R. (2016). Bir dijital kültür ögesi olarak e-yayıncılık. *İstanbul Üniversitesi*, 239-250.

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

The most fundamental phenomenon of the world changing with technological advancements is digitalization. In the process of digitalization, data has become digitized, and people have started to live their lives in digital environments. Digitalization, permeating every aspect of life, has radically changed the cultural structure of society by settling into all habits of individuals. Culture, which carries the traces of the past and shapes the future, is one of the concepts most affected by the digitalization process. The change in people's lifestyles and habits also changes the appearance of the cultural structure adopted by society. Children, on the other hand, are born into this change and become a part of it without having a choice. Children, positioned within society as objects affected by the digitalization process and simultaneously as active subjects enabling the digitalization of society, live and create digital culture. Clues as to how children experience digital culture are provided by games, which are an indispensable element of the world of children. Game is sometimes a source that nourishes children and sometimes a place where they open up their inner worlds. Therefore, game makes children visible, constructs the paths through which we reach them, and serves as their regulation tool as a means of entertainment. The effects of digitalization are also seen here; children's game preferences, game spaces, and playmates are changing.

Under the influence of the digital age we are in, children are leaving behind traditional game habits and becoming part of a new process called digital game culture. In this new era, games played through direct contact with physical objects or peers are being replaced by a rapid and continuous orientation toward digital activities carried out in front of screens and on virtual platforms (Biricik and Atik, 2021).

The aim of this study is to understand the digitalization process, to make its effects on culture and children visible, and to take a closer look at children's game preferences. To achieve this objective, the study addresses the digitalization process of culture, touches upon the place of children within digital culture, and explains how the change in children's game preferences alongside digitalization affects children and society.

Method

In this study, an extensive literature review was conducted to determine how the digitalization process transforms cultural structure, children, and their choices of game. The advancements in digitalization from the 2000s to the

present, and the reflections of these advancements on the phenomena of culture, children, and game, were analyzed through a detailed literature review.

Conclusion and Discussion

In this study, the reflections of the phenomenon of digitalization on culture, children, and play practices were addressed. As a result of a comprehensive literature review, it was observed that digitalization forces all spheres of an individual's life into an inevitable transformation. The digitalization process has transformed the phenomenon of culture, which encompasses all vital human activities, and brought forth the concept of digital culture. Today's children are born into this digitalized cultural structure. Children have become key subjects who not only experience the digital but also actively shape it. The fundamental way to understand how children exist within digital culture is to learn about their play preferences and habits. This is because play is the most important element that reflects a child's inner world and makes them visible.

With the digitalization process, children's game environments and tools have diversified. These new internet and computer-based games are generally played in indoor settings and at a desk, without physical contact and without fully knowing the playmate. These games, which are fundamentally pleasure-oriented, aim to fulfill specific tasks, and are played by losing the sense of time, carry a risk of addiction. The constantly offered new versions make consumption compulsory and trigger addiction by drawing children into a cycle. Furthermore, content containing violence or sexuality causes children to engage in incorrect and untimely learning. With the influence of virtual friendships, the normalization of such content and its transfer to real life can lead to irreparable social problems.

To ensure the correct use of technology, it is of great importance to raise children's awareness at an early age, choose digital games that are age-appropriate, and apply time limits based on age. Not allowing online games during early childhood and increasing parental supervision in later stages are among the measures to be taken. The goal should be to prevent digital games from becoming the child's primary source of psychological nourishment; instead, the child should experience these games for short periods only for enjoyment and learning, and then return to real-life responsibilities, loved ones, and social life. Families should not push their children into the uncertainty of the digital environment by leaving them neglected. Digital gaming environments should not be places where neglected children design and develop wrong actions, are encouraged to do so, remain invisible, or reject their identities. No child should be left dependent on the pleasure derived from

these platforms. Reclaiming a child after losing them to the digital world is much more difficult than spending time with them and listening to them while they are growing up. Not only the members of that family but the entire society pays the price for parents failing to see their children, not meeting their needs, or failing to intervene in problematic areas on time.