

Otomotiv Sanayinde Üretim İşçisi Olarak Çalışan Babaların 5-6 Yaş Çocuklarının Teknolojik Alet Kullanımına ve Dijital Oyun Oynama Oranlarına Yönelik Algıları

Nimet HAŞIL KORKMAZ¹, Çiğdem GÖKDUMAN², Meral TANER DERMAN³

¹Uludağ Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi ORCID ID:0000-0001-7648-3289

²Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü ORCID ID: 0000-0003-3104-2409

³Uludağ Üniversitesi, Eğitim Fakültesi ORCID ID:0000-0001-8619-3429

Öz

Bu araştırmanın amacı, Bursa'da otomotiv sanayinde alt sosyoekonomik düzeyde üretim işçisi olarak çalışan babaların çocuklarının teknolojik alet kullanımına ve dijital oyun oynama oranlarına ilişkin algılarını belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın çalışma grubunu, Bursa'da otomotiv sanayinde üretim işçisi olarak çalışan ve 5-6 yaşlarında çocuğu olan 16 baba oluşturmaktadır. Çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen veriler literatür taraması sonucunda bulunmuş, açık uçlu soruların yarı yapılandırılmış görüşme yapılarak babalara yüz yüze sorulmasıyla elde edilmiştir. Babalara, çocuklarının teknolojik alet kullanımına ilişkin algıları, çocuklarının teknolojik alet kullanımını kısıtlamaya yönelik farkındalık düzeyleri, çocuklarının dijital oyun oynamalarına ilişkin algıları, dijital oyunların fayda ve zarar düzeylerine ilişkin farkındalık düzeyleri ile ilgili açık uçlu sorular yöneltilmiş ve bu konu hakkındaki görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmanın sonucunda çocukların okul dışı zamanlarının çoğunu televizyon izleyerek ve dijital oyunlar oynayarak geçirdikleri, her çocuğun en az bir tane teknolojik aleti olduğu, babaların teknoloji kullanımını kısıtlamaya yönelik ceza ve ilgi dağıtma yöntemini kullandıkları, dijital oyunları çoğu babanın zararlı bulduğu bulunmuştur.

Orijinal Makale

Yayın Bilgisi

Gönderi Tarihi: 22.11.2018

Kabul Tarihi: 21.12.2018

Online Yayın Tarihi: 30.12.2018

Anahtar kelimeler:

Oyun, Babaların Oyun Algısı, 5-6 Yaş Çocuğu.

The Perceptions of Fathers Working as Production Workers in Automotive Industry for 5-6 Age Children Using Technological Instruments and Digital Play Ratios

Abstract

The aim of this study was to determine the perceptions of the children of fathers who work as production workers in the automotive industry at the lower socioeconomic level in Bursa on the use of technological tools and the rates of digital play. For this purpose, the study group consisted of 16 fathers, who work as production workers in the automotive industry in Bursa and have children aged 5-6 years. The qualitative research method was used in the study. The data of the research was obtained by asking the fathers in the semi-structured interviews of the open-ended questions which were found as a result of the literature review. Fathers were asked open-ended questions about their children's perceptions about the use of technological tools, their awareness of restricting their children's use of technological tools, their perceptions about their digital play, their awareness of the benefits and losslevels of digital games and their opinions on this subject. As a result of the research, it was found that most of the children spend their time out of school by watching television and playing digital games, each child has atleast one technological device, fathers use the method of punishment and interest to restrict the use of technology. The

Original Article

Article Info

Received: 12.12.2018

Accepted: 21.12.2018

Online Published: 30.12.2018

reasons why fathers do not find the digital games useful are that they disrupt eye health, awaken foreign admiration, create addiction, misuse of subconscious mind, not interested in their families and some games are harmful. Some games were useful while some games were harmful.

Keywords:
Game, Fathers' Perception of Play, 5-6 Years Old Child.

GİRİŞ

Her birey özellikle 21. yy dijital dünyasına doğduğu andan itibaren vatandaş, öğrenci, personel olarak veri tabanları, devletin internet hizmetleri ve çevrimiçi hesaplar üzerinde dijital varlıklarını sürdürmektedir. Bundan dolayı 21. yy bireyinin yaşantısının dijital dünya tarafından düzenlendiği görülmektedir. Her alanda daha iyi kalkınmamız için olanak sağlayan, yaşamımızı kolaylaştıran en önemli etkenlerden biri olduğu düşünülmektedir dijital dünyayı düzenleyen teknolojilerin (Somyürek, 2014). Şu an yaşadığımız dönemde teknolojiyi her geçen gün daha da geliştiren, yaşama şeklimizi ona göre ayarlayan, teknolojiyi yaşamımıza uygun hale getirmeye çalışan da yine bizleriz. Her bireyin yaşamı bir diğerine göre daha dijital olabilir. Dijital teknolojilerin etkileri de bu bağlamda bireyden bireye değişiklik gösterebilir (Olca, 2018).

Dijital teknolojiler ve çocuklar göz önünde bulundurulduğunda bu konunun daha titiz ve ayrıntılı ele alınması gerektiği düşünülmektedir. Gelişen teknoloji ile birlikte uyarlamaya çalıştığımız yaşamımızın içerisinde oyunların ve oyuncakların da bu gelişmeye ayak uydurarak dijitalleştiği düşünülmektedir. Oyun alanı ve oyun oynama aracı olarak da çeşitlilik sunan dijital teknolojilerin ve dijital oyunların çocuklar tarafından oldukça yaygın kullanıldığı yapılan çalışmalarda görülmektedir (Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut, 2016).

Dijital teknolojilerin geliştirilmesiyle yaygın bir şekilde oyun aracı olarak kullanılmaya başlanan dijital oyunlar her yaş grubu tarafından oynanmaktadır. Özellikle gelişimin en hızlı görüldüğü erken çocukluk döneminde dijital oyunların oynanma oranlarının ve oynama sürelerinin fazla olduğu yapılan çalışmalarla belirtilmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012). Bu bağlamda çocukluk döneminde kullanılmaya başlanan dijital teknolojilerin ve oynanan dijital oyunların aileler tarafından çocuklara verildiği düşünülmektedir (Genç, 2014).

Dijital oyunların eğitim aracı olarak kullanımının desteklenmesiyle birlikte çocukların teknolojileri kullanma seviyelerinin, tahmin edebilme ve verilen komutları uygulama becerilerinin, motor becerilerinin gelişimini ve karar verme yeteneklerinin gelişmesini desteklediği düşünülmektedir. Ancak dijital oyunlara gelen eleştiri noktası, kullanım şeklinin eğitim aracı olarak değil de eğlence aracı ve boş zaman geçirme aracı olarak uzun süre oynanması noktasında çocuklar üzerinde olumsuz etkiler göstereceği düşünülmektedir. Bu etkilerin fiziksel aktivite miktarının, açık-kapalı oyun alanlarında oynanan oyunların ve sosyalleşmenin azalacağı, şiddet odaklı çözüm oranlarının artacağı belirtilmektedir (Ülker ve Bülbül, 2018).

Bu araştırmanın amacı, Bursa’da alt sosyoekonomik düzeyde üretim işçisi olarak çalışan babaların çocuklarının teknolojik alet kullanımına ve dijital oyun oynama oranlarına yönelik algılarını belirlemektir.

Bu temel amaç dâhilinde aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- 1-Çocuğunuzun teknolojiye olan ilgisi nedir? Herhangi bir teknolojik aleti var mı?
- 2- Çocuğunuzun dijital oyunlarla oynama oranı nedir? Siz baba olarak dijital oyunları faydalı buluyor musunuz? Neden?
- 3- Çocuğunuzun dijital oyunları fazla oynamasını ve teknolojik aletleri fazla kullanmasını önlemek için ne gibi tedbirler alıyorsunuz?

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın deseni, katılımcılar ve verilerin nasıl toplandığı gibi konularda bilgi verilmiştir.

Araştırma Deseni

Yapılan araştırma nitel araştırma yöntemlerinden biri olan durum çalışmasıdır. Nitel araştırma ise çalışma yapılan grup arasında bulunan ilişkiyi, bu ilişkinin anlamını ve türünü anlamak için yapılan Gözlem, Görüşme ve Doküman Analizi gibi veri toplama yöntemlerinin yorumlanması olarak açıklanabilir. Yapılan çalışmalarda bireylerin ön yargılarının bulunması ve yaşanan olayların olduğu gibi aktarılmasının zor olmasından dolayı nitel araştırma yöntemlerinin sınırlılıklarından bahsedilebilir. Fakat yaşanan özel durumun gerçeği yansıtması ve farklı faktörlerin ortaya çıkması gibi durumlardan dolayı da kullanılan yöntemin avantajlarından söz edilebilir (Alan, 2016).

Çalışma Grubu

Bu çalışmada çalışma grubu oluşturulurken nitel araştırmalar için amaçlı örnekleme türlerinden ölçüt örnekleme türü kullanılmıştır. Marmara Bölgesinde yer alan Bursa ilinde alt sosyoekonomik düzeyde üretim işçisi olarak çalışan ve 5-6 yaşında çocuğu olan 16 baba ile yapılmıştır. Araştırmaya konu olacak babaların belirlenmesinde gönüllü katılım yolu esas alınmıştır. Babaların yaş ortalamaları 33,4’tür. Bulgular bölümünde babalar ile görüşme kayıtlarından elde edilen bulguların istatistiksel sonuçları ve baba görüşlerinden kesitler verilmiştir. Buna göre babaların gizliliği esas alınmış olup her baba ayrı ayrı kodlanmıştır (B1, B2 gibi).

Verilerin Toplanması

Yapılan çalışmada da babaların oyunun ne olduğuna ilişkin algılarını belirlemek amacı ile yüz yüze görüşme tekniği kullanılmıştır. Görüşme yöntemi, nitel araştırmalarda çok sık kullanılan veri toplama araçlarından biridir. Görüşme yapılmasının amacı, bireyin iç dünyasına girmek ve onun olaylara bakış açısını anlamaktır. Ve görüşme yönteminin; bireyin yaşamış olduğu tecrübelerine, tutumlarına, olaylara ilişkin görüşlerine, şikâyetlerine, duygularına ve inançlarına ilişkin bilgi sahibi olma açısından etkili bir yöntem olduğu belirtilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2005).

Araştırmada nitel veriler, babalarla yarı-yapılandırılmış görüşme yapılarak, babalara yüz yüze açık-uçlu sorular sorularak ve ses kayıt cihazı kullanılarak elde edilmiştir. Kayıt cihazları dinlenmiş ve birebir yazıya dökülmüştür. Elde edilen bulgular içerik analizi yöntemiyle kategorilere ayrılmıştır. Yüz yüze görüşme esnasında babalara, çocuklarının okul dışında kalan zamanlardaki oyun oynama durumları, çocuklarının günlük rutin etkinliklerinde neler yaptıkları, çocuklarının oyun arkadaşlarına yönelik farkındalık düzeyleri, çocukların ev içi ve dışında oyun oynama alanı olarak kullandıkları yerler ve yaşadıkları sıkıntılar, çocuklarının ebeveynleri ile oyun oynarken anne ve babalarını farklılaştırmalarına yönelik babaların görüşleri ile ilgili açık uçlu sorular sorulmuş ve bu konudaki görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Elde edilen ham verilere betimsel analiz uygulanmıştır. Betimsel analizde metin içerisinde babalar B1, B2 vs. şeklinde kodlanarak babaların konuşmalarına yer verilmiştir.

BULGULAR

Çalışmanın bu bölümde araştırma neticesinde elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Araştırmanın verileri değerlendirilirken babaların bütün görüşleri değerlendirmeye dâhil edilmiştir.

Babaların Çocuklarının teknolojiye olan ilgisine ve Herhangi bir teknolojik aleti olup olmadığı durumlarına ilişkin algılarına yönelik bulgular.

Babaların görüşlerine göre, çocuklarının teknolojiye olan ilgilerinin ne olduğuna ve herhangi bir teknolojik aletlerinin olup olmadığına yönelik bulguları şu başlıklar halinde değerlendirmek mümkündür. Çocukların 15'inin teknolojik aleti var, 1'nin herhangi bir teknolojik aleti yok, çocukların 10'u teknoloji ile ilgili, çocukların 2'si teknoloji ile ilgili değil ve son olarak çocukların 4'ü teknoloji ile çok fazla ilgilidir. Yukarıdaki bulgulardan da anlaşılacağı gibi çocukların neredeyse tamamının herhangi bir teknolojik aleti bulunmaktadır. Sadece bir çocuğun kendine ait bir teknolojik aleti yoktur. Çocukların yine büyük çoğunluğu teknolojiye karşı ilgilidir azınlık sayılacak küçük bir kısım olan iki çocuk ilgili değildir ve bir kısım çocuk ise çok fazla ilgilidir. Babaların çocuklarının teknolojiye olan ilgisine ve herhangi bir teknolojik aleti olup olmadığına ilişkin algılarını yansıtan görüşlerinden kesitler aşağıda sunulmuştur.

"B1- Çok ilgili. Telefonu var (bizim eski telefonu verdik), tableti var, evde bize ait olan laptop u da kullanabiliyor. Ama en çok tablet ve telefonda zaman geçiriyor oyun oynuyor.

B2- Teknolojiye meraklı ama herhangi bir teknolojik alet almadım. Annesiyle benim telefonlarımız var onlarla uğraşılıyor ama annesi vermiyor benimkini işten gelince ben veriyorum.

B6- Tablet aldık ama internet almadık eve. Annemle altı üstü oturuyoruz yatmadan yatmaya iniyoruz eve hanım da çalıştığı için annemlerde de internettir tablettir pek fazla bilen yok ondan uzak kaldı biz de telefon vermedik eline bilinçli internet almadık eve çok meraklı değil teknolojiye.

B8-3. tabletini geçen gün aldım. Ama zamanının çoğunu tablette geçirmiyor o kadar bağımlı değil bence doğru kullanmasını bilmiyor, tablette matematik çözmeyi çok seviyor.

B15- Tableti var ama fazla kullandırmıyorum. Telefonda oyun indirdim kelime oyunları, toplama çıkarmaca oyunları onları oynuyor arada belli saat dilimi çevresinde izin veriyorum oynamasına.

B10- Bilgisayarı var, tableti var ve teknolojiye ilgili fakat oyun olarak çok fazla merakı yok kendini kaptırmıyor.

B12- Telefonumuzu kullanıyor, tableti var. Ama benden iyi kullanıyor telefonu.”

Babaların çocuklarının dijital oyunlarla oynama oranlarına ve dijital oyunları faydalı bulma durumlarına ve bunun nedenlerine yönelik algılarını belirten bulgular.

Babaların görüşlerine göre, çocukların 4'ü çok fazla oynuyor, çocukların 6'sı çok oynamıyor, çocukların 2'si video izlemeyi seviyor. Babaların 9'u dijital oyunları faydalı bulmamaktadır. Bu görüşler doğrultusunda faydalı bulmama durumlarının nedenlerine yönelik bulgular şu şekildedir. Babaların 1'ine göre dijital oyunlar yanlış yönlendirmektedir, 2'sine göre kötü içerikler bulunmaktadır, 3'üne göre şiddete sevk etmektedir, 1'ine göre yabancı hayranlığı uyandırmaktadır, 2'sine göre çocuklar asosyal olmaktadır, 1'ine göre çocukların göz sağlığı bozulmaktadır, 1'ine göre bağımlılık yapmaktadır, 1'ine göre aileyi umursamamaktadır, 1'ine göre çocuğun bilinçaltına işlemektedir, bu görüşlerin haricinde 2 baba dijital oyunları faydalı bulmaktadır buna göre çocuklar teknolojiden iyi şeyler öğrenmektedir, bunlara ek olarak ise babaların 4'üne göre bazı oyunlar faydalıdır, 2 babaya göre ise bazı oyunlar zararlıdır.

Babaların çocuklarının dijital oyunlarla oynama oranlarına ve dijital oyunları faydalı bulma durumlarına ve bunun nedenlerine yönelik algılarından kesitler aşağıda sunulmuştur.

“B1- Çok fazla oyun oynuyor. Ben kesinlikle faydalı bulmuyorum çünkü kötü içerikli oyunlar çok cezp ediyor çocukları ve kötü zararlı şeyler öğreniyorlar. Şiddet öğreniyor.

B3- Eğitici oyunlar da var hayır faydalı bulmuyorum çünkü yanlış yönlendiriyor çoğu. Çok oynamıyor dediğim gibi video izlemeyi daha çok seviyor.

B4- Çok yüksek bizim yüzümüzden mecburiyetten. Ama teknolojiden iyi şeyler de öğreniyor bazen söyledikleriyle şaşırtıyor bizi. Yerine göre değişiyor bazı oyunlar gerçekten çok faydalı.

B5- Kesinlikle faydalı bulmuyorum. Zamanının yarısını onlarla geçiriyor ve en önemlisi de biz Türk toplumuyuz sürekli yabancı içerikli mesajlar verip çocuklara yabancı hayranlığı kazandırmaya çalışıyorlar. Kültürümüze uygun değil.

B7- Günde 3-4 saat internette oyun oynuyor tabletine oyun indirmiş. Yerine göre değişir çünkü kimi oyunlar faydalı kimi oyunlar zararlı. Bazen benim öğretilmediğimi oyundan öğreniyor. Ama odasına gidip eline tableti aldığı anda bizden uzak kalmak istiyor daha rahat oynamak için bu hiç iyi değil.

B8- yok bulmuyorum çünkü bağımlılık yapıyor (kendimden biliyorum), eğitici oyunlar oynamayı çok seviyor.

B9- Çok oynamaz bağımlı değil. Ben de yerine göre faydalı yerine göre zararlı buluyorum. Kimi oyunlar eğitici. Kimi oyunlar şiddete sevk ediyor.

B13- Tableti, telefonu veya bilgisayarı eline aldığı zaman ortalama 1-2 saat elinde kaldığı zaman oluyor ama alıp sabahtan akşama kadar elimde kalsın diye ısrarcı olmuyor. Hayır faydalı bulmuyorum mecburen sokak uygun olmadığı için müsaade ediyorum. Nedeni ise çocuğum tablet veya telefon elindeyken bizi duymuyor bile.

B12- Çok bağımlı değil ama oyun oynamayı da çok seviyor. Günde üç saat kendisi oynuyorsa bunun en fazla 1 saati telefon ya da tabletle oyundur. Çok aşırıya gidilmediği sürece faydalı, çünkü bu çağda bilmesi gerek, gerekli bir şey.

B16- Günlük iki saat oynuyor ve video izliyor. Faydalı bulmuyorum, tamam sesi bile çıkmıyor bizi rahatsız etmiyor ama asosyal oluyor.” şeklindedir.

Babaların Çocuklarının dijital oyunları fazla oynamasını ve teknolojik aletleri fazla kullanmasını önlemek için ne gibi tedbirler aldıklarına yönelik algılarını belirten bulgular

Babaların görüşlerine göre, 11 baba çocuklarının ilgisini dağıtmakta, 3 baba interneti kapatmakta, 2 baba konuşup anlatmaya çalışmakta, 1 baba ödüllendirmekte, 4 baba cezalandırmakta, 1 baba eve internet almamakta, 6 baba tableti saklamakta, 1 baba ise bozulan teknolojik aletleri yaptırmamaktadır. Bu bulgular doğrultusunda babaların görüşlerinden kesitler aşağıda sunulmuştur.

“B2- İki saat oynadığı oluyordu ama biz önüne geçtik önce sakladık sonra da ilgisini oyuncaklarına vermesini sağladık. Birlikte oynadık.

B4- İnterneti kapatıyorum, ödüllendiriyorum eğer kullanmazsan sana bir şeyler alacağım diye, eğer bizi dinlemezse internet yasak diye cezalandırıyorum.

B6- Zaten en baştan önüne geçmek için eve internet almadık. Eğer anneler bilmiş olsaydı teknolojiyi mutlaka sussun diye alışırdı Allahtan onlar da bilmiyordu ve alışmadı teknolojik alet kullanmaya. Telefonları elimize almadık yanında.

B7- Eşim de ben de çalıştığımız için müdahale edemiyoruz. Babaannesi de göz yumuyor. Ama evde olduğumuzda önüne geçmek için tableti saklıyoruz.

B9- İlgisini dağıtmaya çalışıyorum, uyarıyorum, yine dinlemiyorsa tableti saklıyorum en son kızıp interneti kapatıyorum.

B12- Elinden tableti alıyorum çocuğumla ben oynuyorum başka türlü zor bırakıyor. Daha çok fiziksel şekilde onu yoracak oyunlar oynuyorum saklambaç, kovalamaca, kör ebe gibi ama ben geç evlendim geç baba oldum inanılmaz yoruluyorum yetişemiyorum.

B14- Bilgisayarı ve tableti bozuk bilerek yaptırmıyorum.

B16- İlgisini başka şeylere vermesini sağlıyorum, alıp dışarı çıkarıyorum, tableti saklıyorum.

B3- Mümkün oldukça konuşup anlatıyorum fayda etmediği zamanlarda uzaklaştırmak için dışarı çıkarıyorum.” Şeklindedir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Bu çalışmada Babaların Çocuklarının teknolojiye olan ilgisine ve herhangi bir teknolojik aleti olup olmadığı durumlarına ilişkin algıları araştırılmış ve çocukların neredeyse tamamının teknolojik aletin olduğu, büyük bir kısmının teknolojiyle ilgili olduğu azımsanacak küçük bir kısmının ilgili olmadığı ve yarısından az bir kısmının ise çok fazla ilgili olduğu saptanmıştır. Bu sonuçlar doğrultusunda çocukların teknolojiye olan ilgileri teknoloji çağında olduğumuz ve neredeyse tüm işlerimizi dijital ortamlarda sürdürmekte olduğumuz için olumlu karşılanabilir fakat gelişim aşamasında olan çocukların teknolojik alet kullanması gereken normal sürelerinin üzerinde bir kullanım söz konusu olduğunda ise olumsuz karşılanmakta ve zararlarından söz edilmektedir (Kabakçı Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı, 2013).

Babaların çocuklarından yapmasını istedikleri davranışlarda en başta kendilerinin örnek olmaları gerektiği düşünülmektedir. Çünkü çocuklar en büyük taklitçi ebeveynler ise çocuklar

için örnek bir rol modelidir. 5-6 yaşındaki çocuklar ailelerinin izni olmadan veya nereye gittiğini bilmeden kapının önüne bile çıkamıyorlarsa bu gibi tedbirli tutumları aileler çocuklarının güvenliğini ve sağlığını korumak adına dijital ortamda da sağlamak durumundadırlar (Çelik, 2005).

TV ve dijital aletler karşısında kontrolsüz ve fazla geçirilen zamanın sosyal etkinliklerin yapılmasının önüne geçerek verimli zaman geçirilmesini ve sosyalleşmesini kısıtlayacağı belirtilmektedir. Bu nedenledir ki gereğinden fazla teknolojik alet kullanımı ve TV izlenmesi özellikle televizyon ve dijital oyun-video gibi faaliyetlerden, yetişkinlerden daha çok etkilenen çocukları olumsuz şekilde yönlendirmektedir. Yapılan çalışmalarda belirtilmektedir ki çocuklar yetişkinlerden daha fazla ve doğrudan etkilenmektedir (Tüzün, 2002). Güllü vd. (2012) yaptıkları çalışmada çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları gün geçtikçe arttığını ifade etmektedirler.

Çocuğun okulda verilen bir ödevi varsa ödevlerini bitirdikten sonra ailenin belirlemiş olduğu saat aralığında ebeveynlerle veya ebeveynlerin gözetiminde oyun oynamasına veya teknolojik aletleri kullanmasına izin verebilir, bu sayede ekran karşısında geçirdiği zamanlara karşılık sportif aktiviteler yaparak hem enerjisini atmasını hem de fiziksel hareketler yapmasını sağlayacaktır (Dolu, Büker ve Uludağ, 2010).

Araştırma bulguları sonrasında ortaya çıkan diğer bir sonuçta ise babaların çocuklarının dijital oyunlarla oynama oranlarına, dijital oyunları faydalı bulma durumlarına ve bunun nedenlerine yönelik algıları saptanmıştır. Bu algılar neticesinde babalara göre çocukların büyük bir kısmı dijital oyunları oynamakta ve babaların büyük bir kısmı ise dijital oyunları faydalı bulmamaktadır. Bunun nedenleri ise babalar tarafından dijital oyunların yanlış yönlendirdiği, şiddete sevk ettiği, göz sağlığını bozduğu, yabancı hayranlığı uyandırdığı, bağımlılık yaptığı, asosyal olduğu, bilinçaltına işlediği, kötü içerikler içerdiği, çocukların ailelerini umursamadığı ve bazı oyunların zararlı olduğu yönünde saptanırken, bir kısım baba ise dijital oyunları faydalı bulmaktadır ve bunların nedeni olarak da çocukların teknolojiden faydalı şeyler öğrendiğini göstermektedir ve yine bazı babalara göre ise dijital oyunların faydalı ve zararlı olduğu yerine göre değişmektedir. Bazı oyunlar faydalı iken bazı oyunlar ise zararlıdır şeklinde bulgulara ulaşılmıştır.

Günümüz toplumunda ebeveyn ve eğitimcilerin en büyük kaygısı dijital çağın içerisinde doğmuş Z kuşağı (internet kuşağı)'nın internet ve özellikle dijital oyun kullanımı üzerine yapılmış olan araştırmalar internet ve dijital oyunların birçok yarar ve zararı hakkında veri elde etmemizi sağlamıştır (İnci, Akpınar ve Kandır, 2017). Dijital oyunlarda, hayattaki her şeyde olduğu gibi belirli bir standart bulunmamaktadır, iyi veya kötü kalitede oyunlar piyasaya sürülebilmektedir. Burada mühim olan oyuncuların doğru seçim, doğru miktar (zaman gibi) ve doğru yaşta bu oyunları tercih etmeleri olduğu düşünülmektedir. Dijital oyunlar öğrenme, dikkat ve görsellik anlamında değişimlere sebep olabilmektedir. Bu açıdan bakıldığında dijital oyunların 5 duyu organımızı temelden etkilediği belirtilmektedir (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Tüm bu araştırmalardan sonra ailelerin bu yaştaki çocuklarının medya kullanımını nitelik ve süre olarak kontrol altında tutması, çocuklarının ne

izlediğini, ne oynadığını bilmesi ve günde belirlenen saati geçmeme kuralı koyması gerektiği düşünülmektedir (İşçiabaşı, 2011).

Araştırmada genel olarak babaların büyük bir kısmı tedbir ve önlem olarak çocuklarının ilgisini dağıtmakta ve tableti saklamakta iken bir kısım baba ise cezalandırmakta, interneti kapatmakta, konuşup anlatmaya çalışmakta, ödüllendirmekte, bozulan dijital aletleri yaptırmamakta ve eve internet almamaktadır. Teknoloji hayatımızı kolaylaştırırken bilinçsiz kullanımı da çeşitli sorunları beraberinde getirmektedir. Teknolojiyi hayatımızdan çıkarmak mümkün değildir fakat alınacak bazı önlemlerle aşırı kullanımın ve oyunların önüne geçmek mümkün olabilir (Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdiçler, 2018). Bu doğrultuda ebeveynlerin çocuklarıyla kuracakları sağlıklı iletişim sayesinde, geçirecekleri kaliteli zamanla ve çocukları için olacakları iyi bir modelle aşırı teknoloji kullanımının bir nebze de olsa önüne geçilebileceği düşünülmektedir. Çocuğun kaliteli zaman geçirmesi ile anlatılmak istenen, zihinsel, fiziksel, duygusal ve sosyal gelişimine destek olmak anlamına gelebilir. Özellikle fiziksel aktiviteyi özendirici ve hareketliliği artırıcı etkinliklerle çocukların teknolojiye olan bağlılığının önüne geçilerek fiziksel gelişimle birlikte beraberinde pek çok sistemin gelişiminin de desteklenmesine yardımcı olunabilir (Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı, 2013).

ÖNERİLER

- En başta aileler teknoloji kullanımı ile ilgili eğitim almalıdır. Alacakları eğitim neticesinde çocuklarının aşırı teknoloji kullanımının da önüne geçilmiş olunacaktır.
- Ailelerin çocuklarıyla kuracakları kaliteli iletişim ve geçirecekleri kaliteli zaman da bu aşırılığın önüne geçebilir.
- Ebeveynler diğer aile üyelerine davranışlarıyla örnek olmalıdır ve çocuklarına yaşlarına uygun sorumluluklar vermelidir. Koşullu mesajlar vermeden çocuklarına saygı ve sevgi göstermelidir.
- Çocukları ile birlikte aile, akraba ve arkadaş ziyaretlerine gitmeli ve ziyaretlere giderken teknolojik cihazları yanlarında götürmemelidir.
- 5-6 yaş çocuklarının internette tek başına dolaşmasına izin verilmemelidir. İlla bir arama yapılacaksa bu sırada mutlaka onun yanında olunmalıdır.
- Çocuklarının odasına TV ya da başka bir ekran koyulmamalı ve bu tarz aletlerin ortak alanda kullanılmasına özen gösterilmelidir.
- Çocukların hareket etmesi için fiziksel aktivite özendirilmeli ve çocukların katılımını sağlamak için eğlenceli, hareketli oyunlar oynanmalıdır. Fiziksel gelişimle birlikte pek çok sistemin de gelişebileceği ve bu bağlamda bütün sistemlerin bir ağ gibi birbirini desteklediği unutulmamalıdır.

KAYNAKLAR

- Alan, B. (2016). Öğretmen eğitiminde nitel bir araştırma yöntemi olarak bireysel araştırma. Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi, 4(1), 7-25.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul Öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. Çocuk Dergisi, 12(2), 66-71.
- Çelik, C. (2005). Oyun materyallerinin okul öncesi eğitim çağındaki çocukların kavram gelişimi üzerindeki etkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Dolu, O. Bükler, H. ve Şener, U. (2010). Şiddet içerikli video oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri: saldırganlık, şiddet ve suça dair bir değerlendirme. Adli Bilimler Dergisi, 9(4), 54-75.
- Genç, Z. (2014). Parents' perception about the mobile technology use of preschool aged children. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 146, 55-60.
- Güllü, M., Arslan, C. Dündar, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 3 (bahar), 89-100.
- İnci, M.A. Akpınar, Ü. ve Kandır, A. (2017). Dijital kültür ve eğitim. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 37(2), 493-522.
- İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, 7(1), 122-130.
- Kabakçı Yurdakul, I. Dönmez, O. Yaman, F. ve Odabaşı, H.F. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. Gaziantep University Journal of Social Sciences, 12(4), 883-896.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. Bağımlılık Dergisi, 19(3), 51-58.
- Mustafaoğlu, R. Zirek, E. Yasacı, Z. ve Razak Özdiñler, A. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağlığı üzerine olumsuz etkileri. ADDICTA: The Turkish Journal on Addictions, 5(2), 1-21.
- Olçay, S. (2018). Sosyalleşmenin Dijitalleşmesi olarak sosyal medya ve resimler arasında kaybolma bozukluğu: photolurking. Yeni Medya Elektronik Dergi, 2(2), 90-104.
- Somyürek, S. (2014). Öğrenme sürecinde z kuşağının dikkatini çekme: artırılmış gerçeklik. Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama, 4(1).
- Toran, M. Ulusoy, Z. Aydın, B. Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. Kastamonu Eğitim Dergisi, 24(5), 2263-2278.
- Tüzün, Ü. (2002). Gelişen iletişim araçlarının çocuk ve gençlerin etkileşimi üzerine etkisi. Düşünen Adam Dergisi, 15(1), 46-50.
- Ülker, Ü. ve Bülbül, H.A. (2018). Dijital oyunların eğitim seviyelerine göre kullanılma durumları. TÜBAV Bilim, 11(2), 1-10.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. (5. Baskı). Ankara: Seçkin.