

K-12 Düzeyindeki Çocukların Dijital Oyun Oynama Süreçlerine İlişkin Ebeveyn Görüşleri: Nitel Bir Çalışma

Şenay Kocakoyun Aydoğan¹ & Zafer Güney²

Özet: Bu araştırmanın amacı; K-12 düzeyindeki çocukların dijital oyun oynama süreçlerine ilişkin ebeveyn görüşlerini belirlemektir. Bu amaca yönelik ebeveynlere çocuklarının oyun oynama süreçleriyle ilgili açık uçlu sorular yöneltilmiştir. Araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, 6-14 yaş çocuğa sahip ve İstanbul Aydın Üniversitesi Çocuk Üniversitesi'ne devam eden çocukların ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırmaya 8 kadın 4 erkek olmak üzere toplam 12 ebeveyn gönüllü katılım sağlamıştır. Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak gönüllü ebeveynler ile yüz yüze görüşme yapılmıştır. Araştırmanın bulgularına göre dijital oyun oynayan ebeveynlerin, çocuklarının oyun oynama süreçlerini kontrol edebildikleri belirlenmiştir. Çocukların büyük bir çoğunluğunun günde en az 1-2 saat dijital oyun oynadıkları ve bu sürelerin aileler tarafından belirlendiği ortaya çıkmıştır. Hiç oyun oynamayan çocukların da aileleri izin vermediği için oynamadıkları ortaya çıkmıştır. Teknolojinin, aile hayatını olumsuz etkilediğini belirten ebeveynler, çocuklarına interneti süreli kullandırdıklarını, çocuklarını sanal ortamdan uzak tutmaya çalıştıklarını, teknolojinin çocuklarını sosyal hayattan uzaklaştırdığını, çocuklarının oyundan sonra agresif olduklarını, kontrol edilmezlerse oyun bağımlısı gibi davrandıklarını, kişiliklerinin oyun oynarken değiştiğini belirtmişlerdir. Çocuklarının genelde yaratıcı ve zeka oyunlarını tercih ettiklerinde mutlu oldukları, savaş oyunlarında stresli ve sinirli oldukları, ödüllü oyunları pek tercih etmedikleri ve tepkilerinin oyuna göre değiştiği belirlenmiştir. Aynı zamanda bu çocukların oyun oynadıktan sonra daha mülayim olduğu belirlenirken aslında çocukların oyun oynamadığı her an daha agresif olduğu ortaya çıkmıştır. Oyun oynamasına izin verilmeyen çocuğunun derslerine karşı çok fazla meraklı olduğu, el becerisi ve teknolojiyle bağlantılı olan derslere daha ilgi duyduğu, rutin şeyleri tercih etmeyip düzen bozduğu belirlenmiştir. Çocukların bildikleri şeyleri tekrar etmek istemedikleri, tekrar edilen derslerden memnuniyetsiz oldukları, derslerin çocuğu heyecanlandırmadığı, ödev yaparken sıkıldıkları, derslerine sadece sınıfı geçmek için çalıştıkları belirlenmiştir. Ebeveynler çocuklarını sosyal bir çocuk olarak tanımlamışlardır. Çocukların açık sözlü olduğu, yanlış olan durumu öğretmenine açık bir dilde söylediği belirlenmiştir. Henüz bilgisayar oyunu oynamasına izin verilmeyen çocuğun çevresine karşılı ilgili olduğu ve gözlem yeteneğinin de yüksek olduğu belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, çocuk, ebeveyn, görüş, nitel araştırma.

DOI: 10.29329/mjer.2019.210.14

1 Şenay Kocakoyun Aydoğan, Instructor, Bilgi Güvenliği Teknolojisi, Gedik Meslek Yüksekokulu, İstanbul Gedik Üniversitesi, ORCID: 0000-0002-3405-6497

2 Zafer Güney, Assist. Prof. Dr., Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği, İstanbul Aydın Üniversitesi, ORCID: 0000-0003-1974-4264

İrtibat Yazarı: zaferguney@aydin.edu.tr

Parental Views of Children at The K-12 Level on The Process of Playing Digital Games: Qualitative Study

Abstract: The aim of this study is to determine parental views of children at K-12 on the process of playing digital games. For this purpose, parents were asked open-ended questions about the game play processes of their children. Qualitative research method was used in the research. The study group consists of the parents of children with 6-14 years of age and attending the Istanbul Aydın University Children's University. A total of 12 parents, 8 women and 4 men, participated in the study. In the study, a face-to-face interview was conducted with the volunteer parents using a semi-structured interview form. According to the findings of the study, parents who play digital games can control their children's play processes. It has been revealed that most children play at least 1-2 hours of digital games a day and these times are determined by families. It has been revealed that children who do not play at all do not play because they do not allow their parents. Parents stated that technology negatively affects family life and that they used the internet to keep their children away from the virtual environment, that technology removed their children from social life, that their children were aggressive after the game, that they behaved as game addict if they were not controlled, that their personality changed during the game. It has been determined that their children are happy when they choose creative and intelligence Games, stressed and angry in war games, did not prefer award-winning games, and their reactions changed according to the game. At the same time, it was determined that these children were more blameless after playing the game, and in fact, they were more aggressive at every moment when the children were not playing the game. It has been determined that the child who is not allowed to play games is very interested in his/her lessons, he/she is more interested in the lessons that are related to hand skills and technology, he/she does not prefer routine things, and he/she is distorting order. It has been determined that children do not want to repeat what they know, they are dissatisfied with the repeated lessons, the lessons do not excite the child, they get bored while doing homework, they only try to pass the class. Parents define their children as a social child. It was determined that the children were open-spoken, that the wrong situation was said to the teacher in an open language. It has been determined that the child who is not allowed to play a computer game is related to his / her environment and his / her observation ability is high.

Keyword: Digital game, child, parent, opinion, qualitative research

GİRİŞ

40 yılı aşkın süredir hayatımızda her daim kendine yer bulan dijital oyunlar, 1970'lerden günümüze oyun sektörüne farklı heyecanlar katarak gelmiştir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016; Bozkurt, 2014). Hollanda, ABD ve Çin'de bulunan merkezleri aracılığıyla dünya çapında oyun sektörünün nabzını tutan Newzoo tarafından 2018 yılında yapılan çalışmaya göre, dünya genelinde 2,3 milyar insan cep telefonlarından, bilgisayarlarından ya da oyun konsollarından oyun oynamaktadır (Newzoo, 2018). Türkiye'deki durum incelendiğinde önde gelen oyun ticaret platformlarından biri olan ByNoGame tarafından yapılan değerlendirmeye göre, ülkemizde 30 milyon civarında kişi aktif olarak oyun oynamaktadır (ByNoGame, 2018). Dünya genelinde dijital oyun kullanıcı sayılarına

bakıldığından her 6 insandan birinin dijital oyun oynadığı sonucuna varılmaktadır (Dijital Oyunlar Raporu, 2017). Ülkemizdeki oyun pazarının hacmi ise 600 milyon dolar civarındadır. Türk oyun piyasası her yıl %7 ila %10 seviyesi arasında bir büyüme göstermektedir (ByNoGame, 2018). Türkiye Oyun Geliştiricileri Derneği tarafından verilen verilere göre 2018 yılı içerisinde oyun pazarının büyüklüğü yaklaşık olarak 138 milyar dolar civarında iken, 2021 yılında 180 milyar dolar olması beklenmektedir (TOGED, 2018). Bu veriler sektörün durumunu ve potansiyelin ne kadar güçlü ve yüksek olduğunu göstermektedir. Hızla dijitalleşen dünyada bu duruma ayak uydurmak ve sektörün durumunu yakından takip etmek gerekmektedir. Çocuklar bu durumu yakından takip eden ön önemli kişiler olmaktadır.

Dijital dünyada oyun ortamı günümüz çocukları için oldukça popüler bir ortamdır. Oyun çocuklar için çok önemli bir uğraş olmaktadır. Neredeyse yaşam alanının tümünü kapsamaktadır. Çocuğun yaşamda var olan tüm gerçekliklere karşı bu süreçte önemli yeterlilikler kazanmaktadır. Bu bağlamda en etkili yaşam kaynağı olan oyun, çocuk için vazgeçilmezdir (Bodrova ve Leong, 2003). Bu nedenle oyuna ilişkin birçok tanıma alan yazınında rastlamak mümkün olmakla birlikte genel olarak oyunun çocuğun keşfetme yeterliliği ve haz aldığı, eğlendiği doğal öğrenme süreci olarak tanımlanmaktadır (Casby, 2003; Özdoğan, 2008; Çetin, 2013).

Teknolojinin gelişmesine paralel olarak oyunların değişim gösterdiği ve çocukların yaşamlarında yerini aldığı bilinmektedir (İnan ve Dervent, 2016). Bu değişim oyunun yeniden kavramsallaştırılmasını sağlayarak dijital oyun kavramının ortaya çıkmasında önemli rol oynamıştır (Bird ve Edwards, 2015). Dijital oyun, çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcının girişini sağlayan platformlardır (Çetin, 2013), bunun yanında kullanılan teknolojiye göre dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak sınıflandırılmaktadırlar (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Oyuncu tek başına (single player) yapay zekâya karşı veya çoklu oyuncu modunda (multi player) birbirlerine karşı oynayabilmektedir (Bozkurt, 2014). Bu oyunların, zihinsel gelişim başta olmak üzere çocuk gelişimine katkıları noktasında birçok bilimsel araştırma bulunmaktadır. Özellikle stratejik düşünebilme, hızlı ve doğru karar verebilme ve problem çözme gibi yeteneklerin kazanılmasında dijital oyunlar önemli bir araçtır. Oyun çocukların gelişimi için büyük bir etkiye sahiptir ve çocuğun yaşı ve gelişimine uygun olarak ulaşılabilirlik, sadelik, çok yönlülük, süreklilik, katılımcılık, fonksiyonellik ve keyif vericilik gibi özellikleri ile gelişimini etkilediği bilinmektedir (Tuğrul, 2015).

Dijital oyunlar, çocukların gelişim alanları üzerinde olmakla birlikte akademik gelişimleri üzerinde de olumlu etkiye sahiptir, dijital oyunlar içine yerleştirilen komutları takip edebilme, el-göz koordinasyonu, motor yeteneklerde gelişme olması gibi yeterlilikleri desteklediği görülmektedir (Lin ve Hou, 2015). Dijital oyun kullanımının teknolojik bilgi ve becerinin edinilmesinde önemli bir araç olduğu, özellikle çocukların dijital oyun araçlarını etkili bir şekilde kullanmalarının desteklenmesinin

çocukların teknoloji kullanımını üst düzeye çıkardığı saptanmıştır (Mesman, Kuo, Carroll ve Ward, 2013). Dijital oyunlara gelen en önemli eleştirilerden biri oyunların sadece bir eğlence ve vakit geçirme aracı olarak algılanmasıdır. Ancak yapılan arařtırmalar bu eleştirinin neredeyse tamamen geçerliliğini yitirdiğini ve insanları cezbeden dijital oyunların artık birincil öğrenme aracı olarak kabul gördüğü yönündedir (Çetin, 2013; Björk-Willén ve Aronsson, 2014).

Dijital oyun kullanım alanlarının çoğalması ve özellikle de çocukların günlük yaşamlarının vazgeçilmez bir parçası haline gelmesi ve dış mekan oyun alanlarının giderek sınırlı hale gelmesi çocuklar üzerinde sadece olumlu etkiler değil aynı zamanda da olumsuz etkilere neden olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda çocukların ekran bağımlılığı ve dijital oyuna ayrılan sürenin uzaması çocukların akranları ile yüz yüze iletişimin azalmasına yol açtığı, grup oyunlarının azalmasına ve tek başına oynanan oyunların artmasına neden olduğu düşünülmektedir (Yavuzer, 1993; Yavuzer, 2003; Rosen ve diğ., 2014). Dijital oyunların eğlenceli, merak uyandıran ve pedagojik değeri olmasına karşın birçok dijital oyunun şiddet içeriğine sahip olduğu saptanmıştır. Özellikle çocuklara dijital oyunları sunan yetişkinlerin bilinçsiz olmaları çocukların şiddet içeren bu oyunlara erişimlerini kolaylaştırmaktadır. Şiddet içeren dijital oyunlarda sürekli olarak şiddetin bir sorun çözme aracı olduğu mesajı işlenmekte, amaca ulaşmak, yenmek, daha fazla kişiye hükmetmek için her yolun kullanılması gerektiği mesajı verilmektedir (Şenol, 2006; Aydoğdu Karaaslan, 2015). Bununla birlikte dijital oyunlar çocukların fazla enerji gerektirmeden bireysel zaman geçirmelerine neden olmakta ve çocukların pasif alıcılar olmalarına ve çocuğun çevresi ile “temassızlığına” yol açmakta aynı zamanda da ebeveynler ile çocuklar arasında disiplinle ilgili tartışmalara yol açabilmektedir (Şenol, 2006; Uğurlu, 2010).

Dijital oyunların çocukların gelişimi üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri farklı birçok arařtırmacı tarafından belirtilmiştir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008, Rosen ve ark., 2014). Çocukların oyun tercihlerinde çocukların çevrelerindeki yetişkinlerin rolü olmakla birlikte ebeveynlerinin de büyük bir rolü olduğu bilinmektedir. Bu sebeple çocukların dijital oyunları kullanımına ilişkin ebeveyn görüşlerinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Yapılan literatür incelemesinde ülkemizde bu alanda ebeveynler ile yapılmış sınırlı sayıda çalışmanın yapıldığı gözlenmiştir. Yapılmış çalışmaların büyük bir bölümünün çocuklara yönelik olması ve daha çok derinlemesine arařtırılmamış olması ve en önemli farkı ile ebeveynlerin görüşlerine dayanması bu çalışmanın önemini ortaya koymaktadır. Arařtırmanın sonuçları ebeveynler için önemli olacaktır aynı zamanda çocuklarla ilgili çalışmalar yürüten öğretmenlere, pedagoğlara ve okul öncesi eğitim kurumlarındaki yöneticilere fayda sağlayacaktır.

YÖNTEM

Bu bölümde arařtırma modeli, çalışma gurubu, veri toplama aracı ve verilerin analizi süreci ile ilgili bilgiler yer almaktadır.

Araştırma Modeli

Bu çalışmada, nitel araştırma modeli benimsenmiştir. Nitel araştırma; görüşme, gözlem ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 45). Araştırmada durum çalışması deseni benimsenmiştir. Durum çalışmaları, özellikle değerlendirme süreçleri gibi birçok alanda kullanılan, araştırmacının bir durumu, sıklıkla da bir programı, olayı, eylemi, süreci ya da bir veya daha fazla bireyi derinlemesine analiz ettiği bir araştırma desendir (Creswell, 2014: 183).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenmiştir. Ölçüt örnekleme, örneklemin araştırmanın amacına uygun olarak belirlenen niteliklere sahip kişiler, olaylar, nesnelere ya da durumlardan oluşmaktadır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz, Demirel ve Kılıç, 2016). Araştırmada uygulamaların uygulanacağı çalışma grubunun seçiminde araştırmacılar tarafından belirlenen temel ölçüt, İstanbul Aydın Çocuk Üniversitesi'nde eğitime devam eden çocukların ebeveynlerinden oluşmasıdır. Çünkü araştırma kapsamında özellikle çocuğu K-12 düzeyinde eğitime devam eden ebeveynlerin görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmaya katılan ebeveynler tamamen gönüllü ebeveynlerden oluşmuş ve araştırmanın amacına ilişkin kısa bir bilgilendirme yapılmıştır.

Araştırmanın çalışma grubunu 6 ile 13 yaşları arasında yaşında çocuğu olan ve çocukları İstanbul Aydın Çocuk Üniversitesi 2018-2019 Güz döneminde eğitime devam eden 8 kadın ve 4 erkek olmak üzere toplam 12 gönüllü ebeveyn oluşturmaktadır.

Tablo 1: Çalışmaya katılan ebeveynlerin demografik özellikleri

	Sayı	Yüzde(%)
Cinsiyet		
Kadın (E1, E2, E3, E4, E5, E6, E9, E10)	8	66,7
Erkek (E7, E8, E11, E12)	4	33,3
Toplam	12	100
Yaş		
37-39 yaş (E2, E9, E12)	3	25
40-45 yaş (E1, E3, E5, E6, E7, E10)	6	50
46-51 yaş (E4, E8)	2	16,7
52-57 yaş (E11)	1	8,3
Toplam	12	100
Eğitim Durumu		
İlkokul (E8)	1	8,3
Lise (E4, E5, E10)	3	25
Ön-Lisans (E12)	1	8,3
Lisans (E1, E2, E3, E7, E9)	5	41,7
Yüksek Lisans (E6, E11)	2	16,7
Toplam	12	100
Meslek		
Çalışmıyor (E4, E6, E9, E10)	4	33,3

Bilgisayar Mühendisi (E1, E7)	2	16,7
Yönetim Kurulu Başkanı (E2)	1	8,3
Mali Müşavir (E3)	1	8,3
Müze Uzmanı (E6)	1	8,3
İşletme Mühendisi (E11)	1	8,3
ISG Uzmanı (E12)	1	8,3
Taşeron (E8)	1	8,3
Toplam	12	100

Tablo 1 'de çalışma grubunun demografik özellikleri incelendiğinde, ebeveynlerin 8'i (E1, E2, E3, E4, E5, E6, E9, E10) kadın, 4'ü (E7, E8, E11, E12) erkek ve yaş aralığının 37 ile 57 yaş arasında değiştiği görülmektedir. Katılımcıların eğitim durumu incelendiğinde ebeveynlerin 1'i (E8) ilkokul mezunu, 3'ü (E4, E5, E10) lise mezunu, 1'i (E12) ön-lisans mezunu, 5'i (E1, E2, E3, E7, E9) lisans mezunu ve 2'si (E6, E11) yüksek lisans mezunu olduğu gözlemlenirken, ebeveynlerin 4'ünün (E4, E6, E9, E10) çalışmadığı, diğer 8 (E1, E7, E2, E3, E6, E11, E12, E8) katılımcının ise çeşitli meslek gruplarında çalıştığı belirlenmiştir. Araştırmada ebeveynlerin isimlerinin gizli tutulması adına "E1-E12" arasında sıradan numara verilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Çalışmada araştırmacı tarafından geliştirilen demografik veriler hariç 5 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunun araştırmanın amacına uygun olup olmadığı, uygulanabilirliği ve anlaşılabilirliğinin tespiti için uzman görüşü alınmış ve uzman görüşlerine göre yeniden düzenlenmiştir. Yeniden düzenlenen görüşme formu uygulanabilirlik için ön uygulama yapılmış ve herhangi bir sorun yaşanmadığı görülmüştür. Görüşme, nitel araştırmada kullanılan en yaygın veri toplama yöntemlerinden birisidir. Bunun nedeni, konuşmayı temel alarak, katılımcıların duygularını, düşüncelerini ve deneyimlerini ortaya çıkarma yönünden güçlü olmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 147). Yarı yapılandırılmış görüşme yönteminde görüşme kılavuzu yarı yapılandırılmış görüşme sorularını içerir. Sorular esnek ve genellikle her katılımcıdan spesifik veriler toplanır. Önceden belirlenmiş ifade ve soru yanıtları yoktur (Sarahan ve Merriam, 2015: 87). Araştırma soruları aşağıdaki gibidir;

1. Teknoloji, aile hayatınızı nasıl etkiliyor?
2. Çocuğunuzun bilgisayar oyunu oynaması onu nasıl etkiliyor?
3. Çocuğunuz oyun oynadıktan sonra nasıl tepkiler veriyor?
4. Çocuğunuzun derslerine olan ilgisine ilişkin görüşleriniz nelerdir?
5. Çocuğunuzun çevresi ile etkileşimi nasıldır?

Verilerin Çözümü ve Yorumlanması

Veriler araştırmacılar tarafından geliştirilen, nitel sorulardan oluşan görüşme formundan yararlanılarak elde edilmiştir. Elde edilen Nitel veriler Nvivo programı ile analiz edilmiştir. Nitel veriler ise frekans ve yüzdelik olarak verilmiştir. Katılımcıların görüşleri, gizlilik esasına dayanılarak, isimleri verilmeden kodlanarak ebeveynler “E” olarak kodlanmış ve her katılımcıya kodunun yanına “E1-E12” arasında olacak şekilde numara verilmiştir. Ayrıca “doğrudan alıntı” lara da yer verilmiştir.

BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde, görüşme formunda yer alan sorular doğrultusunda ebeveynlerin görüşleri araştırmanın amacına uygun olarak analiz edilerek bulgulara yer verilmiştir. Tablo 2’de ebeveynlerin teknolojiyi takip etme durumları, sosyal medyayı kullanma durumları, dijital oyun oynama durumları, çocuklarının dijital oyun oynamaya başlama yaşları, çocuklarının günde ortalama oyun oynama süreleri, çocuklarının en çok tercih ettikleri oyunlar gibi sorulara verdikleri cevaplara ilişkin frekans ve yüzde değerlerine yer verilmiştir.

Tablo 2: Çalışmaya katılan ebeveynlerin vermiş oldukları cevapların dağılımları

Teknolojiyi yakından takip etme durumları	Sayı	Yüzde(%)
Evet (E1, E2, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E11, E12)	10	83,3
Hayır (E3, E10)	2	16,7
Toplam	12	100
Sosyal medyayı aktif olarak kullanma durumları	Sayı	Yüzde(%)
Evet (E1, E2, E4, E5, E7, E8, E9, E11)	8	66,7
Hayır (E3, E6, E10, E12)	4	33,3
Toplam	12	100
Dijital oyun oynama durumları	Sayı	Yüzde(%)
Evet (E4, E9, E11)	3	25
Hayır (E1, E2, E3, E5, E6, E7, E8, E10, E12)	9	75
Toplam	12	100
Çocuklarının dijital oyun oynamaya başlama yaşları	Sayı	Yüzde(%)
0-5 yaş arası (E5, E9, E10, E11)	4	33,3
5-10 yaş arası (E1, E3, E4, E7)	4	33,3
10-15 yaş arası (E8)	1	83,3
Henüz başlamadı (E2, E6, E12)	3	25
Toplam	12	100
Çocuklarının günde ortalama dijital oyun oynama süresi	Sayı	Yüzde(%)
1-2 saat (E1, E4, E7, E10, E11)	5	41,7
Haftada 1-2 saat (E3, E5)	2	16,7
Sadece hafta sonu (E9)	1	83,3
6 saat ve üzeri (E8)	1	83,3
Hiç oynamıyor (E2, E6, E12)	3	25
Toplam	12	100
Çocuklarının en çok tercih ettiği oyunlar	Sayı	Yüzde(%)
Simülasyon Oyunları (E1, E5, E7, E9)	4	33,3
Strateji (E3, E10)	2	16,7
Macera (E8)	1	83,3
Eğitsel Oyunlar (E11)	1	83,3
Yaratıcı-Zeka Oyunları (E4)	1	83,3
Oynamıyor (E2, E6, E12)	3	25
Toplam	12	100

Çocuklarının internetsiz ortamda vakit geçirebilmesini sağlayabilme durumları	Sayı	Yüzde(%)
Evet (E2, E3, E4, E5, E6, E9, E10, E12)	8	66,7
Hayır (E1, E7, E8, E11)	4	33,3
Toplam	12	100
Çocuklarının oyun oynama sürecini kontrol edebilme durumları	Sayı	Yüzde(%)
Evet (E2, E3, E4, E5, E6, E9, E10, E11, E12)	9	75
Hayır (E1, E7, E8)	3	25
Toplam	12	100

Tablo 2 incelendiğinde çalışma gurubunda yer alan katılımcılara demografik sorularla birlikte, teknolojiyi yakında takip edip etmedikleri sorulmuş, 10 ebeveyn (E1, E2, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E11, E12) evet, 2 ebeveyn (E3, E10) hayır cevabını vermiştir. Sosyal medyayı aktif olarak kullanır mısınız sorusuna 8 ebeveyn (E1, E2, E4, E5, E7, E8, E9, E11) evet, 4 ebeveyn (E3, E6, E10, E12) hayır, dijital oyun oynayıp oynamadıkları sorulduğunda ise, 3 ebeveyn (E4, E9, E11) evet, 9 ebeveyn (E1, E2, E3, E5, E6, E7, E8, E10, E12) hayır cevabını vermiştir. Çocuklarının dijital oyun oynamaya başlama yaşları sorulduğunda, 0-5 yaş aralığında başlayan 4 çocuk (E5, E9, E10, E11), 5-10 yaş aralığında başlayan 4 çocuk (E1, E3, E4, E7), 10-15 yaş aralığında 1 çocuk (E8) ve henüz oyun oynamaya başlamamış 3 çocuk (E2, E6, E12) olduğu belirlenmiştir. Çocuklarının günde ortalama dijital oyun oynama süresi sorulmuş ve 5 çocuğun günde 1-2 saat, 2 çocuğun haftada 1-2 saat, 1 çocuğun sadece hafta sonu, 1 çocuğun 6 saat ve üzeri oyun oynadığı ancak 3 çocuğun ise ebeveynleri tarafından oyun oynanmasına izin verilmediği için oyun oynamadığı belirlenmiştir. Çocuklarının en çok tercih ettikleri oyunlarda ise 4 çocuğun (E1, E5, E7, E9) simülasyon oyunu, 2 çocuğun (E3, E10) strateji oyunu, 1'er çocuğun sırasıyla macera (E8), eğitsel (E11) ve yaratıcı-zeka (E4) oyunları oynamayı tercih ettikleri, oyun oynamaya izin verilmeyen 3 çocuğun (E2, E6, E12) da bu konuda tercihlerinin olmadığı belirlenmiştir. Çocuklarının internetsiz ortamda vakit geçirebilmesini sağlayıp sağlayamadıkları sorulduğunda, 8 ebeveyn (E2, E3, E4, E5, E6, E9, E10, E12) evet, 4 ebeveyn (E1, E7, E8, E11) hayır cevabını vermiştir. Son olarak da çocuklarının oyun oynama sürecini kontrol edip edemedikleri sorulmuş ve 9 ebeveyn (E2, E3, E4, E5, E6, E9, E10, E11, E12) evet, 3 ebeveyn (E1, E7, E8) hayır olarak cevaplamıştır.

Teknoloji, aile hayatımızı nasıl etkiliyor? açık uçlu sorusuna ilişkin ebeveyn görüşleri ve yüzde-frekans değerleri tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3: Teknoloji, aile hayatımızı nasıl etkiliyor? açık uçlu sorusuna ilişkin ebeveyn görüşleri ve yüzde-frekans değerleri

Ebeveyn İfadeleri	f	%
Olumlu İfadeler		
Olumsuz yönde etkilemiyor yeniliklere açığız (E4)	1	8,33
Teknolojiyi işimiz icabı kullanıyoruz uzak kalmamız imkansız (E7)	1	8,33
Çocuklarımızla birlikte oyun oynuyoruz (E9)	1	8,33
Toplam	3	24,99
Olumsuz İfadeler		
Teknolojiyi kullanmamıza rağmen zaman konusunda sıkıntı yaşıyoruz (E1)	1	8,33
Çocuklarımızı sanal ortamdaki uzak tutmaya çalışıyorum. (E3)	1	8,33
Teknolojiyi kullanmayı tercih etmiyoruz (E5)	1	8,33
Sosyal hayattan uzaklaştırıyor (E8) (E10)	2	16,66

Günün her anında teknolojiyi sorgulamadan kullanıyoruz (E11)	1	8,33
Çocuğumuzu teknolojiden uzak tutmaya çalışıyoruz. Gerekmedikçe biz de kullanmıyoruz (E12)	1	8,33
Toplam	7	58,31
Hem olumlu hem olumsuz ifadeler		
Bilgiye ulaşmamızı kolaylaştırıyor ama bire bir iletişim kurma anlamında sıkıntılara düştüğümüz anlar da oluyor.” (E2)	1	8,33
Teknolojiyi takip ediyoruz. Hayatımızı kolaylaştırdığını düşünüyorum. Ancak oyun konusunda aynı şeyleri düşünmüyorum. Bağımlılık oluşturduğu için tepkiliyim. (E6)	1	8,33
Toplam	2	16,66
Toplam İfadeler	12	100

“Teknoloji, aile hayatımızı nasıl etkiliyor?” açık uçlu sorusuna ebeveynlerin %24,99’u (n=3) teknolojinin aile hayatlarını olumlu etkilediğine dair ifadelerde bulunmuştur. Olumlu ifadelerde bulunan ebeveyn (E4) “*Olumsuz etkilediği söylenemez, hayatımızı kolaylaştıracak tüm yeniliklere açığız.*” diyerek yeniliklere açık olduğunu ve teknolojiye uyum sağlayabileceğini belirtmektedir. Ebeveyn (E7) “*Mesleğimiz gereği tüm yaşamımızda teknoloji var. Günün her saatinde bilgisayar ya da telefon vb. açık durumda ama teknolojiyi oyun için kullanmıyoruz.*” teknolojiyi kullandıklarını fakat oyun oynamadıklarını belirtmiştir. Ebeveyn (E9) “*Çocuklarımla birlikte oyun oynuyoruz. Onların dilediği gibi eğlenceli vakit geçirebiliyoruz.*” ifadesi ile teknolojiyi kullanarak çocuklarıyla eğlenceli vakit geçirebildiklerini ifade etmiştir.

Tablo 3 incelendiğinde %58,31 (n=7) oranında 7 ebeveyn olumsuz ifade vermiştir. Bu bağlamda ebeveyn (E3) “*Teknolojinin mümkün olduğunca az kullanılmasının taraftarıyım. Kendim az kullanıyorum. Çocuklarıma da süreli veriyorum. İletişimimizin daha sağlıklı olabilmesi için sanal ortamdaki uzak tutmaya çalışıyorum.*”, ebeveyn (E12) “*Çocuğumuzu teknolojiden uzak tutmaya çalışıyoruz. Gerekmedikçe biz de kullanmıyoruz.*”, ebeveyn (E11) “*Günün belli bölümünü teknolojiyi kullanarak geçiriyoruz. Herkes halinden memnun gibi. Sorgulayan yok.*” ifadesi ile farkında olmayarak teknolojiyi kullandıklarını aslında bundan pek memnun olmadıklarını belirtmektedir. Ebeveyn (E8) “*...sosyal hayattan uzaklaştırıyor.*” ebeveyn (E10) da buna benzer bir ifade ile “*Bazı noktalarda olumlu olsa da sosyal alandan uzaklaştırıyor. Bir ortamda çok kişi olsa da aslında herkes tek başına.*” sosyal hayattan uzaklaştırdığını belirtmiştir. Ebeveyn (E5) “*İnternet ile çok haşır neşir olmayı tercih etmediğimiz için olumsuz bir etkisini görmüyoruz.*” cevabını vererek kullanmayı tercih etmedikleri için olumsuz yanlarını görmediklerini ifade etmişlerdir.

Tablo 1’de ebeveynlerin dijital oyun oynama durumları incelendiğinde dijital oyun oynayan ebeveynlerin (E4, E9 ve E11) bu doğrultuda verdikleri cevapların da olumlu olarak yanıtladığı dikkat çekmektedir. Ebeveyn (E4) “*Olumsuz etkilediği söylenemez, hayatımızı kolaylaştıracak tüm yeniliklere açığız.*”, (E9) “*Birlikte oyun oynuyoruz.*”, (E11) “*Günün her anında teknolojiyi sorgulamadan kullanıyoruz.*” ifadeleri desteklemektedir. Ebeveynlerin %16,66’ı (n=2) teknolojinin aile hayatlarını hem olumlu hem de olumsuz yönde etkilediğini belirtmektedir. Ebeveyn (E2) “*Bilgiye ulaşmamızı*

kolaylaştırıyor ama bire bir iletişim kurma anlamında sıkıntılara düştüğümüz anlar da oluyor”, ebeveyn (E6) “*Teknolojiyi takip ediyoruz. Hayatımızı kolaylaştırdığını düşünüyorum. Ancak oyun konusunda aynı şeyleri düşünmüyorum. Bu bir bağımlılık ve babamız bağımlı bu nedenle tepkiliyim.*” ifadesi ile teknolojinin hem olumlu hem de ailesine olumsuz gelen taraflarını belirtmektedir.

Çocuğunuzun bilgisayar oyunu oynaması onu nasıl etkiliyor? açık uçlu sorusuna ilişkin ebeveyn görüşleri ve yüzde-frekans değerleri Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4: Çocuğunuzun bilgisayar oyunu oynaması onu nasıl etkiliyor? açık uçlu sorusuna ilişkin ebeveyn görüşleri ve yüzde-frekans değerleri

Ebeveyn İfadeleri	f	%
Olumlu İfadeler		
Görsel zeka, dikkat gerektiren, kelime avı gibi oyunlar oynadığı için bu konuda var olan yeteneklerini daha da geliştiriyor. Hayatından memnun görünüyor (E5)	1	8,33
Mutlu ediyor (E8) (E11)	2	16,66
Toplam	3	24,99
Olumsuz İfadeler		
Oyunlar çocuğumuzu bizden uzaklaştırıyor (E3)	1	8,33
Oyundan belli sürede kaldırmaya çalıştığımızda daha agresif oluyor ve kontrol edilmezse bağımlısı gibi davranıyor (E7)	1	8,33
Toplam	2	16,66
Hem olumlu hem olumsuz ifadeler		
Arkadaşlarıyla ortaklaşa yaratıcı oyunlar oynadığında mutlu oluyor ama savaş oyunlarından sonra stresli ve sinirli oluyor (E1)	1	8,33
Yaratıcı ve zeka oyunları tercih ettiği için mutlu oluyor ama ödüllü oyunlar gereksiz yere hırs yapmasına sebep oluyor (E4)	1	8,33
Oyuna göre değişiyor. Sakin oyunlarda sakın ama oyun içerisinde biraz aksiyon olunca o aksiyon eve de yansıyor (E9)	1	8,33
Akıl oyunlarında çok keyifli diğer oyun türlerinde korkuyor (10)	1	8,33
Toplam	4	33,32
Bilgisayar oyunu oynamayanlar		
Bilgisayar oyunu oynamasına henüz izin vermiyorum (E2) (E6) (E12)	3	24,99
Toplam	3	24,99
Toplam İfadeler	12	100

Ebeveynlere sorulan “Çocuğunuzun bilgisayar oyunu oynaması onu nasıl etkiliyor?” açık uçlu sorusuna %24,99 (n=3) oranında ebeveyn olumlu, %16,66 (n=2) oranında ebeveyn olumsuz, %33,32 oranında (n=4) ebeveyn hem olumlu hem olumsuz ifadelerde bulunurken %24,99 oranında ebeveyn (n=3) çocuğuna bilgisayar oyunu oynamasına henüz izin vermediğini belirtmiştir. Bu bağlamda olumlu ifadelerde bulunan ebeveyn (E5) “*Görsel zeka, dikkat kelime avı gibi oyunlar oynadığı için bu konuda var olan yeteneklerini daha da geliştiriyor. Hayatından memnun görünüyor.*”, ebeveyn (E8) ve (E11) birbirlerine yakın ifadeler vererek “... onu mutlu ediyor.” şeklinde görüşlerini belirtmişlerdir. Olumsuz ifadelerde bulunan ebeveyn (E3) “...oyunlar çocuğumu bizden uzaklaştırıyor. Dünyayla iletişimini kesiyor.”, ebeveyn (E7) “*Oyundan belli sürede kaldırmaya çalıştığımızda daha agresif oluyor ve kontrol edilmezse oyun bağımlısı gibi davranıyor, kişiliği değişiyor oyun oynarken daha sert oluyor.*” diyerek çocuklarının oyun sonrası olumsuz yönde etkilendiklerini ifade etmişlerdir. Hem olumlu hem olumsuz ifadelerden bulunan ebeveyn (E1) “*Arkadaşları ile ortaklaşa oynadığı*

zamanlarda, yaratıcı vb. gibi oyunlardan sonra mutlu oluyor. Savaş oyunlarında yine arkadaşları ile grup kurarak oynuyor fakat oyun sonrası stresli ve sinirli oluyor.”, ebeveyn (E4) “Genelde yaratıcı ve zeka oyunları tercih ettiği için mutlu oluyor. Ödüllü oyunları pek tercih etmiyor gereksiz hırs sahibi olmak istemiyorum şeklinde cevap veriyor. “, ebeveyn (E9) “Oyuna göre değişiyor. Sakin oyunlarda sakın ama içerisinde biraz aksiyon olunca o aksiyon eve de yansıyor. “, ebeveyn (E10) “Akıl oyunlarında çok keyifli diğer oyun türlerinde korkuyor.” şeklinde hem olumlu hem de olumsuz ifadelerde bulunmuşlardır. Çocuklarının henüz bilgisayar oyunu oynamasına izin vermeyen ebeveyn (E2) “...bilgisayar oyunu oynamasına henüz izin vermiyorum.”, ebeveyn (E6) “Henüz 5 yaşında ve oyun oynamasına izin vermiyorum. Sadece oyunların nasıl oynandığının videolarını seyrediyor.”, ebeveyn (E12) “...Bilgisayar oyunu oynamıyor.” şeklinde ifadelerde bulunmuşlardır.

Çocuğunuz oyun oynadıktan sonra nasıl tepkiler veriyor? açık uçlu sorusuna ilişkin ebeveyn görüşleri ve yüzde-frekans değerleri Tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 5: Çocuğunuz oyun oynadıktan sonra nasıl tepkiler veriyor? açık uçlu sorusuna ilişkin ebeveyn görüşleri ve yüzde-frekans değerleri

<i>Ebeveyn İfadeleri</i>	<i>f</i>	<i>%</i>
Oyuna göre tepkileri değişiyor (E1) (E9) (E10)	3	24,99
Oyun çocuğumu agresif ve hırçın yapıyor (E3) (E7)	2	16,66
Mutlu ve huzurlu oluyor (E5)	1	8,33
Daha mülayim oluyor (E8)	1	8,33
Oyun oynarken rahatsız edilmesinden hoşlanmıyor (E4)	1	8,33
Oyunda başarılı ve başarısız olduğu zaman bizimle paylaşıyor (E11)	1	8,33
Bilgisayar oyunu oynamasına henüz izin vermediğimiz için tepkisini bilemiyoruz (E2) (E12)	2	16,66
Videoları izlerken bile gözünü ekrandan alamıyor. Heyecanlanıyor, kendince ifade etmeye çalışıyor (E6)	1	8,33
Toplam	12	100

Tablo 5’te cevapların yüzde ve frekans değerlerine bakılacak olursa oyuna göre tepkisinin değiştiğini belirten %24,99 oranla 3 ebeveyn, oyunların çocuklarını agresif ve hırçın yaptığını ifade eden %16,66 oranla 2 ebeveyn belirlenmiştir. Oyuna göre tepkilerinin değiştiğini ebeveyn (E1) “Yaratıcı oyunlardan sonra mutlu kalkıyor, dikkati da çok dağılmıyor, piyano çalarken parçalarda problem olmuyor neşeli ve güler yüzlü oluyor. Fakat savaş oyunları gibi oyunlardan sonra sinirli kalkıyor. Özellikle yenilmişse online oyunlar olduğu içinde genellikle arkadaş grubu olarak yeniliyorlar sonrasın yüzü asık ve piyano çalarken konsantre olamıyor. Notaları çalarken daha çok hata yapıyor. “, ebeveyn (E10) “Akıl oyunlarında hep o konularla ilgili sorular soruyor. Diğer olumsuz oyunlarda daha hareketli oluyor ve korkuyor.”, ebeveyn (E9) “...oyuna göre tepkileri değişiyor.” şeklindeki ifadeleri bunu desteklemektedir.

Oyunların çocuklarını agresif yaptığını belirten ebeveyn (E3) “...oyun çocuğumu biraz daha agresif, hırçın yapıyor bunu hissediyorum. Bir şey soramıyorum. Sinirli oluyor, oyun sonrasında da

gerginlik biraz daha devam ediyor.“, ebeveyn (E7) “...genelde agresif oluyor.” şeklindeki ifadeleri bunu desteklemektedir. Mutlu ve huzurlu olduğunu belirten ebeveyn (E5) “...mutlu ve huzurlu oluyor.” şeklinde ifade etmiştir. Diğer ifadelerle bakılacak olursa, ebeveyn (E8) “...daha mülayim oluyor.”, oyun oynarken rahatsız edilmesinden hoşlanmadıklarını ebeveyn (E4) “...oyuna ayırdığı süre içerisinde kendince geliştirdiği projeyi yaparken bölünmesinden hoşlanmaz.” şeklindeki ifadesi desteklemektedir. Oyun sonrasında başarılı ve başarısız olduğunu ailesi ile paylaştığını, ebeveyn (E11) “... Oyunda başarılı ve başarısız olduğu zaman bizimle paylaşıyor.” şeklinde ifade etmiştir. Bilgisayar oyunu oynamasına henüz izin vermediğimiz için tepkisini bilemiyoruz şeklinde ifade bulunan ebeveyn (E2) “Bilgisayar oyunu oynamasına henüz izin vermediğimiz için tepkisini de bilemiyoruz.” ve ebeveyn (E12) “Bilgisayar oyunu oynamadığı için tepkisini ölçemiyoruz.” olarak belirlenmiştir. Yine aynı şekilde oyun oynamasına izin vermeyen ama videoları izlemesine izin veren ebeveyn (E6) “Oyunların nasıl oynandığının videolarını seyrettiğinde gözünü ekrandan alamıyor. Heyecanlanıyor anlatmaya kendince ifade etmeye çalışıyor.” olarak çocuğunun tepkisini belirtmiştir.

Tablo 2’de verilen sonuçlarla birlikte karşılaştırıldığında, çocuğunun internetsiz ortamda vakit geçirebilmesini sağlayamayan ve çocuğunun oyun oynama sürecini kontrol edemeyen aynı zamanda da çocuğunun her gün ortalama 1-2 saat oyun oynadığını belirten ebeveyn (E7) çocuğunun oyun oynadıktan sonra genelde agresif olduğunu belirtmektedir. Çocuğunun internetsiz ortamda vakit geçirebilmesini sağlayamayan ve çocuğunun oyun oynama sürecini kontrol edemeyen ebeveyn (E8) de çocuğunun oyun oynadıktan sonra daha mülayim olduğunu belirtirken aslında oyun oynamadığı her an daha agresif olduğunu belirtmiştir.

Çocuğunuzun derslere olan ilgisine ilişkin görüşleriniz nelerdir? açık uçlu sorusuna ilişkin ebeveyn görüşleri ve yüzde-frekans değerleri Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6: Çocuğunuzun derslere olan ilgisine ilişkin görüşleriniz nelerdir? açık uçlu sorusuna ilişkin ebeveyn görüşleri ve yüzde-frekans değerleri

Ebeveyn İfadeleri	f	%
Derslerini ben söylemeden yapıyor (E5) (E10) (E12)	3	24,99
Matematik ve fen derslerine ilgili, sözel derslerden sıkılıyor (E1) (E7)	2	16,66
Çok fazla meraklı (E2)	1	8,33
El becerisi ve teknolojiyle bağlantılı olan derslere meraklı ve ilgili (E6)	1	8,33
Bildiği şeyleri tekrar etmek istemiyor (E9)(E11)	2	16,66
Daha çok oyun oynamak için ödevlerini yapıyor (E4)	1	8,33
Ona göre dersler çok sıkıcı, ödev yapmak çok sıkıcı, dersler onu heyecanlandırmıyor (E3)	1	8,33
Çocuğunun durumundan haberi olmayanlar (E8)	1	8,33
Toplam	12	100

Tablo 6 incelendiğinde çocukların derslere olan ilgileri ebeveynlerin görüşlerine göre belirlenmiştir. Derslerini yaptıklarını, bu konuda dikkatli davrandıklarını, birilerinin onları zorlamadan ödev yaptıklarını dile getiren ebeveyn (E5) “...ilgili ve dikkatli. Derslerini ben söylemeden yapıyor.”, (E10) “...dikkatli davranıyor.” ve (E12) “...derslerinde başarılı. Çoğu durumda motivasyon sıkıntısı

yaşamıyor.” ifadeleri çocuklarının ödev yapmada isteklerinin yüksek olduğunu göstermektedir. Matematiği ve fen derslerine ilgili olup, sözel derslerden sıkılan çocuklar için ebeveyn (E1) “...*Oğlum matematiği ve aynı şekilde fen dersini de çok fazla seviyor. Öğretmenlerini sevmesi ve öğretmenlerinin de onu onure etmesinden kaynaklı da olabilir. Anne baba olarak biz de sayısal alanlarda iyiyiz bundan dolayı da olabilir. Türkçe dersinde de çabılıyor ama diğer derslerde gösterdiği performansı Türkçe dersinde gösteremiyor. Öğretmenini sevdiği için yine de çabılıyor. Öğretmenin ders isleyiş tekniklerinden kaynaklı olabileceğini ve belki de teknolojiyi az kullandığı için kaynaklandığını düşünüyor.*” şeklindeki ifadesi çocuklarının derslerinde teknolojiyi kullanmak istediklerini göstermektedir. Yine başka bir ebeveyn de (E7) “...*eğitiminde başarılı, sayısal derslere ilgisi var.*” çocuğunun sayısal derslere olan ilgisini belirtmiştir.

Oyun oynamasına izin vermeyenlerden ebeveynlerden biri çocuğunun derslerine karşı çok fazla meraklı olduğunu (E2) “...*çok fazla meraklı.*” ifade etmektedir. Yine aynı şekilde oyun oynamasına izin vermeyen bir ebeveyn (E6) “...*el becerisi ve teknolojiyle bağlantılı olan derslere meraklı ve ilgili. Rutin boyama ve öğrenmeyle (Örneğin; Satranç) ilgisiz ve düzen bozucu.*” çocuğunun teknoloji ile bağlantılı derslere meraklı ve ilgili olduğunu, rutin şeyleri tercih etmeyip düzen bozduğunu belirtmiştir. Çocukların bildikleri şeyleri tekrar etmek istemediklerini ebeveyn (E9) “...*Derslerle ilgili bir sorunu yok. Bazen ödevlerden sıkılıyor, bildiği şeyleri tekrar etmek zor geliyor.*” ve ebeveyn (E11) “...*2 yıl anaokulu ve 4 yıl ilköğretim eğitimi boyunca her dersten en iyi notları aldı. Sadece çok tekrar edilen derslerden memnuniyetsizliği oldu.*” belirtmektedir. Ebeveynlerden birinin açıklaması da çocuğunun oyuna daha fazla vakit ayırabilmesi için hemen ödevlerini yaptığı doğrultusundadır (E4) “...*Çocuk olarak hayatı biraz daha yaşıtalarına göre yoğun yaşıyor. Bu nedenle sokakta oyun oynamaya daha fazla zaman ayırmak için hemen derslerini yapar.*” desteklemektedir. Çocuklarının oyun oynadığı zamanlarda dünyayla iletişimini kestiğini, ailesinden uzaklaştığını belirten ebeveyn (E3) “...*Küçük oğluma göre dersler ve ödev yapmak çok sıkıcı, bir şey öğrendiğini düşünmüyor, ders onu heyecanlandırmıyor. Büyük oğluma göre de dersler okulu geçmek için bir araç sanki. Öğrenme gibi bir amacı olmadığını düşünüyorum.*” çocuklarının ödev yaparken sıkıldığını, derslerin onu heyecanlandırmadığını, derslerine sadece sınıfı geçmek için çalıştığını belirtmektedir.

Tablo 2’de verilen sonuçlarla karşılaştırıldığında çocuğunun internetsin ortamda vakit geçirebilmesini sağlayamayan ve çocuğunun oyun oynama sürecini kontrol edemeyen aynı zamanda da günde ortalama 6 saat ve üzeri oyun oynadığını belirten ebeveyn (E8) çocuğunun derslere olan ilgisine ilişkin görüşlerinde (E8) “...*Derslerine ilgisinin var olduğunu düşünüyoruz.*” şeklinde yorum yaparak aslında çocuğunun derslerine olan ilgisinden haberdar olmadıklarını belirtmektedir.

Çocuğunuzun çevresi ile etkileşimi nasıldır? açık uçlu sorusuna ilişkin ebeveyn görüşleri ve yüzde-frekans değerleri Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7: Çocuğunuzun çevresi ile etkileşimi nasıldır? açık uçlu sorusuna ilişkin ebeveyn görüşleri ve yüzde-frekans değerleri

Ebeveyn İfadeleri	f	%
Sosyal bir çocuktur. (E7) (E8)(E9) (E10)	4	33,32
Rahat iletişim kurup özellikle ileri yaş grubu ile hoş esprili bir ortam kurabilir (E4) (E5)	2	16,66
Çok iyi. Arkadaşları, sınıfı, öğretmenleri ile arası iyi. Ama çok doğrucu, yanlış olan bir durumda yanlış olduğunu açık sözlülükle öğretmenlerine söylüyor. (E1)	1	8,33
Arkadaşlarıyla uyumlu ve lider ruhlu. (E2)	1	8,33
İletişim kurmayı sever. Bildiklerini anlatır. Sohbeti sever, Paylaşmayı sever (E6)	1	8,33
Arkadaşlarıyla oyun oynamak, sinema, tiyatro vb. aktiviteleri birlikte yapmak onu çok mutlu ediyor. (E11)	1	8,33
Çevresine karşı ilgili. Gözlem yeteneği de yüksek. (E12)	1	8,33
Ne çok sosyal ne de çok içine kapanık. (E3)	1	8,33
Toplam	12	100

Tablo 7’de “Çocuğunuzun çevresi ile etkileşimi nasıldır? sorusuna verilen cevaplar ebeveynlerin görüşlerine göre analiz edildiğinde çocukların iletişimleri kuvvetli, sosyal çocuklar oldukları ortaya çıkmıştır. Ebeveyn (E7) “...sosyal bir çocuk olduğunu düşünüyoruz.”, ebeveyn (E8) “...çevresiyle iletişimi iyidir.” ebeveyn (E9) “...sosyal bir çocuktur.”, ebeveyn (E10) “...çok sosyal ve samimidir.” ifadeleri desteklemektedir. Çocuklarının rahat iletişim kurabildiklerini ve esprili olduklarını belirten ebeveyn (E4) “...rahat iletişim kurup özellikle ileri yaş grubu ile hoş esprili bir ortam kurabilir.” ve (E5) “...arkadaşları ve bizlerle (diğer yetişkinlerle) iletişimi son derece kuvvetli ve olumlu.” olarak belirlenmiştir. Diğer ebeveyn ifadeleri incelendiğinde ebeveynlerden biri çocuğunun açık sözlü olduğunu belirtirken (E1) “Çok iyi. Arkadaşları, sınıfı, öğretmenleri ile arası çok iyi. Ama çok doğrucu, yanlış olan bir durumda yanlış olduğunu açık sözlülükle öğretmenlerine söylüyor.”, ebeveyn (E2) “...Arkadaşlarıyla uyumlu ve lider ruhlu.” çocuğunun lider ruhlu olduğunu, başka bir ebeveyn (E6) “...İletişim kurmayı sever. Bildiklerini anlatır. Sohbeti sever, Paylaşmayı sever.” ifadesiyle çocuğunun paylaşma açık olduğunu belirtmiştir. Ebeveyn (E11) “...arkadaşlarıyla oyun oynamak, sinema, tiyatro vb. aktiviteleri birlikte yapmak onu çok mutlu ediyor.” ve ebeveyn (E12) de “...çevresine karşı ilgili. Gözlem yeteneği de yüksek.” şeklinde benzer ifadeler de bulunmuşlardır.

Sadece ebeveyn (E3) çocuğunun ne çok sosyal ne çok içine kapanık olduğunu “...Ne çok sosyal ne de çok içine kapanık.” şeklinde ifade etmiştir. Diğer çocuklar gibi sosyal olmayan çocuğun oyun oynarken ailesinden uzaklaştığı ve dünyayla iletişimin kestiği belirlenmiştir. (E3) “...oyunlar çocuğumu bizden uzaklaştırıyor. Dünyayla iletişimini kesiyor.” ifadesi desteklemektedir. 12 farklı ebeveyn görüşü içerisinde sadece bir tane ebeveyn, çocuğunun sosyal olmadığını belirtirken diğer çocukların hepsinin sosyal, aktif, iletişimleri kuvvetli çocuklar oldukları ortaya çıkmıştır.

Henüz bilgisayar oyunu oynamasına izin verilmeyen çocuğun çevresine karşılıklı ilgili olduğu ve gözlem yeteneğinin de yüksek olduğu belirlenmiştir. Ebeveyn (12) “...çevresine karşı ilgili. Gözlem yeteneği de yüksek.” ifadesi bunu desteklemektedir. Yine aynı şekilde oyun oynanmasına izin

verilmeyen çocuęun sosyal bir çocuk olmasının yanında lider ruhlu olduęu belirlenmiřtir. Ebeveyn (E2) "...arkadařlarıyla uyumlu ve lider ruhlu." ifadesi bunu desteklemektedir.

TARTIřMA VE SONUÇ

Sonuç olarak ebeveynlerin büyük bir çoęunluęunun teknolojiyi takip ettięi, sosyal medyayı kullanan ebeveynlerin aynı zamanda dijital oyun oynadıkları, teknolojiyi takip etmeyen ebeveynlerin sosyal medyayı da kullanmadıkları, teknolojiyi yakından takip etmeyen ebeveynlerin çocuklarını internetsiz ortamda vakit geçirmesini sağlayamadıkları ve çocuklarının oyun oynama süreçlerini kontrol edemedikleri ortaya çıkmıřtır. Dijital oyun oynayan ebeveynlerin, çocuklarının oyun oynama süreçlerin kontrol edebildikleri belirlenmiřtir. Ayrıca günde 6 saat ve üzeri oyun oynayan çocuęun da internetsiz ortamda vakit geçiremedięini ve ebeveyn olarak oyun oynama sürecini ailenin kontrol edemedięi belirlenmiřtir. Farklı bir arařtırmaya göre dijital oyun oynayan çocukların ebeveynlerinin çocuklarının dijital oyun oynama süreçleri üzerinde kontrollerinin olmadıęı, çocuklarıyla ayrıca baş edebilmek için uzman desteęi talebinde de bulunmadıkları ortaya çıkmıřtır (Toran, Ulusoy, AYDIN, Deveci ve Akbulut, 2016). Ebeveynlerin çocukların dijital dünyaya olan baęımlılıkları üzerinde kontrollerini yitirmeleri daha çok ebeveynlerin bu tür oyunları çocuklarına sunmaları ile iliřkili olduęu belirlenmiřtir (Wilson, 2016).

Çocukların dijital oyun oynamaya başlama yaşları çoęunlukla 0-5 yaş arası yani erken çocukluk döneminde olmaktadır. Bunu kanıtlayan dijital oyun kullanımının çocukların yaş gruplarına göre incelenen arařtırmalarda her yaş grubu tarafından giderek tercih edildięi ve bunun yanında erken çocukluk döneminde de kullanılmaya başlandıęı görülmektedir (Plowman, Stevenson, Stephen, & McPake, 2012; Genç, 2014). Bir başka arařtırmada kategoriler yaşlara göre incelendięinde dijital oyunların 1 yaşa kadar indirgenedięi ancak kullanım yaygınlıęının 5 yaşında en üst düzeyde olduęu belirtilmektedir. Dijital oyun kullanımının sıklıęı çocuklarıyla ilgilenen ebeveynlerin rolünün büyük olduęu belirtilmektedir (Haake, Axelsson, Clausen-Bruun ve Gulz, 2015). Dijital oyun oynama yaşının erken yaşlarda başlamasının nedeni olarak çocukların sanal oyun alanlarını gerçek oyun alanlarına tercih etmeleri daha çok kolay kullanabilmeleri (Przybylski ve Weinstein, 2016) ve aynı zamanda ebeveynlerin gerçek ortamlarda çocuklarıyla oyun oynamak yerine çocuklarına dijital oyun sunmaları ile iliřkilendirildięi belirtilmektedir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008; Tuęran, 2016).

Çocukların büyük bir çoęunluęunun günde en az 1-2 saat dijital oyun oynadıkları ve bu sürelerin aileler tarafından belirlendięi ortaya çıkmıřtır. Hiç oyun oynamayan çocukların da aileleri izin vermedięi için oynamadıkları belirlenmiřtir. Buna benzer bir çalıřmada, arařtırmaya katılan 48-59 aylık çocukların %26,8'inin, 60- 72 aylık çocukların ise %73,1'inin bilgisayar oyunları oynadıkları belirtilmiřtir. Çocukların ortalama olarak hafta içi 30 dakika, hafta sonu ise 1,5 saat bilgisayarda oyun oynadıkları belirtilmiřtir (Akçay ve Özcebe, 2012). Teknolojinin geliřimiyle birlikte çocukların bilgisayarlar ile geçirdikleri sürede artışlar olduęu belirtilmektedir (Uluyol ve dięerleri, 2014,1).

Ebeveynlerin dijital oyunların olumlu yanlarının farkında olmadıkları için izin vermedikleri düşünölmektedir. Dijital oyunların kullanımlarının olumlu ya da olumsuzluklarına ilişkin annelerin farkındalığının oldukça düşük olduđu belirlenmiştir (Toran, Ulusoy, AYDIN, Deveci, & Akbulut, 2016).

Teknolojinin, aile hayatını olumlu etkilediğini belirten ebeveynlerin, hayatlarını kolaylařtıracak tüm yeniklere açık oldukları, teknolojiyi işleri geređi kullandıkları ve uzak kalamadıkları, çocuklarıyla birlikte oyun oynayıp eğlenceli vakit geçirebildikleri ortaya çıkmıştır. Teknolojinin, aile hayatını olumsuz etkilediğini belirten ebeveynlerin, teknolojinin olabildiğince az kullanmak istedikleri, çocuklarına da süreli verdikleri, çocuklarıyla iletişiminin daha sağlıklı olabilmesi için sanal ortamdan uzak tutmaya çalıştıkları, gerekmedikçe teknolojiyi kullanmadıkları, teknolojinin çocuklarını sosyal hayattan uzaklařtırdığı, internet ile çok haşır neşir olmayı tercih etmedikleri ve aynı ortamda aslında herkesin tek başında kaldığı belirlenmiştir. Teknoloji aile hayatımızı nasıl etkiliyor sorusunu dijital oyun oynayan ebeveynlerin hepsinin olumlu ifadeler verdikleri belirlenmiştir. Teknolojinin hayatlarını olumsuz etkilemediği, hayatlarını kolaylařtıracak tüm yeniklere açık oldukları, günün her anında teknolojiyi sorgulamadan kullandıkları ortaya çıkmıştır. Ebeveynlerin ifadelerine göre teknolojinin aile hayatlarını hem olumlu hem de olumsuz yönde etkilediği sonucuna ulařılmıştır. Bilgiye ulaşmalarını kolaylařtırdığı ama bire bir iletişim kurma anlamında sıkıntılara düřtükleri, teknolojiyi takip ettikleri, hayatlarının kolaylařtığı ancak oyun konusunda aynı şeyleri düşünmedikleri bağımlılık yarattığı için tepkili oldukları saptanmıştır.

Çocukların görsel zeka, dikkat, kelime avı gibi oyunlar oynadıktan sonra var olan yeteneklerinin daha da geliřtiđi, hayatlarından memnun göröndükleri, daha mutlu oldukları belirlenmiştir. Diđer oyun türlerinde, çocukların ailelerinden uzaklařtığı, dünyayla iletişimlerini kestiđi, belli bir süre sonra oyundan kaldırmaya çalıştıklarında daha agresif oldukları, kontrol edilmezlerse oyun bağımlısı gibi davrandıkları, kişiliklerinin oyun oynarken deđiřtiđi, oyun oynarken daha sert oldukları saptanmıştır. Yapılan diđer çalışmalarda, gerçek hayattaki şiddet ile video oyunlarındaki şiddet arasında güçlü bir bađ olduđu ve bu oyunların çocuklarda toplumdaki uzaklařmaya, çevre ile kaynaşma ve iletişim yetersizliklerine neden olduđu sonucuna varılmıştır (Kutner ve Olson, 2008). Dijital oyunlardaki şiddetin, devamlı olarak bir sorun çözme aracı olduđu, yenmek ve amaca ulaşmak, daha fazla kişi üstünde üstünlük sağlamak için her yolun denenmesi gerektiđi mesajı verilmektedir (Toran ve ark., 2016). Televizyon ve dijital oyunların ortaokul öğrencilerinin şiddete eğilimine etkisi konulu arařtırmada öğrencilerin örnek aldıkları karakterlerde beğendikleri özelliklerin başında iyi dövüşmesi ve güçlü olması; beğenmedikleri özelliklerin başında ise, dövüşü kaybetmesi/dayak yemesi geldiđi ortaya konmuştur. Öğrencilerin sınıf arkadaşlarıyla yaşadıkları bir problem durumunda çözüm olarak en çok yapmak istedikleri davranış arkadaşını dövme isteđidir (Tutkun, Demirtaş, Açıkgöz ve Tekşal, 2017).

Çocukların arkadaşları ile ortaklaşa oynadıkları zamanlarda, yaratıcı oyunlardan sonra mutlu oldukları, savaş oyunlarında yine arkadaşları ile grup kurarak oynadıkları fakat oyun sonrası stresli ve sinirli oldukları, genelde yaratıcı ve zeka oyunlarını tercih ettiklerinde mutlu oldukları, ödüllü oyunları pek tercih etmedikleri ve gereksiz hırs sahibi olmak istemedikleri, tepkilerinin oyuna göre deęiřtięi, sakin oyunlarda sakin ama içerisinde biraz aksiyon olunca o gerginlięin ev ortamına da yansıdığı, akıl oyunlarında çok keyifli oldukları dięer oyun türlerinde korktukları saptanmıştır. Henüz bilgisayar oyunu oynamasına izin verilmeyen çocukların aileleri tarafından izin verilmedięi, sadece oyunların nasıl oynandığının videolarını seyretmelerine izin verdikleri sonucuna ulařılmıştır.

Dijital oyunlara göre çocuklarının tepkisinin deęiřtięi, oyunların çocukları agresif ve hırçın yaptığı belirlenmiştir. Çocukların yaratıcı oyunlardan sonra mutlu kaldıkları, dikkatlerinin daęılmadığı, neşeli ve güler yüzlü oldukları, fakat savaş oyunları gibi oyunlardan sonra sinirli oldukları, özellikle de yenilmişerse yüzlerinin asık olduęu dięer yapması gereken işlere konsantre olamadıkları ve hata yapma oranlarının arttığı ortaya çıkmıştır. Çocukların akıl oyunlarında hep o konularla ilgili sorular sordukları, dięer olumsuz oyunlarda daha hareketli oldukları ve korktukları yani oyunlara göre tepkilerinin deęiřtięi saptanmıştır.

Dijital oyunların çocuęu daha agresif ve hırçın yaptığı, ebeveynlerinin bir şey sormadıkları, çocukların hep sinirli oldukları, oyun sonrasında da gerginliklerinin devam ettięi sonucuna varılmıştır. Dijital oyunların mutlu ve huzurlu yaptığının söyleyen ebeveynlerin ifadelerine göre ise, çocukların oyundan sonra daha mülayim oldukları saptanmıştır. İnternetsiz ortamda vakit geçiremeyen ve oyun oynama süreci kontrol edilemeyen aynı zamanda da her gün ortalama 1-2 saat oyun oynadığı bilinen çocuęun oyun oynadıktan sonra genelde agresif olduęu belirlenmiştir. İnternetsiz ortamda vakit geçiremeyen ve oyun oynama süreci kontrol edilemeyen çocuęun oyun oynadıktan sonra daha mülayim olduęu sonucuna varılırken aslında oyun oynamadığı her an daha agresif olduęu saptanmıştır. Dijital oyunların yapısı gereęi çocukların saatlerce biçimsiz bir şekilde oyun oynamaları nedeniyle gelişim döneminde iskelet, kas, dolařım ve solunum sistemleri başta olmak üzere birçok olumsuz fizyolojik sonuçları olduęu, bireyleri sosyal hayattan uzaklařtırarak kişiler arası saęlıklı bir iletişim sağlamadığı ve özellikle şiddet içerikli oyunların çocukları uzun dönemde şiddete yatkın bireyler haline dönüřtürdüęü yapılan arařtırmalarla ortaya konulmuştur (Arslan ve ark., 2014; Aydoędu-Karaaslan, 2015).

Oyun oynarken çocukların rahatsız edilmekten hoşlanmadıkları, başarısız olduklarında sonuçları ebeveynleri ile paylařtıkları belirlenmiştir. Bilgisayar oyunu oynamasına izin verilmeyen çocukların tepkileri ebeveynleri tarafından bilinmemektedir. Dijital oyun oynamasına izin verilmeyen ama oyunların nasıl oynandığının videolarını seyretmeye izin verilen çocuęunun videoları seyrederken bile gözünü ekrandan alamadığı, çocuęun bu şekilde bile heyecanlandığı saptanmıştır. Dijital oyunların

bağımlılık gibi çok önemli bir sorunu da beraberinde getirdiđi bazı arařtırmalar tarafında ortaya konmuřtur (Torun, Akçay ve Çolaklar, 2015).

Çocukların derslere olan ilgileri ebeveynlerin görüşlerine göre değerlendirildiđinde, çocukları dersleri kendilerinin yaptıđı, bu konuda ilgili ve dikkatli davrandıkları, birilerinin onları zorlamadan ödev yaptıkları, çođu durumda motivasyon sıkıntısı yaşamadıkları ortaya çıkmıřtır. Çocukların matematik ve fen derslerine ilgili oldukları, sözel derslerden sıkıldıkları, sözel derslerde iyi performans gösteremedikleri bunun nedenini sözel derslerde teknolojinin az kullanılmasından kaynaklandığını düşündükleri ortaya çıkmıřtır. Öğretmenler ve görsel tasarımcılar eğitimde görselleřtirme ve modelleme yoluyla öğrencilerin öğrenme gelişim süreçlerine destek olmak için bazı durumları göz önünde bulundurmalıdır. Öğrencileri, elektronik öğrenme ortamlarına, eğitimde sanal teknoloji trendlerine ders kitaplarındaki modellere yönelik bazı yaklaşımları tartışmaya ve eleştirmeye teşvik etmelidir (Güney, 2019). Oyun oynamasına izin verilmeyen çocuđun derslerine karşı çok fazla meraklı olduđu, el becerisi ve teknolojiyle bağlantılı olan derslere daha ilgi duyduđu, rutin şeyleri tercih etmeyip düzen bozduđu saptanmıřtır. Çocukların bildikleri şeyleri tekrar etmek istemedikleri, tekrar edilen derslerden memnuniyetsiz oldukları, oyuna daha fazla vakit ayırabilmek için ödevleri hemen yaptıkları, çocukların oyun oynadıđı zamanlarda dünyayla iletişimlerini kestiđi, aileden uzaklařtıđı, derslerin onları heyecanlandırmadıđı, ödev yaparken sıkıldıkları, derslerine sadece sınıfı geçmek için çalıştıkları ortaya çıkmıřtır. Çocuđunun internetsin ortamda vakit geçirebilmesini sağlayamayan ve çocuđunun oyun oynama sürecini kontrol edemeyen aynı zamanda da günde ortalama 6 saat ve üzeri oyun oynadıđını belirten ebeveynin, çocuđunun derslerine ilgisinin var olduđunu düşündüğünü belirterek aslında çocuđunun derslerine olan ilgisinden haberdar olmadığı sonucuna varılmıřtır.

Çocukların iletişimleri kuvvetli sosyal çocuklar oldukları ortaya çıkmıřtır. Ebeveynler çocuklarını sosyal bir çocuk olarak tanımlamıřlardır. Çocukların çevresiyle iletişimlerinin iyi olduđu, samimi oldukları, rahat iletişim kurabildikleri ve esprili oldukları ortaya çıkmıřtır. Çocukların açık sözlü olduđu, yanlış olan bir durumla karşılařtıklarında yanlış olan durumu öğretmenlerine açık bir dilde söylediđi belirlenmiřtir. Çocukların arkadaşlarıyla uyumlu ve lider ruhlu oldukları, sohbeti sevdikleri, paylařıma açık oldukları, çevrelerine karşı ilgili ve dikkatli oldukları, gözlem yeteneklerinin de yüksek olduđu belirlenmiřtir. Henüz bilgisayar oyunu oynamasına izin verilmeyen çocuđun çevresine karşı ilgili olduđu ve gözlem yeteneđinin de yüksek olduđu sonucuna ulařılmıřtır. Yine aynı şekilde dijital oyun oynanmasına izin verilmeyen çocuđun sosyal bir çocuk olmasının yanında lider ruhlu olduđu belirlenmiřtir.

Dijital oyunların farkında olmak ve çocuklar açısından taşıdıđı riskleri göz önünde bulundurmak için ebeveynlere bu alanda eğitimler hazırlanmalıdır. Özellikle dijital oyunlar hakkında bilinçlendirme yapılmalı, çocuklarıyla birlikte teknolojiyi kullanabilecek ortamları yaratabilmesi sağlanmalı,

ebeveynlerin internet okur yazarlığı artırılmalıdır. Çocukların daha bilinçli yetişmesi için ebeveynlere düşen sorumluluğun farkında olmaları sağlanmalı ve bu amaca yönelik eğitimler hazırlanmalıdır. Ebeveynlerin bu konudaki bakış açıları çocuklarının gelişimi için çok önemlidir. Ebeveynlerin bilgisayar, dijital oyun ve internet teknolojisi alanındaki farkındalıkları çocuklarına da olumlu yansıtacaktır. Bu farkındalık diğer olumsuz riskleri de ortadan kaldırmalarını sağlayacaktır. Akademik alanda yapılacak diğer çalışmalarda konunun ebeveynlere yönelik ele alınması bu konudaki toplumsal farkındalığa da katkı sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

- Akçay, D. & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Akkoyunlu, B., & Tuğrul, B. (2002). Okul öncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik et- kileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerinde etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23:12-21.
- Arslan, E. Bütün, P., Doğan, M., Dağ, H., Serdarzade, C. & Arıca, V. (2014). Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastanesi Dergisi*, 4(3), 195-201
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuk- lar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36):806-818
- Bird, J., & Edwards, S. (2015). Children learning to use technologies through play: A Digital Play Framework. *British Journal of Educational Technology*, 46(6):1149-1160.
- Björk-Willén, P., & Aronsson, K. (2014). Preschoolers' "animation" of computer games. *Mind, Culture, and Activity*, 21(4):318-336.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2003). Chopsticks and Counting Chips: Do Play and Foundati- onal Skills Need To Compete for the Teacher's Attention in an Early Childhood Classro- om?. *Young Children*, 58(3): 10-17.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens. Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*. 5(1), 1-21.
- ByNoGame (2018). Türk oyun piyasasının yükselişi. Retrieved April 21, 2019, from <https://www.memurlar.net/haber/776018/turk-oyun-piyasasinin-yukselisi.html>
- Casby, M. W. (2003). The development of play in infants, toddlers, and young children. *Com- munication Disorders Quarterly*, 24(4):163-174.
- Creswell, J., W., (2014). Araştırma Yaklaşımının Seçimi. Demir, A.B. (Edit.). Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları Araştırma Deseni. Ankara: Eğiten
- Çetin, E. (2013). Temel tanımlar ve kavramlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyun- lar kuram, tasarım ve uygulama* içinde (s. 2-6). Ankara: Pegem.
- Çetin, E. (2013). Temel tanımlar ve kavramlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyun- lar kuram, tasarım ve uygulama* içinde (s. 2-6). Ankara: Pegem.
- Dijital Oyunlar Raporu (2017). Retrieved April 21, 2019, from <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/82MsL.pdf>

- Genç, Z. (2014). Parents' Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 146:55-60.
- Gökçearslan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
- Güney, Z. (2019). Visual Literacy and Visualization in Instructional Design and Technology for Learning Environments. *European Journal of Contemporary Education*. 8(1): 103-117.
- Gürcan, A., Özhan, S., & Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara*, 1-50.
- Haake, M., Axelsson, A., Clausen-Bruun, M., & Gulz, A. (2015). Scaffolding mentalizing via a play-&-learn game for preschoolers. *Computers & Education*, 90:13-23.
- İnan, M. & Dervent, F. (2016). Making a digital game active: examining the responses of students to the adapted active version. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(1), 113-132.
- Kutner, L., & Olson, C. (2008). *Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York, NY: Simon and Schuster.
- Lin, Y. H., & Hou, H. T. (2015). Exploring young children's performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies: a case study. *Interactive Learning Environments*, 1-14.
- Mesman, G. R., Kuo, D. Z., Carroll, J. L., & Ward, W. L. (2013). The impact of technology dependence on children and their families. *Journal of Pediatric Health Care*, 27(6), 451-459.
- Newzoo (2018). Global Games Market Report. Retrieved April 21, 2019, from <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>
- Özdoğan, B. (2008). *Çocuk ve oyun: çocuğa oyunla yardım*. 5.Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık
- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59(1), 30-37.
- Przybylski, A.K., & Weinstein, N. (2016). How we see electronic games. *PeerJ* 4:1-22.
- Rosen, L. D., Lim, A. F., Felt, J., Carrier, L. M., Cheever, N. A., Lara-Ruiz, J. M., Mendoza, J.S., & Rökkum, J. (2014). Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Computers in human behavior*, 35, 364-375.
- Sarahan B. Merriam., (2015). Nitel Araştırma Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber. (Edit. Selahattin Turan). Ankara: Nobel
- Şenol, S. (2006). *Çocuk ve gençlik ruh sağlığı*. Ankara: HYB.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., & Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Education Journal*, 24(5), 2263.
- Torun, F., Akçay, A. & Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3(15), 25-35.

- Tuğran, F. (2016). Dijital yerlilerin siber-uzamda çoklu kimlik kullanımı ve oyun oynama pratikleri. *Orta Karadeniz İletişim Çalışmaları Dergisi*,1(1):8-17.
- Tuğrul, B. (2015). Oyunun gücü, Ayşe Belgin Aksoy (Ed.) *Okul öncesi eğitimde oyun içinde* (s.9-30) Ankara:HedefCS Yayıncılık
- Tutkun, Ö. F., Demirtaş, Z., Açıkgöz, T., & Tekşal, S. D. (2017). Televizyon ve Dijital Oyunların Ortaokul Öğrencilerinin Şiddete Eğilimine Etkisi. *PESA Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 3(2), 83-91.
- Uğurlu, Ö. (2010). *Elektronik dünyanın çocuk dünyasına yansıması: “temassız oyun” kavramı bağlamında eleştirel bir inceleme*. 7. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi, Ankara, 20-22 Ekim 2010.
- Uluyol, Ç., Demiralay, R., Şahin, S., ve Eryılmaz, S. (2014). Öğretmen Adaylarının Oyun Tercihleri ve Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının İncelenmesi: Gazi Üniversitesi Örneği. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 3, (2) 1-7.
- Wilson, S. (2016). Digital technologies, children and young people’s relationships and self-care. *Children’s Geographies*, 14(3):282-294
- Yalçın Irmak, A. & Erdoğan, S. Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi* 2016;27(2):128-37
- Yavuzer, H. (1993). *Ana baba ve çocuk*. (7. baskı). İstanbul: Remzi.
- Yavuzer, H. (2003). *Doğal harika bir tedavi oyun: evde ve okulda mutlu çocuk yetiştirmenin temelleri*. (4. Baskı). İstanbul: Çocuk ve aile kitapları
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (9. Baskı). Ankara:Seçin Yayıncılık.

Parental Views of Children at The K-12 Level on The Process of Playing Digital Games: Qualitative Study

EXTENDED SUMMARY

In the digital world, the game environment is very popular for today's children. The game is a very important challenge for children. It covers almost the entire living area. It gains important competencies in this process against all the realities of the child's life. In this context, play, which is the most effective source of life, is indispensable for the child (Bodrova and Leong, 2003).

The positive and negative effects of digital games on the development of children have been reported by many researchers (Gürcan, Özhan & Uslu, 2008, Rosen et al., 2014). It is known that the role of adults in children's environment plays a major role in the play preferences of children. For this reason, it was aimed to evaluate the parental views of children about using digital games. In the literature review, it is observed that there are limited number of studies conducted with parents in this field in our country. The fact that most of the studies are directed towards children and not more in-depth research and based on the opinions of parents with the most important difference reveals the importance of this study. The results of the research will be important for parents and will also benefit teachers, pedagogues and administrators in preschool education.

METHOD

The aim of this study is to determine parental views of children at K-12 on the process of playing digital games. For this purpose, parents were asked open-ended questions about the game play processes of their children. Qualitative research method was used in the research. The study group consists of the parents of children with 6-14 years of age and attending the Istanbul Aydın University Children's University. A total of 12 parents, 8 women and 4 men, participated in the study. In the study, a face-to-face interview was conducted with the volunteer parents using a semi-structured interview form.

FINDINGS AND CONCLUSION

According to the findings of the study, parents who play digital games can control their children's play processes. It has been revealed that most children play at least 1-2 hours of digital games a day and these times are determined by families. It has been revealed that children who do not play at all do not play because they do not allow their parents. It was revealed that the parents who stated that technology had a positive effect on family life were open to all the innovations that make their lives easier, that they used the technology due to their jobs and could not stay away, that they could play with their children and have fun. Parents stated that technology negatively affects family life and that they used the internet to keep their children away from the virtual environment, that technology removed their children from social life, that their children were aggressive after the game, that they behaved as game addict if they were not controlled, that their personality changed during the game. The question of how technology affects your family life has been determined that all of the parents who play digital games give positive statements. It has emerged that technology does not affect their lives negatively, they are open to all innovations that make their lives easier and they use technology without questioning every moment of the day.

According to the statements of the parents, it is concluded that technology affects family lives both positively and negatively. It was found that they are reactive because they make it easier for them to access information but they have difficulties in establishing one-to-one communication, follow

technology, make their lives easier but do not think the same things about game. It has been determined that their children are happy when they choose creative and intelligence Games, stressed and angry in war games, did not prefer award-winning games, and their reactions changed according to the game. At the same time, it was determined that these children were more blameless after playing the game, and in fact, they were more aggressive at every moment when the children were not playing the game. It has been determined that the child who is not allowed to play games is very interested in his/her lessons, he/she is more interested in the lessons that are related to hand skills and technology, he/she does not prefer routine things, and he/she is distorting order. It has been determined that children do not want to repeat what they know, they are dissatisfied with the repeated lessons,, they do homework immediately to make more time for the game, the children cut off their communication with the world when they play games, the family does not excite the child, the lessons do not excite the child, they get bored while doing homework, they only try to pass the class.

Parents define their children as a social child. It turned out that children have good communication with their environment, they are sincere, they can communicate comfortably and they are humorous. It was determined that the children were open-spoken, that the wrong situation was said to the teacher in an open language. It was also revealed that children were in harmony with their friends and a leader spirit, they loved the conversation, they were open to sharing, they were interested and attentive to their environment. It has been determined that the child who is not allowed to play a computer game is related to his / her environment and his / her observation ability is high.

RECOMMENDATIONS

Parents should be educated in this area to be aware of the digital games and to take into account the risks they face for children.