

INTERNATIONAL
EJER
CONGRESS
ejercongress.org

XI International
Eurasian Educational
Research Congress

Tam Metin Bildiri Kitabı



Çocuklarda Dijital Oyunlar ve Aile Görüşleri

*Sedef AKDOĞAN KUL
Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Çocuk Gelişimi Bölümü
Yüksek Lisans Öğrencisi
sedef.akdogan@saglik.gov.tr

Doç. Dr. Ümit KAHRAMAN
Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi
drumitkahraman@gmail.com

Özet

Teknolojik gelişmelerin hızlanması, toplumların bilişim teknolojilerini etkili bir şekilde kullanma ve bu alanda öncü olma çabalarını sürekli bir rekabete dönüştürmektedir. Günümüz çocukları arasında teknolojinin yoğun kullanımına paralel olarak, dijital oyun oynama alışkanlığının yaygınlaştığı gözlemlenmektedir. Özellikle sosyo-ekonomik durumu iyi olan ve teknolojik cihazlara kolay erişim imkânına sahip çocuklar arasında dijital oyun bağımlılığının artış gösterdiği dikkat çekmektedir. Ayrıca, bu dijital araçların kullanım şekline bağlı olarak çocuklar üzerinde olumlu veya olumsuz etkiler yaratabileceği gözlemlenmiştir. Bu sebeple dijital oyunlar çocukların gündelik hayatlarını ve gelişimlerini derinden etkilediği için ayrıca yetişkinler için de gün geçtikçe bu konuda ki sorumluluklarının farkında olmaları adına araştırılması önemli hale gelmiştir. Çocuklardaki dijital oyun kullanımı üzerine ebeveyn görüşlerini inceleyen bu çalışmada, bilimsel araştırma yöntemlerinden nitel araştırma modeli çerçevesinde meta-sentez yöntemi kullanılmıştır. Araştırmayı ölçüt kriterlerine bakılarak sentezlendiğinde 8 çalışma oluşturmaktadır. Verilerin toplanmasında "dijital oyun", "çocuk", "aile", "ebeveyn" anahtar kelimeleri kullanılmıştır. Seçilen çalışmalarda Türkiye içerisinde Türk araştırmacılar tarafından yapılmış olması, nitel araştırma yöntemini kullanması, çalışmaların anahtar sözcüklerinde belirtilen kelimeleri içermesi, sonuçlarında ailelerin dijital oyunlarla ilgili görüşlerine yönelik önerilerinin bulunması ölçütleri göz önüne alınmıştır. Araştırma sonucuna göre, çalışmaya katılan ebeveynler, dijital oyunların başlıca olumsuz etkilerini şiddete yönelim, bağımlılık ve anti-sosyal davranışlar olarak ifade etmişlerdir. Buna karşılık, dijital oyunların olumlu etkileri incelendiğinde, eğitim amaçlı hazırlanan dijital oyunların önemli bir yer tuttuğu görülmektedir. Dikkat geliştirme, hızlı düşünme, özgüven gelişimi konusunda çocuklara etki ettiği ifade edilmektedir. Bu sebeple ebeveynlere yerinde ve yeterince kavramı için "ne kadar", "nerede", "ne zaman" ve "ne tür" oyunları oynayabileceği ile ilgili temel kuralları / sınırları anlatan bu konuda ki ebeveynlik becerilerini artıracak farkındalık eğitimlerinin düzenlenmesi, ergenlerin özellikle şiddet içerikli oyunlara ulaşmasını önleyen oyun yazılımlarını değerlendiren, denetleyen, derecelendiren yasal düzenlemelerin daha da geliştirilmesi, aile içi etkileşimi ve bağı artıracak faaliyetler konusunda bilinçlendirme çalışmalarının yapılması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: "Kontrol", "Davranışsal Yaklaşım", "Ebeveyn Kontrolü", "Meta-Sentez"

Abstract

The acceleration of technological advancements has turned the efforts of societies to effectively use information technologies and be pioneers in this field into a continuous competition. It has been observed that, in parallel with the intense use of technology among today's children, the habit of playing digital games has become widespread. Particularly among children who come from higher socio-economic backgrounds and have easy access to technological devices, an increase in digital game addiction has been noted. Moreover, depending on how these digital tools are used, they can have either positive or negative effects on children. As digital games deeply impact children's daily lives and development, it has become increasingly important for adults to be aware of their responsibilities in this regard. In this study, which examines parents' views on children's digital game usage, the meta-synthesis method was used within the framework of qualitative research models, one of the scientific research methods. The synthesis of the research was based on the criterion that it included eight studies. Keywords such as "digital game," "child," "family," and "parent" were used in the data collection

process. The selected studies were conducted by Turkish researchers within Turkey, utilized qualitative research methods, contained the specified keywords in their main terms, and included suggestions regarding families' views on digital games in their results. According to the findings, the participating parents identified the main negative effects of digital games as inclinations towards violence, addiction, and anti-social behavior. On the other hand, when examining the positive effects of digital games, it was found that educational digital games played a significant role. These games were said to impact children's attention development, quick thinking, and self-confidence. Therefore, it is recommended to organize awareness-raising education for parents to enhance their parenting skills regarding the concept of "appropriate and sufficient," addressing basic rules/limits about "how much," "where," "when," and "what kind" of games can be played. Additionally, it is suggested to further develop legal regulations that evaluate, monitor, and rate game software that prevents adolescents from accessing violent games, and to conduct awareness activities that strengthen family interaction and bonds.

Keywords: "Control", "Behavioral Approach", "Parental Control", "Meta-Synthesis"

GİRİŞ

İnsan toplumsal bir varlıktır ve toplumsallaşmayı sağlayan önemli unsurlardan biri de oyundur. Oyunlar, insanlık tarihi kadar eskidir ve toplumların kültürel yapısında önemli bir yer tutar. İlk oyunlar, fiziksel aktiviteler ve stratejik düşünmeyi geliştiren basit yarışmalar şeklinde başlamış, zamanla kompleks kurallara ve çeşitli amaçlara sahip etkinliklere dönüşmüştür. Oyun, bireylerin kendilerini, yaşamı, toplumu, dünyayı, nesnelere, kuralları ve davranışları tanımalarına ve uygulama gerektiren ilkeleri öğrenmelerine önemli bir katkı sağlar. Bu süreç, bireyin topluma entegrasyonunu önemli ölçüde etkiler. Toplum açısından ise oyun, düzenin sağlanmasına, uyumun artırılmasına, dayanışmanın güçlendirilmesine ve toplumsallaşma yoluyla yeni üyelerin kazandırılmasına yardımcı olarak toplumun sürekliliğine katkıda bulunur (Vatandaş, 2020). Oyun toplumları bu kadar etkilerken, oyunu da zamanla etkileyen bir teknoloji faktörü ortaya çıkmıştır. Bilimsel ve teknolojik gelişmeler pek çok şeyi dönüştürdüğü veya yeniliklere yol açtığı gibi, oyun da bilimsel ve teknolojik gelişmelerden doğrudan etkilendi ve bu etkilenme olanca yoğunluğuyla devam ediyor. Teknolojik gelişmelerin hızlanmasıyla beraber toplumların bilişim teknolojilerini etkili kullanma ve bu konuda bir adım öne geçmek için sürekli bir yarış içinde oldukları görülmektedir. Günümüzde teknolojiyi aktif bir şekilde kullanan çocuklar arasında dijital oyun oynama oldukça yaygındır. Dijital araçların evlerde ve okullarda kullanımının artması ve küçük çocukların bu araçlarda dijital oyun oynaması, artık kaçınılmaz bir gerçek haline gelmiştir (Rideout&Robb, 2020). Ergenler ve genç erişkinler, geçmişte sokaklarda yaşadıkları oyun etkinliklerini, son yıllarda evlerde veya internet salonlarında bilgisayar başında gerçekleştirilen sanal etkinliklere dönüştürmüştür. Değişen oyun algısı ile beraber çocukların oyun oynama alışkanlıklarının da değiştiği görülmektedir. Çocuklar oyun oynamayı artık kapalı alanlarda ekran karşısında vakit geçirmek olarak algılamaktadır (Kaya, 2019). Bu

kültürel deęişim, özellikle gençler arasında giderek daha popüler hale gelen dijital oyunların aşırı ve kontrolsüz kullanımını gündeme getirmiştir. Özellikle teknolojik cihazlara daha kolay erişim sağlayan ve sosyo-ekonomik düzeyi yüksek çocuklar arasında dijital oyun bağımlılığının artışı dikkat çekmektedir. Ayrıca, bu dijital araçların kullanım şekline bağılı olarak çocuklar üzerinde olumlu veya olumsuz etkiler yaratabileceği gözlemlenmektedir (Yalçın Irmak&Ardıç, 2018). Teknolojinin aşırı kullanımı çocukların sosyal gelişimini olumsuz etkilemektedir (Caplan, 2002). Sosyal ve duygusal gelişimi zayıflayan çocukta iletişim eksikliği ve konsantrasyon güçlüğü görülmektedir. Bu zayıflama sadece sosyal ve duygusal gelişimini değil tüm gelişim alanlarını etkilemektedir. Teknolojik bağımlılıklar en çok sosyal-duygusal gelişim kapsamında empati, sebat etme, sabır, belirsizliğe karşı tutum, sosyal uyum becerileri, stresli durumlara tepki verme, yeniliği ve deęişimi kabul etme ve uyum sağlama, iletişim gibi becerileri etkilemektedir (Stavrou, 2018). Çevrimiçi grup oyunları çocukların sosyal becerileri üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir (Yannier, 2015), ancak bu etki yüz yüze etkileşim kadar güçlü değildir. Erken çocukluk döneminde ekranlara maruz kalmanın, sonraki yıllarda sosyal ve duygusal gelişimleri üzerinde olumsuz bir etkisi vardır (Hinkley vd., 2017). Sosyal- duygusal alanın yanında saldırganlık üzerine yapılan çalışmalarda dijital oyun bağımlılığı olan çocukların saldırganlık eğilimlerinin yüksek olduğu gösterilmiştir (Lee & Morgan, 2018). Çünkü dijital oyunlardaki saldırgan içerikler çocukların sol beyin lobunda bulunan savunma mekanizmasını harekete geçirmekte ve çocukların sanki dijital oyunla gerçek hayatta karşılaşmış gibi tepki vermelerine neden olmaktadır (Weber vd., 2006). Günümüzde ebeveynler zor yaşam koşulları nedeniyle daha çok çalışmakta ve dijital oyunları çocuklarına kendileri önerebilmektedir. Böylece çocuklar ebeveyn izniyle dijital oyunlara bağımlı hale gelmektedir (Keya vd., 2020). Bu dönemdeki çocukların ebeveynlerinin dijital oyun etkileşim sürecinde önemli roller üstlendikleri görülmektedir. Ebeveynler, çocuklarına tablet ve telefon gibi dijital cihazlar satın almakta, kendi cihazlarını kullanmalarına izin vermekte, dijital oyunları kullanmalarında aracı olmakta ve bu kullanım süresi ile içeriklerine yönelik kısıtlamalar getirmektedirler (Zehir vd., 2019). Aşırı ve rehberlik yapılmadan oynanan dijital oyunlar, çocukların oynama isteğini kontrol edememesine ve duygularını, düşüncelerini, davranışlarını ve günlük yaşamlarını aksatmasına neden olmaktadır (Mustafaoğlu vd., 2018). Dijital oyunların çocuklar tarafından genellikle ortak alanlarda oynanmasına rağmen, ebeveynlerin yeterli denetim sağlamadıkları ve çocukları oyun oynarken yeterince gözetlemedikleri, önemli bir sorun olarak öne çıkmaktadır. Wagner ve dięerleri tarafından 2013 yılında yurtdışında gerçekleştirilen bir çalışmada, çocukların kendi odalarında dijital oyun oynamalarının, ebeveynlerin bu oyunlar üzerindeki

denetimlerini güçleştirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Buna ek olarak, ebeveynlerin, çocuklarının dijital oyun oynarken karşılaşılabilecekleri tehlikeler veya bu oyunların çocuklar üzerindeki potansiyel etkileri konusunda yeterli bilgi birikiminin sahip olmadıkları ve bu nedenle çocuklarının dijital oyunları yalnız başlarına oynamalarına izin verdikleri düşünülmektedir. Bu bağlamda, ebeveynlerin dijital oyunlar konusundaki görüşlerinin, çocuklarının oyun alışkanlıkları üzerinde ne derece etkili olduğu sorgulanabilir. Toran ve arkadaşları tarafından 2016 yılında yapılan benzer bir çalışmada, çocukların dijital oyunları annelerinin kontrolü dışında oynadıkları ortaya konulmuştur. Çocukların yaşlarının ilerlemesiyle birlikte dijital oyun araçlarına sahip olma durumlarının artacağı ve dijital oyunların ev ortamı dışında (akraba/arkadaş çevresi, araba vb.) oynanma olasılığının da dikkate alınması gerektiği vurgulanmaktadır. Ebeveynler, özellikle ev ortamında, çocuklarının dijital oyunlarına çeşitli şekillerde rehberlik etmektedirler. Alan yazında rehberlikte sıklıkla kullanılan çocuklarını yönlendirmek, desteklemek ve doğru karar almalarına yardımcı olmak için gerekli stratejiler aktif rehberlik, kısıtlayıcı rehberlik ve teknik aracılık olarak tanımlanmaktadır. Rehberlikte aktiflik çocukların dijital oyun oynarken onların yanında oturup oyun sırasında oluşan deneyimlerini paylaşmaları olarak tanımlanır. Oynanan oyunlara dair kurallar koyup belirli bir zaman diliminde uygulamasına fırsat verme kısıtlayıcı rehberlik olarak değerlendirilmekte; filtre programları gibi belirli içerikleri veya verileri seçerek bir şekilde ayıklayan ve düzenleyen araçlar kullanarak çocukların dijital oyunlarına müdahale etmeleri ise teknik aracılık olarak açıklanmaktadır (Livingstone vd., 2015). Görüleceği üzere dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerini en aza indirmede ve çocukların dijital oyunları bilinçli kullanmasında ebeveynlere büyük rol düşmektedir. Sonuç olarak, dijital oyunların çocukların gündelik yaşamlarını ve gelişimlerini derinden etkilemesi nedeniyle, yetişkinlerin bu konudaki sorumluluklarının bilincine varmaları ve bu sorumluluğun araştırılması önem arz etmektedir.

YÖNTEM

Araştırma deseni

Dijital oyun bağımlılığı konusunda yapılan çalışmaların nicel veri olarak sunulması sebebiyle, alanda az bulunan nitel çalışmaların belirlenmesi araştırmanın çıkış noktasını oluşturmaktadır. Bu çıkış noktasına yönelik alan yazında yapılmış nitel çalışmaların varlığı araştırıldığında genel olarak meta-sentez yapılmadığı görülmüştür. Bu sebeple çocuklarda ki dijital oyun kullanımını üzerine anne baba görüşlerini ele alan bu çalışmada, bilimsel araştırma yöntemlerinden

nitel araştırma modeli kapsamında Meta-sentez yöntemi tercih edilmiştir. Nitel araştırma “nicelleştirilemeyen” yöntem ve tekniklerin bir çatı nitelemesidir (Güçlü, 2019). Nitel araştırma deseninin değerlendirme, yorumlama ve eleştirmeye yönelik yapısı metinlerdeki/ belgelerdeki söylemleri çözümlmek için uygun bir yöntemdir (Geray, 2004). Çalışmada akademik dokümanlar (makaleler) incelenmiştir. Meta-sentez, daha önce gerçekleştirilmiş nitel veya nicel araştırmaların bulgu ve sonuçlarının derlenip bir araya getirildiği, yorumlandığı, sentezlendiği ve ayrıntılı bir şekilde analiz edildiği bir yöntemdir. Meta-sentez modelinde, seçilen konu kapsamlı bir şekilde incelenir ve ilgili çalışmalar birbirleriyle ilişkilendirilerek değerlendirilir. Bu model, araştırmaları çeşitli perspektiflerden yorumlama olanağı sağlamaktadır. (Konan vd, 2018).

Araştırmayı Türkiye’de Türk araştırmacılar tarafından yapılmış 8 çalışma oluşturmaktadır. Verilerin toplanmasında “dijital oyun”, “çocuk” ,“aile” , “ebeveyn anahtar kelimeleri kullanılmıştır. Araştırmaya dahil edilecek çalışmaların belirlenmesinde Millet Kütüphanesi Veri tabanı, Dergipark, Google Akademik arama motorundan yararlanılmıştır. Seçilen çalışmalarda Türkiye içerisinde Türk araştırmacılar tarafından yapılmış olması, nitel araştırma yöntemini kullanması, çalışmaların anahtar sözcüklerinde belirtilen kelimeleri içermesi, sonuçlarında ailelerin dijital oyunlarla ilgili görüşlerine yönelik önerilerinin bulunması ölçütleri göz önüne alınmıştır. Dâhil edilme kriterlerine göre ulaşılan çalışma sayısı Tablo 1.’de verilmiştir. Tabloda sunulan çalışmalar kaynakça bölümünde önüne yıldız imi konularak belirtilmiştir.

Künye	Makale	Yıl
Yiğit, E., & Günüç, S.	Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığına Göre Aile Profillerinin Belirlenmesi	2020
Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., & Akbulut, A.	Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi	2016
Aydoğan, S. K., & Güney, Z.	K-12 Düzeyindeki Çocukların Dijital Oyun Oynama Süreçlerine İlişkin Ebeveyn Görüşleri: Nitel Bir Çalışma	2019
Hazar, Z., Hazar, M., & Altın, M.	6-14 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynamalarına İlişkin Ebeveyn Görüşleri (Nitel Bir Araştırma)	2016
Gül, I., & Özgür, H.	Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları İle Ailelerin Dijital Ebeveynlik Farkındalıkları Arasındaki İlişkinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi	2023
Uzun, E. M., Bütün, E., & Özdemir, Y.	Ebeveynlerin Gözünden Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi	2023
Söğüt, F.	Dijital Ebeveynlerin Dijital Oyunlar Ve Şiddet İlişisine Yönelik Alguları	2020
Pullu, E. K., & Gömleksiz, M. N.	Ortaokul Öğrenci Velilerinin Dijital Ebeveynliğe İlişkin Görüşleri	2023

Tablo 1. Araştırmaya Dâhil Edilen Çalışmalara İlişkin Bilgiler

BULGULAR

Araştırma Türkiye’de çocuklarla ilgili yapılmış olan dijital oyunlara yönelik aile görüşlerinin bulunduğu çalışmaların analizini çıkarma amacıyla şu sorulara cevap aranmıştır:

- Dijital oyun oynayan çocukların oyunla tanışma ve tercih etme nedenleri nelerdir?
- Ailelerin dijital oyuna yönelik olarak uyguladığı baş etme yöntemleri nelerdir?
- Dijital oyunların çocuk üzerine etkisi konusunda ki ebeveyn görüşleri nelerdir?

Çocuklarının dijital oyun kullanım nedenlerine yönelik görüşlerinden elde edilen verilere ilişkin oluşturulan 2 tema ve alt kodlar Tablo 2’de verilmiştir.

TEMA	KOD
Tanışma	Ebeveynlerden görme Akrandan görme Ebeveyn yönlendirmesi Kardeşler, model alma

TEMA	KOD
Tercih nedeni	Sınır koyulamaması Alan yetersizliği Pandemi Oyun kuramama Eğlendirici olma

Tablo 2. Dijital Oyun Kullanım Nedenlerine Yönelik Görüşlerinden Elde Edilen Verilere İlişkin Bilgiler

Çocuklarının dijital oyun oynamaya başlama nedenleri konusunda ailelerin görüşleri; tercih etme ve tanışma olmak üzere 2 tema altında incelenmiştir. Aileler çocuklarının sınır koyulmadığı için, alan yetersizliği, pandeminin olması, yaşlılarıyla veya yalnız oyun kuramamaları ve dijital oyunların daha eğlendirici olmasından dolayı tercih ettikleri ya da ebeveynlerinden, akranlarından, kardeşlerinden gördükleri, model aldıkları ya da ebeveynleri tarafından yönlendirildiği için dijital oyunla tanıştıklarını ifade edildiği görülmüştür.

Dijital oyuna yönelik olarak ailelerin baş etme yöntemlerine ait 4 tema ve alt kodlar Tablo 3’de verilmiştir.

TEMA	KOD
İzin Yönetimi	Eğitim amaçlı oyun izni Koşullu izin Sınır – yasak koyma İkna

TEMA	KOD
Kontrol	Geçmiş kontrolü Gözetimde olma Aynı ortamda bulunma İçerik- oyun türü kontrolü Güvenlik duvarı uygulaması Filtre koyma

TEMA	KOD
Rehberlik/ Yönlendirme	Oyunlara yönelik bilinç kazanma Alan uzmanı danışmanlığı Çocuğu bilgilendirme Müdahale etme, sözlü yönlendirme Sosyal medya kaynağı\internet kaynağı

TEMA	KOD
Davranışsal Yaklaşımlar	Zaman planı yapma Olumsuz davranışta ceza Uzak tutma, sosyal aktivite ile meşgulliyet Oyunu silme

Tablo 3. Dijital oyuna yönelik olarak ailelerin baş etme yöntemlerine ait tema ve alt kodlar

Dijital oyuna yönelik olarak ailelerin baş etme yöntemleri İzin Yönetimi, Kontrol, Rehberlik-Yönlendirme ve Davranışsal Yaklaşımlar olmak üzere 4 tema altında incelenmiştir. İzin teması altında eğitim amaçlı oyun izni, koşullu izin, sınır-yasak koyma, ikna kodları, kontrol teması altında geçmiş kontrolü, gözetimde olma, aynı ortamda bulunma, içerik oyun türü kontrolü, güvenlik duvarı uygulaması, filtre koyma, oyun silme, rehberlik ve yönlendirme teması altında oyunlara yönelik bilinç kazandırma, alan uzmanı danışmanlığı, çocuğu bilgilendirme, müdahale etme, sözlü yönlendirme, sosyal medya kaynağı/İnternet kaynağı kodlarının, davranışsal yaklaşım temasının altında da zaman planı yapma, olumsuz davranışta ceza, uzak tutma, sosyal aktivite ile meşgulliyet kodlarının takip ettiği belirlenmiştir.

Dijital oyunların çocuk üzerine etkisi konusunda ki ebeveyn görüşlerine ait tema ve kodlar Tablo 4’de verilmiştir.

OLUMLU

TEMA	KOD
Bilişsel alan	Görsel- zeka Dikkat geliştirici Hızlı düşünme, öğrenme Strateji geliştirme Rekabet edebilme Teknolojiyi kullanabilme Geleceğe hazır olma
Sosyal-Duygusal alan	Arkadaşlarla sohbet Liderlik etme Ortak konuda buluşma Sakinleştirme Özgüven gelişimi Mutlu Hissetme
Dil alanı	Kendini ifade etme Yabancı dil öğrenme
Fiziksel gelişim	Küçük kas geliştirme

OLUMSUZ

TEMA	KOD
Bilişsel alan	Öz denetim sağlayamama Boş zamanı değerlendirememe Akademik başarıda düşüş Odaklanamama
Sosyal-Duygusal alan	Agresif davranışlar Sinir, öfke Gereksiz hırs Korku Şiddete eğilim Kaygı Kötü niyetli kişiler Sosyalliğin azalması İçe kapanma Duygularını kontrol kaybı Gerçek hayattan soyutlanma Aile içi çatışma, iletişimsizlik Olumsuz örnek alma
Dil alanı	Argo kelimeler Küfür Kendini ifade etmede güçlük
Fiziksel gelişim	Sağlık sorunları Uykusuzluk Aç kalma
Psikolojik	Bağımlı gibi davranma

Tablo 4. Dijital oyunların çocuk üzerine etkisi konusunda ki ebeveyn görüşlerine ait tema ve kodlar

Dijital oyunların çocuk üzerine etkisi konusunda ki ebeveyn görüşleri olumlu tema altında bilişsel, sosyal-duygusal, dil, fiziksel ile 4 alt tema ve olumsuz tema altında bilişsel, sosyal-duygusal, dil, fiziksel, psikolojik olarak 5 alt tema ile birlikte toplam 9 tema altında

incelenmiştir. Olumlu bilişsel alan teması altında görsel- zeka, dikkat geliştirici, hızlı düşünme, öğrenme, strateji geliştirme, rekabet edebilme, teknolojiyi kullanabilme, geleceğe hazır olma kodları, olumlu sosyal-duygusal alan teması altında arkadaşlarla sohbet, liderlik etme, ortak konuda buluşma, sakinleştirme, özgüven gelişimi, mutlu hissetme kodları, olumlu dil teması altında kendini ifade etme, yabancı dil öğrenme kodları, olumlu fiziksel alan teması altında küçük kas geliştirme kodu bulunmaktadır. Olumsuz bilişsel alan teması altında öz denetim sağlayamama, boş zamanı değerlendiremememe, akademik başarıda düşüş, odaklanamama kodları, olumsuz sosyal-duygusal alan teması altında agresif davranışlar, sinir, öfke, gereksiz hırs, korku, şiddete eğilim, kaygı, kötü niyetli kişiler, sosyalliğin azalması, içe kapanma, duygularını kontrol kaybı, gerçek hayattan soyutlanma, aile içi çatışma, iletişimsizlik, olumsuz örnek alma kodları, olumsuz dil gelişimi teması altında Argo kelimeler, küfür, kendini ifade etmede güçlük kodları, olumsuz fiziksel gelişim teması altında sağlık sorunları, uykusuzluk, aç kalma kodları, olumsuz psikolojik alan teması altında bağımlı gibi davranma kodu bulunmaktadır.

SONUÇLAR

Araştırma sonuçları, ailelerin çocuklarının dijital oyunlarına ilişkin bilgi düzeyleri, tutumları ve bağımlılık düzeyleri ile bu faktörlerin öncül ve ardıl etkileri incelendiğinde, pek çok benzer faktörün öne çıktığını göstermektedir. Dijital oyunların oynanma sıklığı artmadan önce, öncül faktörler olarak aile, kişinin çevresi ve tercihleri, oyunları hangi amaçla kullandığı ve şekli, okul, dijital cihazlar, dijital uygulamalar, ev ortamı ve farklı aktivitelere zaman ayırma gibi konuların önem kazandığı sonucuna ulaşılmıştır. Buna karşılık, dijital oyunların sıklığı arttıkça, çevre ve aile ile ilişkiler, sağlık, psikolojik faktörler, okul yaşantısı, dijital araç kullanımı ve erişim sıklığı gibi konuların daha fazla dile getirildiği gözlemlenmiştir. Özellikle aileler, dijital oyunların sıklığı artmadan önce, çocukların dijital oyunlarla tanışma yaşı, oyun süresi ve model olma gibi faktörleri öncüller olarak ifade etmişlerdir. Bu nedenle, araştırma sonuçlarına göre; Ebeveynlerin, çocukları daha küçükken gerekli tedbirleri alarak, dijital araç ve oyunların bilinçli bir şekilde kullanılması sağlanmalı ve dijital oyunların çocuklar açısından taşıdığı risklerin farkında olmaları için ebeveynlere yönelik eğitim programları geliştirilmesi gerekmektedir. Ebeveyn rehberliği dijital oyun bağımlılığını önlemede etkilidir. Bu bağlamda, öğrencilere ve ailelere dijital oyun bağımlılığı konusunda seminerler ve eğitimler verilmesinin, bağımlılığın önlenmesinde önemli bir rol oynayacağı düşünülmektedir (Çakır vd., 2011). Ayrıca, anne ve babaların yaklaşım ve hareketleri, çocuklarının oyun oynama eğilimleri üzerinde önemli derecede etkili olduğu vurgulanmalı;

dijital oyunlar hakkında bilinçlendirme yapılmalı ve ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte teknolojiyi etkin bir şekilde kullanabilecekleri ortamlar yaratmaları desteklenmelidir. Ebeveynlerin internet okuryazarlığını artırma gerekliliği de önemli bir öneri olarak öne çıkmaktadır. Gelecekte yapılacak çalışmalarda, ebeveynlerin bilgisayar kullanımı, dijital oyun ve internet teknolojisi alanındaki farkındalıklarının, çocuklarına olumlu yansıtacağı ve bu farkındalığın, diğer olumsuz riskleri de ortadan kaldırmaya katkı sağlayacağı öngörülmektedir. Yapılacak diğer çalışmaların, konuyu ebeveynlerin farkındalıkları üzerinden ele alması, bu konuda toplumsal farkındalığın artırılmasına da önemli ölçüde katkıda bulunacaktır.

KAYNAKÇA

- Aydoğan, Ş. K., & Güney, Z. (2019). K-12 düzeyindeki çocukların dijital oyun oynama süreçlerine ilişkin ebeveyn görüşleri: Nitel bir çalışma. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 13 (29), 252-274.
- Caplan, S. E. (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in human behavior*, 18(5), 553-575.
- Çakır, Ö., Ayaş, T. & Horzum, M.B. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), 95-117.
- Geray, H. (2004). *Toplumsal Araştırmalarda Nicel Ve Nitel Yöntemlere Giriş*. Ankara: Siyasal Kitapevi.
- Güçlü, İ. (2019). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri Teknik, Yaklaşım Uygulama*. Ankara: Nobel.
- Gül, I., & Özgür, H. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları İle Ailelerin Dijital Ebeveynlik Farkındalıkları Arasındaki İlişkinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 13(3), 2032-2071.
- Hazar, Z., Hazar, M., & Altun, M. (2016). Opinionfor Parents Of Children Ages 6 14 Digital Play Games. *Uhive International Peer-Reviewed Journal Of Communication And Humanities Research.*, 12.
- Hinkley, T., Timperio, A., Salmon, J., & Hesketh, K. (2017). Does preschool physical activity and electronic media use predict later social and emotional skills at 6 to 8 years? A cohort study. *Journal of Physical Activity and Health*, 14(4), 308-316.

- Hugger, K. U., Tillmann, A., Bader, J., Cwielong, I. & Kratzer, V. (2013). Kids mobile gaming: Mobiles spielen bei kindern im alter von 6 bis 13 jahren. Diskurs kindheits- und jugendforschung/Discourse. *Journal of Childhood and Adolescence Research*, 8(2), 205-222.
- Kaya, İ. (2019). X, Y, Z Kuşaklarının Çocukluk Oyunlarının İncelenmesi. FSM İlmî Araştırmalar İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi, (14), 313-326.
- Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T., & Pasa, M. K. (2020). Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100031.
- Konan, N., Çelik, O. T., Çetin, R. B. (2018). Türkiye'de Okul Yöneticisi Görevlendirme Sorunu: Bir Meta Sentez Çalışması. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 44(44), 92-113.
- Lee, G. L., & Morgan, H. (2018). Understanding children's attraction toward digital games and preventing their gaming addiction. *US-China Education Review A*, 8(1), 11-17.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., & Lagae, K. (2015). How Parents Of Young Children Manage Digital Devices At Home: The Role Of Income, Education And Parental Style.
- Mustafaoğlu, R. ve ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerindeki olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19 (3), 51-53.
- Pullu, E. K., & Gömlüksiz, M. N. (2023). Ortaokul Öğrenci Velilerinin Dijital Ebeveynliğe İlişkin Görüşleri. *Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, (12), 426-441.
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). The Common Sense Census: Media Use By Kids Age Zero To Eight. Common Sense Media.
- Söğüt, F. (2020). Dijital Ebeveynlerin Dijital Oyunlar Ve Şiddet İlişkisine Yönelik Algıları. *İletişim Kuram Ve Araştırma Dergisi*, 2020(51), 79-100.
- Toran M., Ulusoy Z., Aydın B., Deveci T. ve Akbulut A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Uzun, E. M., Bütün, E., & Özdemir, Y. (2023). Ebeveynlerin Gözünden Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 9-22.
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve Oyuncak: Teknolojik Ve Toplumsal Dönüşüm Sürecinde Oyun Ve Oyuncakın Anlamsal Ve İşlevsel Değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.

- Yalçın Irmak, A., & Ardiç, A. (2018). Dijital Oyunların Çocuk Ve Ergenler Üzerindeki Etkileri: Literatür İnceleme. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 6(16), 71-84.
- Yannier, N., Koedinger, K. R., & Hudson, S. E. (2015, April). Learning from mixed-reality games: Is shaking a tablet as effective as physical observation?. In *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1045-1054).
- Yiğit, E. (2017). Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi (Master's Thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Wagner, U., Gebel, C., & Lampert, C. (2013): Zwischen Anspruch und Alltagsbewältigung: Medienerziehung in der Familie. Schriftenreihe Medienforschung der LfM, Band 72. Berlin: Vistas.
- Weber, R., Ritterfeld, U., & Mathiak, K. (2006). Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study. *Media psychology*, 8(1), 39-60.
- Zehir, H., Zehir, K., Yalçın, F. A., & Yalçın, M. (2019). Okul Öncesi Dönemde Çocukların Teknolojik Araç Kullanımı Ve Ailelerin Bu Araçların Kullanımını Sınırlandırmada Kullandığı Stratejiler. *Current Research İn Education*, 5(2), 88-103.

INTERNATIONAL
EJER
CONGRESS

Certificate of Participation

Sedef Akdoğan Kul

has participated successfully in the XI International Eurasian Educational Research Congress and presented a paper entitled "Çocuklarda Dijital Oyunlar ve Aile Görüşleri"

Held in Kocaeli, Türkiye, May 21 - 24, 2024

Şenel Poymazlı

Ord. Prof. Dr. Şenel POYRAZLI
Congress President
Penn State Harrisburg

Elif Çelebi Öncü

Prof. Dr. Elif ÇELEBİ ÖNCÜ
Dean of the Faculty of Education
Kocaeli University



TÜBİTAK SUPPORTED



