

OKUL ÖNCESİ DÖNEMDE ÇOCUĞU OLAN EBEVEYNLERİN DİJİTAL OYUNLARA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ

Oğuz Serdar KESİCİOĞLU¹

Öz

Araştırma okul öncesi dönemde çocuğu olan ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin görüşlerinin incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırmada, temel nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. Nitel araştırma, insanın kendi potansiyelini anlaması, sırlarını çözmesi ve çabasıyla inşa ettiği sosyal yapı ve sistemlerin derinliklerini keşfetmek için geliştirdiği bilgi üretme biçimlerindedir. Araştırmada ebeveynlerin dijital oyunlara araçlarına ilişkin görüşlerinin tespit edilmesi amaçlandığından nitel araştırma desenlerinden biri olan durum çalışması kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu çocukları okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 300 ebeveyn oluşturmaktadır. Çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniği kullanılmıştır. Ebeveynlerinin çocuklarının dijital oyun oynamalarına ilişkin verileri toplamak için açık uçlu görüşme soruları kullanılmıştır. Araştırmanın verileri içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda ebeveynlerin dijital oyunları genel olarak olumsuz olarak tanımladıkları, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunlarla zaman geçirmelerinin nedenleri en yüksek oranlarda anne babanın ilgisizliği, oyun arkadaşının olmaması olarak belirttikleri; ebeveynlerin, çocukların dijital oyun oynamak için tercih ettikleri araçları ve benzer şekilde çocukları için en zararlı olduğunu düşündükleri araçları ise telefon ve tablet olarak belirttikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, ebeveyn, okul öncesi.

¹ Prof. Dr., Giresun Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Okul Öncesi Eğitim ABD, E-posta: kesiciogluserdar@gmail.com, ORCID: 0000-0003-1176-1887

KESİCİOĞLU, O S. (2024). Okul Öncesi Dönemde Çocuğu Olan Ebeveynlerin Dijital Oyunlara İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi. Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi, 24(63), 237-257. DOI:10.21560/spcd.vi.1314028

EXAMINING THE VIEWS OF PARENTS WITH PRESCHOOL CHILDREN ON DIGITAL GAMES

Abstract

The study aimed to examine the views of parents with preschool children on digital games. In the study, a basic qualitative research approach was adopted. Qualitative research is one of the forms of knowledge production developed by human beings to understand their own potential, to unravel their secrets and to explore the depths of social structures and systems built by their efforts. Since it is aimed to determine the parents' tools for digital games, case study, one of the qualitative research designs, was used in the study. The study group of the research consists of 300 parents whose children are in preschool education. Purposive sampling method was used to determine the study group. Open-ended interview questions were used to collect data on parents' children's digital game playing. The data of the study were analyzed by content analysis method. As a result of the research, it was concluded that parents defined digital games as negative in general, parents stated that the reasons why their children spend time with digital games are the lack of parental interest and the lack of playmates at the highest rates, parents stated that the tools that children prefer to play digital games and similarly the tools that they think are the most harmful for their children are phones and tablets.

Key Words: *Digital game, parents, preschool*

GİRİŞ

Modern dijital teknoloji, çocukların oyun oynamak için erişebildikleri platformları ve materyallerle etkileşim biçimlerini değiştirmiştir. Günümüzde çocuklar, “dijital oyun” adı verilen yeni bir oyun biçiminden yararlanmaktadırlar (Dong, 2018). Çocukların dijital teknolojiyle günlük etkileşimlerine ilişkin araştırmalar ‘dijital oyun’ kavramının bir oyun biçimi olarak kabul edildiğini ortaya koymaktadır (Disney ve diğ., 2019; Wood ve diğerleri, 2020). Dijital oyun en geniş anlamıyla, teknolojilerin oyun temelli olarak kullanılması olarak tanımlanmaktadır (Marsh ve diğ., 2016). Dijital oyunların kuralları, zorlukları ve geri bildirimleri, ödüllendirici veya sinir bozucu olabilen, özgüven inşa edebilen veya yıkabilen ve son derece ilgi çekici deneyimler yaratabilir. Dijital oyunları savunanlarında, savunmayanlarında ortak noktası çocukların dijital oyunla giderek daha fazla meşgul olduklarıdır. Araştırma bulguları da çocukların dijital araçlarla çok fazla zaman geçirdiklerini ortaya koymaktadır (Chaudron ve diğ., 2015; Holloway, Green ve Livingstone 2013; Rideout 2013). Ancak aşırı teknoloji kullanımının riskleri hafife alınmaktadır (Chaudron ve diğ., 2015). Üç-altı yaş arası çocukların büyük ekranlarda, cep telefonlarında ve elektronik oyuncaklarda oynayabilecekleri dijital oyunların sayısı ve çeşitliliği giderek artmakta ve oyunlarla geçirdikleri zaman da büyümektedir (Donahoo, 2018; Lieberman ve diğ., 2009; Marsh ve diğ., 2016; Zabatiero ve diğ., 2018). Yapılan çalışmalar, 0-8 yaş arası çocukların ortalama bir buçuk saati TV izleyerek, 25 dakikayı bilgisayarda, 15 dakikayı akıllı telefonla ve yarım saati tablet veya bilgisayarla geçirdiklerini ortaya koymaktadır (Lauricella ve diğ., 2015). Çocukların dijital oyunlarla zaman geçirme süresinin artmasıyla çocukların çevrelerindeki insanlarla etkileşimlerinin azaldığı, sosyal etkileşimlerinin sınırlandığı ve dil gelişimini zayıflattığı belirtilmektedir (Steiner Adair ve Barker 2013; Turkle 2017). Ayrıca dijital oyunlar çocukların hareketsiz kalmaları, fiziksel aktiviteler yapmalarını engellemeleri, kas-iskelet sisteminde bozulması ve uyku bozukluğu sorunu yaşamaları gibi sorunlara neden olabilmektedir (Bayraktar, 2013; Council on Environmental Health ve diğ., 2014; Herrington ve Brussoni 2015; Levenson ve diğ., 2016).

Günümüzde ebeveynler genellikle çocuklarının dijital oyunlar oynamaması konusunda kararsız kalmaktadırlar (Dias ve diğ., 2016; Ploughman

ve Hancock, 2014). Bu nedenle ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunu uygun ve dengeli kullanımı konusunda bilgilendirmeleri gerekmektedir (Stephen ve diğ., 2013). Ebeveynlerin bu bilgilendirmeleri yapabilmeleri ve çocukları dijital cihazların potansiyel risklerinden koruyabilmeleri için dijital cihazları nasıl kullanacaklarını öğrenmeleri zorunluluk haline gelmiştir. Çocukların oyun materyalleri sağlanmasında birinci dereceden etkili kişilerin ebeveynler olduğu düşünüldüğünde, çocukların dijital oyun araçlarına da ulaşmasında önemli etkiye sahip oldukları söylenebilir (Johnson ve Christie, 2009). Araştırmalar, ebeveynlerin akıllı cihazlarla ilgili tutumlarının, çocuklarının akıllı cihazlarla ne kadar zaman geçirdiklerini de etkilediğini gösteriyor. Örneğin, çocuklarının teknolojiye aşına olmasının önemli olduğuna inanan ebeveynlerin, çocuklarının akıllı telefonlarını kullanmasına izin verme oranları daha yüksektir (Roy ve Paradis 2015). Ebeveynlerin inançları ve kültürel değerleri, çocukların dijital cihazlarla uygulamalarını ve oyun fırsatlarını önemli ölçüde etkilemektedir (Harvey, 2015). Yapılan çalışmalarda çocukların dijital araç kullanımlarının ebeveynler tarafından aracılık edildiğini, ebeveynlerin dijital araç kullanımları ve dijital araçlarla geçirdikleri süre ile çocukların dijital araç kullanımları ve geçirdikleri süre arasında güçlü bir ilişki olduğu belirtilmektedir (Hesketh, Hinkley ve Campbell, 2012; Kucirkova, Littleton ve Kyparissiadis, 2018; Lau Ricella ve diğ., 2015; McCloskey ve diğ., 2018; Shin, 2015). Ebeveynlerin eğitim seviyelerinin de çocukların dijital araçlarla zaman geçirme süreleri üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Nikken ve Schols (2015), ebeveynlerin eğitim seviyelerinin azalmasıyla çocukların dijital araçlarla zaman geçirme sürelerinin arttığını belirtmektedir.

Ebeveynlerin kendi işlerine zaman ayırmaları için çocuklarının dijital cihazları kullanmalarına izin vermektedirler. Bu durum ebeveynlerin çocuklarının ekran süresini sınırlama konusunda engel oluşturmaktadır. Bu durum çocukların gelişimini olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Evans ve diğ., 2011; Hawi ve Rupert, 2015). Ebeveynlerin çocuklarının dijital araç kullanmalarına izin verme gerekçeleri üzerine yapılan çalışmalar incelendiğinde, genellikle akşam yatmadan önce, çocukların davranışlarını düzenlemek, kötü havalarda zaman geçirmesini sağlamak, hastalıklarında eğlenmelerini sağlamak, moralleri bozulduğunda düzeltmek, ebeveyn-çocuk

ve kardeşler arasındaki tartışmaları önlemek gibi nedenlerden dolayı izin verdikleri görülmektedir (Evans ve diğ., 2011; Götz ve diğ., 2007; He ve diğ., 2005; Hesketh ve diğ., 2012).

Araştırmalar, günümüzde ebeveynlerin çocuklarıyla nitelikli zaman geçirmediklerini ve çocuklarına kitap okumaya ayırdıkları zamanın yeterli düzeyde olmadığını göstermektedir (McCloskey ve diğ., 2018; Shin, 2015). Amerika'daki çocukların %52'sinin evde akıllı telefon (%41), iPod (%21), iPad veya başka bir tablet cihaz (%8) herhangi bir dijital cihaza kolaylıkla erişebildiğini göstermiştir. Bu çocukların üçte birinden fazlasını oluşturan 0-8 yaş arası çocuklar ise dijital araçları genellikle oyun oynamak, video izlemek için kullandıkları görülmektedir (Chen ve diğ., 2019). ABD'de yapılan araştırmalar, iki yaş altı çocukların günde ortalama bir saate yakın ekran başında vakit geçirdiklerini, 2-4 yaş grubunda çocukların ise bu süreyi ikiye katlandığını göstermektedir. Bu durum yaşın artmasıyla birlikte, ekran başında geçen zamanında arttığını göstermektedir (Marsh, Plowman ve diğ., 2015). Üç- altı yaş arası çocuklar medya mesajlarına karşı savunmasızdır. Bu nedenle dijital oyun deneyimlerinin işlenmesine odaklanan araştırmalara hayati derecede ihtiyaç vardır (Lieberman ve diğ., 2009). Çocuklar tarafından dijital teknolojinin kullanımının artmaya ve değişmeye devam etmesi, zaman içinde nasıl değişeceğini ve erken çocukluk eğitiminde en iyi nasıl kullanılacağına ilişkin fikirler geliştirmek gerekmektedir (Danby ve diğ., 2018; Donahoo, 2018). Bu bilgiler ışığında bu çalışmada okul öncesi dönemde çocuğu olan ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaca ulaşmak için aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır;

- Ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin metaforik görüşleri nasıldır?
- Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunlarla zaman geçirmelerinin nedenlerine ilişkin görüşleri nasıldır?
- Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunları oynamak için en çok hangi aracı kullandıklarına ilişkin görüşleri nasıldır?
- Ebeveynlerin çocukları için zararlı olduğunu düşündüğü dijital oyunları araçlarına ilişkin görüşleri nasıldır?

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması, verilerin analizi ve yorumlanması, tutarlık ve teyit edilebilirlik ve etik konular başlıklarına yer verilmiştir.

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, temel nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. Nitel yöntemle araştırılan olay veya olgu hakkında derinlemesine bilgiye ulaşmak amaçlanmaktadır (Morgan, 1996). Bu çalışmada, ebeveynlerin dijital oyunlara araçlarına ilişkin görüşleri tespit edilmesi amaçlandığından çalışmada nitel araştırma desenlerinden biri olan durum çalışması kullanılmıştır. Durum çalışması bir olayı veya durumu kendi doğal ortamında derinlemesine incelendiği, verilerin toplandığı ve veriler doğrultusunda sonucun incelendiği bir yöntemdir (Creswell, 2021; Davey, 2009)

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu çocukları okul öncesi eğitimde olan 300 ebeveyn oluşturmuştur. Çalışma grubunun oluşturulmasında amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniği kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme yönteminde araştırmacı, belirlenen ölçütlere uygun durumları araştırmaya dâhil edebilmektedir (Merriam, 2013; Patton, 2014; Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu bağlamda, örneklem seçiminde temelde katılımcıların kolay ulaşılabilir olması, gönüllülük ilkesi, okul öncesi eğitim kurumuna devam eden temel ölçüt olarak alınmıştır.

Veri Toplama Araçları

Ebeveyn Görüşme Formu

Çalışmada ebeveynlerinin çocuklarının dijital oyunları oynamalarına ilişkin verileri toplamak amacıyla açık uçlu görüşme soruları kullanılmıştır. Açık uçlu görüşme soruları hazırlanırken literatür taraması yapılarak, elde edilen bilgiler ışığında görüşme soruları oluşturulmuştur. Daha sonra araştırmanın geçerliğini artırmak için farklı üniversitelerden okul öncesi eğitim alanında uzman üç akademisyenden görüş alınmıştır. Alınan

görüşler doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapılarak 3'ü kişisel bilgi ve 4'ü araştırmaya yönelik olmak üzere toplam 8 sorudan meydana gelen görüşme formu oluşturulmuştur. Oluşturulan form kullanılarak beş ebeveyn ile ön görüşmeler yapılarak sorularda anlaşılmayan noktalar düzeltilerek forma son şekli verilmiştir. Böylece veri toplama sürecinde karşılaşılabilecek sorunlar giderilerek araştırmanın güvenilirliği artırılmaya çalışılmıştır.

Verilerin Toplama Süreci

Araştırmanın verileri 2022-2023 eğitim-öğretim döneminde yüz yüze toplanmıştır. Araştırmanın verileri katılımcı sayısının yüksek olmasından dolayı araştırma verilerinin kayıt altına alınmasında ve yazılı doküman haline getirilmesinde depolama, zaman vb. zorluklarla ortaya çıkmıştır. Bu nedenle araştırmaya katılan ebeveynler 10-20 arası değişen gruplara ayrılarak her gruba belirli günlerde okulda randevu oluşturulmuştur. Ebeveynlere bu görüşmede araştırmanın amacı ve görüşme soruları hakkında bilgilendirmeler yapılmıştır. Daha sonra katılımcılara araştırmacılar tarafından açık uçlu görüşme formu verilmiş ve katılımcılar formları doldurmuşlardır. Katılımcılar formu doldururken anlayamadıkları noktaları araştırmacılara sormuşlardır. Her bir grup için görüşme formları ortalama 30-45 dk arasında doldurmuşlardır.

Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması

Araştırmada verilerin analizine 300 ebeveyninden toplanan veriler dahil edilmiştir. Ancak görüşme formundaki sorulara ebeveynlerin bazıları cevap vermemiş ya da “evet, hayır, yok” gibi araştırma için anlam içermeyen ifadeler yazmıştır. Bu nedenle sorularda analize dahil edilen ebeveynlerin sayıları alt problemlere göre değişkenlik göstermektedir.

Araştırmada elde edilen veriler içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. İçerik analiz yönteminde, birbirine benzeyen verilerin belirli bazı kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirilmesi ve okurun anlayabileceği şekilde organize edilerek yorumlanması amaçlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırmanın elde verileri araştırmacılar kavram ve içerik benzerliklerine göre gruplandırmış ve benzer görüşlere göre sınıflandırılmıştır (Bilgin, 2006).

Araştırmada kodlar arasında güvenilirlik analizi yapılmıştır. Bu nedenle çalışma grubundaki ebeveynlerin görüşlerini iki bağımsız araştırmacı tarafından bağımsız olarak incelemiştir. Daha sonra iki bağımsız araştırmacı ile bir araya gelinerek farklı düşünülen kodlamalar arasında uzlaşma sağlamıştır (Ersoy, 2014). Betimsel analizin kullanıldığı bir araştırmada katılımcıların görüşlerinden doğrudan alıntılara yer vermek onaylanabilirlik açısından oldukça önemlidir. Bu nedenle onaylanabilirliğin sağlanabilmesi için doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Yapılan doğrudan doğrudan alıntılar (E1), (E2), (E3) vb. şeklinde kodlanarak ebeveynlerin isimleri gizli tutulmuştur (Başkale, 2016).

Araştırmada ebeveynlerin verdikleri cevaplar sayı değeri olarak ta sunulmuştur. Verilere uygulanacak sayı, yüzde vb. hesaplamalar yazılı olan verileri belirli aşamalardan geçerek sayılara dönüştürerek güvenilirliğinin artması, yanlılığı azalması, tema ve kategoriler arasında karşılaştırma yapılması ve yapılan çalışma sonuçlarının daha sonra anket vb. araçlarla daha büyük bir gruba ulaşarak tekrar çalışılmasına fırsat sağlar (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Tutarlık ve Teyit Edilebilirlik

Araştırmada tutarlık ve teyit edilebilirliğin sağlanabilmesi amacıyla, araştırmacının tüm veri toplama araçları, ham veriler ve analiz aşamasında yapılan kodlamalar ve bu kodlamalara temel oluşturan algı ve çıkarımlara ilişkin notlar saklanmış ve gerektiğinde incelemeye hazır halde tutulmuştur.

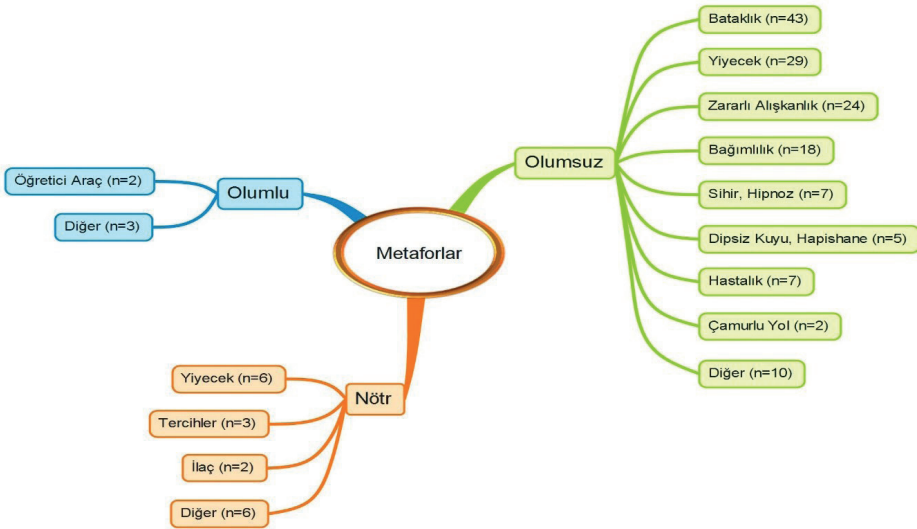
Etik Konular

Bu araştırmaya, Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Fen ve Mühendislik Bilimleri Araştırmaları Etik Kurulu Etik Kurulunun 07.06.2023 tarih ve 06/19 sayılı toplantısı ile etik kurul onayı verilmiştir

BULGULAR

Araştırmada okul öncesi dönemde çocuğu olan ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin görüşlerinin incelenmesi amaçlanmış olup elde edilen bulgular bu amaç doğrultusunda sunulmuştur. Elde edilen veriler çözümlenmiş ve katılımcıların görüşlerinden doğrudan alıntı yapılarak desteklenmiştir. Okul öncesi dönemde çocuğu olan ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin görüşleri dört alt problem altında sunulmuştur.

Araştırmanın birinci alt problemine ilişkin bulgular: Ebeveynlerin dijital oyunlara ilişkin görüşlerinin metaforik dağılımlarına ilişkin bulgular Şekil 1'de verilmiştir.



Şekil 1. Ebeveynlerin Dijital Oyunlara İlişkin Görüşlerinin Metaforik Dağılımları

Şekil 1 incelendiğinde, çalışmaya ebeveynlerin 172'si dijital oyunları olumsuz olarak tanımlamış, 17'si dijital oyunları nötr olarak başka bir ifadeyle hem olumlu hem de olumsuz tarafları olduğunu belirtmiş, 5'i ise dijital oyunları çocuklar için olumlu bir şekilde tanımlamışlardır. Ebeveynlerin görüşlerini yansıtan ifadelere Tablo 1'de yer verilmiştir.

Tablo 1. Ebeveynlerin Dijital Oyunlara İlişkin Görüşlerinin Metaforik Dağılımlarına İlişkin Görüşleri

	Metafor	Görüşler
OLUMSUZ	Bataklık	<i>Sınırlı ve dikkatli-kullanılmadığında bataklık gibidir (E295)</i>
	Bağımlılık	<i>Çok fazla telefon baktığında bağımlılık yapar ayrılmak istemez hırçınlaşır (E35)</i>
	Yiyecek	<i>Şeker gibi çocukların damağında hoş bir tat bırakır giderek zehirler (E264)</i>
	Zararlı Alışkanlık	<i>Uyuşturucu madde gibi zamanla çocuklarda zarar verir (E4, E12, E24)</i>
	Sihir, Hipnoz	<i>Hipnoz eder dışardan gelen sesleri vs duymazlar (E61)</i>
	Hastalık	<i>Hastalık gibi bulaşıcıdır. Tedavi süreci gerektirir (E167)</i>
	Dipsiz kuyu, hapisane	<i>Dipsiz kuyu gibidir sonunu göremezsin (E48, E140)</i>
	Çamurlu yol	<i>Çamurlu bir yol gibi bulaştıkça daha çok üstün kirlenir (E214)</i>
NÖTR	Yiyecek	<i>Kullanmayı bildiğinizde yararlı yiyecek gibidir. Çünkü zekâyı geliştirir. Fakat ölçüsünü kaçırdığımızda abur cubur gibidir. Size tatlı gelebilir fakat vücudunuza zararlıdır (E43)</i>
	Tercihler	<i>Tercihler gibi iyisi ve kötüsü vardır (E110) (E249)</i>
	İlaç	<i>İlaç gibi dozunda kullanıldığında faydalıdır. Doz aşımında zehirlenir (E229)</i>
OLUMLU	Öğretici Araç	<i>Öğretici bir araç gibidir, teknoloji doğru kullanıldığında faydalıdır (E104)</i>

Araştırmanın ikinci alt problemine ilişkin bulgular: Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunlarla zaman geçirmelerinin nedenlerine ilişkin bulgular Şekil 2’de verilmiştir.



Şekil 2. Ebeveynlerin Çocuklarının Dijital Oyunlarla Zaman Geçirmelerinin Nedenleri

Şekil 2 incelendiğinde, ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunlarla zaman geçirmelerinin nedenleri olarak anne babanın ilgisizliği (n:44), oyun arkadaşının olmaması (n:42), evde başka etkinlik olmaması (n:29), kolay ulaşım (n:28), dışarı oyun alanlarının azlığı (n:21), akranlarından görmesi (n:18), eğitici olması (n:16) ve sürekli evde olmaları (n:10) gördüğü belirlenmiştir. Ebeveynlerin görüşlerini yansıtan ifadelere Tablo 2’de yer verilmiştir.

Tablo 2. Ebeveynlerin Çocuklarının Dijital Oyunlarla Zaman Geçirmelerinin Nedenlerine İlişkin Görüşleri

Neden	Görüşler
Anne Babanın İlgisizliği	<i>*Anne baba ne kadar telefon bilgisayarla zaman geçiyorsa çocukta o kadar düşkün olmaktadır (E27)</i> <i>*Ebeveynlerin onlar için çalışırken çocuklarına vakit ayıramamaları (E95, E123, E218)</i>
Oyun Arkadaşının Olmaması	<i>* Yalnız olmaları oyun arkadaşlarının olmaması vakit geçirerek olanlarının bulunmaması (E19)</i> <i>* Yanın da oynayacak kimsesi olmadığı için dijital oyunlara sarar (E207, E285, E235)</i>
Evde Başka Etkinlik Olmaması	<i>*Çok canım sıkılıyor.” Der. Dijital oyunlarda onu sürükleyen bir şeyler vardır (E5)</i> <i>* Evde galiba dijital oyunlardan başka bir şey yok, yapılacak başka aktivite bulamıyor (E48, E55)</i>
Kolay Ulaşım	<i>* Daha eğlenceli olması zahmetsiz ve kolay ulaşılabilir eğlenme aracı olarak görmeleri (E10)</i> <i>* Oynamak için kimseye ihtiyacı yok, efor gerekmiyor hep elinin altında (E241)</i>
Dışarı Oyun Alanlarının Azlığı	<i>*Dijital oyunlarla zaman geçirmesinin nedeni çocukların eskilerde olduğu gibi park, oyun alanı (dış mekanlarda) gibi alanlarda buluşup ortak bir paylaşımına girememesi (E36, E82)</i> <i>* Çocukların dışarıda yeterince oynamaması, oyun ve oyuncakların günümüzde şekil değiştirip oyunların dijitalleşmesi (E182)</i>
Akranlarından Görmesi	<i>* Çevredeki arkadaşlarından görmesi, ilgi duyması ve cazip olması (E44, E88)</i> <i>* Etrafındaki arkadaşları oynadıkça heveslenerek oynaması özendikleri için daha çok vakit geçirirler (E137)</i>

Eğitici	* Eğitici oyun tarzında olanları kullandırıyorum (E179) * Oynadığı oyunlar daha çok eğitici ve öğreticidir. Ailesi gözleminin altındadır (E195)
Sürekli Evde Olmaları	* Özellikle mevsim dolayısıyla daha çok evde zaman geçirmesi (E23) * Evden dışarı çıkmayı sevmemesi (E18, E23, E65)

Araştırmanın üçüncü alt problemine ilişkin bulgular: Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunları oynamak için en çok hangi aracı kullandıklarının dağılımlarına ilişkin bulgular Şekil 3’de verilmiştir.



Şekil 3. Ebeveynlerin Çocuklarının Dijital Oyunları Oynamak İçin En Çok hangi Aracı Kullandıklarının Dağılımları

Şekil 3 incelendiğinde çocukların dijital oyun oynamak için tercih ettikleri araçların en fazla telefon (n:155) ve tablet (n:75), daha sonra akıllı tv (n:24), bilgisayar (n:14) ve oyun konsolu (n:13) olduğu görülmektedir. Ebeveynlerin görüşlerini yansıtan ifadelere Tablo 3’de yer verilmiştir.

Tablo 3. Ebeveynlerin Çocuklarının Dijital Oyunları Oynamak İçin En Çok hangi Aracı Kullandıklarına İlişkin Görüşleri

Kullanılan Araç	Ebeveyn Görüşleri
Telefon	*Telefon ulaşması daha kolay olduğundan (E8, E33, E56)
	*Telefon, çünkü istediği programı(videoyu) kolaylıkla açabiliyor (E107)
	*Annesi evde olduğu için telefonunu kullanabiliyor (E178)
	*Telefon, çünkü en basit olan o. Bilgisayarı bozabilir (E209)
Tablet	*Tablet, Çünkü kendine ait olduğunu düşündüğü şahsi eşyası (E17,E28)
	*Tablet. Çünkü anne baba olarak tableti uygulamalar vasıtasıyla kontrol edebiliyoruz (E82,E 94)
	*Tabletini kullanıyor eğitici oyunları daha kolay kontrol edebildiğimiz için (E221)
Akıllı TV	*TV kapatınca çok tepki vermiyor (E112)
	*TV’de bizden habersiz oyun oynayamıyor, haberimiz oluyor (E213)
Bilgisayar	*Bilgisayarı kullanıyor, ekran büyük olduğu için bilgisayarı kendine tercih ediyor (E97, E182)
	*Bilgisayar, bazı kodlama oyunlarını daha rahat yapabiliyor (E40)
	*Oyunları büyük boyutta olduğu için bilgisayar gerekiyor (E267)
Oyun Konsolu	*Ailecek oynayabildiğimiz için daha avantajlı (E226)
	*Daha az zararlı olduğunu düşünüyorum (E281)
	*Çocukların daha fazla ilgisini çekiyor (E226)

Araştırmanın dördüncü alt problemine ilişkin bulgular: Ebeveynlerin çocukları için en zararlı olduğunu düşündüğü dijital oyunları araçlarının dağılımlarına ilişkin bulgular Şekil 4’de verilmiştir.



Şekil 4. Ebeveynlerin Çocukları için En Zararlı Olduğunu Düşündüğü Dijital Oyunları Aracı

Şekil 4 incelendiğinde ebeveynlerin çocukları için en zararlı olduğunu düşündüğü dijital oyunları en fazla telefon (n:173) ve tablet (n:54), daha sonra bilgisayar (n:41), ve oyun konsolu (n:20) olduğu görülmektedir. Ebeveynlerin görüşlerini yansıtan ifadelere Tablo 4’de yer verilmiştir.

Tablo 4. Ebeveynlerin Çocukları için En Zararlı Olduğunu Düşündüğü Dijital Oyunları Aracına İlişkin Görüşleri

Zararlı Araç	Ebeveyn Görüşleri
Telefon	*Cep telefonunu gittiği her yerde oynayabilir, her an elinin altında ve kolay ulaşılır (E16,E140, E242)
	*Telefon olduğunu düşünüyorum. Çok yakından baktıkları için çevreyle iletişimlerini kesiliyor, gözlere de çok zararlı (E82, E233, E296)
	*Telefon ile fazla zaman geçirince sağlığına zarar, sosyal gelişimini olumsuz etkiliyor. Devamlı oynayınca ısrarcı ve inatçı oluyor (E75)
Tablet	*Tablet, çünkü çocuklarda bağımlılığı arttırdığını düşünüyorum (E77)
	*Tablet benim diyor, ne kadar vermek istemesek de istiyor biçare vermek zorunda kalıyoruz (E120, E149)
	*Yemek yerken, yatarken hep yanında. Ödevlerini de tablettan yaptığı için ayırmak zor (E197)

Bilgisayar	<i>*Bilgisayarlar oyun ve videolar çünkü bazen farklı içerikli şeyler birden önüne çıkabilir bu yüzden çok fazla kullanmasını uygun bulmuyorum (E81)</i>
	<i>*Online oyunlar çok fazla, kötü niyetli kişilerle tanışmasından endişe duyuyorum E252</i>
Oyun Kon- solu	<i>*Konsol tarzı araçlar çünkü eğitici açıklayıcı bir yanı yok tamamen savaş, kan ve yaşının sınırlarını aşan içeriğe sahip (E18,E295)</i>
	<i>*Playstation kullanmıyoruz ama bağımlılık yaptığını biliyorum benim için en zararlısı bu (E125)</i>
	<i>*Şarj bitme sorunu yok, telefon gibi elinden de alınmadığı için daha uzun süreli oynayabiliyorlar (E210)</i>

SONUÇ VE TARTIŞMA

Araştırma sonuçları incelendiğinde ebeveynlerin dijital oyunları genel olarak çocuklarda bağımlılık yapmasından dolayı olumsuz olarak tanımladıkları görülmektedir. Yapılan araştırmalarda çocukların dijital araçlarla giderek daha fazla zaman geçirdiklerini ortaya koymakta (Chen ve diğ., 2019; Marsh, Plowman ve diğ., 2015; McCloskey ve diğ., 2018; Shin, 2015) ve bu durum ebeveynlerin dijital araçların çocuklarını bağımlılığa sürüklediği endişesine neden olmaktadır. Lemmens ve diğ. (2009), dijital oyun bağımlılığını, bireyin hayatında sosyal ve duygusal sorunlara neden olan, günlük hayatında yapması gerekenleri aksatarak aşırı ve kontrol edilemeyen kullanım olarak tanımlamaktadır. Çocukların dijital oyunlarla zaman geçirme süresinin artmasıyla çocukların çevrelerindeki insanlarla etkileşimlerinin azaldığı, sosyal etkileşimlerinin sınırlandığı ve dil gelişimini zayıflattığı belirtilmektedir (Steiner Adair ve Barker 2013; Turkle 2017). Araştırmada ebeveyn görüşleri incelendiğinde çocukları hırçınlaştırdığı, çocukların çevresiyle iletişimlerini kestiği, alışkanlık yarattığı gibi görüşlere yer verilmiştir.

Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunlarla zaman geçirmelerinin nedeni olarak en yüksek oranda *anne babanın ilgisizliği ve oyun arkadaşının olmaması* olarak belirtmişlerdir. Ebeveyn görüşleri incelendiğinde bu durumun nedeni olarak ebeveynlerin dijital araçlarla çok fazla zaman geçirmeleri, çalışıyor olmaları, evde yalnız olması ve oyun alanlarının olmaması olarak belirtmişlerdir. Yapılan araştırmalar incelendiğinde ebeveynlerin dijital araç

kullanma sürelerinin, çocukların dijital oyun oynamaları arasında önemli etkileri olduğunu ortaya koymaktadır (Hesketh, Hinkley ve Campbell, 2012; Kucirkova, Littleton ve Kyparissiadis, 2018; Lau Ricella ve diğ., 2015; McCloskey ve diğ., 2018; Shin, 2015; Toran ve diğ., 2016). Ebeveynin sürekli dijital araçlarla etkileşimde olması nedeniyle; çocuğuna etkili bir iletişim sunmaması, onunla oyun oynamak yerine dijital oyunu tercih etmesi, çocuğı dijital oyun bağımlılığına iten olumsuz ve uygunsuz ebeveyn davranışları olarak nitelendirilebilir. Aynı zamanda çocukların açık alanda zaman geçirecekleri alanlarının olmaması da evde kalarak dijital araçlara yönelmelerine neden olabilmektedir (Biricik ve Atik, 2021; Goodwin, 2018; Young, 1999).

Ebeveynler çocukların dijital oyun oynamak için tercih ettikleri araçların en çok *telefon* ve *tablet* olduğunu ve bu araçlarında çocuklar için çok zararlı olduğunu belirtmişlerdir. Ebeveyn görüşleri incelendiğinde bu durumun nedeni olarak çocukların telefon ve tablete kolay ulaşıyor olması, çocukların genel olarak tablete sahip olmaları, bağımlılık yapması ve iletişime zarar vermesi olarak belirtmişlerdir. Literatür incelendiğinde çocukların dijital oyun oynama sürelerinin giderek arttığı ve 0-6 yaş arasındaki çocukların günde ortalama bir buçuk saat akıllı telefon, tablet veya bilgisayar ile zaman geçirdikleri görülmektedir (Cristia ve Seidl, 2015; Işıkoğlu Erdoğan, 2019; O'Connor ve Fotakopoulou 2016). Chen ve diğ. (2019) Amerika Birleşik Devletlerinde yapılan araştırmada çocukların evlerinde en fazla akıllı telefonlara erişebildiğini göstermiştir. Literatür incelendiğinde bu durumun nedeni olarak ebeveynlerin evde yaşanan sorunları önlemek, kendi işlerini rahatça yapabilmek için çocuğı oyalamak gibi nedenlerden dolayı çocukların dijital araçlarla zaman geçirmelerine izin verdikleri belirtilmiştir (Evans ve diğ., 2011; Götz ve diğ., 2007; He ve diğ., 2005; Hesketh ve diğ., 2012).

Bu bilgiler ışığında ebeveynlere çocuklarda dijital araçların olumlu kullanımı, dijital oyun bağımlılığı, çocuğı dijital oyuna iten sebepler, konusunda bilgilendirilmeler yapılması, özellikle evde çocukla iletişim, evde çocukla yapılabilecek etkinlikler, çocukla etkin zaman geçirme ve ebeveyn tutumları konusunda eğitimler düzenlenmesi, çocukların akranlarıyla sosyalleşmesini sağlayacak alanlar oluşturulması, dış mekân oyun alanlarının yaygınlaştırılması, dijital oyunları oynayarak geçirdiğı zamanın

sınırlandırılması, ev ödevi, konuşma, hobiler ya da dinlenme vb. faaliyetlerin yerini almasına asla izin verilmemesi, oynadığı oyunların kontrol edilmesi önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Başkale, H. (2016). Nitel araştırmalarda geçerlik, güvenilirlik ve örneklem büyüklüğünün belirlenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 23-28.
- Bayraktar, V. (2013). *Bilgisayar oyunlarının çocukların ve ergenlerin gelişimi üzerindeki etkileri*. İbrahim Sarı ve Mesut Özdemir (Editör). Çocuk ve Bilişim içinde (117-137.) Ankara: Samer Billimsel Yayınları.
- Biricik, Z. ve Atik, A (2021). Gelenekselden dijitalde değişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445- 469
- Chaudron, S., Di Gioia, R. and Gemo, M. (2015). Young children (0-8) and digital technology. *A qualitative exploratory study across seven countries*. Joint Research Centre. European Commission
- Chen, W., Teo, M. H. and Nguyen, D. (2019). Singapore parents' use of digital devices with young children: Motivations and uses. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 28, 239-250. <https://doi.org/10.1007/s40299-019-00432-w>
- Council on Environmental Health, Rogan, W.J., Paulson, J.A., Baum, C., Brock-Utne, A.C., Brumberg, H.L., Campbell, C.C., Lanphear, B.P., Lowry, J.A., Osterhoudt, K.C., et al.(2014). Iodine deficiency, pollutant chemicals, and the thyroid: New information on an old problem. *Pediatrics*, 133(6), 1163–1166.
- Creswell, J. W. (2021). *Nitel araştırma yöntemleri:Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni*. (Çev.Ed. M. Bütün ve C.B. Demir). Siyasal Kitabevi.
- Cristia, A. and Seidl, A. (2015). Parental reports on touch screen use in early childhood. *PLOS ONE*, 10(6), e0128338. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0128338>
- Danby, S. J., Flear, M., Davidson, C. and Hatzigianni, M. (2018). Digital childhoods across contexts and countries. In S. J. Danby, M. Flear, C. Davidson, ve M. Hatzigianni (Eds.), *Digital childhoods: Technologies and children's everyday lives* (pp. 1–14). Springer Singapore.
- Davey, L. (2009). The application of case study evaluations.(Çev: Tuba Gökçek). *Elementary Education Online*, 8(2), 1-3.
- Dias P, Brito R, Ribbens W, et al. (2016). The role of parents in the engagement of young children with digital technologies: Exploring tensions between rights of access and protection, from “gatekeepers” to “scaffolders”. *Global Studies of Childhood* 6(4), 414–427
- Donahoo, D. (2018). Unpacking screentime: What should digital technology and early childhood look like? *Educating Young Children: Learning and Teaching in the Early Childhood Years*, 24(2), 29-31

- Dong, P. I. (2018). Exploring Korean parents' meanings of digital play for young children. *Global Studies of Childhood*, 8(3), 238-251. <https://doi.org/10.1177/2043610618798>
- Disney, L., Barnes, A., Ey, L. and Geng, G. (2019). Digital play in young children's numeracy learning. *Australasian Journal of Early Childhood*, 44(2), 166-181. <https://doi.org/10.1177/1836939119832084>
- Ersoy, A. (2014). İnternet kaynaklarından intihal yaptığının farkında değildim: Bir olgubilim araştırması. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(1), 47-60.
- Evans, C. A., Jordan, A. B. and Horner, J. (2011). Only two hours? A qualitative study of the challenges parents perceive in restricting child television time. *Journal of Family Issues*, 32(9), 1223-1244. <https://doi.org/10.1177/0192513x11400558>.
- Götz, M., Bachmann, S. and Hofmann, O. (2007). Just a babysitter. *Television*, 20, 35-39.
- Harvey, A. (2015). *Gender, age, and digital games in the domestic context*. Routledge.
- Hawi, N. S. And Rupert, M. S. (2015). Impact of e-discipline on children's screen time. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(6), 337-342. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0608>.
- He, M., Piché, L., Beynon, C. and Harris, S. (2010). Screen-related sedentary behaviors: children's and parents' attitudes, motivations, and practices. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, 42(1), 17-25. <https://doi.org/10.1016/j.jneb.2008.11.011>.
- Herrington, S. and M. Brussoni. (2015). Beyond physical activity: The importance of play and nature- based play spaces for children's health and development. *Current Obesity Reports*, 4(4), 477-483. doi:10.1007/s13679-015-0179-2.
- Hesketh, K. D., Hinkley T. and Campbell, K. J. (2012). Children's physical activity and screen time: Qualitative comparison of views of parents of infants and preschool children. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 9(1), 1-14. doi: 10.1186/1479-5868-9-152.
- Holloway, D., Green, L. and Livingstone, S. (2013). *Zero to eight: Young children and their internet use*. EU Kids Online.
- Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17. <https://doi.org/10.9779/pauefd.446654>
- Johnson, J. E. and Christie, J. F. (2009). Play and digital media. *Computers in the schools*, 26(4), 284-289. <https://doi.org/10.1080/07380560903360202>
- Kucirkova, N., Littleton, K. and Kyparissiadis, A. (2018). The influence of children's gender and age on children's use of digital media at home. *British Journal of Educational Technology*, 49, 545-559. <https://doi.org/10.1111/bjet.12543>.

- Lauricella, A. R., Wartella, E. and Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11–17.
- Lemmens, J.S., Valkenburg P.M. and Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- Levenson, J. C., Shensa, A., Sidani, J. E., Colditz, J. B. and Primack, B. A. (2016). The association between social media use and sleep disturbance among young adults. *Preventive medicine*, 85, 36-41. doi:10.1016/j.ypmed.2016.01.001.
- Lieberman, D. A., Fisk, M. C. and Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: From research to design. *Computers in the Schools*, 26(4), 299-313.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., Lahmar, J., Scott, F., ... and Winter, P. (2015). Exploring play and creativity in pre-schooler's use of apps: Final Project Report.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J. and Scott, F. (2016). Digital play: A new classification. *Early Years*, 36(3), 242–253. <https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1167675>
- McCloskey, M., Johnson, S. L., Benz, C., Thompson, D. A., Chamberlin, B., Clark, L. and Bellows, L. L. (2018). Parent perceptions of mobile device use among preschool-aged children in rural head start centers. *Journal of nutrition education and behavior*, 50(1), 83-89. <https://doi.org/10.1016/j.jneb.2017.03.006>
- O'Connor, J. and Fotakopoulou, O. (2016). A threat to childhood innocence or the future of learning? Parents' perspectives on the use of touch-screen technology by 0–3 year-olds in the UK. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 17(2), 235-247. <https://doi.org/10.1177/1463949116647290>.
- Rideout, V. (2013). Zero to eight: Children's media use in America 2013. a common sense media research study. https://www.ftc.gov/sites/default/files/documents/public_comments/california-00325%2%A0/00325-82243.pdf adresinden 02.05.2023 tarihinde alınmıştır.
- Roy, R. and Paradis, G. (2015). Smartphone use in the daily interactions between parents and young children. *Psychology and Child Development Department CSU Stanislaus*. https://www.csustan.edu/sites/default/files/groups/Child%20Development/srcd_poster_2015_smartphones.pdf.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. and Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278
- Wood, E., Nuttall, J., Edwards, S. and Grieshaber, S. (2020). Young children's digital play in early childhood settings: Curriculum, pedagogy and teachers' knowledge. In O. Erstad,

R. Flewitt, B.Kümmerling-Meibauer, and Í. S. Pereira (Eds.), *The Routledge handbook of digital literacies in early childhood* (1st ed., pp. 214–226). Routledge.

Zabatiero, J., Straker, L., Mantilla, A., Edwards, S. and Danby, S. (2018). Young children and digital technology: Australian early childhood education and care sector adults' Perspectives. *Australasian Journal of Early Childhood*, 43(2), 14–22. <https://doi.org/10.23965/AJEC.43.2.02>