

T.C.
ERZİNCAN BİNALİ YILDIRIM ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL CİHAZ KULLANIMLARININ EBEVEYN BAKIŞ AÇISIYLA İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Neslihan TAŞ

Danışman

Doç. Dr. Ali ÇİÇEK

Erzincan/2021

TEZ BİLDİRİMİ

"İlkokul Öğrencilerinin Dijital Cihaz Kullanımlarının Ebeveyn Bakış Açısıyla İncelenmesi" isimli "**Yüksek Lisans**" tezim tarafımda intihal programı ile incelenmiştir. Buna göre tezimde bilimsel etik ihlali ve intihal olarak nitelendirilebilecek herhangi bir durum olmadığını taahhüt ederim.

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir biçimde elde edildiğini; aynı zamanda bu kural ve davranışların gerektirdiği gibi, bu çalışmanın özünde olmayan tüm materyal ve sonuçları tam olarak aktardığımı ve referans gösterdiğimi beyan ederim.

Neslihan TAŞ

**İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL CİHAZ
KULLANIMLARININ EBEVEYN BAKIŞ AÇISIYLA İNCELENMESİ**

Neslihan TAŞ

**Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel
Eğitim Anabilim Dalı, Sınıf Eğitimi Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Haziran
2021**

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Ali ÇİÇEK

ÖZET

Bu çalışma, ilkokul öğrencilerinin dijital cihaz kullanımlarının ebeveyn bakış açısıyla değerlendirilmesini kapsamaktadır. Çalışma 2019-2020 eğitim-öğretim yılında Erzincan iline bağlı Merkez ilkokullarda öğrenim gören çocukların ebeveynleriyle yapılmıştır. Çalışma nitel araştırma yöntemiyle gerçekleştirilmiş olup, durum çalışması deseninden faydalanılmıştır. Veri toplama aracı olarak “Ebeveyn Bakış Açısıyla İlkokullardaki Öğrencilerin Dijital Cihaz Kullanımlarının Belirlenmesi” olarak adlandırılan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Toplanan veriler bilgisayar ortamına aktararak, analizleri değerlendirmeye tabi tutulmuştur.

Araştırmada öğrencilerin dijital cihazlara ulaşımının kolay olduğu ve bu imkanlara genellikle sahip oldukları görülmüştür. Ebeveynler; öğrencilerin dijital cihaz kullanımlarında güvenlik, fiziksel ve ruhsal beden sağlığı, bağımlılık gibi olumsuz durumlardan endişe duyarken, eğitim ve kişisel gelişim hususlarında da olumlu katkılarının olduğunu düşünmektedirler.

Ebeveynler, çocuklarını dijital cihazların olumsuz etkilerinden korumak için, süre kısıtlaması, ebeveyn denetim programları gibi sınırlayıcı ve uzaklaştırıcı tedbirleri alırken, birlikte vakit geçirme, açık alan etkinlikleri veya psikolojik telkin gibi daha olumlu metotları da kullanabilmektedirler.

Anahtar Sözcükler : Ebeveyn Görüşleri, Dijital Oyun, Dijital Cihaz, Süre

**EXAMINATION OF THE USE OF DIGITAL DEVICES BY
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS FROM A PARENTAL POINT OF
VIEW**

Neslihan TAŞ

**Erzincan Binali Yıldırım University, Institute of Social Sciences,
Department of Primary Education, Master's Thesis, July, 2021**

Thesis Supervisor: Assist. Doç. Dr. Ali ÇİÇEK

ABSTRACT

This study covers the evaluation of the use of digital devices by elementary school students from a parental point of view. The study was conducted in the 2019-2020 academic year with the parents of children in central primary schools in Erzincan Province. The study was carried out by qualitative research method and the situation study pattern was used. As a data collection tool, a semi-structured interview form called "Determining the Digital Play Usage of Students in Primary Schools from a Parental Point of View" was used. The collected data was transferred to the computer environment and the analyses were evaluated.

In the study, it was found that students have easy Access to digital devices and often have these opportunities. Parents; students are concerned about negative situations such as safety, physical, mental health and addiction in their use of digital devices and they think that they have a positive contribution in terms of education and personal development.

Parents can use more positive methods such as spending time together, outdoor activities or psychological counseling while taking restrictive and distancing measures such as time constraints and parental control programs to protect their students from the negative effects of digital devices.

Keywords : Parental Opinions, Digital Game, Digital Device, Duration

ÖN SÖZ

Tez yazım süresince; her türlü yardımı, bilgiyi ve desteği benden esirgemeyen değerli hocam Doç. Dr. Ali ÇİÇEK'e,

Araştırmanın her aşamasında desteğini hiçbir zaman esirgemeyen değerli hocam Doç.Dr. Alper KAŞKAYA'ya,

Hayatımızda engin tecrübeleriyle rehber olan ömrünü ilme adayan babam Prof.Dr.N.Fahri TAŞ'a,

Araştırmamı tamamlamam için beni sürekli destekleyen, her zaman yanımda olan eşim N.Gökhan TAŞ'a, manevi desteğiyle bana güç veren çocuklarım Nevra İlbilge TAŞ ile Alptuğ Kutay TAŞ'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Neslihan TAŞ

İÇİNDEKİLER

TEZ BİLDİRİMİ.....	I
TEZ KABUL TUTANAĞI.....	II
ÖZET	III
ABSTRACT.....	IV
ÖNSÖZ.....	V
İÇİNDEKİLER	VI
KISALTMALAR	IX
ŞEKİL LİSTESİ.....	X
GRAFİK LİSTESİ.....	XI
TABLO LİSTESİ.....	XII
1.GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Cümlesi.....	2
1.2. Alt Problemler	5
1.3. Araştırmanın Önemi.....	6
1.4. Araştırmanın Varsayımları	6
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	7
1.6. Tanımlar	7

BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	8
1. Oyun	8
1.1. Dijital Oyun	10
1.2. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi.....	14
2. Bağımlılık	17
2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	19
2.2. Aile ve Dijital Oyun Bağımlılığı.....	24
3. Ebeveyn Çocuk İlişkisi.....	28

4. Dijital Oyun ve Ebeveyn Denetimi	31
5. Dijital Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler	33
6. Dijital Oyunun Çocuklar Üzerindeki Etkisi.....	34
6.1. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerine Olumlu Etkileri.....	34
6.2. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerine Olumsuz Etkileri.....	36
6.3. Dijital Oyunların Olumsuz Etkilerine Yönelik Alınan Önlemler	39
7. Ülkemizde Dijital Oyunlara Yönelik Yapılan Araştırmalar	41
8. Yurt Dışında Dijital Oyunlara Yönelik Yapılan Araştırmalar	45

İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM	50
1. Araştırmanın Modeli	50
2. Araştırma Grubu.....	50
3. Veri Toplama Araçları.....	53
4. Verilerin Toplanması.....	54
5. Araştırmanın Geçerliliği ve Güvenirliliği.....	55
6. Araştırmada Kullanılan Veri Analiz Teknikleri.....	56

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR.....	57
1. Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Kullanma Düzeyleri	57
2. Ebeveynlerin Teknoloji Kullanım Durumları.....	59
3. Ebeveynlerin Çocuğun Dijital Cihaz Kullanımı Üzerindeki Kontrol Mekanizması	67
4. Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynayan Öğrencilere Karşı Sunmuş Olduğu Alternatifler ve Uygulamış Olduğu Sınırlandırmalar.....	83
5. Ebeveyn Kaygı Durumu	94

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER.....	97
1. Sonuçlar.....	97
2. Öneriler	103
KAYNAKLAR	104
EKLER DİZİNİ.....	116



KISALTMALAR

MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu
UNESCO	: Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Kurumu
TDK	: Türk Dil Kurumu
ESA	: Eğlence Yazılımı Kuruluşu
ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
KKTC	: Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti
TBM	: Türkiye Bağımlılıkla Mücadele
EU Kids Online	: Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi
TÜDOF	: Türkiye Dijital Oyun Federasyonu
BAPİNT	: Bağımlılık Profil İndeksi İnternet Bağımlılığı Formu
AMATEM	: Alkol ve Uyuşturucu Madde Bağımlıları Tedavi ve Araştırma Merkezi

ŞEKİL LİSTESİ

		Sayfa No
Şekil 1	06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı	24
Şekil 2	Ebeveyn Teknoloji Kullanım Durumları	59
Şekil 3	Ebeveynlerin Dijital Ortamda Vakit Geçirme Nedenleri	64
Şekil 4	Ebeveynin Çocuğun Dijital Cihaz Kullanımı Üzerindeki Kontrol Mekanizması	69
Şekil 5	Ailelerin Dijital Oyun Kullanımlarındaki Tedbirlerine Karşı Öğrencilerin Tepkisi	78
Şekil 6	Ebeveyn Kısıtlaması	81
Şekil 7	Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynayan Öğrencilere Karşı Sunmuş Olduğu Alternatifler ve Uygulamış Olduğu Sınırlandırmalar	84
Şekil 8	Ebeveyn Bakış Açısı	88
Şekil 9	Ebeveyn Kaygı Durumu	93

GRAFİK LİSTESİ

		Sayfa No
Grafik 1	Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Sahipliği	57
Grafik 2	Ebeveyn Teknolojik Cihaz Sahipliği	60
Grafik 3	Ebeveyn Sosyal Medya Sahipliği	61

TABLO LİSTESİ

		Sayfa No
Tablo 1	Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Kodlarla İfade Edilmesi ve Katılımcılara Ait Bilgiler	52
Tablo 2	Öğrenciyle Birlikte Dijital Ortamlarda Oyun Oynama Durumu	62
Tablo 3	Öğrencilerin Serbest Vakitlerinde Yaptıkları	67
Tablo 4	Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Kullanma Amacı	70
Tablo 5	Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Kullanma Mazereti	71
Tablo 6	Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Kullanma Şartı	73
Tablo 7	Ebeveynin Çocuğun Dijital Oyun Kullanımını Sınırlandıramaması	74
Tablo 8	Öğrencilerin Tepki Durumu	79
Tablo 9	Ebeveyn Kısıtlaması	82
Tablo 10	Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynayan Öğrencilere Karşı Sunmuş Olduğu Alternatifler ve Uygulamış Olduğu Sınırlandırmalar	85

1.GİRİŞ

Günümüzde teknolojinin bilgi ve teknoloji alanında da hızla gelişmesiyle birlikte kişilerin teknolojik araçlarla olan etkileşimleri de günden güne artış göstermektedir. İnternet ve teknolojik araçlar kolayca ulaşılabilir, hayatın her alanında kullanılabilir hale gelmektedir. İnsan yaşamını bir taraftan kolaylaştıran teknoloji diğer taraftan bazı sorunları da beraberinde getirmektedir. Öğrenmeyi, iletişimi, sosyalleşmeyi kolaylaştırırken bilinçli kullanılmaması durumunda ise insanları soyutlayarak dış dünyadan uzaklaştırmaktadır. Dijital dünyaya bilinçsizce yönelen insanlar kendilerine sanal bir dünya inşa edip, gerçek dünyadan git gide uzaklaşmaktadır.

Bu durum teknolojinin içinde doğan internet kuşağı için daha fazla önem arz etmektedir. Dijital araçlar, teknoloji ile büyüyen çocukların hayatlarının bir parçası olmuştur. Neredeyse televizyonun her evde bulunması ve sokaklardan ekranlara taşınan oyunlar çocukların vazgeçilmez bir eğlence ve zaman geçirme araçları konumuna taşınmıştır.

Bilinçli kullanılması halinde teknolojik araçlar birçok konuda kolaylaştırıcı ve destekleyici olarak kullanılabilir. Fakat bilinçli ve kontrollü kullanılmaması durumunda fiziksel, sosyal ve psikolojik açıdan olumsuz sonuçlara neden olabilmektedir. Çocuklar akranlarıyla sokakta, parkta, bahçede sosyalleşmek yerine sanal dünyada sanal oyunlarla ve sanal insanlarla iletişim kurdukça gerçek hayatta iletişim sorunlarıyla karşılaşabilmekte; yaşına uygun olmayan medya içerikleri ile yüz yüze geldikçe olumsuz davranış değişiklikleri gösterebilmektedirler (Kars, 2010).

Dijital oyun denilince cep telefonu oyunu, video oyunu ve diğer oyun konsolları ile oynanan oyunlardan söz edilmektedir. Önceden oyun alanları sokaklar, parklar, bahçeler iken günümüzde bunların yerini telefon, tablet, televizyon ve oyun kutuları almıştır. Dijital oyun, çocuklara görsel bir ortamla birlikte aşamalı olarak

sunulan oyunlar cezbedici hale gelmiş bulunmaktadır. Bu durumun kontrolünü sağlamak da ebeveynler açısından sıkıntılı süreçlere neden olmaktadır.

Yapılan çalışmalar belirtmiştir ki, medya türlerinden en çok kullanılanı dijital oyunlardır (Brown, 2011). Buradan hareketle dijital cihaz kullanımının ilkokul öğrencileri tarafından yaygın olarak kullanılması araştırma konusunun belirlenmesinde etkili olmuştur. Bu çalışma ile ebeveyn bakış açısıyla ilkokul öğrencilerinin dijital cihaz kullanımlarını belirlemek istenmektedir.

1.1.Problem Cümlesi

Teknolojinin ilerlemesi ve değişime uğraması sebebiyle, toplumun gelişmekte olan bu teknolojilere uyum sağlayabilmesi için son yıllarda toplumların birbirleri arasında rekabet içinde bulundukları kaçınılmaz bir gerçektir.

Bu dönemde çocuklar teknolojik gelişmelere fazlasıyla ilgi duymakta, sosyal paylaşım platformlarını, sitelerini ve cep telefonu uygulamalarını yaygın olarak kullanılmaktadırlar. Günümüz teknoloji çağında internet ortamları her yaş grubunu cezp etmekte, aktif olarak kullanılmakta ve internet erişimleri çoğunlukla bilgisayar, tablet, cep telefonu gibi cihazlarla sağlanmaktadır. Teknoloji her yaşa hitap ettiği için çocukların da erken yaşlarda ilgisini çekmektedir. Türkiye İstatistik Kurumu'nun 06-15 Yaş Arası Çocuklarda Medya Araştırması ve Bilişim Teknolojileri Kullanımı veri neticelerine göre, çocukların bilgisayar kullanmaya başlama yaş ortalaması; 06-10 yaş grubunda 6 iken 11-15 yaş grubunda 10 olduğu tespit edilmiştir. Aynı çalışmada 06-15 yaş grubundaki çocukların sahip olduğu bilgisayar oranı %24,4, cep telefonu oranı % 13,1 ve oyun konsolu % 2,9 olduğu ortaya çıkmıştır (TÜİK, 2013).

Dijital oyunların el-göz uyumunu sağlama, uzamsal kabiliyetler, dikkat yoğunlaştırma, hayal etme, şekillerin anlamını açıklayabilme, matematik ve geometri yapabilme becerisi, nesneleri zihinde yapılandırabilme, uzaydaki şekillerin bütünlüğünü sağlayabilme, problem çözme becerisi geliştirme vb. gibi hususlarında faydaları olabilmektedir (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008). Bilhassa çocukken oynanan oyunlar çocukların gelişimlerine birçok alanda katkıda bulunmaktadır.

Bunun yanı sıra dijital oyunların olumsuz tarafları da bulunmaktadır (Horzum, 2011).

Bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan araştırmalarda eğitici, öğretici ve geliştirici bilgisayar oyunları oynanmasının bireyin gelişimine katkıda bulunduğu görülmüştür (Uluçay, 2013). Diğer yandan bakıldığında özellikle şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamanın çocuklarda saldırgan davranışlara neden olduğu belirtilmektedir (Anderson, Gentile and Buckley, 2007; Evcin, 2010). Aynı zamanda, dijital ekranlara uzun süre maruz kalınmasıyla görme, obezite, kas sistemi ile ilgili fizyolojik rahatsızlıkların yanı sıra sosyal gelişimde de aksamaların, internet bağımlılığı ve psiko-sosyal problemlerin ortaya çıktığı bildirilmektedir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008).

Özellikle çocuklarda gerçekte hayali ayırt etme yeteneğinin belli bir yaş döneminde geliştiği düşünüldüğünde, yaşı küçük olan çocukların dijital oyunlarda gerçekte hayalin ayırımını yapamadığı söylenebilir. Çocukların dijital oyunlara ilgi duymaları, zamanlarının çoğunu dijital ekranlarda oyun oynayarak ya da video seyrederek seyretmelerinin sebebi teknolojiyi yakından takip etmeleri gösterilebilir. Çocuklar tarafından teknoloji yakından takip edilmekte, dijital oyunlara daha çok ilgi duyulmakta, zamanlarının çoğunu bilgisayar veya diğer dijital ekranların başında oyun oynayarak, video seyrederek geçirmektedirler.

Bilgisayar oyunlarına iyi veya kötü diyebilmek için; oyunların içeriğine hâkim olmak, ne zaman ve ne kadar oynandığını bilmek gerekmektedir. Oyun oynanması için gerekli şartlar çocuklar tarafından değil, çocuğun ebeveyni tarafından kararlaştırılmalıdır. Bu bağlamda ebeveynlerin, çocukların dijital ekran (bilgisayar, televizyon, video oyunu) önünde harcadıkları zamanı kısıtlamaları, doğru medya seçiminde onlara yardımcı olmaları ve onlara, çocuklarını kontrol altında tutmaları önerilmektedir (American Academy of Pediatrics, 2001). Burak ve Ahmetoğlu (2015) çalışmasında ebeveynlerin, şiddet içeren bilgisayar oyunlarının çocuklarını saldırganlık davranışına yönlteceklerini düşünerek gerekli önlemleri alması gerektiğine dikkat çekmektedir. Bunun yanında çocukların oynayacakları oyunu ebeveynleri ile birlikte karar vererek seçmesi ve oyun içeriğinde şiddet olmaması;

oyunun çocuğun yaşına uygun olup olmadığının kontrolüne vurgu yapmaktadır. Samancı (2006) tarafından yapılan çalışmada bilgisayar oyunları ile ilgili ailelerin çok az bir kısmının kısıtlama getirdiğinden söz edilmektedir. Akçay ve Özcebe'nin (2012) araştırmasına göre çocukların şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamalarını önlemede, ebeveynlerin yetersiz kaldıkları bulgular arasındadır. İşçibaş (2011) ise çoğu ailenin oyun oynama konusunda, çocuklarına uyguladıkları her türlü yaptırıma karşılık bir sonuç elde edemediklerinden ve bundan dolayı şikâyet ettiklerinden söz etmektedir. Skorice, Teo ve Neo (2009) yaptıkları çalışmada, öğrencilerin dijital ekranlarda oyun oynamalarının okul akademik başarısını olumsuz etkilemekle birlikte oyun bağımlılığının oyun oynama süreleri ile bir ilişkisinin bulunmadığı sonucuna ulaşmışlardır.

Dijital oyunların çok fazla ve bilinçsiz şekilde oynanması, çocukların bağımlı hale gelmesine ve ebeveynlerin çocukla oyun arasında zorluklar yaşamasına sebep olabilmektedir. Nitekim dijital oyunların içerisinde zararlı ve uygunsuz içerikler bulunabilmektedir. Dolayısıyla aileler oyunların içeriğini bilmemekten ve çocuklarıyla sağlıklı iletişim kuramamaktan endişe duymaktadırlar.

Literatür incelendiğinde dijital oyunların; akademik başarıya etkisi, çocuklar üzerindeki şiddet ve saldırganlık eğilimine etkisi, duygusal zekâ ile bağımlılık ilişkisi hakkında çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin; Özmenler (2001), Skorice, Teo ve Neo (2009), Hastings vd. (2009), Çakır (2013) bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki akademik başarısıyla olan ilişkisi hakkında, Solak (2012) bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki şiddet, saldırganlık meyilleri hakkında, Topşar (2015) ise duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişki üzerine çalışma yürütmüştür. Oyunların diğer bir etkisi de oyuncuya akış tecrübesi ile oyunda sürekliliği sağlamasıdır (Csikszentmihalyi, 1990). Bu yüzden oyunda geçen gerçek süre oyuncu tarafından fark edilemeyebilir. Bu yüzden bu çalışmada ilkökul öğrencilerinin dijital cihaz kullanımlarının ebeveynlerin bakış açısıyla aktarılmaya çalışılmıştır. Bütün bunlar göz önünde bulundurularak bu çalışmada, “İlkokulda öğrenim gören çocukların dijital cihaz kullanımlarına ebeveynlerin bakış açısı ve tutumu nasıldır?” problemine cevap aranmıştır.

1.2. Alt Problemler

Araştırmaya ait alt problemler aşağıdaki gibidir:

- a. İlkokulda öğrenim gören çocukların teknolojik cihaz kullanma düzeyleri nasıldır?
- b. Dijital oyun oynayan çocukların ebeveynlerinin teknoloji kullanma durumları nasıldır?
 - i. Ebeveynlerin teknolojik cihaz sahipliği düzeyi nasıldır?
 - ii. Ebeveynlerin sosyal medya kullanım düzeyleri nasıldır?
 - iii. Ebeveynlerin çocukları ile oyun oynama durumları nasıldır?
 - iv. Ebeveynlerin dijital ortamda vakit geçirme gerekçeleri nelerdir?
- c. Ebeveynlerin çocuğun dijital oyun kullanımı üzerindeki kontrol mekanizması nasıldır?
 - i. Ebeveyn görüşlerine göre, öğrenciler boş vakitlerinde neler yapmaktadırlar?
 - ii. Ebeveyn görüşlerine göre, öğrencilerin teknolojik cihaz kullanma amaçları nelerdir?
 - iii. Ebeveyn görüşlerine göre, öğrencilerin teknolojik cihaz kullanma mazeretleri nelerdir?
 - iv. Ebeveyn görüşlerine göre, öğrencilerin teknolojik cihaz kullanma şartları nelerdir?
 - v. Ebeveyn görüşlerine göre, ebeveynin çocuğun dijital cihaz kullanımını sınırlandıramamasının sebepleri nelerdir?
 - vi. Ebeveyn görüşlerine göre, ailelerin dijital cihaz kullanımlarına yönelik aldıkları tedbirlere karşı öğrencilerin tepkisi nasıldır?
 - vii. Ebeveyn görüşlerine göre, dijital oyun oynayan çocukların ebeveyn kısıtlaması nasıldır?
- d. Dijital oyun oynayan çocuklara karşı ebeveynlerin tutumu nasıldır?
 - i. Ebeveynlerin dijital oyun oynayan öğrencilere karşı sunmuş olduğu alternatifler ve uygulamış olduğu sınırlandırmalar nelerdir?

ii. Dijital oyun oynayan öğrencilere karşı ebeveynlerinin bakış açısı nasıldır?

e. Dijital oyun oynayan çocukların ebeveyn kaygı durumu nasıldır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Hızla gelişmekte olan ve toplumun her kesiminin hayatında kendine yer edinen bilişim teknolojileri, ilkokul öğrencilerinin dijital cihaz kullanım sıklığında değişikliklere neden olmuştur. Bilişim teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla beraber ilkokul öğrencilerinin arkadaşlarıyla oynadıkları oyunların yerini dijital ortamlarda oynanan oyunlar almıştır. Literatürde yapılan araştırmalar incelendiğinde, ilkokuldaki öğrencilerin dijital ortamlarda oynadıkları oyunlarla ilgili az sayıda çalışma bulunmaktadır.

Dijital oyunların çocuklar üzerinde olumlu ve olumsuz tarafları düşünüldüğünde, dijital oyunların içeriklerinin çocukların tutum ve davranışlarını etkileyebileceğinin bilincinde olmak önemlidir. Bu konuda ilkokuldaki çocukların dijital ortamlarda, uygunsuz içeriklere maruz kalabilecekleri, uygun olmayan kişilerle iletişim kurabilecekleri, izin verilmeyen sitelere girebilecekleri unutulmamalıdır. Ancak bilişim teknolojilerinin sağlayacağı eğitsel ve psikolojik faydalarda göz önünde bulundurulduğunda; ebeveynlerin dijital ortamların ortaya çıkaracağı risklerden çocukları korumak için hassas bir denge kurmak zorunda kaldıkları görülmektedir. Bu nedenle ilkokuldaki öğrencilerin dijital cihazlar konusunda anne baba görüşleri ve tutumları daha da önem kazanmaktadır.

İlkokulda öğrenim gören çocukların dijital cihaz kullanımlarında ebeveyn rolünün araştırılması, alan yazında verilerin azlığından dolayı yeni bir bakış açısını belirlemek, bu konuda çalışma yapacak kişilere ön bilgi sunmak için bu çalışma ortaya konulmuştur.

1.4. Araştırmanın Varsayımları

Araştırmaya katılan ebeveynlerin görüşme sırasındaki sorulara verdikleri cevapların doğru ve samimi bir şekilde cevapladıkları varsayılmıştır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu çalışma Erzincan ili Merkez ilçesinde bulunan farklı sosyo-ekonomik düzeye sahip öğrencilerin bulunduğu 30 ebeveyn ile sınırlıdır. Ebeveynler seçilirken özel ve resmi okulda öğrenim gören çocukların ebeveynlerinden seçilmiş bulunmaktadır. Ayrıca elde edilen veriler yapılan öğrenci ebeveynlerinin görüşmeleriyle sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Dijital oyun bağımlılığı: “Sosyal ve/veya duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını aşırı ve sürekli kullanması ve oyuncunun aşırı kullanımı kontrol edememesi” dir (Lemmensvd, 2009).

Anne-baba tutumu: Çocuklara karşı geliştirilen fiziksel, psikolojik ve sosyal davranışların bütünü anne baba tutumu olarak tanımlanmaktadır (Koç, 2015).

BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde araştırmamızın esaslarını oluşturan temalar detaylı bir şekilde ele alınarak, araştırma için kuramsal çerçeve özelliğinde bir bölüm oluşturulması hedeflenmiştir. Konu ile ilgili kavram ve temalara teferruatlı bir bakış açısıyla yaklaşmak, görüş açımızı genişletmek, kavramların birbiriyle bağlantılarının daha iyi anlaşılmasına olanak sunmuştur.

1. Oyun

Oyun, insanlığın var oluşundan itibaren insanların yaşamında yer etmiş eylemdir, denilebilir. Oyun, insanlığın var oluşuyla beraber farklılaşarak ve değişerek hayatın her döneminde kendine yer edinmektedir. İnsanların ilgi alanları ve ihtiyaçlarının zamanla değişmesine rağmen, oyun her zaman etkin bir faaliyet olarak yerini korumaktadır (Tuğrul, 2010).

Literatür incelendiğinde oyunun birden fazla tanımının yapıldığı görülmektedir. Bunun sebeplerinden birini de oyunların toplumsal özelliklere göre farklılaşması oluştururken; bir diğer sebebini gelişen teknoloji ve sosyal şartların değişmesi oluşturmaktadır. Nitekim teknolojinin gelişmesi oyunun farklı boyutlarda öne çıkmasını sağlamıştır.

Türk Dil Kurumu'nun (2019) Güncel Türkçe Sözlüğü'ne göre oyun, “*Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, kaliteli zaman geçirmeye yarayan eğlence*” olarak tanımlanmış ve bir eğlence unsuru olduğu belirtilmiştir. Ural'a (2009) göre ise oyun kişide doyum oluşturan bir olgudur. Fakat insanı eğlendiren, doyum sağlayan her şey oyun olarak ele alınamaz. Çocukların doğasında oyun vardır. Çocuk için oyun oynamak bir özgürlük eylemi ve bir varlık hali şeklinde tanımlanabilir (Brown, 2009). Çocuklar (0-18 yaş) doğası gereği oyun oynama becerisine sahiptir. Oyun gelişim süreçlerinin en önemli parçasıdır. Oyun oynayan çocuk keyif alır. Dünyada çocuklar tarafından konuşulan ortak dil oyundur (Tuğrul ve Metin, 2006). Oyun

dışarıdan herhangi bir zorlama olmaksızın çocuğun kendi arzusuyla yürüttüğü tüm faaliyetlerdir (Egemen, Yılmaz ve Akil, 2004).

Oyun oynamak çocuğa bazı deneyimleri, kendi yaşantısı yoluyla öğrenmek için en etkili etkinliklerden birisidir. Yaşam boyunca insana gerekli olacak birçok deneyim, çocukluk döneminde oynanan oyunlarla kazanılmaktadır. Toplumsal kurallara uyma, liderlik, sıra bekleme, kaybetmeyi ve kazanmayı normal karşılama, işbirliğini, günlük hayatta karşılaşılabileceği durumlar karşısında hazırlıklı olma vb. bunlardan birkaçı olarak sayılabilir. Oyun oynayan çocuğun iletişim becerisi daha yüksek olur. Sorular karşısında çözüm buluncaya kadar deneme yapar. Oyun gelişime kaynak teşkil eder. Bu bakımdan oyun çocukta zihin, dil gelişimine katkısı sağlamakla beraber öğrenme ve sosyalleşmesini de olumlu yönde etkiler (Şahin, 2015).

Dünyada hiçbir canlı, çocukların (3-7 yaş) oyunlarda sergilediği çeşitliliği gösteremez. Ortam ve şartlar ne olursa olsun, hangi malzeme kullanılırsa kullanılsın çocuklar hayal güçleri vasıtasıyla şaşılabilecek oyunlar bulup oynayabilirler. İmkânlar dâhilinde çocuk yaratıcılığını kullanarak sürekli yeni oyunlar tasarlar ve oynarlar (Ergün, 1980).

Teknolojinin bu kadar gelişmesi ile birlikte, diğer tüm alanlarda olduğu gibi çocukların oyun alışkanlıklarını da doğrudan etkisi altına almıştır. Milenyum çağında hızla yükselişe geçerek ortaya çıkan bilgisayar oyunları, geleneksel çocuk oyunu oynama alışkanlıklarından uzaklaştırarak onları dijital oyunlar oynamaya, sanal ortamlara yönlendirilmiştir (Agaoğlu ve Metin, 2015). Başka bir ifadeyle geleneksel oyunların ve oyuncakların yerini bilgisayar oyunları almış durumdadır. Son zamanlarda yaşamımızın önemli bir bölümünü işgal eden dijital oyunlar en başta çocuklar (ilkokul çağındaki) olmak üzere tüm insanlığı etkilemektedir. Dijital oyun gerçeği artık inkâr edilemez bir durumdadır. Bilgisayar oyunlarının yaşamımızda bu kadar büyük yer kaplamasının nedenlerini anlamak için, tarihsel gelişimini iyi analiz etmek gerekmektedir (Erboy, 2010).

Bilgisayarın bu denli hızla yayılarak çocukları erken yaşta tesiri altına alması ile beraber bilgisayar teknolojileri ile bu kadar içli dışlı olunmasına karşı çıkan bilim adamları, bilgisayar teknolojilerinin olması gereken kritik gelişim sürecini sekteye

uğratacağı görüşünü savunmaktadırlar. Çocukların olması gereken oyun kültüründen çok erken yaşta koptuğunu ifade eden bu görüş, bilgisayar oyunları ile çocukların çok fazla uyarıcıya maruz kalmalarının tehlike yarattığını vurgulamaktadır. Sanal gerçeklik teknolojisi sunulan dijital oyunlardaki bu durumun gerçek yaşamdan çok uzak olması, çocuğu gerçeklerden uzaklaştıran bir ortamda tutması, farkındalığını ve yaratıcılığını azaltması gibi olumsuzluklara sebep olduğu ifade edilmektedir (Akbulut, 2013).

Birçok kuramcı oyunun değişik özelliklerini farklı yaklaşımlarla açıklamak için bir takım tanımlar ortaya atmışlardır.

Lazarus' a göre oyun, "Kendiliğinden oluşabilen, belirli bir amacı olmayan, mutlu hissettiren bir eylemdir".

Montaigne'e göre oyun, "Çocukların en aslî faaliyeti" olarak tanımlamıştır.

Freud ise oyunu, fonksiyonel yönüyle yani oyundaki nesneleri ve oyunun bağlantılarının özelliğiyle ilgilenmiştir. Bireylerin hayatında yer bulan sosyal çatışmaları, korku ve endişeleri, engellemeleri oyun sayesinde üstesinden gelinebileceğini söyler. Bir kişinin öz benliğini bulmada, sosyal etkinliğini elde etmede oyunun etkisinin olabileceğini söyler.

Piaget'e göre ise oyun, "Dış dünyadan gelen her türlü uyarıları özümleme yani uyarıları kendi içinde iyice sindirerek ve uyum sağlayacak şekilde yerleştirmek." olup, çocuğun zihinsel gelişimine yardımcı bulunmaktır (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001).

Bütün bu fikirlerden yararlanarak oyunun, çocuğun en önemli meşguliyetinin oyun olduğu görülmektedir. En genel tanımla oyun, belirli bir alan ve zaman çerçevesinde kuralları önceden konulmuş ve sonuçları belli olmayan, oyunda olmanın farkındalığıyla gönüllü olarak yapılan faaliyetlerdir (Caillois, 1957).

1.1.Dijital Oyun

Bilim ve teknolojinin gelişmesi, eskilerde oynanan oyunlar ile günümüzde oynanmakta olan oyunlar farklılaşarak yeni oyunların eklenmesine neden olabilmektedir.

Örneğin eskiden parkta, bahçede ya da sokakta oynanan oyunların yerini kapalı mekânlarda oynanan oyunların aldığı görülmektedir. Bu durumda açık alanlarda oynanan oyunlardan sanal ortamda oynanan oyunlara doğru bir intikal yaşanmıştır (Kaya, 2013, 90).

Dijital oyunun tanımı yapılırken, geleneksel oyundan farklı olan yönleri de dikkate alınmalıdır. Bu bağlamda dijital oyun, teknolojik cihazlarla (bilgisayar, telefon, tablet) ve internet üzerinden oynanması ile geleneksel oyundan ayrılmaktadır. Geleneksel oyunlarda ise bedensel ya da fiziksel eylemler ön plana çıkmaktadır. Aynı zamanda geleneksel oyunların kuralları oyuncular tarafından belirlenmektedir. Geleneksel oyunları oynarken bireylerin oyuna kendilerinden bir şeyler katması, kişilerarası iletişimi ile oyunun organize edilmesi önemlidir. Bundan dolayı geleneksel oyunlar bireylere bedensel, bilişsel ve toplumsal alanlarda gelişimlerine destek olmaktadır (Hazar vd. 2017, 179).

Dijital oyunlar günümüzde başta çocuklar olmak üzere ergenler ve yetişkinler tarafından boş vakitlerde eğlence maksadıyla sıkça oynanmaktadır (Horzum vd. 2008). Önceleri genellikle açık mekânlarda oynanan oyunlar yerini dijital ortamlarda (bilgisayar, tablet, oyun konsolu, cep telefonu gibi) oynanan oyunlara bırakmıştır. Kirriemuir'e (2002) göre "video oyunları" ve "bilgisayar oyunları" kavramları çoğunlukla birbirlerinin yerini tutabileceğini ifade edilmiştir. Bu kavramlara "dijital oyun" ya da "konsol oyunları" da eklenebilir. Bu çalışmada "dijital oyun" kavramı tercih edilmiştir. Dijital oyunlar bilgisayar, akıllı telefon, oyun konsolu, tablet vb. cihazlarla oynanan oyunlar olarak tanımlanabilir. Bu bağlamda Kirriemuir'e (2002) göre dijital oyun tanımlamaları yapılırken, bazı oynama biçimlerinin ortak olarak kullanıldığı görülmektedir.

- Oyun konsolu ya da oyun konsolu benzeri diğer gereçler vasıtasıyla oynanan oyunlar

- Laptop, bilgisayar ya da macintosh kullanılması
- İnternet kafelerde yer alan atariler ve oyun konsolları üzerinden
- Televizyonla bağlantı kurularak kurulan oyun konsolları

- Televizyona baęlı olan, uydu veya abonelik sistemlerin saęladığı programları kullanarak,

- Tablet, akıllı telefon, bilgisayar gibi dijital cihazlar aracılığıyla oynanan oyunlardır.

Bu tanımlardan hareketle farklı deęişkenler ekseninde dijital oyunların türleri bulunmaktadır. Bu bağlamda oynandığı alana göre; akıllı telefon oyunları, bilgisayar oyunları ve konsol oyunları olarak kategorize edilebilir. Tek ya da iki kiři ile oynanan oyunlar olarak ayrılabilir. Ancak dijital oyunlar da ayrışma daha çok oyunların temalarına göre sınıflandırılmaktadır (Akın, 2012, 25).

Dijital oyunlar bir başka bir gruplandırma da ise strateji oyunları, aksiyon oyunları ve beceri oyunları olarak sınıflandırılmaktadır. Beceri ile aksiyon oyunları grubu adı altında; dövüş oyunları, labirent oyunları, spor oyunları, karışık oyunlar ve yarış oyunları bulunmaktadır. Strateji grubunda ise; rol oynama oyunları, eęitsel ve çocuk oyunları, şans oyunları, çok kişilik oyunlar, macera oyunları ve savaş oyunları yer almaktadır. Bununla birlikte beceri oyunlarının daha çok psiko motor beceri gerektirdiğini strateji oyunlarının ise bilişsel çaba gerektirdiğini aktarabiliriz (Solak, 2012, 24).

Literatürdeki bir başka sınıflama ise simülasyon oyunları, strateji oyunları, rol oyunları, aksiyon oyunları, yarış oyunları, spor oyunları, macera oyunları ve ağ oyunları olarak sekize ayrılmaktadır (Burak, 2013, 62). Bununla birlikte bir başka kategorize sisteminde bu türlere şiddet oyunları, eęitsel oyunlar, yapboz oyunları gibi oyunlar da eklenmektedir (Şahin, 2016, 34).

Prensky (2001)'e göre sekiz farklı dijital oyun çeşidi bulunmaktadır:

- Aksiyon Oyunları: Bu oyunlar diğer oyun türlerine göre daha yoğun tercih edilmektedir. Aksiyona sahip bu oyun türünde oyuncuların refleksleri son derece önemlidir. Sürekli bir mücadelenin söz konusu olduğu bu oyunları; iz sürme oyunlarını, nişan alma silah oyunlarını, labirent oyunlarını bu kategoride ifade edebiliriz (Öz, 2009, 38).

- Macera oyunları: Dijital oyun türleri arasında en eskilerinden olma özelliğine sahiptir. Bu oyunlarda ilerlemenin temel amacı; sistemin verdiği görevi tamamlamaktır (Köse, 2013, 51).

- Dövüş oyunları: Eskiden çok daha yaygın olarak tercih edilen bu oyun türü günümüzde eski yaygınlığını kaybetmiştir. Oyuncular bu oyun türünde bir karakter seçer ve sistem ya da kendi belirlediği başka bir kullanıcı ile oyun üzerinde dövüşerek puan kazanır (Topşar, 2015, 47).

- Bulmaca oyunları: Bu oyunda kullanıcılardan karşısına çıkan sorunlara çözüm getirmesi beklenmektedir. Her bir adımda deneme yanılma yoluyla ya da yeni bir sorunu çözerek ilerleme sağlanır (Köse, 2013, 51).

- Rol oynama oyunları: Oyuncuların istediği role büründüğü bu oyun türüdür. Bu oyunda oyuncular bir öyküyü takip ederek rollerinin karakterine uygun savaşır (Bilgin, 2015, 31).

- Similasyon oyunları: Belli bir hedefin bulunmamasıyla diğer oyun türlerinden ayrılmaktadır. Oyuncular kendi malzemeleriyle yeni üretimler yapar, bir makine kullanma becerisi edinir ya da oyundaki insanların hayatlarına rehberlik eder. Oyuncunun oluşturduğu bu hikâyede, sergilediği hareketler sonucunda oyun şekillenmektedir (Topşar, 2015, 47).

- Strateji oyunları: Bu oyun türünde oyuncular genellikle büyük dijital yapıları yönetirler. Bu büyük dijital yapılar ordular ya da devletlerden oluşmaktadır. Diğer ordularla savaşan ve devletin günlük ilişkilerini düzenleyen oyuncuların bu oyunlarda iyi bir strateji geliştirmesi ile oyun sürdürülmektedir.

Literatür taramasında bu dijital oyun sınıflandırmalarından başka öne çıkan diğer dijital oyun türleri ise şunlardır.

- Eğlence oyunları: İnternet üzerinden oynanan okey veya diğer kağıt oyunlarından oluşmaktadır.

- Görev oyunları: Sistem tarafından yüklenen görevlerin yerine getirilmesiyle oyun devam eder. Polisiye niteliğindeki bu oyunlarda karşıya çıkan engellerin yok edilmesiyle başarı sağlanır.

1.2. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi

Tarihsel gelişiminde dijital oyunların öncelikle video ve konsol oyunları olarak ortaya çıktığı görülmektedir. Geliştirilen ilk dijital oyunun Tennisfor two isimli oyun olduğu görülmektedir. Masa tenisi oyununun basit tür benzeri yapılmıştır. İlk video oyunu 1962 yılında ortaya konan Spacewar adlı oyundur. Computer Space adlı oyun, jetonla oynanan ilk dijital oyun özelliğine sahiptir (Say, 2016, 26).

1972 yılında televizyona bağlanarak oynanan dijital oyunlar geliştirilmiştir. Dijital oyunların televizyona bağlanmasıyla evlere taşınan oyunun adı Pong'dur. Günümüzde üç boyutlu oyunlara dönüşen bu oyun döneminde 19000 kişiye yayılmıştır (Erboy, 2010, 37). 80'li yıllarda bilgisayarların yaygınlaşmasıyla dijital oyunların gelişimi hız kazanmaktadır. Rick Maurer tarafından konsola aktarılan Space Invaders adlı oyunla ciddi bir yayılım söz konusu olmuştur. İlk dijital savaş oyunu olma özelliğine sahip olan bu oyunun tutulması buna benzer oyunların yapılma sürecine hız kazandırmıştır (Günay, 2011, 25).

Türkiye'nin 1980'li yıllarda dijital oyunlar ile tanıştığı bilinmektedir. Bu dönemdeki bireyler renkli televizyonla tanışmanın, video ve atari ile oynamanın çılgınlığını yaşamıştır. Çoğu şehirde “atari salonları” açıldığından ve bu atari salonlarının çok fazla rağbet görmesinden kişiler tutkulu bir şekilde oyun oynar hale gelmiştir. Sonraki yıllarda ise oyun konsollarının çeşitliliği, kişiye ait bilgisayarlar ve fiyatlarında düşüş olan oyun cihazlarının giderek yaygınlaştığı bildirilmiştir. Bu oyunlar internet kafelerin 1990'lı yıllarda açılmasıyla geniş kitlelere yayılmıştır (Say, 2016: 27).

Ortaya konan dijital oyunların şiddet içerdiği ve daha çok erkeklere uygun olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Buna bağlı olarak bu oyunları daha çok erkekler tercih etmektedir. Kızların da dijital oyunlara katılımı için Iwatani tarafından pac-man adlı oyun tasarlanmıştır (Günay, 2011, 26).

Dijital oyunların olumsuz etkileri 1981 yılında ilk defa gündeme gelmeye başlamıştır. Bu yıllarda bir öğrenci hiç okula gitmeden Defender aldı dijital oyunu 16 saat aralıksız oynayarak rekor kırmıştır. Bu olaydan sonra buna benzer birçok problem ortaya çıkmıştır.

Bilgisayar üzerinden oynanan oyunların ikinci planda kalması, 1985 yılında Ruslar tarafından tetris isimli oyunun keşfine denk gelmektedir. Bu oyunun amacı, sistemin gönderdiği verileri süreye karşı aralıksız dizmek ve silmektir. Bu oyunda ilerleme kat edebilmek çabuk karar verebilmeyi gerektirmektedir (Günay, 2011, 27).

Oyun sektöründeki bu gelişmelerle beraber “SuperMario 3” isimli oyun ise 1990 yılında tüm zamanların en çok satan oyunu olmuştur (Yılmaz ve Çağıltay, 2005).

Günümüzde bilgisayar ve diğer dijital araçlar birçok alanda kullanıldığı gibi eğlence sektöründe de yoğun şekilde kullanılmaktadır. Dijital oyunların bireysel ya da grup halinde oyuncuların kendi amaç ve tercihlerine bağlı olarak, organizasyonları doğrultusunda oyunları yönlendirmeleri oyuncuları kendine çekmektedir (Öçalan, 2019). Kullanıcıların gerçek kimliklerini gizleyebilmeleri bu ortamlarda kendilerini daha rahat hissetmelerini sağlamaktadır. Bu tür oyunların özgür bir ortam sağlaması her yaş grubuna hitap etmekte, bundan dolayı çocukların da yoğun ilgisini çekmektedir. ABD Eğlence Yazılımı Kuruluşu (ESA, 2013) verilerine göre; oyun endüstrisinin 1 milyarı aşkın dünya çapında kullanıcısı ve 24.5 milyar dolar bütçesi bulunmaktadır.

Son zamanlarda bilişim teknolojisinin hızlı gelişimiyle dijital oyunlar, gelişen ve değişen oyun anlayışıyla karşımıza çıkmaktadır. Eskiden farklı alanlarda oynanan oyunların yerini dijital ortamlarda oynanan oyunlar almaktadır. Dijital oyun üreticisi firmaların oyun çeşitliliği her geçen gün artmakta, daha fazla kullanıcı kitlesine ulaşmayı hedeflemektedirler.

İnsanların birçok nedenden dolayı oyun oynayabilmektedir. Bunlar arasında;

- Dinlenme,
- Yapacak başka bir şey bulamama,
- Boş zaman geçirme,
- Eğlence,
- Rahatlama,

- Rekabet,
- Meydan okuma,
- Stres atma,
- Zekâ geliştirme,
- Sosyal ortam sağlama,
- Gerçek hayattan uzaklaşma (Tüzün, 2004; İnal ve Çağıltay, 2005) gibi birçok sebep karşımıza çıkmaktadır.

Çocuklar tarafından yukarıdaki sebeplerden ötürü oynanan dijital oyunların türlü faydaları bulunmaktadır. Örneğin çocukların hayal etme yetisini bilgisayar oyunları geliştirir, şekillerin amaçlarını açıklamalarına yardımcı olur, el ve göz koordinasyonunun gelişmesine fayda sağlar, geometri ile matematiksel yüksek düşünme becerisi kazandırır, soyut nesnelerin göz önünde canlandırmasını sağlar. Ayrıca dijital oyunların sosyokültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik gelişimlerine de katkı sağlar (Horzum vd. 2008; Horzum, 2011).

Yapılan araştırmalarda dijital oyunların sanıldığı kadar masum olmadığı, bağımlılığa yol açtığı, çocuklarımızın kültürel çevresine video oyunlarının zarar verdiği, çocukların beyin gelişimlerine olumsuz etkilerinin olduğu ve saldırgan davranışları yönlendirdiği dikkat çekmektedir (Öztütüncü-Doğan, 2006). Dijital oyunlar günümüzde yaygın olarak akıllı telefonlarla da oynanmaktadır. Bu telefonlarda oynanan uygulamalar özellikle çocukların ilgisini cezp etmektedir. Bunun sonucu olarak çocuk veya gençler bu cihazların son çıkan modeline sahip olma çabası içerisinde olması aileye ekonomik baskı kurduğundan ailesi ile sorun yaşayabilmektedir (Pain vd., 2005). Bu da aile içerisindeki çatışmalara sebebiyet vermektedir.

Oyunun pozitif yönde dil, sosyal, motor, öz bakım ve bilişsel gelişim alanlarını etkilediği düşünüldüğünde, oyunun önemi konusunda ebeveynler fikir birliğinde olmaktadır. Ebeveynler ve öğretmenler tarafından oyunun çocuk gelişimi

açısından vazgeçilemez bir yöntem olduğu belirtilmiştir (Kaytez ve Durualp, 2014). Ancak kastedilen oyun, çocuğun sosyal ortamlarda paylaşımlarda bulunarak etkileşim kurduğu arkadaşlarıyla birlikte parkta, bahçede canlı oynadığı oyunlardır.

Günümüz dünyasında popülerite kazanan dijital oyunların bir noktaya kadar, çocuğun öz güveni artırdığı, içgüdüsel başarıma ve gelişimde ilerleme ihtiyacını karşıladığı, el-göz uyumu ile problem çözme ve çoklu işlem gücünü sayılarla ilgili oyunlarda geliştirdiği belirtilmiştir (Tüzün, 2006).

İlköğretim ve ortaöğretim de 686 öğrencinin öğrenim gördüğü KKTC’de yürütülen bir araştırmada; öncelikle erkek öğrencilerin daha fazla internet kullanıldığı tespit edilmiştir. İncelemede öte yandan, bu öğrencilerin interneti kullanma amaçları çoğunlukla eğlence ve iletişim olduğu görülürken açılan sohbet odalarında farklı kimliklere büründükleri belirlenmiştir.

Diğer taraftan, şiddet içerikli oyunların sanal ortam üzerinde oyuncular tarafından çok tercih edildiği gözlemlenmiştir. Bunun sonucunda oyuncuların anti-sosyalleştiği ve kendileri ile barışık olmayan tutumlara sahip oldukları sonucu elde edilmiştir. Dahası, öğrencilerin internet kullanım oranları arttığında akademik başarılarında düşüşün olduğu sonucu ortaya çıkmıştır (Bayraktar ve Gün, 2007).

2. Bağımlılık

“Bağımlılık” kelimesi farklı disiplinlerde ayrı ayrı tanımlanmıştır. Örneğin Eğitim Terimleri Sözlüğü’nde “bağımlılık”, “*Karşılaşılan sorunları yalnız başına çözmek ve kendine yön seçmek için gerekli yetenekten yoksun olma durumu*” dur (TDK Eğitim Terimleri Sözlüğü, 1974). TDK Ruhbilim Terimleri Sözlüğü’ne göre bağımlılık “*Kişinin gereksinme ve isteklerini karşılamakta yetersiz oluşu, karar verme ve işlerini başarmada başkalarından yardım istemesi durumu*” şeklinde tanımlanmaktadır (TDK Ruhbilim Terimleri Sözlüğü, 1974). Bu tanımlardan hareketle bağımlılığın “*bir başka şeye ihtiyaç duyma*”, “*kendi kendini karşılayamama*” durumları vurgulanmaktadır.

Günümüzde “bağımlılık” kavramı kişinin acı, rahatsızlık ve belirsizlik duygularında engelleyici olan, kişiye yapay ya da kısmi güvenlik hissi veren, baş

edemediği durumların unutulmasını veyahut kendini iyi hissettiren durumlar olarak tanımlanmaktadır (Çakır vd., 2013, s. 86). Yıldırım'a (2008, s. 2) göre bağımlılık, *“bireyin tek başına bir şey yapamaması, başka bir varlığın, maddenin ya da kendi iradesi dışında başka bir gücün etkisi ile hareket edebilmesi veya düşünebilmesidir.”* Seferoğlu ve Yıldız'a (2013, s. 35) göre bağımlılık; “bireylerin kendilerini geçici bir süre iyi hissetmeleri için bir madde, ürün veya hizmeti kullanmalarının uzun sürme durumudur.”

Griffiths (2005) insan yaşamının günlük rutini olan bazı davranışların aşırı yeme, kumar, spor, seks, iş gibi bağımlılığa dönüşebildiği gibi video oyunu ve internetin aşırı kullanımıyla dijital bağımlılığa dönüşeceği hususunu dile getirmektedir. Lemmens ve diğerleri, dijital oyun bağımlılığının tanımını, bireyin günlük hayatında aşırı ve kontrol edilemeyen, sosyal ve duygusal bağlamda problemlere neden olan davranışlar olarak tanımlamaktadır (Lemmens ve diğ., 2009). Yengin ve Bayındır (2019) dijitale bağlı olma ile dijital bağımlı olma durumu arasındaki farka vurgu yapmaktadırlar. Dijitale bağlı olma durumunu; kişinin günlük ihtiyaçlarını karşılamak için dijital kullanımı gerçekleştirmesi, dijital bağımlı olma durumunu ise; eksiklik hissetme ile giderek artan davranışsal teknolojik bağımlılığı olarak ifade etmişlerdir. Türkiyede Yeşilay ve AMATEM, bağımlılık çeşitleri arasında “Teknoloji Bağımlılığı” nı incelemekte ve Teknoloji Bağımlılığını; “İnternetin fazla kullanılma durumuna engel olunamaması, internetten mahrum kalındığında gergin davranışların ortaya çıkması, sosyal hayatı olumsuz etkileyen bağımlılıktır” olarak tanımlamaktadırlar.

Günümüzde teknolojinin hızla gelişmesine bağlı olarak, her geçen gün dijital araçlarla etkileşimin artmasıyla davranışsal bağımlılıktan biri olan dijital oyun bağımlılığı tüm bireyleri etkilemekte ve bu risk grubu içinde çocuklar da yer almaktadır. Birey ile dijital cihazın etkileşimi sonucu ortaya çıkan; teknoloji bağımlılığı, internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya bağımlılığı dijital araçların uygun ve aşırı kullanılmasından kaynaklanmaktadır. Yetişkinler bu durumu kontrolünü sağlayabilirken çocuklarda bu kontrolü ebeveynler yönetmek

zorundadır. Bir çocuğa ebeveyni izin verdiği sürece saatlerce dijital araçlarla vakit geçirebilir dijital oyun oynayabilir (Aksel, 2018).

2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital medya araçlarına ulaşımın giderek kolaylaşmasıyla dijital bağımlılıklar kullanımında da artış gözlenmektedir. Boş zamanı değerlendirmek, eğlenmek gibi sebeplerle oynanan dijital oyunlar her yaşa hitap edebilmektedir. Kazanma içgüdüsü, bitirme isteği, bir üst tura geçme, puan toplama gibi amaçlarla insanlar bu oyunlara giderek daha çok zaman ayırmak istemektedir.

Dijital oyunlarda çeşitliliğin olması, oyunların içerikleriyle geniş çevrelere hitap etmiş ve çoğu konularda çeşitli dijital ortamlarda oyunlar üretilmiştir. Birçok alanda eğitim amaçlı birden çok kullanıcı dijital oyunlar geliştirilmesinin gayesi bu oyunların geniş kitlelere ulaşması olmuştur (Doğusoy ve İnal, 2006: 1).

Çocukların dijital oyunları tercih etmeleri ile ilgili iki ayrı görüşten söz edilebilmektedir. Bunlardan ilki, çocukların gelişimleri ile birlikte sosyal etkileri bir arada bulundurularak farklı oyun tercihleri şeklinde belirtilmiştir. Bu görüşte, toplumda çocukların oyunlara bakış açısı ve çocuklarda oluşabilecek farklı oyun tercihlerinin olduğu düşüncesi şeklinde açıklanmıştır.

Pala (2003) tarafından ileri sürülen ikinci görüşte dijital oyun tercihlerindeki farklılığın sebebi kişilik özellikleridir. Örneğin, Prensky (2002) dijital oyun tercihlerinde dört değişken kavramın önemli olduğunu belirtmiştir. Bunları, cinsiyet, yaş, yarışma ve oyuna dönük önceden öğrenilen bilgiler olarak belirtmiştir. Türkiye’de yürütülen bir araştırmada da oynanan oyun türlerinde cinsiyet, oyun tercih sebepleri arasında belirleyici bir etkiye sahip olduğu anlaşılmıştır (Durdu vd., 2005).

Aşırıya kaçmadan oynanan dijital oyunları oynamanın sağlıklı yaşam standardının normal bir parçası olduğu kabul edilmektedir. Üstelik oyunların bireyler üzerinde duygusal gevşeme ve rahatlama gibi pozitif katkılarının da olduğu konusunda fikir birliğine ulaşılmıştır (Green ve Bavelier, 2003).

Ancak, oyun oynama arzusu kontrol edilemiyor, duygu ve düşüncelerde, sosyal hayatta zıt yönde değişime sebep oluyor ise problemin var olduğu ya da bağımlılık olabileceği düşünülmektedir (Griffiths ve Davies, 2005).

Böylesine yükseliş potansiyeli olan dijital oyun bağımlılığında, Yee (2006: 773) oyuncularını cezbeden bileşenleri üç başlıkta incelemiştir;

Başarı ögesi; ilerleme, düzenek ve yarış şeklinde gruplanmıştır. İlerleme, oyun içinde güç kazanma, hızla ilerleme, puan toplama ve konum sahibi olma isteğidir. Düzenek, karakter başarısını iyileştirmek için temel kaideleri ve sistemi tanıma, çözme gerekliliğidir. Yarış ise diğer oyunculara meydan okuma ve onlarla rekabet halinde olma isteğidir.

- Sosyal ögeler; sosyalleşme, bağlantı, takım çalışması olarak gruplanmıştır. Sosyalleşmek, diğer oyuncularla konuşmak ve yardımlaşmaktır. Bağlantı, diğer oyuncularla uzun süreli anlamlı ilişkiler kurma isteği ve takım çalışması ise bir grup çalışmasına ait olmaktan duyulan memnuniyet olarak tanımlanır.

- Oyuna dalma ögesi; keşif, rol oynama, özelleştirme ve gerçeklerden uzaklaşma şeklinde gruplanmıştır. Keşif, diğer oyuncuların fark edemediği şeyleri bulma ve bilme isteğidir. Rol oynama, oyunun hikâyesinin gayesine uygun, gerçekte olmak istenen kişiliğe benzer bir kişilik oluşturabilme ve bu kişilikle diğer oyuncularla arasında etkileşime girebilme imkânıdır. Özelleştirme, karakterlerinin görünümünü isteği ölçüsünde kişiselleştirme imkanıdır. Gerçeklerden kaçma ise gerçek yaşam problemlerinden uzaklaşarak sanal ortamı kullanma olarak tanımlanabilir.

Dijital oyunlar hiç şüphesiz günümüz dünyasının en fazla rağbet gören eğlence araçlarından biri hâline dönüşmüştür. Artık günümüzde hemen hemen her yaş grubundan insanın kendini dijital oyunları aracılığı ile stresten uzaklaşarak rahatlamaya çalıştığı, boş zamanlarını doldurmak için bu tarz bir eğlence ortamını tercih ettikleri bilinmektedir (İnal ve Kiraz, 2008: 526).

Bağımlılık; uyarıma kaynaklık eden uyarıcının, etkinliğin kaynağına psikolojik olarak bağlanma durumudur şeklinde ifade edilmektedir (TDK, 2017).

Sürekli oyunla meşgul olarak günlük hayattaki görev ve sorumlulukları ihmal edecek kadar uzun süre oyun oynamak, zihninde her an onu düşünmek oyun bağımlılığıdır. Bireyin sosyal hayatını olumsuz etkiler dolayısıyla bir kişinin dijital oyun bağımlısı olduğunu söyleyebilmek için kişinin günlük hayattaki davranış değişiklikleri ile sosyal yaşamındaki etkisini gözlemlemek gerekmektedir. Bir kişinin uzun süreler oyun oynaması onun oyun bağımlısı olduğunu göstermez (Ocak, 2013: 265). Bağımlı hala gelen kişi oyun oynamadığı sürelerde bile dikkatini oyundan alamaz ve oynamadığı zamanlar huzursuzluk hisseder.

Söz konusu olan bu durumların yanı sıra dijital oyunlarla küçük yaşta tanışan çocuklarda “şiddet” gösterme gibi eğilimlerin daha çok olduğu belirtilmektedir. Özellikle, dijital oyunların bir çeşidi olan stratejik oyunların, muhakeme gücünün çocuklarda geliştiği dönemde onların iç âleminde karışıklıklara sebep olmaktadır. Bununla beraber adâlet hissini zayıflatma ile kazanma hissini fazlasıyla yaşanması, çocukta sosyal hayattan kopma şeklinde olduğuna dikkat çekilmektedir.

İnternet teknolojilerin hayatımızda yer edinmesiyle toplumun her kesiminden birey bu teknolojileri yoğun bir şekilde kullanmaktadır. Yapılan araştırmalarda yetişkinler kadar çocukların da bu teknolojileri kullandıkları tespit edilmiştir. Örneğin, Hong Kong’da, Ho ve Lee’nin (2001) yürüttükleri bir çalışmada çocukların günde günün en az iki saatini yani 137 dakikalarını bilgisayar başında geçirdiklerini tespit etmişlerdir.

Turow’un (1999) Amerika Birleşik Devletleri’nde sonuçlandığı bir araştırmada ise çocukların günde ortalama 97 dakika evde bilgisayar kullandıkları sonucuna varılmıştır. Çocukların dijital medya ve oyunlara gün içinde ayırdıkları sürelerin kayda değer ölçülerde olduğu verilerle ortaya konmuştur.

Ülkemizde dijital oyun bağımlılığı hakkında TBM ve Yeşilay çalışma yapmaktadır. Yeşilay’ın dijital oyun bağımlılığı belirtileri şu ilkeler ışığında ifade edilmektedir (Doğruluk, 2017, 54):

Bireylerin bağımlılıkların olması, sosyal yaşamlarında sorun yaşamalarına neden olur.

Bu süre zarfında bireyler de fiziksel sıkıntılar ortaya çıkar. Örneğin, uyuyamama ya da odaklanamama sorunları gibi.

Bağımlı bireyler çevresindeki kişilerle sosyalleşmek yerine oyunu tercih eder.

Dijital oyunda elde edilen başarıları gerçek hayattaki başarılarla mukayese ederler.

Aileleri ile sosyal ilişki kurmakta problem yaşayabilmekte; tek kalma sorunuyla karşı karşıya kalmaktadırlar.

Bağımlı bireylerin dijital oyundan uzaklaşmasıyla kendilerini psikolojik olarak yalnız hissetmeye başlarlar.

Bu bireylerin bilgisayar ya da diğer dijital cihazlardan uzun süre uzak kaldıklarında huzursuzluk duyarlar.

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) tarafından 2013 yılında gerçekleştirdiği araştırmada, 6-15 yaş grubu çocukların bilgisayar kullanımına başlama yaşı ortalama 8 yaş, internet için 9 yaş, cep telefonu için ise 10 yaş şeklinde açıklanmıştır.

Aynı araştırmada her gün internet erişimi sağlayan çocukların oranı % 46'dır. Çocukların interneti %85 "ödev veya bilgi edinme" ve %80 "oyun oynamak" olarak kullandığı belirtilmiştir (Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu, 2019). Bu verilerden yola çıkarak, ilkökul öğrencilerinin dijital cihazlara ve oyunlara kolaylıkla ulaşabildikleri söylenebilir.

2013 yılının Nisan ayında uygulanan Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmasının muhtevası çocukları da kapsayacak şekilde ilk defa 06-15 yaş grubu araştırmalar olarak genişletilmiştir.

Araştırma veri sonuçlarına göre, 6-15 yaş grubu asıl başlık olmak üzere, farklılıkları net olarak ortaya koyabilmek için 06-10 ve 11-15 yaş grubu olarak ayrı ayrı dijital cihaz kullanımları, kullanım amaçları ile kullanım sıklıkları ve medya araçlarıyla ilişkileri de araştırmaya dâhil edilmiştir.

Aynı şekilde Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması sonuçlarına göre 2020 yılının Nisan ayında hanelerin % 90,7'si evlerinde internet imkânına sahiplerdir. Bu oranın 2019 yılının Nisan ayında %88,3 şeklinde bildirilmiştir. Bu araştırmada internet kullanan çocuklardan 06-10 yaş grubunda 6,

11-15 yaş grubunda ise 10 ve 06-15 yaş grubunda yaş ortalaması 9 olarak belirlenmiştir.

06-15 yaş grubundaki çocukların %24,4'ünün bilgisayarı kendine ait iken, %13,1'inin cep telefonu ve %2,9'unun oyun konsolu kendine aittir. 06-15 yaş grubundaki çocukların bilgisayar, İnternet ve cep telefonu kullanım oranları sırasıyla %60,5, %50,8 ve %24,3'tür. Bu oranlar 06-10 yaş grubundaki çocuklarda sırasıyla %48,2, %36,9 ve %11 olarak belirtilmiştir. 11-15 yaş grubundaki çocuklarda ise bilgisayar, İnternet ve cep telefonu kullanım oranları sırasıyla %73,1, %65,1 ve %37,9 şeklinde açıklanmıştır.

Haftalık ortalama İnternet kullanım süreleri göz önüne alındığında, 06-15 yaş grubundaki İnternet kullanan çocukların %38,2'si İnterneti iki saate kadar, %47,4'ü üç ile on saat arasında, %11,8'i on bir ile yirmi dört saat arasında %2,6'sı ise yirmi dört saatin üzerinde kullanmış olduğu belirlenmiştir. 06-15 yaş grubu çocuklar İnterneti en fazla %84,8 ile ödev veya öğrenme amacıyla kullanırken, bunu %79,5 ile oyun oynama, %56,7 ile bilgi arama, %53,5 ile sosyal medya ağlarına girme takip etmektedir.

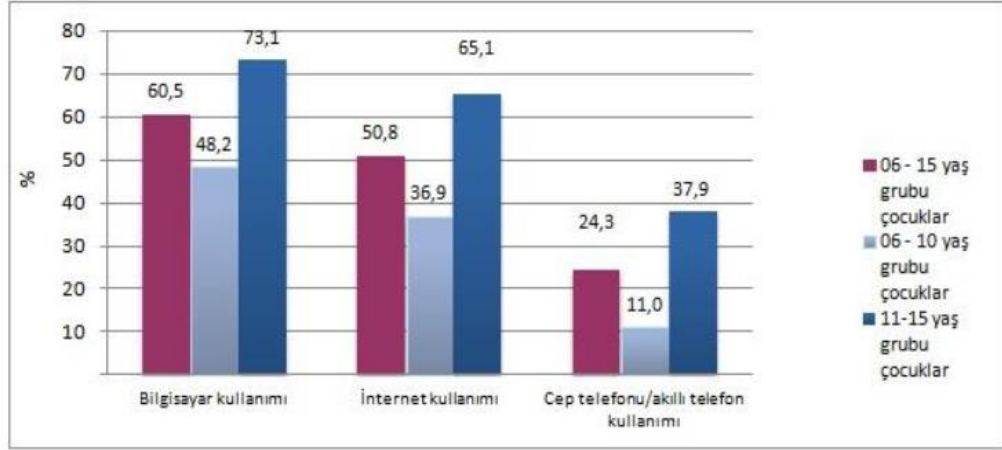
06-15 yaş grubundaki cep telefonu kullanan çocukların ortalama cep telefonu kullanmaya başlayış yaşı 10 iken 06-10 yaş grubunda ortalama başlayış yaşı 7, 11-15 yaş grubunda ise 11 yaş olarak tespit edilmiştir. Cep telefonu kullanım gayeleri arasında ilk sırayı %92,8 ile konuşma alırken, bunu %66,8 ile oyun oynama, %65,4 ile mesajlaşma ve %30,7 ile İnternete girmek takip ettiği tespit edilmiştir.

Cep telefonu kullanan 06-10 yaş grubu çocukların %80'i, 11-15 yaş grubu çocukların ise %62,9'u cep telefonu üzerinden oyun oynarken; 06-10 yaş grubu çocukların %29,4'ü, 11-15 yaş grubu çocukların ise %76,2'si cep telefonunu mesajlaşmak için kullanmışlardır.

06-15 yaş grubundaki çocukların %92,5'inin hemen her gün TV izlediği açıklanmıştır. Bu oran 06-10 yaş grubundaki çocuklarda %94,8 ve 11-15 yaş grubu çocuklarda ise %90,2'dir. Günde ortalama dört saatin üzerinde TV izleyen çocukların oranı 06-15 yaş grubunda %12 iken, 06-10 yaş grubunda %12,5, 11-15 yaş grubu çocuklarda ise %11,6'dır.

06-10 yaş grubu çocuklarda en çok izlenen program türü %93,8 ile çizgi film iken 11-15 yaş grubu çocuklar tarafından en çok izlenen program türünün ise %76,8 ile film ve diziler olduğu açıklanmıştır (Türkiye İstatistik Kurumunun-TÜİK, 2013).

Şekil 1. 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı



TÜİK verilerinden yola çıkarak, çocukların dijital oyunlara ayırdığı süreye bağlı olarak, çocuğun ruhsal, fiziksel ve sosyal yönden etkilendiğini düşündürmektedir. Bağımlılığı olan birey “o şey” için elde etmek için güçlü istek duyma, zamanı kontrol edememek, bu konuda ısrarcı olmaktadır şeklinde ifade edilmiştir (Shaffer vd., 2013). Bu veriler ışığında çocukların dijital ortamlarda ve oyunlarda bağımlı bir şekilde fazlasıyla zaman geçirdikleri söylenebilir.

2.2. Aile ve Dijital Oyun Bağımlılığı

Türkçe Sözlük’e göre “Aile, evlilik ve kan bağına dayanan, karı, koca, çocuklar, kardeşler arasındaki ilişkilerin oluşturduğu toplum içindeki en küçük birlik” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2016)

Ailenin çocuk üzerinde etkileri son derece büyük öneme sahiptir. Aile; çocuğa kişilik gelişiminde rehber olma, toplumda çocuğun kabul görmesine yardımcı olma, sosyal ve iş yaşamında başarılı olmasında gerekli adımlar hususunda yol gösterici olma özelliği vardır. Bilhassa ailenin; çocuğun sosyal yaşamı için rol model olma, karşılaşılabileceği problemlere karşı destek olma, çocuğa güven duygusunu verme,

aile tarafından onaylanan tutum ve davranışları çocuğa kazandırma, çocuğa ahlaki davranışları vermede rehber olma gibi özellikleri de belirtilmektedir (Yavuzer, 2012). Bu kadar hayati öneme sahip ailenin, çocukla olan iletişimi önem arz etmektedir. Dolayısıyla ailede nesil çatışmalarından kaynaklanan tartışmalar yaşanması, ebeveyn ile çocuk arasına sıkıntıların oluşması ailenin yaşam kalitesini etkiler ve aile bireyleri arasındaki olumlu ilişkilerin önüne geçer (Yavuz ve Özmete, 2012).

Toplumların teknolojik gelişmelerden etkilenmemeleri mümkün değildir. Yıllardır toplumun mu teknolojiyi etkilediği ya da teknolojinin mi toplumları yönlendirdiği tartışma konusu olmuştur. Günümüzde çocuklara teknolojik cihazları verimli kullanma becerisi kazandırılma çabasının yanında akademik olarak içinde bulundukları yarış ortamında da başarı elde etmeye çalışılmaktadır. Teknolojik cihazlarla erken yaşta buluşan çocuklar, zamanlarının çoğunu bu cihazlarla iç içe bir biçimde geçirmektedirler. Ebeveynlerin, her anlamda olduğu gibi teknolojiye olan yaklaşımları çocukları etkilemekte, gelişimsel özellikleri gereği anne ve baba tutumlarından etkilenmektedirler. Ebeveynlerin çocukları denetimsiz olarak teknolojiyle baş başa bırakmaları uygun görülmemektedir. Ebeveynlerin bilinçli rehberliğinde, çocukların teknolojinin olumlu ve olumsuz yönlerinden en az etkilenmeleri sağlamak mümkündür (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002).

Teknolojik gelişmelerin her alanda hizmet olanaklarını etkilediği gibi aile ilişkilerini de etkilemektedir. Dijital oyunlara talep her geçen gün artmakta daha çok kullanıcı tarafından kullanılmaktadır. Dijital oyunların etkileşim ve iletişim özelliğine sahip olması; aile içi ilişkileri etkileme oranının fazla olduğunu bizlere göstermektedir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008). Bu sebeple ebeveynlerin internet ortamında karşılaşacakları tehlikelere karşı çocuklarını muhafaza edebilmeleri için bu tehlikelerin farkına varması ve bu anlamda kontrol altında tutabiliyor olması gerekmektedir. Ebeveynlerin bilişim teknolojileri becerileri sahip olması çocuklarıyla kuracakları sıcak iletişimleri önemlidir. Çocuğa değerlerin benimsetilmesinde aile içi sıkı denetim anne babalara düşmektedir (Yalçın, 2006). Dijital ortamların ortaya çıkacak olumsuzlukları önlemek amacıyla uygun davranmak ile mümkündür. Ebeveynlerin sorumluluklarının bilincinde olması hassasiyet

göstermesi gerekmektedir. Nitekim ebeveynler çocuklarını yönlendirme, denetleme ve onlara destek olma noktasında kolaylık yaşayabilmektedir. Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi III (EU Kids Online III) raporu; Avrupa'daki ailelere oranla ülkemizdeki aileler çocuklarına bu konuda yardım konusunda yetersiz olabildiklerini göstermektedir (Demirel, Yörük ve Özkan, 2012).

Teknolojik gelişmelerle birlikte, çocukların dijital cihazlarla geçirdikleri vakitlerde artış gösterdiği gözlenmektedir. Bu durumda çocuklar diğer günlük etkinliklerini aksatmakta, ailelerin çocuklarıyla yeteri kadar zaman geçirememekten kaynaklı sıkıntılar yaşanmaktadır. Fakat bu durumu lehimize çevirmek konusunda ailelere önemli görevler düşmektedir. Ebeveynlerin çocuğun dijital oyun oynamalarında kontrolü sağlayamaması çocuklarının oyun bağımlısı olmasına neden olur. Ebeveynlerin, dijital oyunların sonuç ve tesirlerinin çocuğa aktarabilmesi için bunun farkında olması son derece önemlidir. Ebeveynler dijital oyunları hayatımızın bir parçası olarak kabul etmeli, çocukların dijital cihazlarla oynadıkları oyunları yasaklamak yerine onları sıkı kontrol altında tutmaları daha faydalı olabilir. Çocukların çeşitli dijital cihazlarla oynadıkları düşünüldüğünde; onları denetlemek ve kontrol altında tutmak hem zorlaşabilmekte hem de yeterli olmamaktadır. Ailede başlayan ilk eğitimle birlikte çocukları dijital cihazlarla oynanan oyunlar hakkında bilinçlendirilmesi sağlanabilir. Gelişim dönemlerinde olan çocukların yaşadıklarında çevrelerinden etkilenmesi kaçınılmazdır, bu dönem ilerledikçe çevreden etkilenme oranı da azalmaktadır. Fiziksel çevreden etkilenme oranları küçük çocuklarda daha fazla görülmektedir. Dijital oyunlarda ebeveyn tercihleri çocuklarının da bu yöndeki tercihlerine etki etmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012).

Ailelerin pek çoğu çocukların ders çalışmasındaki isteksizliğini bilgisayar oyunlarını çok oynadıkları ile ilişkilendirerek, çocukların bu tarz oyunlarla fazla vakit geçirmelerinden şikâyetçi olmaktadır. Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde oluşturduğu tekrar tekrar oynama isteğinin oluşması, oyunların cezbedici olarak hazırlanması ve çocukların bağımlı hale gelmesine neden olabileceğini göstermektedir.

İnsanlar arasındaki iletişim yöntemlerinin farklılaşması teknolojinin sürekli gelişip yenilenmesine bağlıdır. İletişimin sanal âleme taşınması etkisini aileler arası iletişimde de göstermektedir. Bu değişim sürecinden çocuklarda etkilenmektedir. İnternet teknolojisinin iletişim aracı olarak hayatımıza girmesi bir taraftan insanları yalnızlaştırıp toplumdan soyutlarken diğer taraftan toplumla bütünleştirir. Ebeveynlerin, büyük çoğunluğu bilişim ve medya okuryazarı olmadığından çocuklarını soyutlamak kaydıyla teknolojiden uzak tutmaya çalışmakta, çocuklar da bu gereksinimlerini farklı alanlar içerisinde arayışa girerek gidermeye çalışmaktadır. Baskıcı bir tutum sergileyen ebeveynler okula devam noktasında çocukta isteksizlik, akademik başarıda düşüş ve oyun bağımlılığı gibi durumlarla karşı karşıya kalmaktadır. Ebeveynlerin baskıcı, otoriter, ilgisiz ve aşırı korumacı tutumlar sergilemeleri; çocuğun ergenlik döneminde rehberlik etmesinde önemli ölçüde etkisi vardır. Aile bireyleri tarafından yeteri kadar değer gören, sağlıklı bir iletişim ortamında yetişen çocuklar, kendilerine olan güven fazla ve öğrenmeye karşı daha istekli olurlar (Çalışkan ve Özbay, 2015). Ayas ve Horzum'un (2013) araştırmasında; aile yapılarının çocukların internet kullanım oranlarını etkilediği sonucuna varmışlardır. Nitekim araştırma sonuçları ihmalkâr tutuma sahip ailelerin çocukları otoriter, hoş görüşlü ve demokratik tutuma sahip ailelerdeki çocuklara göre İnternet bağımlılığının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Çocuklarıyla yeteri kadar ilgilenmeyen ihmalkâr tutuma sahip ebeveynler, onları denetleme ihtiyacı hissetmemektedirler. Bu da, çocukların internete bağımlı olmalarında bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır. İnternet ve bilgisayarın tehlike olmaktan çıkıp avantaja dönüşmesi, yetişkinlerin göstereceği farkındalıklara bağlıdır. Ebeveynler hem iş yükünün fazla olması hem de sorumluluklarının azaltması için yaşı küçük çocukların elinden tablet veya telefonları alamaz duruma gelmişlerdir. Dijital cihazlar karşısında uzun süre hareketsiz kalan, pasif oturan çocukların bilişsel, psikolojik, fiziksel ve sosyokültürel gelişimlerinin zarar göreceği kaçınılmaz bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Bunun sonuçlarını en aza çekebilmek için dijital cihazları yasaklamanın yerine, çocuk ve ebeveynlerin ortak kararı, aile içi iletişimin daha pozitif ve etkili bir hale dönüştürecektir (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014).

Sonu olarak ocuėun ilk sosyalleşme alanı aile ortamının nemi ne ıkmaktadır. Aile kurumunun doėru tutum sergilemesiyle ocukların dijital oyun baėımlısı olma durumları engelleyici olabilir.

3. Ebeveyn ocuk İlişkişi

Ebeveynler ocukların gelişim dnemlerinde rnek aldıkları etkileşim ve zdeşim modelleridir. zellikle ocukluk dneminde ocuklar iletişim iinde bulundukları ebeveynlerin tesiri altındadırlar (Akkoyunlu ve Tuėrul, 2002). “Trkiye’de Aile Yapısı Araştırması” (2011) adlı Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı tarafından yapılan alışmanın amacı, lkemizdeki bireylerin aile ierisindeki yaşam şekillerini, aile yapısını ve deėer yargılarını ortaya ıkarmaktır. Araştırmaya katılan ebeveynlerin, %20’si ocukları ile internet kullanımı veya dijital oyun kullanımı konusunda sorun yaşadıklarını belirtmişlerdir. Aynı araştırma sonucuna gre, dijital oyun kullanımının cezalandırılması noktasında annelerin daha etkin rol aldığı grlmektedir. Araştırmaya katılan annelerin %60’ı ocuėunu azarlayarak, %34’ ise bilgisayar oyunu oynamasına izin vermeyerek cezalandırdığını ifade etmiştir. Araştırmaya katılan ailelerden %7’si ocuklarına dijital oyunu oynadıklarından dolayı cezalandırdıklarını ifade etmişlerdir. Aile iinde sorun yaşayan ebeveynler birbirlerinden yardım aldıklarını dile getirmektedirler. Ailelerden sadece % 7’si bir uzmandan ya da kurumdan yardım aldıklarını söylemişlerdir.

ocukları dijital oyunlardan uzaklaştırmak iin ailelere oyunları yasaklamak kolay gelebilir. Ancak zm noktası hibir zaman yasaklamak olmamalıdır. Gnmzde her bireyin teknolojiye erişmesi oldukça kolay hale gelmiştir. Anne babasının yanında dijital oyunlara erişemeyen ocuklar arkadaşları veya okul ortamında erişme yolunu tercih etmektedir. Bu yzden ailelerin ocukları ile gven ilişkileri kurması, saėlıklı iletişim kanalları oluşturmaları nem arz etmektedir. ocuklarının bilgisayar kullanma sreleri ailelerin kontrolnde olmalı, ocukların ruhsal yapılarına uygun ierikler tercih edilmelidir (Kıran, 2011). Aydoėdu-Karaaslan (2015) yaptığı araştırmada ebeveynlerin ocuklarının şiddet ieren dijital oyunları oynadığından haberdar olduklarını ve bunu tasvip etmemelerine raėmen, bu

tür oynamalarına engel olmadıklarını ifade etmişlerdir. Aileleri sosyal projelerle bilgilendirmenin faydalı olacağı aynı çalışmada vurgulanmıştır. Young (1997) çalışmasında problemin bilgisayar veya teknolojinin olmadığını, bireylerin yanlış kullanımının asıl sorun olduğunu ifade etmektedir. Sağlıklı iletişim kurulmayan, güvenilmeyen ve ilgi görmeyen çocukların gerçeklerden kaçmak için dijital oyunları kullandıkları belirtilmektedir.

Teknolojideki hızlı gelişmelere çocuk ve ergenlerin hazır olduklarını söylemek mümkün değildir. Ebeveynler görevlerinin sadece teknolojik imkânları çocuklara sunmak olmadığını bilmelidirler. Çocukların internet ortamındaki uygunsuz içeriklere maruz kalmamaları için çocukların denetim altında olmaları önemlidir (Canbek ve Sarioğlu, 2007). Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Araştırma Projesi'ne (EU Kids) (2010) göre, çocuklar internet ortamındaki olumsuzluk karşısında ilk olarak arkadaşlarından destek almaktadırlar (Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı, 2013). Dolayısıyla ebeveynlerin çocuklarına destek olabilmeli için gerekli bilinç ve donanıma sahip olmalıdır.

Teknolojik cihazların ve uygulamaların çeşitliliğinin fazlalığı, anne babaları denetim noktasında zorlamaktadır. Güçlü aile desteği ile aile içi iletişimin sağlam olması teknolojik uygulamalardan kaynaklı tehlikeleri ortadan kaldırır ya da en aza indirir (Young, 1999; Günüş ve Doğan, 2013; Ayas ve Horzum, 2013). Ailenin yeni teknolojilere yaklaşımları, çocuklarının da tutumlarını da etkisi altında bırakacağından oldukça önemlidir (Çetinkaya ve Sütçü, 2016). Çoğu çocuğun oynadığı şiddet içerikli oyunlar çocukların davranışlarını etkileyebilmektedir. Yapılan araştırmalarda çocukların saldırganlık düzeylerinin düşmesinin anne babaların dijital oyunların süresine müdahale etmesine bağlı olduğunu göstermektedir. Fakat ebeveynlerin çocukların kontrol altında tutma ve müdahale etme oranlarının yeterli olmadığı görülmektedir (Gentile, 2003). Young (2004) benzer şekilde ebeveynlerin çocuklarının internet kullanımına sınırlama getirmemesi ve kontrol altında tutamaması, internetin kullanımının tehlikeli boyutlara taşınacağına işaret etmektedir.

Ülkemizdeki ebeveynlerin internet kullanım azlığına rağmen, büyük bir çoğunluğu, çocuklarını internette karşılaşılabilecekleri tehlikeli durumlara karşı savunabileceklerini belirtmektedirler. İnternette sorun yaşayan çocuklarına destek olduklarını, kullanımı konusunda bilinçli davrandıklarını ifade etmektedirler. Bilişim teknolojileri konusunda yeterli donanıma sahip olmayan ebeveynler gerekli desteği sağlayamamaktadırlar (Kaşıkçı, Çağıltay, Karakuş, Kurşun ve Ogan, 2014).

Çocukların farklı yönlerde olan ilgi alanlarına göre teknolojik gelişmeleri ve dijital oyunları yakından takip etmektedirler. Dolayısıyla çocukların bu durumu ebeveynler tarafından göz önünde bulundurulmalı stratejilerine bu yönde yönlendirmesi önemlidir. Yurdakul ve arkadaşlarının (2013) bu noktada; teknolojik gelişimleri takip eden, teknoloji okuryazarlığı olan, çocuğunun dijital cihaz kullanımında bilinçli olan, ahlaki değerlerin önemini çocuğuna özümseten bireyleri “dijital ebeveyn” olarak adlandırmakta ve özelliklerini beş boyutta açıklamaktadırlar. Bunlar;

Dijital okuryazarlık: Dijital ebeveynlerin dijital okuryazarlık özelliklerine sahip olmaları beklenmektedir.

- Dijital cihazları kullanabilme,
- Teknolojik sıkıntılar karşısında çözüm odaklı olma,
- İnterneti teknik olarak kullanabilme,
- Yeniliklere açık olma,
- Bilgilerin gizliliğini önemseme.

Farkında olma: Teknolojik tehlikelerin farkında olabilmesi için aşağıdaki vasıflara sahip olması öngörülmektedir;

- Sanal ortamlardaki uygun olmayan davranışları tespit edebilme,
- Sanal ortamların oluşturacağı zararları bilme,
- İnternet bağımlılığına davetiye çıkarmama,
- Çocuğun dijital ortamda yaptıklarının farkında olma.

Kontrol: Dijital ebeveynlerin kontrolü sağlayabilmesi için şu özellikleri taşımalıdır.

- Dijital ortamda tehlikelere karşı önlem alma,
- Koruma yazılımlarıyla tedbir alma,
- Belli bir düzende teknoloji kullanımına izin verme,
- Dijital ortamda çocuğunu yalnız bırakmama,
- Çocuğa karşı sözünde durma.

Etik: İnternet ortamında karşılaşılabilecek ahlaki olmayan davranışlara karşı yapması gerekenler;

- Herkesin fikirlerine saygılı olma,
- Bilgilerin güvenilirliğini sorgulama,
- Kullanılacak bilgilerde bilgi sahibinden müsaade alma.

Yenilikçilik: Dijital ebeveynlerden yenilikçi davranışlara açık olması beklenir;

- Yeniliklerde takipçi olan,
- Yenilikleri öğrenmeye açık olan,
- Güncel yeniliklerden haberdar olan,
- Yeniliklerin yarar ve zararlarını bilen.

Ebeveynlerin, dijital ortamların kullanımında bilinçli olması, ortaya çıkabilecek tehlikeleri öngörecektir donanıma sahip olması, önlem alması dijital ortamda güvenliğin sağlanması hususunda son derece önemlidir.

4. Dijital Oyun ve Ebeveyn Denetimi

Dijital oyunlardaki oyunların kriterleri belli olmamakla birlikte, iyi olabileceği gibi kötü nitelikte oyunlar da piyasaya sürülmektedir. Buradaki önemli nokta oyuncuların doğru seçimi, uygun süreyi (zaman gibi), yaşlarına uygun içerikli oyunları tercih etmeleridir.

Dijital oyunların çocukların gelişimleri üzerine öğrenme, dikkat ve görsellik anlamında birçok değişime neden olduğu bilinmektedir (Bozkurt, 2004). Bu yönüyle dijital oyunların duylara etkileri bulunmaktadır. Bu bağlamda çocukların çevresinde bulunan bireylerin denetimlerinin bilinçli ve dikkatli olması gerektiği birçok araştırmaya öncülük etmiştir.

Çocukların evde bulundukları süre içerisinde bilgisayar kullanımının tespitine yönelik 70 aile ile bir araştırma yapılmıştır. Bu araştırma üç yıllık bir süre zarfında gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın neticesinde; çocukların bilgisayarı kullanma oranlarının en düşük oranının eğitim amaçlı kullandıkları, çocukların bilgisayarı büyük bir kısmının oyun oynama ve video seyretme amaçlı kullandıkları belirtilmiştir. Hatta, ailelerin bilgisayar kullanma konusunda yeterli teknik desteğe sahip olmamalarından kaynaklı, çocukların bilişim teknolojileri kullanımlarında onlara rehberlik etmede ya da yardımcı olmada ailelerin yetersiz kaldığı görülmüştür (Burnam, 2005).

Ailelerin eve internet erişimi sağlanmasında çocukların isteklerinin etkisini belirlemek amacıyla gerçekleştirilen farklı bir çalışmada, 38 aile ile 31 çocukta karma araştırma yöntemleriyle veri toplanması sağlanmıştır. Araştırma sonuçlarında; eve internet erişim sağlanmasında ve evde internet kullanım oranında çocukların tesirinin büyük olduğu belirlenmiştir. Diğer taraftan, internette vakit geçirme ve internet kullanımının fazla olmasından kaynaklı aile içi çekişmelerin ve huzursuzlukların ortaya çıkmasında etkisinin olduğu görüşü ağır basmıştır (Van Rompaey, Roe, Struys, 2002).

Ailelerin bilgisayar ve internet kullanımına bakış açılarının; çocukların eğitimine destek olmak, eğitim imkânlarını geliştirmek ve çocukları “bilgi çağına” hazırlamak olduğu tespit edilmiştir (Turow, 1999).

Aileler, internet aracılığıyla oluşabilecek olumsuzlukların kaygısını taşımalarına rağmen; çocukların boş vakitlerinde televizyon seyretmenin yerine bilgisayarda oyun oynamasını tercih etmektedir. Bu durumda ailelerin çocuklarına bilgisayar kullanma imkânı sunamaması aileler için bir dezavantaj olarak görüldüğü vurgulanmıştır (Kraut, Scherlis, Mukhopadhyay, Manning, Kiesler, 1996).

Yapılan arařtırmalarda dijital cihaz kullanımının ocuklara zarar verdięi konusunda ebeveynlerin hemfikir olduklarıdır. Ancak ebeveynler internet ve dijital cihaz kullanımının zaruri olduęu düşüncesiyle ocukların hayatında yer etmesine izin verdikleri anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin dikkat etmeleri gereken noktalar, dijital cihazlarla oyuncuların yař ve cinsiyete uygunluęu, sürenin kontrol ve oyunların doęru seimle yapılması gerektięidir.

5. Dijital Oyun Baęımlılıęını Etkileyen Faktrler

Dijital oyun baęımlılıęı oyuncuların kendi isteklerinden kaynaklanmaktadır. Oyunda saęlanan ilerleme kullanıcıları motive ederek daha uzun süre oynamalarına baęımlı olmalarına zemin hazırlamaktadır. Bununla birlikte Yee (2006) dijital oyunlara baęımlılıęı artıran ve oyuncuların isteklerini artıran faktrleri oyuna dalma, sosyal ve bařarı olarak  grupta incelemektedir.

✓ Bařarı Faktr

- Oyundaki ilerleme: Kazanılan puanlar, altınlar ya da seviye ilerlemesi.
- Mekanik: Oyunun kurallarını zen oyuncuların rahat ilerlemesi.
- Yarıřma isteęi: Rakip oyuncularla girilen rekabet ortamı.

✓ Sosyal Faktrler

- Sosyalleřme: oyun iinde oyucuların birbirleriyle sohbet etmesi.
- İliřki: Farklı meknlarda oyunda evrimii bulunan oyuncuların iliřki kurması.
- Ekip alıřması: Oyunda yapılan takım alıřması.

✓ Oyuna Dalma Faktörü

- Keşif: Oyuncular tarafından yeni aşamanın keşfedilmesi.
- Rol yapma: Oyuncuların kendi istekleri doğrultusunda oluşturdukları karakterlerdir.
- Özelleştirme ve kontrol: Oyunun fiziki şartlarının ve grafiklerinin oyuncu tarafından kendine göre şekillendirmesi.
- Gerçeklerden kaçınma: Gerçek hayatta olan durumlardan kaçınma.

6. Dijital Oyunun Çocuklar Üzerindeki Etkisi

6.1. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Olumlu Etkileri

Araştırmacılar bilişim çağında hızla değişen ve ilerleyen bir kültürde bireylerin, teknolojik hareketliliğe yakınlaşmak ve çevrimiçi dünyaya uyum sağlamak için dijital oyunların kullanıldığı hususunda hem fikirdedirler. Çocukların teknoloji kullanım başarısının yeterli olması ve okul hayatlarında yüksek performans sergilemeleri gerekmektedir (Brown, 2006). Bu nedenle dijital oyunlarla, çocukların dijitalleştirilmiş bir dünya da aktif bir şekilde aktif olmaları amaçlanmalıdır (Blanchard, 2012).

Dijital oyunlar, çocukların etkin ve gözleme dayalı öğrenmelerine de yardımcı olabilmektedir. Araştıran, özgür, sorgulayan ve eleştirel düşünme becerilerini kazanmaları açısından da önemlidir. Belirli kurallar çerçevesinde basamaklı ilerleyen dijital oyunlar, ödül sistemiyle başarı hissi sağlayarak kullanıcılarına bazı yetenekler kazandırma yetisine sahiptir.

Dijital oyun türü olan stratejik oyunları, oyuncularının ani değişen durumlara karşı tetikte olmasını, aynı anda birden fazla işi hedeflemesi, grupla iş yapabilme yeteneğinin oluşması ve değişen duruma adaptasyon göstermelerine katkıda bulunur. Farklı disiplin alanlarında geliştirilmiş olan dijital oyunlar, başarılı oluncaya kadar devam etme azmi aşılayabilmektedir. Dijital oyunlarda sürekli artan bir dikkat gerektirdiğinden, öğrencilerin konsantrasyon becerilerinin gelişimine faydalı olabilmektedir.

Ayrıca dijital oyunların okulöncesi çocuklarda matematik, görsel okuma ve dil becerilerinin kazandırılmasında fayda sağlamaktadır. Dijital oyunlar yeniliklere açık, okulöncesi çocukların daha cesur olmalarına ve merak hissini oyunlarda giderilmesine yardımcı olmaktadır.

Dijital oyunlar kişinin gerçek hayatında hayata geçiremediği faaliyetleri sanal âlemde “imkânsız” olanı gerçekleştirerek, bireyin kendine olan güvenini artırmasında yararlı olabilmektedir. Oyun oynayanlar deneme yanılma yoluyla basamak atlamak zorunda kaldıklarından kendilerini deneme fırsatı bulabilmektedirler. Oyun oynayan oyuncu, oyun esnasında ani ve seri hareket edilmesi gerektiğinden reflekslerinin hızlanması deneyimine sanal âlem yardımcı olabilmektedir.

Dijital oyunlarda aynı anda birden fazla nesneye odaklanmak gerektiğinden dikkat gelişiminde katkı sağlamaktadır. Nitekim dijital oyunlar el-göz koordinasyonunun gelişimine destek olmaktadır.

Son zamanlarda dijital oyunlarda, oyuncuların farklı kültürlerden ve ülkelerden katılması, işbirliğine dayanan takım çalışması yapmaları sosyalleşmelerine imkân sağlamaktadır. Bilgisayar oyunları ile erken yaşta oynama fırsatı bulan çocuklar, ilerleyen yaşamlarında sayısal okur-yazarlık becerilerinin gelişimlerine faydası olmaktadır.

Dijital oyunlar kuralları gereği, oyuncuların kendilerine hedef koymalarına, hedeflerini gerçekleştirmek için çaba sarf etmelerine, başarı duygusunu üst üste yaşamalarına ve başarılarını devam ettirme azimleri sağlamalarına yardımcı olmaktadır.

Dijital oyunların yorgunluk hissini ve stresi azalttığı, boş zamanları değerlendirmede kullanıldığı, insanları şehir yaşamının karmaşıklığından, yoğun iş hayatından ve gergin ortamlardan uzaklaştırarak keyiflenmesine, rahatlamasına fırsat tanıdığı, problemlere çözüm getirdiği, öz güveni artırdığı, dikkat becerilerini illettirdiği (Green, Bavelier, 2003; Griffiths, Davies, 2005) ve bilhassa eğitsel içerikli oyunların derslerde akademik başarısını arttırmakta olduğu bilinmektedir (Green, Bavelier, 2003; Prot, Anderson, Gentile ve ark., 2014). Öte yandan, dijital oyunlardan yardımlaşma içeriğine sahip oyunların şiddet, tutum, duygu ve

davranışları körelttiği bunun yanında işbirlikçi olma, paylaşma, takım kurma, yardımlaşma davranışlarının gösterilmesini yönünde artışlar sağladığı anlaşılmıştır (Gentile, 2009). Oyun oynamanın pozitif etkilerini açıklayan başka çalışmalar da alan yazında mevcuttur (Biddiss, Irwin, 2010).

Araştırmacılar Türkiye’de de kullanıcı sayısını git gide artırmakta olan hareket algılama özelliğine sahip kumandalı oyun konsolları ile oynanan egzersiz oyunlarının (Exergaming), oyunculara oyun oynama esnasında egzersiz yapma motivasyonunu kazandırdığı, egzersizde daha fazla vakit geçirmelerine ve daha fazla enerji tüketmelerine sebep olduğunu belirtmiştir.

Dijital oyunların ortaya çıkardığı etkiler ile ilgili incelenen yukarıdaki araştırmalar göstermektedir ki; eğitici, öğretici içeriğe sahip oyunların çocuk ve gençlerin zihinsel gelişimlerine olumlu katkılar sağlaması için uygun içeriklerin seçilmesine ve kontrollü oynanmasına dikkat edilmesi gerektiğinin göstermektedir (Griffiths, 2002).

6.2. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerindeki Olumsuz Etkileri

Dijital oyunlar şuurulu kullanıldığı takdirde çocuklara farklı açıdan katkı sunarken aksi halde çocukların bazı sorunlarla karşılaşmasına da sebep olmaktadır. Çocukların dijital oyun oynama süresinin sınırlanmaması çocuklara sağlayacağı faydaları gölgede bırakacak kadar olumsuz etkileri olduğu tespit edilmiştir (Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci & Akbulut, 2016). Bu olumsuzluklar şu şekilde açıklanabilir:

• Şiddet

Şiddet ailelerin, özelde de çocuklar için kaçınılan ve istenmeyen bir durumdur. Fakat çocuklar oynadıkları bazı oyunlar ile farkına varmadan şiddeti hayatlarına almaktadırlar. Dijital oyunlarda denetleme mekanizması çocuklardadır ve bu sebeple oyun tercihleri–yetişkinlere oranla çocukların dış dünyadan daha çok etkilenmesinden dolayı önemlidir (Budak, 2017). Öyle ki dijital oyunlardaki şiddet sahnelerini seyreden çocukların bilinçaltında şiddet sıradan hale gelmekte ve şiddet olaylarına karşı duyarsızlaşma olmaktadır (Setzer ve Duckett, 1994). Özellikle, strateji oyunlarını oynayan çocukların iç dünyasında karmaşaya neden olduğu ve

sadece başarıma duygusunun ön plana çıkmasıyla vicdani duyguların geri planda kalacağı vurgulanmaktadır (Budak, 2017). Rowell Huesmann ise dijital oyunlarda şiddet uygulamanın cezasız bırakıldığını, hatta ödüllendirildiğini ve kurbanın çektiği ıstırabın nadir olarak gösterildiğini belirtmektedir (Akt., İşçibaşı, 2011). Bu durum çocukların günlük yaşamlarındaki karşılaştıkları problemlerini çözmek için şiddete başvurmalarına zemin hazırlayabilir (Budak, 2017; Tutkun vd., 2017). Dijital oyunların en olumsuz etkilerinden biri de çocuğun katil olan karakter ile benzerlik kurmasıdır (İşçibaşı, 2011).

• Sorumluluk ihmali

İlkokuldaki çocukların bazen oyun oynamak ve sosyalleşmek için ayırdığı zaman ile okulla ilgili görev ve sorumluluklarına ayırdığı zamanı dengeleme konusunda sıkıntılar yaşadıkları görülmektedir. Dijital oyunlar için ayırdıkları zaman süresi arttıkça ödev yapamama veya yapmama gibi problemlere neden olmaktadır. İnternet kafelerde vakit geçirmek veya oyunu tamamlamak için evde kalma sebebiyle okulu ihmal etme gibi durumların dijital oyunlarda çocuğun fazla zaman ayırmayla ortaya çıkabilmektedir. Yapılan 10 olguluk bir seri çalışmasında olgulardan 9'unun kontrolsüz dijital oyun oynamasından kaynaklı derslerindeki başarının düştüğü, kimi oyuncularda okula gitmeyi reddetme, derslere ilgisizlik, unutkanlık ve derslerde uyuma gibi durumlar görüldüğü belirtilmektedir (Odabaşıoğlu, Öztürk, Genç & Pektaş, 2007).

• Sosyal ilişkilerde bozulma

Bazı oyuncular sosyalleşmeyi dijital oyunlardaki ortamlarda tercih ederler. Dijital oyunların yoğun olarak oynanması gerçek yaşamda sahip olunan arkadaş çevresinden uzaklaşmaya ve aile ile arbedelere sebep olmaktadır (Gülçek, 2018). Yoğun olarak dijital oyun oynayanlar sosyal ortamda iletişimi kurmak ve yönetmekte sorun yaşamakta ve dijital oyuna yönelmektedir (Kowert ve Oldmeadow, 2013). Öte yandan tüm yaşamı dijital oyun olarak gören kişiler de vardır. Bir lise öğrencisinin dijital oyun oynamadığında hayatı sıkıcı ve boş olarak değerlendirmesi, bir ortaokul

öğrencisinin severek oynadığı basketbolu dijital oyun oynamak için tamamen bırakması dikkat çekici örneklerdir (Odabaşoğlu, vd.,2007). Aile içi çatışmalar dışında oyuncular arasındaki oyun içi kazanç ve farklı konularda anlaşmazlıklar yaşanabilmekte hatta bu anlaşmazlıklar bazen gerçek hayata yansiyıp şiddet olarak ortaya çıkmakta ve hukuki yaptırımlara sebep olmaktadır.

• Fiziksel duruma etkileri

Dijital oyunlar öğrencileri dijital bir araç başında bir süre sabit tutarak oynanmasından dolayı, hareketsizlikten, oyunların etkileri ve kullanılan araçların tesirlerinden kaynaklı fiziksel olarak etkilemektedir. Horzum (2011), uzun bir süre hareketsiz şekilde oyun oynamanın omuz, bel, boyun ve omurgada problemlere, göz kuruluğu ve göz kızarıklıklarına yol açtığını belirtmektedir. 67 lise öğrencisi ile yapılan bir çalışmada ise vücut kitle indeksi ölçüm sonuçları ile dijital oyun oynama süreleri arasında paralel yönde bir ilişki bulunmuş, günde 5 saatten fazla oynayan öğrencilerde obezite oluşma riskinin çok yüksek olduğu tespit edilmiştir (Berber, Karadibak & Uçurum, 2014). 7-15 yaş çocuklarına sahip 139 ebeveyn ile çalışan Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) araştırmalarında aşırı oyun oynama ve oyun oynarken sergilenen duruş bozukluklarından kaynaklı omurga, omuz, el-bilek gibi kas ve iskelet sistemi hastalığının %72.5, göz kuruluğu ve kızarıklığının %70, uyku düzeni ve kalitesi bozukluğu belirten % 62.2 katılımcı olduğunu belirtmektedir. Dijital oyunların nörolojik etkileri, epilepsi nöbetlerini tetiklemesi de başka bir fiziksel etkidir (Buluş, Benbir Şenel & Yeni, 2016, Dolu, Büker & Uludağ, 2010).

• Ruhsal ve psikolojik

Kişi dijital oyunlardan hem sosyal ve fiziksel açıdan hem de ruhsal ve psikolojik yönden etkilenmektedir. Zamanının çoğunu dijital ortamlar içinde sürekli değişen ekranlara bakarak geçiren ve şiddet içerikli sahnelerle maruz kalan çocuklarda hiperaktivite bozukluğu ortaya çıkabilmektedir (İşçibaşı, 2011). Program kapsamında farklı yönlendirmelere tabi tutulması oyuncuların bir makine gibi davranmasına, serbest ve şuurlu düşünmenin ortadan kalkmasına sebep olmaktadır

(Setzer&Duckett, 1994; Horzum, 2011). 13-16 yaş arası öğrencilerle ilgili bir çalışmada dijital oyunların bağımlılığa ve dolayısıyla agresif ruh hali, yalnızlık, sosyal kaygı ve olumsuz benlik saygısı puanlarının diğer oyunculara göre daha yüksek olduğu belirtilmektedir (Rooji, Schoenmakers, Vermulst, Eijnden&Mheen, 2010). Dijital oyun oynayan çocuklarını gözlem altında tutan Ebeveynler, %87.1'i oyun bağımlılığı, %74.8'i kaygı (anksiyete) bozukluğu ve agresif tutum, % 69.7'si depresyon, asosyalleşme, ve aile içi iletişimin zayıflaması durumlarından bahsetmektedir (Mustafaoğlu & Yasacı, 2018). Literatürde dijital oyunların şiddet eğilimi ve saldırganlık oluşturma durumu ile ilgili birçok araştırma bulunmaktadır. Bu çalışmaların birinde şiddet içeren dijital oyunları oynayan oyuncuların yüksek düzeyde saldırgan davranış ve saldırgan biliş durumu gösterirken sosyal davranışlarının düşük seviyede olduğu belirtilmektedir (Anderson vd., 2010). Dijital oyunların olumsuz yönleri arasında en sık karşılaşılanı bağımlılık yapmasıdır (Horzum, Ayas & Çakır Balta, 2008). Bu nedenle, dijital oyun bağımlılığı ayrı bir başlık altında ele alınmıştır.

Dijital iletişim araçları hayatımızda bu kadar yer edinmişken ve etkileri üzerindeki çalışmaların hassasiyeti açıkça anlaşılmaktadır. Çocukların da bu cihazları fazlasıyla kullandıklarını görmekteyiz. Özellikle küçük çocukların oyun oynama ve bilgisayar başında kalma saatlerinin bilinçli şekilde sınırlandırılması, oynadıkları oyunların içerikleri, oyun içeriklerinin davranışlara etkisi, tercih edilen programların denetlenmesi dijital oyunların olumsuz etkilerini düşüren etkenler arasında sayılmaktadır. Buradan hareketle özellikle çocukların dijital cihazları kullanma esnasında çocuklarda oluşan davranış değişiklikleri ve etkileri belirlemeye çalışmak; bu konuda ailelerin tutumları, kısıtlamaları ve önlemleri bu çalışmanın temel hedeflerindendir.

6.3.Dijital Oyunların Olumsuz Etkilerine Karşı Alınan Önlemler

Türkiye'den çok önce dijital oyunlarla tanışan ülkelerin bazılarında dijital oyunların yarattığı olumsuzluklardan dolayı önlemler alınmıştır. Bazı ülkeler zararlı olduğunu düşündüğü oyunları tamamen yasaklarken diğer ülkeler çeşitli kısıtlamalara gitmiştir. İlk yasaklanan dijital oyun 2007 yılında "İngiliz Film

Denetim Kurulu” (BBFC) tarafından yasaklanan Carmageddon oyunudur. Manhunt 2 (İnsan Avı 2) isimli oyun İrlanda, Almanya, İtalya ve İngiltere’de yasaklanmışsa da daha sonra İngiltere’de “Video Temyiz Kurulu” tarafından kararın bozulmasından sonra 18 yaş sınırlaması getirilmiştir. Almanya’da “DeadRising (Ölülerin Yükselişi)” ve “FryCry” isimli oyunlar, Japonya’da “Grand Theft Auto”, Güney Kore’de, “GhostRecon 2”, Yeni Zelanda’da “Postal 2”, Singapur’da “MortalKombat” oyunları yasaklanmıştır (İşçibaş, 2011; Özhan, 2012). Türkiye’de ise Yalova Valiliğince suçla özendirici içerik bulundurması sebebiyle “Halo”, “Line Of Sight Vietnam”, “Pariah”, “Serious Sam” ve “Return ToCastleWolfenstein” isimli oyunların ildeki İnternet kafelerde oynatılması yasaklanmıştır (İşçibaş, 2011). Erzurum valiliği de benzer bir karar alarak 18 yaşından küçükleri fizyolojik ve psikolojik olarak olumsuz yönde etkilediği gerekçesiyle GTA, Metin2 ve Knight Online dahil olmak üzere 20 dijital oyunun internet kafelerde oynatılmasının yasaklanmasına, yasaklara aykırı davranan işletmeci ve sorumlulara idari para cezası uygulanmasına karar vermiştir (Hürriyet, 2016). Öte yandan BTK’nın hazırladığı, 11 Nisan 2016 itibari ile yürürlüğe giren “İnternet Toplu Kullanım Sağlayıcıları Hakkındaki Yönetmelik” İnternet kafelere çeşitli yaptırımlar uygulamaktadır. Yönetmelikte yer alan 15 zorunluluktan dikkat çekenler 12 yaşından küçüklerin velisi olmadan İnternet kafelere alınamayacağı, saat 20:00 ‘dan itibaren 15 yaşından küçük bireylerin velisi olmadan İnternet kafeye girmesinin yasak olması ve 18 yaşından küçük bireylerde fizyolojik ve psikolojik gelişimi olumsuz etkileyecek oyunların oynatılmasının yasaklanması olmuştur (İnternet kafeler, 2017).

Bazı Avrupa ülkelerinde ve Amerika’da oyunları içerik bakımından kategorize eden ve hangi yaş grubuna uygun olduğunu tespit eden organizasyonlar kurulmuştur. Oyun içeriklerini “Şiddet, Ayrımcılık, Cinsellik/Çıplaklık, Uyuşturucu Madde, Korku/Dehşet, Kaba ve Cinsel İçerikli Dil ve Kumar” kategorilerinde inceleyen PEGI ve ESRB adlarındaki bu sistemler 3 yaş, 7 yaş, 12 yaş, 16 yaş ve 18 yaş sınıflandırma seviyeleri kullanmaktadır (Özhan, 2012). Akçay ve Özcebe (2012) Türkiye’de dijital oyunlar için sağlıklı bir içerik değerlendirmesi ve yaş sınıflaması bulunmadığını belirtmiş olsa da 2007 yılında yayımlanan “İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla

Mücadele Edilmesi Hakkında Kanunun bazı maddelerle çeşitli düzenlemeler getirmiş olduğu görülmektedir (Yalçın Irmak & Erdoğan, 2016). 2011 yılında ise Gençlik ve Spor bakanlığına bağlı olarak kurulan Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF) kendi alanında dünyadaki ilk örnektir. Dijital oyunları derecelendirme ve sınıflandırma yapan ve daha birçok görevi üstlenmiş olan TÜDOF aynı zamanda aileleri ve oyuncuları dijital oyunlar konusunda bilgilendirme ve bilinçlendirmeyi amaç edinmiştir (Dinç, 2012).

7.Türkiye’de Dijital Oyunlara Yönelik Yapılan Araştırmalar

İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayara bağlı oyun bağımlılıklarını etkileyen faktörleri belirlemek için Erboy ve Akar-Vural’ın (2010) yaptıkları araştırmada kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Sosyal çevrelerden izole edildiklerini düşünen çocukların bilgisayar oyunlarının günlük yaşamlarının önüne geçtiği, başkaları tarafından engellendiklerinde rahatsızlıklarının daha fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca 5. sınıf öğrencilerinin bağımlılık seviyeleri daha yüksek çıkmıştır.

Horzum 2011 yılında yaptığı çalışmada ilköğretim okullarında bulunan öğrencilerin bilgisayarda oynadıkları oyunlara bağlı bağımlılık düzeyleri ile farklı değişkenler arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Araştırma sonucunda cinsiyete bağlı değişkene göre kız öğrencilerin erkek öğrencilere; sosyo-ekonomik açıdan bakıldığında sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olan öğrencilerin düşük düzeydeki öğrencilere; sınıf parametresine göre 3. ve 5. Sınıftakilerin, 4. sınıftaki öğrencilere göre oyun bağımlılığı daha yüksek bulunmuştur. Bilgisayar aitliği açısından bakıldığında, oyun bağımlılığının ortaya çıkmasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir.

Güllü, Arslan, Dünder ve Murathan’ın (2012) yaptığı araştırmada Adıyaman il merkezinde eğitim gören ilköğretim 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini ölçmek hedeflenmiştir. Bu amaç çerçevesinde 4., 5., 6., 7. ve 8. sınıf öğrencileri arasından toplam 525 öğrenciye "Bilgi Formu" ve Horzum, Ayas ve Balta’nın (2008) geliştirdiği “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Ölçeği” uygulanmıştır. Çalışmanın neticesinde; araştırmaya dahil edilen öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları yüksek seviyede çıkmıştır. Oyun bağımlılığı puanları; cinsiyet, günlük bilgisayarda geçirilen süre ve bilgisayar aitliği parametrelerine göre anlamlı seviyede farklılık gösterirken sınıf düzeyi, anne baba mesleği, ailenin aylık gelir miktarı ve boş zamanda yapılan değişkenlere göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir.

Akçay ve Özcebe’nin (2012) araştırmasının amacı, okul öncesindeki çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını tespit etmektir. Araştırmanın bulgularına göre 4-6 yaş grubu çocukların dijital oyun oynama sürelerinin fazla olduğu değerlendirilmektedir. Teknolojik gelişmelerin çocukların oyun oynama alışkanlıklarını değiştirdiği görülmektedir. Araştırmaya katılan çocukların dijital oyunları oynama süreleri ile anne babaların bilgisayarda oyun oynama durumları arasında paralellik olduğu gözlemlenmiştir. Çocukların yaşları büyüdükçe bilgisayar oynama sıklığı artış göstermektedir. Ayrıca kızların erkeklere göre daha az oyun oynadıkları belirtilmiştir.

Şahin ve Tuğrul (2012) ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin yaşadığı bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini incelemeyi amaçlamışlardır. Çalışmanın sonucunda; öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu bulgusuna ulaşmışlardır. Kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre bağımlılık düzeyinin daha düşük olduğu tespit edilmiş, anne eğitim düzeyiyle birlikte oyun bağımlılığı oranlarının arttığı sonucuna çıkmıştır. Evinde kendilerine ait bilgisayarı olan çocukların daha çok oyun oynadığı ve bağımlı olduğu belirtilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin sınıf düzeyleriyle babanın eğitim düzeyinin bilgisayar oyun bağımlılığı arasında ise anlamlı bir fark tespit edilememiştir.

Demirel ve arkadaşlarının (2012) yaptıkları çalışmada, ebeveynler internet kullanımının zaruri olduğunu ancak bazı kurallar çerçevesinde kullandıklarını ifade etmişlerdir. Çalışmaya katılan ebeveynler, % 56.7’si bazı sitelere kısıtlama getirdiğini, % 78.1’i internet kullanımındaki süreyi sınırlandırdığını, % 47.4’ü kişisel bilgilerin paylaşmasını yasakladığını, % 41.3’ü çevrimiçi konuşmalara müsaade etmediğini, % 38’i karşıdaki kişilerden duyulan rahatsızlığını belirtmesini istediğini, % 40.5’i ise sohbet odalarında bulunmasına izin vermediğini belirtmiştir. Çalışmada

ebeveynlerin % 85'inin internet kullanımındaki olumlu veya olumsuz yönlerine dair konuşmalarda bulunduklarını, % 15'inin de bu konuda hassasiyet göstermedikleri ortaya çıkmıştır. Aynı çalışmada interneti güvenli bulmayan ebeveynler % 75.3 iken, çocuklarının internette karşılaştığı olumsuzluğu paylaştığını söyleyen % 18.5 ebeveyn, % 9.2'si ise internette herhangi bir koruma filtresine ihtiyaç duymadığını belirtmektedir.

Ayas ve Horzum'un (2013)çeşitli değişkenlere göre ilköğretim çağındaki çocukların ebeveynlerin internete yönelik tutumlarını ve ilköğretim çağındaki çocukların aile internet tutumunu incelemek amacıyla 407 ilköğretim öğrencisiyle yaptığı araştırmada “İnternet Bağımlılığı” ve “İnternet Aile Tutumu” ölçekleri kullanılmıştır. Elde edilen bulgulara göre aile tutumu da çocukların medya alışkanlıkları üzerinde önemli etkiye sahiptir. Ailelerin internet tutumuna bağlı olarak çocukların internet bağımlılık oranları da farklılık göstermektedir. İhmalkâr bir tutum sergileyen ailelerin çocuklarının otoriter, müsamahakâr ve demokratik tutum sergileyen ailelere sahip olan çocuklardan daha fazla internet bağımlısı olduğu ortaya çıkmıştır.

Gökçearslan ve Durakoğlu'nun (2014) ortaokul öğrencilerini konu aldıkları araştırmada, bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinde erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha bağımlı olduğu, anne babaların eğitim düzeyinin artmasıyla çocukların oyun bağımlılık düzeylerinin de paralel yönde arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Günde 3 saatten fazla oynayan çocukların diğerlerine göre daha bağımlı olduğu tespit edilmiştir.

Baykan (2014) araştırmasında öğrencilerin algılarında ebeveyn tutumları ve öğrencilerin internet bağımlılığı arasında ilişki olup olmadığı, ilişki varsa ebeveyn tutumlarının internet bağımlılığı üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla 490 meslek lisesi “BAPİNT Ölçeği”ni uygulamıştır. Elde edilen bulgulara göre; katılımcıların internet bağımlılık düzeyleri cinsiyet, sınıf seviyesi, anne-baba öğrenim durumu ve anne-baba ile ilişkilerine göre farklılık göstermektedir. Çalışmaya katılan öğrencilerin internet bağımlılıkları düşük düzeydedir. Öğrencilerin internet bağımlılık düzeyleri ile anne-baba tutum algıları arasında anlamlı (pozitif yönlü) bir ilişki gözlemlenmiştir.

Köksal (2015), ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi, internet bağımlılığı düzeyi ile bağlanma biçimleri arasındaki ilişki incelemiştir. Çalışmasında 179 öğrenciye Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve Ebeveyn ve Akranla Bağlanma Envanterlerini uygulamıştır. Elde edilen verilere göre İnternet bağımlılık ve dijital oyun bağımlılık seviyeleri arasında pozitif yönde korelasyon bulunmuştur.

Ulum'un (2016), çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığıyla duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yaptığı araştırmada 6-13 yaş aralığındaki bilgisayar oyunu oynayan çocuğa sahip 220 anne ve bu Ebeveynler,220 çocuğuyla çalışmıştır. Uygulanan ölçeklerden elde edilen verilere göre çocukların duygu ayarlayabilme yetkinliğinin cinsiyet, annenin eğitim düzeyine göre anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu iki olgu arasında ki ilişki incelendiğinde çocuklarda bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık ile duygu ayarlayabilme yetkinliği açısından anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Yiğit (2017) yaptığı çalışmada ailelerin çocukların dijital oyun bağımlılığında bazı değişkenler açısından incelenmeyi amaçladığı çalışmayı Van ili Merkez ilçesindeki özel bir okulun ortaokul kısmında (5., 6., 7. ve 8. sınıflar) öğrenim gören öğrenciler ile bu öğrencilerin ebeveynleri ile yapmıştır. Bulgularına göre çocuklarına daha az ilgi gösteren ailelerin çocukları dijital oyun bağımlısı olurken; teknolojinin olumsuz yönlerine karşı ailelerin çaresiz durumda kaldıkları ve bu durumlarda çocuklarına teknolojiyi tamamen yasaklayabildikleri görülmektedir. Ebeveynlerin çocukları ile olan iletişimlerinde bazı problemler yaşadığı, çocuklarına hafif veya ağır şiddet uygulayabildiği ortaya çıkmıştır. Ebeveynlerin teknolojinin olumsuz yönleri hakkında bilinçli olduğu fakat bu konuda çocuklarını yönlendirmede sıkıntılar yaşadığı, teknolojiyi tamamen yasaklama yoluna gittikleri görülmektedir. Ayrıca bu ebeveynler, çocuklarının dijital oyun bağımlısı olmaları hakkında suçu çocuklarının arkadaş çevresinde ya da okudukları okulda gördükleri ortaya çıkmıştır. Dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile yaşantıları incelendiğinde ise; ailelerin geniş olduğu, aile içinde bir huzur ortamının hâkim olduğu, aile içerisinde kesin yasakların değil de daha çok belli kuralların olduğu, çocukların her istediği teknolojik cihazın hemen alınmadığı, çocukların oynadığı dijital oyunları

sınırlandırdığı görülmektedir. Ayrıca Ebeveynler, çocuklarla beraber etkinlikler yaptığı, aile bireylerinin çocuğa yakın ilgi gösterdiği, özellikle annenin çocuğuyla olumlu bir iletişim kurduğu da görülmektedir.

Arabacıoğlu (2018) ilkokul 4. Sınıfında okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını çeşitli değişkenler açısından belirlemeyi amaçladığı çalışmayı Denizli ilinde 4. sınıfta öğrenim gören 302 öğrenci ile yapmıştır. Araştırma sonucunda, araştırmaya katılan öğrencilerden %13,9'unun dijital oyun bağımlısı olduğu ve öğrencilerin dijital oyun bağımlılığını etkileyen en önemli değişkenin cinsiyet faktörü olduğu görülmüştür. Cinsiyet değişkeninde, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını en iyi açıklayan bağımsız değişken oyun oynama sıklığı iken kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını en iyi açıklayan bağımsız değişken, başkasının facebook hesabını kullanma değişkeni olduğu ortaya çıkmıştır.

Kaya (2019) ilkokul öğrencilerinin dijital oyunlara yönelik algılarının incelenmesi amacıyla Erzurum il merkezindeki 4 ilkokuldan, 3. ve 4. Sınıflarda okuyan 389 öğrenciyle bir çalışma yapmıştır. Çalışmada ilkokul öğrencilerinin dijital oyun oynama durumları ve algılarını inceleme amaçlanmıştır. Analiz sonuçlarına göre, öğrencilerdeki bağımlılık durumu ile dijital oyunlardan etkilenme arasında ilişki olduğu bulunmuştur. Dijital oyundan öğrenciyi vazgeçirme ile öğrencilerdeki bağımlılık arasında önemli ölçüde etkinin olduğu tespit edilmiştir. Yine öğrenciyi oyunlardan vazgeçirmede dikkatlerinin başka aktivitelere yönlendirilmesi ve ebeveyn denetiminin önemli ölçüde etkili olduğu belirlenmiştir. Annelerin eğitim düzeyi arttıkça, öğrencilerin dikkatlerinin yönlendirilmesi ve kontrolü sağlamada daha etkili oldukları saptanmıştır. Ayrıca öğrencileri dijital oyunlardan vazgeçirmede; cinsiyet, okul statüsü, anne ve baba eğitim düzeyleri arasında herhangi bir ilişki olmadığı ortaya çıkmıştır.

8. Yurt Dışında Dijital Oyunlara Yönelik Yapılan Araştırmalar

Sammi (2008) çalışmasında ise; video oyunu oynayanların, oyun bağımlılığı ile depresyon arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Video oyunu oyuncularının depresyon düzeyi normal çıkarken, video oyun bağımlılıklarının yüksek olduğu görülmüştür.

Araştırmaya katılanların çoğunun oyun bağımlısı olduğu, bu oyunların olumlu psikolojik etkileri ortaya çıkaracağı ifade edilmiştir.

Gentile (2009) çalışmasında; 8-18 yaş aralığındaki çocukların video oyunlarına bağımlılık düzeylerini araştırmışlardır. Çalışmanın sonunda, video oyunları ile daha fazla vakit geçiren çocukların daha az vakit geçiren çocuklara göre akademik başarılarının daha düşük olduğu üzerinde durulmaktadır. Ayrıca çocukların zamanlarının büyük çoğunluğunu video oyunları ile geçirmeleri dikkat problemi/dikkat eksikliği gibi problemlerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır.

Hastings ve diğerleri (2009) araştırmalarında, video oyunlarının 6-10 yaş arası çocukların davranışları ile akademik yaşantıları arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırma sonuçlarından elde edilen bulgulara göre; çocukların akademik başarılarını ve davranışlarını şiddet içeren oyunlar olumsuz, eğitsel oyunların ise olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmanın cinsiyet faktörüne bağlı sonuçlarına bakıldığında; erkek çocukların video oyunlarında tercihlerini şiddet içerikli oyunlardan yana yaptıkları görülmektedir. Kız çocuklarda ise; arkadaşlarıyla beraber oynamayı öncelikli olarak tercih ettikleri, video oyunlarında eğitsel oyunları seçtikleri görülmektedir.

Anderson ve diğerlerinin (2010) meta analiz çalışmalarında, şiddet içeren video oyunlarının problem davranışlarla ilişkilerini ele alarak incelemişlerdir. Saldırgan davranışların ortaya çıkmasında gözlenen artışın maruz kalınan şiddet içerikli video oyunlarından kaynakladığı sonucunu ortaya koymuşlardır. Literatürde video oyunu üzerine yapılan çalışmalara bakıldığında, çocuklarda ve genç yetişkinlerde problem davranışların artmasında şiddet içeren video oyunlarının etkili olduğu ortaya çıkmıştır. Analizler sonucunda şiddet içerikli videolara maruz kalan çocuklar ve gençlerin saldırgan davranışları artırırken, olumlu sosyal davranışları azalttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Gentile, Choo, Liao, Sim, Li, Fung ve Khoo (2011) iki yıl süren boylamsal çalışmalarında ilkökul ve ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını araştırmışlardır. Araştırmaya göre, dijital oyun kullanım süresinin artması, düşük sosyal yetkinlik ve daha fazla dikkatsizlikle ilişkilendirildiği görülmektedir. Ayrıca araştırma sonucunda; dijital oyun bağımlılığının depresyon, sosyal kaygı bozukluğu

(Taş ve Güneş, 2019), sosyal fobi ile akademik performansın düşük olduğu sonuçlarını ortaya koymaktadır.

Castle'ın (2015) amacı video oyun bağımlılığının olumsuzluklarını ortaya çıkarmak olan araştırmasında, çevrimiçi veri toplama tekniklerini kullanarak, oyuncuların motivasyon düzeyleri kişilik özellikleri içe ya da dışa dönük etkilerini video bağımlılığının yordayıcılığı niteliğinde araştırmıştır. Araştırma neticesinde; bağımlılığın en iyi yordayıcısının başarı motivasyonu olduğu sonucuna ulaşılırken kişilik özelliklerinin video oyunu bağımlılığında etkisinin olmadığı bulunmuştur.

Molinos'un (2016) tarafından yayınlanan tez çalışmasında video oyunu izleme ile video oyun bağımlılığı, internet kullanımına engel olamama, öznel iyi oluş durumu arasındaki ilişkiyi araştırmaktadır. Araştırma 18 yaşından büyük 121 katılımcıyla yapılan nicel bir çalışmadır. Araştırmanın sonucunda yapılan analizler sonucunda; video oyunu izleme ile video oyun bağımlılığı, internet kullanımına engel olamama, öznel iyi oluş durumu arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Lawrence (2018) çalışmasında, çocukların dijital cihaz kullanım süreçlerinde birbirleriyle olan sosyal etkileşimlerini incelemiştir. Araştırmada çocukların, dijital cihazlarda oyun oynarken iletişim kopukluğu yaşamadığı, akranları ile konuşup, karşılıklı oynadıkları, iş birliği ve plan kurdukları gözlemlenmiştir.

Palaiologou'nun (2016) dört Avrupa ülkesinde (İngiltere, Yunanistan, Malta ve Lüksemburg) yaptığı çalışmasında; erken çocukluk döneminde olan çocukların evde kullandıkları dijital araçların çeşitlerini incelemeyi ve değerlendirmeyi araştırmıştır. Dijital araçların, günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası olduğu sonucuna varan araştırma, çocukların küçük yaşlardan itibaren dijital cihazlarda oyun oynamaya başladıkları, her türlü teknolojik cihaza erişimlerinin kolay olduğu ve gün içinde fazla vakit geçirdiklerini ortaya koymaktadır. Ayrıca ebeveynler dijital cihaz kullanımını avantaja çevirerek aile içi iletişimi güçlendirmek için bir fırsat olarak kullandıkları görülmüştür.

Hatzigianni ve diğerleri (2018) uyguladıkları çalışmalarında çocukların teknolojik cihazları normal oyun ortamlarına entegre edebildiklerini, eğitimde de bu entegrasyonun faydalı sonuçlar sağlayabileceklerini ortaya koymuşlardır.

Neumann, Merchant ve Burnett (2018) arařtırmalarına, ğretmenlerin ve ebeveynlerin 20-36 aylık ocuklarına tablet kullanımı ile ilgili grřlerini arařtırmıřlardır. Arařtırmaya katılan ebeveynlerin 20-36 aylık yař aralıęındaki ocukların tablet kullanımına izin verdikleri grlmektedir. Arařtırmada ocukların gerek yařamla dijital uygulamalardaki deneyimleri arasında iliřki kurduklarını ortaya ıkarmıřtır. Ebeveynler ve ğretmenler, dijital cihazların ocuklara katacakları yeni becerilerin, ğrenecekleri bilgilerin yanı sıra olumsuz yanları ile ilgili kaygı duyduklarını sylemiřlerdir.

Andangsari, Djunaidi, Fitriana ve Harding'in (2018) alıřmasında, gen yetiřkinler arasındaki akademik erteleme davranıřlarının, fazla web kullanımı yalnızlık ve İnternet kullanımı arasındaki iliřkiyi arařtırmıřtır. Arařtırmanın rneklemini 10 niversitenin 320 lisans ğrencisi oluřturmaktadır. Yapısal eřitlik modelinin lek sonuları ile oluřturulmuř, akademik ertelemeyi yalnızlık ve internet kullanımının arttırdıęı grlmřtr.

Gney Kore'de ergenlerin internet oyun baęımlılıkları zerine bir arařtırma yapılmıřtır. Bu arařtırmanın amacı ergenlerin gnlk hayatlarında internet oyunu oynama motivasyonlarının nasıl oluřtuęunu ortaya ıkarmak amacıyla yapılmıřtır. Bu arařtırmanın rneklemini internet baęımlısı 10 ergenle yapılan grřmeler oluřturmuřtur. Yapılan grřmeler neticesinde; katılımcıların internet oyunlarının stres atma, eęlenme ve akran iliřkileri aısından olumlu katkı saęladıęını ancak; gnlk yařamlarında aile ii iletiřimlerini ve akademik bařarılarını olumsuz etkiledięi vurgulanmıřtır (Bozkurt, 2016).

Reinecke, Meier, Beutel, Schemer, Stark, Wfling ve Mlle (2018), arařtırmalarında Alman ergenler arasında akademik erteleme, web kullanımı ve psikolojik iřlevsellięinin baęlantısını arařtırmıřlardır. Arařtırmanın rneklemini 818 ocuk ve ergen oluřturmaktadır. Arařtırmanın sonularına bakıldıęında, ergen ve ocuklar arasında internetin yoęun kullanımının erteleme davranıřını arttırdıęı belirtilmiřtir. Bir dięer alıřmada da ergenlerin problemli oyun oynama davranıřı, benlik saygısı ile sosyal beceriler arasındaki iliřkiye bakılmıřtır. Arařtırma sonucunda problemli oyun oynama davranıřı ile sosyal beceri seviyeleri arasında

olumlu yönde bir ilişki bulunurken, benlik saygısı ile olumsuz yönde bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır.

Çocukların çok erken yaşlarda medya ile tanışıp, yaşlarının büyümesiyle medya araçlarını kullanım seviyelerinin arttığı görülmüştür. Çocukların medya araçlarından en çok akıllı telefonları tercih ettikleri ve bu cihazlarda oyun oynadıkları bulgusuna ulaşılmıştır (Common Sense Media ve Rideout, 2013). Benzer şekilde İngiltere’de yapılan bir araştırmada 5-15 yaş arası çocukların mobil telefon ve kendilerine ait tablet üzerinden internete girdikleri sonucuna varılmıştır (Ofcom, 2018).



İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın modeli, kullanılan veri toplama aracı, araştırmacının rolü, çalışma grubu, veri toplama yöntemi, verilerin toplanması ve analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden olan “durum çalışması” deseni ile desenlenmiştir. Diğer araştırma türlerinden ayrılan yönlerinden yola çıkarak, durum çalışmasının ‘nasıl’ ve ‘niçin’ sorularını temel alan, araştırmacının kontrol edemediği bir olgu ya da olayı derinlemesine incelemesine olanak veren araştırma yöntemidir (Yıldırım & Şimşek, 2005). Durum çalışması, sosyal bilimlerde kullanımı sık rastlanan, bir kişi, grup veya sınıfta derinlemesine incelenmesi gereken bir durumda veya durumlarda kullanılan metottur. Açıklayıcı, keşfedici ve tanımlayıcı çeşitleri bulunun durum çalışması sosyal olayları incelemek için önemli bir yöntemdir (Yin, 2003). Bu çalışmada ilkökul öğrencilerinin dijital cihaz kullanımlarının ebeveyn bakış açısıyla nasıl değerlendirildiği ele alındığı için açıklayıcı durum deseni kullanılmıştır.

2. Araştırma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, amaçsal örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemine göre belirlenmiştir. Maksimum çeşitlilik örnekleme, evrende incelenen problemle ilgili olarak kendi içinde benzeşik farklı durumların belirlenerek çalışmanın bu durumlar üzerinde yapılması şeklinde tanımlanır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2012). Araştırma grubunda maksimum çeşitlilik örnekleme seçiminin amacı; göreceli olarak küçük bir örneklem oluşturmak ve bu örnekleme problemlere taraf olabilecek bireylerin çeşitliliğini maksimum derecede yansıtmaktır. Çeşitlilik gösteren durumlar arasında herhangi ortak ya da paylaşılan olguların olup olmadığını bulmaya çalışmak ve bu çeşitliliğe göre problemin farklı boyutlarını ortaya koymaktır. Araştırmanın çalışma grubunu

2019-2020 eğitim-öğretim yılında Erzincan İli Merkez ilçesine bağlı ilkokullarında öğrenim gören öğrencilerin ebeveynleri oluşturmaktadır.

Katılımcılar, Erzincan İli Merkez İlçesindeki resmi ve özel ilkokullarda öğrenim gören çocuğa sahip 30 ebeveynden oluşmaktadır. Araştırmaya katılan 30 ebeveyn gönüllülük esasına göre görüşmeye katılmışlardır. Araştırmaya katılan ebeveynlerin görüşleri gizlilik esasına göre kodlanarak incelenmiştir.

Katılımcılar gönüllülük esasına göre seçilerek çalışma grubu oluşturulmuştur. Araştırma boyunca aşağıdaki tabloda yer alan kodlar kullanılmıştır. Araştırmaya katılan 30 ebeveyn *Görüşme1*, *Görüşme2*, *Görüşme3*, *Görüşme4*....şeklinde kodlanarak gizlilik sağlanmıştır. Kullanılan kodlar ve katılımcılara ait bilgiler aşağıda Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1: Araştırmaya Katılan Ebeveynler, Kodlarla İfade Edilmesi ve Katılımcılara Ait Bilgiler

Kod	Yakınlık Derecesi	Çocuğun Cinsiyeti	Çocuğun Yaşı	Maddi Gelir	Ebeveyn Eğitim Durumu	Dijital OyunOynamaDurumu
G1	Baba	Erkek	7	10.000 TL üstü	Lisans üstü	2 yıl
G2	Baba	Erkek	8	10.000 TL üstü	Lisans üstü	3 yıl
G3	Anne	Erkek	10	10.000 TL üstü	Lisans	6 yıl
G4	Anne	Erkek	10	2.000 TL	Lise	7 yıl
G5	Anne	Erkek	10	10.000 TL üstü	Lisans üstü	5 yıl
G6	Anne	Erkek	7	10.000 TL üstü	Lisans	2 yıl
G7	Anne	Kadın	8	10.000 TL üstü	Lisans	3 yıl
G8	Anne	Kadın	9	5.000 TL	Lisans	4 yıl
G9	Anne	Erkek	10	7.000 TL	Lisans	6 yıl
G10	Baba	Erkek	8	5.000 TL	Lisans	4 yıl
G11	Anne	Erkek	9	10.000 TL üstü	Lisans	4 yıl
G12	Anne	Erkek	9	10.000 TL üstü	Lisans	5 yıl
G13	Anne	Erkek	10	8.000 TL	Lisans	6 yıl
G14	Anne	Erkek	8	2.000 TL	Lise	6 yıl
G15	Anne	Kadın	8	4000 TL	Lisans	4 yıl
G16	Anne	Kadın	10	4000 TL	Lisans	6 yıl
G17	Anne	Erkek	10	4.000 TL	Lisans	7 yıl
G18	Anne	Erkek	7	10.000 TL üstü	Lisans	3 yıl
G19	Anne	Erkek	8	2.000 TL	Lise	4 yıl
G20	Anne	Erkek	9	2.000 TL	Lise	5 yıl
G21	Anne	Erkek	9	2.000 TL	Lise	5 yıl
G22	Baba	Erkek	10	4000 TL	Lisans	6 yıl
G23	Baba	Erkek	8	5000 TL	Lisans	4 yıl
G24	Anne	Kadın	7	3.000 TL	Lisans	3 yıl
G25	Anne	Erkek	10	10.000 TL üstü	Lisans	6 yıl
G26	Anne	Erkek	7	4000 TL	Ön lisans	5 yıl
G27	Anne	Erkek	10	7.000 TL	Ön lisans	6 yıl
G28	Anne	Erkek	8	5.000 TL	Lise	4 yıl
G29	Anne	Kadın	10	10.000 TL üstü	Lise	5 yıl
G30	Baba	Erkek	10	5.000 TL	Lisans	5 yıl

Tablo 1’de görüldüğü üzere çalışma grubunu oluşturan 30 ebeveyn bulunmaktadır. Araştırmaya ebeveynler, yakınlık derecesi, çocuğun cinsiyeti,

çocuğun yaşı, maddi gelir, ebeveyn eğitim durumu ve çocuğun kaç yıldır dijital oyun oynadığı bilgileri de ayrıntılı olarak belirtilmiştir. Araştırmaya katılan 30 ebeveynin %20'sini babalar %80'i anneler oluşturmaktadır.

Ebeveynler, çocuklarının %16'sı 7 yaşında, %26'sı 8 yaşında, %18'si 9yaşındave%40'ı10 yaşında olduğu yapılan görüşmelerden anlaşılmaktadır.

Ebeveynler, maddi gelirler durumu incelendiğinde ailelerin %36'sının 10.000 TL üstü, %18'inin 2000 TL, %16'sının 5000 TL, %5'inin 8000 TL, %6'sının 7000 TL, %16'sının 4000 TL ve %3'ünün 3000 TL aylık gelire sahip olduğu elde edilen verilerden anlaşılmaktadır.

Ebeveyn eğitim durumu incelendiğinde%10'u lisansüstü, %60'ı lisans, %7'si ön lisans, %23'ünün lise mezunu olduğu görülmektedir.

3. Veri Toplama Araçları

İlkokulda öğrenim gören çocukları olan ebeveynler, çocuklarının dijital cihaz kullanım sürelerinin ne kadar olduğu ve konuyla ilgili bakış açılarını ortaya çıkarabilmek için bu araştırmada veri toplama aracı olarak görüşme türlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde, araştırmacı daha önceden hazırladığı soruları sorar, bazı soruların cevaplarını derinlemesine alabilmek için soruları gidişata göre daha ayrıntılı sorabilir, duruma göre belli soruların cevaplarını başka sorular içerisinde almış ise o soruları atlayabilir ve görüşme esnasında esneklik yapabilir (Türnüklü, 2000). Yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler sadeleştirme yapılarak kategorize edilmiş, alt problemlere göre ebeveynlerin görüşleri yorumlanmıştır.

İlkokulda öğrenim gören çocukların dijital cihaz kullanımlarına ebeveynlerin bakış açısının belirlenmesi amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Çalışmada uygulanan yarı yapılanmış görüşme formlarında, çocukların dijital cihaz kullanımlarının belirlenmesine yönelik unsurları ön plana çıkaran ana sorular ve konunun ayrıntılarını ortaya koyan yardımcı sorular literatür taraması sonucunda hazırlanmış ve uzman kişiler tarafından incelenmiş, onların önerileri doğrultusunda ölçeğe son hali verilmiştir. Veri toplama

aracı; kişisel bilgi formu, öğrencilerin dijital cihaz kullanım sıklıkları, dijital oyun oynama sebepleri, ebeveyn teknoloji kullanım durumu, teknoloji sahipliği, ebeveynlerin çocukların dijital oyun kullanımlarını kısıtlamaları, ebeveyn kaygı durumu, dijital cihaz kullanmalarına yerine çocuklara sunulan alternatif sunumlara ve teknolojinin aile hayatına etkisine yönelik sorular yer almaktadır.

4. Verilerin Toplanması

Araştırmada sırasıyla literatür taraması, yarı yapılandırılmış görüşme ve içerik analizi sırayla yapılmıştır. İlk olarak konu ile ilgili alan taraması yapılarak dijital oyunun ne olduğu, ilkokulda öğrenim gören çocukların dijital cihaz kullanımına neden ihtiyaç duyduğu, ilkokuldaki çocukların dijital oyun oynama kullanımı durumunun ne olduğu ortaya konulmaya çalışılmıştır. İkinci olarak saha çalışması yapılmıştır. Eğitim bilimleri, dil bilimleri, ölçme ve değerlendirmede uzman akademisyenlerinin görüşleri alınarak hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu katılımcılara uygulanmıştır.

Araştırmada kullanılan veri toplama sürecinde, öncelikle hazırlanan görüşme formu taslağı pilot uygulaması gerçekleştirilmiştir. Pilot uygulama süreci ardından elde edilen dönütlerden hareketle sorular son hali verilerek uzman görüşleri alma yoluna gidilmiştir. Görüşme formuna son hali verildikten sonra gerekli izinler alınmasının ardından Erzincan İlinde ilkokulda öğrenim gören çocuğa sahip 30 ebeveyn ile görüşmeler yapılmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilirken katılımcılar sınırlandırılmadan açık uçlu sorular ile derinlemesine cevaplar verilmesi sağlanmıştır. Verilen cevapların net ve objektif olarak analiz edilebilmesi için görüşmeler ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir. Katılımcılardan ses kaydı için izin istenilmiş, bir katılımcı dışındaki bütün katılımcılar ses kaydı için olur vermişlerdir. Görüşmeler araştırmacı tarafından ses kaydına alınarak ebeveynlerle birebir görüşme yapılmış, her bir ebeveyn ile yapılan görüşme ortalama olarak 20-25 dakika sürmüştür.

Yarı yapılandırılmış görüşmeler tamamlandıktan sonra sesli ve yazılı kayıtlar düzenlenmiş, ses kayıtlarının deşifrelerinin ardından verilerin analizi süreci

başlatılmış, ulaşılan kodlar, kategori ve temalar altında teorik çerçeve ile ilişkilendirilerek raporlaştırma süreci tamamlanmıştır.

5. Araştırmanın Geçerliği ve Güvenirliği

Maxwell (1992) nitel araştırma sürecinde araştırmacının incelenen olayla ilgili gördüğü ve duyduğu her şeyi rapor etmesi gerektiğini, bunun yanında elde edilen verilerin istatistiksel olarak desteklenebileceğini betimsel geçerlik olarak dile getirmiştir. Araştırma sürecinde araştırmacı ebeveynlerle yaptığı görüşmenin her bir adımında elde ettiği verileri kategoriler halinde ifade etme yolunu tercih etmiştir. Ebeveynlerle yapılan görüşmelerden elde edilen kategoriler alan uzmanları tarafından yeniden değerlendirilmiş ve öneriler doğrultusunda araştırma bulguları düzenlenmiştir. Verilerin yorumlanması sürecinde öncelikle en yüksek frekansa sahip değişkenler dikkate alınmıştır.

Maxwell (1992) tarafından ifade edilen bir diğer geçerlik türü genellenebilir geçerliktir. Nitel araştırmalar sürecinde genellenebilirliğin uygunluğu konusunda tartışmalar olmasına rağmen amaçlı şekilde araştırma sorularına ve incelenecek olaya uygun benzer özellikler sergileyen bir örneklem seçilmesinin önemli olduğu ifade edilmektedir. Nitel araştırmada önemli olan örneklemin araştırma evrenini temsil etmesi değil araştırma yapılacak olaya uygunluğudur. Bu bağlamda araştırma sürecinde farklı özelliklere sahip 30 ebeveyn ile görüşme gerçekleştirilerek; araştırma konusuna en uygun örneklem seçimi olan maksimum çeşitlilik örnekleme yöntemi yoluna gidilmiştir. Yine dijital ekranlarda oyun oynama yaşının erken yaşta başlaması, ebeveynlerin bu konuda sıkıntı yaşamaları ve literatür bağlamında sokak oyunlarının yerini dönem itibarıyla dijital ekranların almaya başlıyor olması nedeniyle ilkökulda öğrenim gören çocukların ebeveynleri ile çalışma gerçekleştirilmiştir. Durum çalışması yapan bir araştırmacının iç geçerliği arttırabilmesi için, bulduğu sonuçlara nasıl vardığını açık seçik ortaya koyması ve çıkarımlarıyla ilgili kanıtları diğer kişilerin ulaşabileceği biçimde sunması gereklidir (Şimşek, Yıldırım, 2008: 289). Bu noktada araştırmacı tarafından hazırlanan raporlaştırma sürecinde ebeveyn ifadelerinden alıntılara yer verilmiş ve alıntı yapılan ebeveynlere ait detaylı bilgiler ise EK'ler kısmında ifade edilmiştir.

Bunların yanında ebeveyn görüşmelerinden elde edilen veriler betimsel ve içerik analizi süreci ile kodlanmıştır. Kodlamanın güvenilirliğini sağlamak amacıyla araştırmacı tarafından gerçekleştirilen kodlar alanında uzman üç ayrı akademisyen tarafından incelenmiş ve kodlara puanlar verilmesi istenmiştir. 0 puan alan kodlama değiştirilmeli, 1 puan verilen kodlama yeniden kodlanmalı ve 2 puan alan kodlama kabul edilebilir olarak puanlanmıştır. İki uzmandan “0” puan alan kod ifadeleri yeniden düzenlenmiş, bir uzmanın “0”, bir uzmanın “1” puan verdiği kodlar araştırmanın amacı doğrultusunda ya yeniden ifade edilmiş ya da aynen bırakılmıştır.

6. Araştırmada Kullanılan Veri Analiz Teknikleri

Verilerin analiz ederken önce yapılan ses kayıtları bilgisayar ortamına girilmiş, bulunan verilerin yazıya dökümü yapılmıştır. Ortaya çıkan verilere içerik analizi tekniği uygulanmıştır. İçerik analizi birbirine benzeyen verileri belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları okuyucunun anlayabileceği bir biçimde düzenleyerek yorumlama süreçlerini içermektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Bu şekilde söylemi anlamada ve yorumlamada öznel etkenlerden kurtulmayı sağlamak amaçlanmaktadır. İçerik analizinde veriler önce kodlanmıştır, elde edilen kodlar kategori haline getirilmiş ve en son olarak da temalar elde edilmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

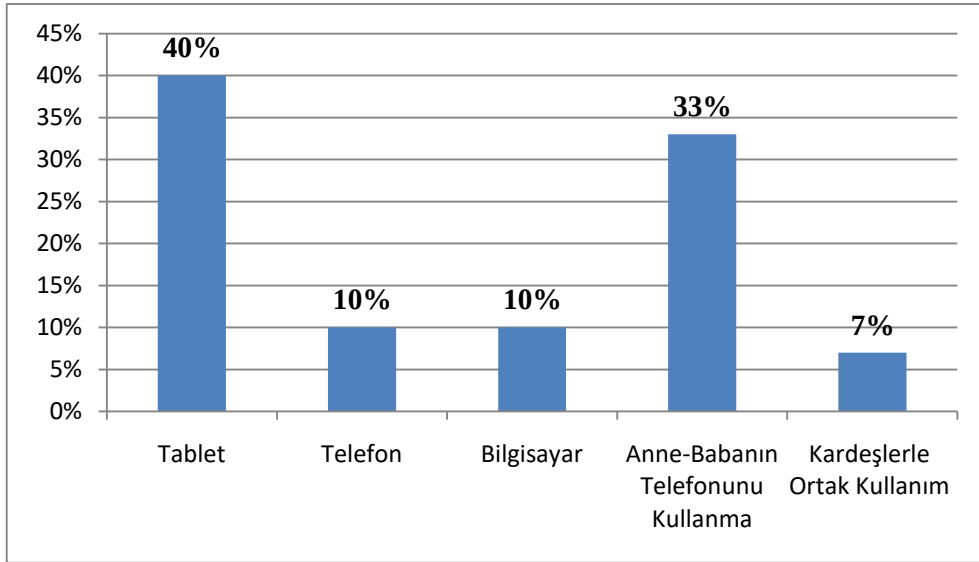
BULGULAR

Bu bölümde ilkokulda öğrenim gören çocukların teknolojik cihaz kullanma düzeyleri, ebeveynlerin teknoloji kullanma durumları, ebeveynin çocuğun dijital cihaz kullanımı üzerindeki kontrol mekanizması, dijital oyun oynayan çocuklara karşı ebeveynlerin tutumu ve dijital oyun oynayan çocukların ebeveyn kaygı durumuna yönelik bulgular ele alınmıştır.

1. Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Kullanma Düzeyleri

Öğrencilerin teknolojik cihazlara ulaşımının kolay olduğu, kendine ya da yakınlarına ait cihazları kullanabildikleri belirlenmiştir. Bu cihazların ulaşım durumlarına göre çeşitliliklerini belirtir kullanım sıklık tablosu Grafik 1’de incelenmiştir.

Grafik 1. Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Sahipliği



Grafik 1’de öğrencilerin sahip oldukları teknolojik cihazların yüzdeleri gösterilmektedir. Ebeveynlerle yapılan görüşmelerde; 12 öğrencinin tablete ve 10 öğrencinin ise anne-babasının telefonu kullanma hakkına sahip olduğu görülmektedir. Ayrıca 3 öğrencinin kendine ait telefona, 3 öğrencinin kendine ait

bilgisayara ve 2 öğrencinin kardeşleriyle ortak kullandığı tablet ile bilgisayara sahip olduğu görülmektedir.

Ebeveynlerle yapılan görüşmelerde, öğrencilerin kendilerine ait olan tabletleri kullanma hakkının yanında anne babalarının da telefonlarını kullanabilmektedirler. Bu durum *Görüşme16* ve *Görüşme21* 'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 21. Tablet ona ait. Bizim telefonlarımızla da oyun oynama hakkına sahip.

Görüşme 16. Oğluma ait olan yok. Ancak benim ve babasının telefonunu kullanmakta özgür, abisinin telefonu kaçamak yaparak kullanır.

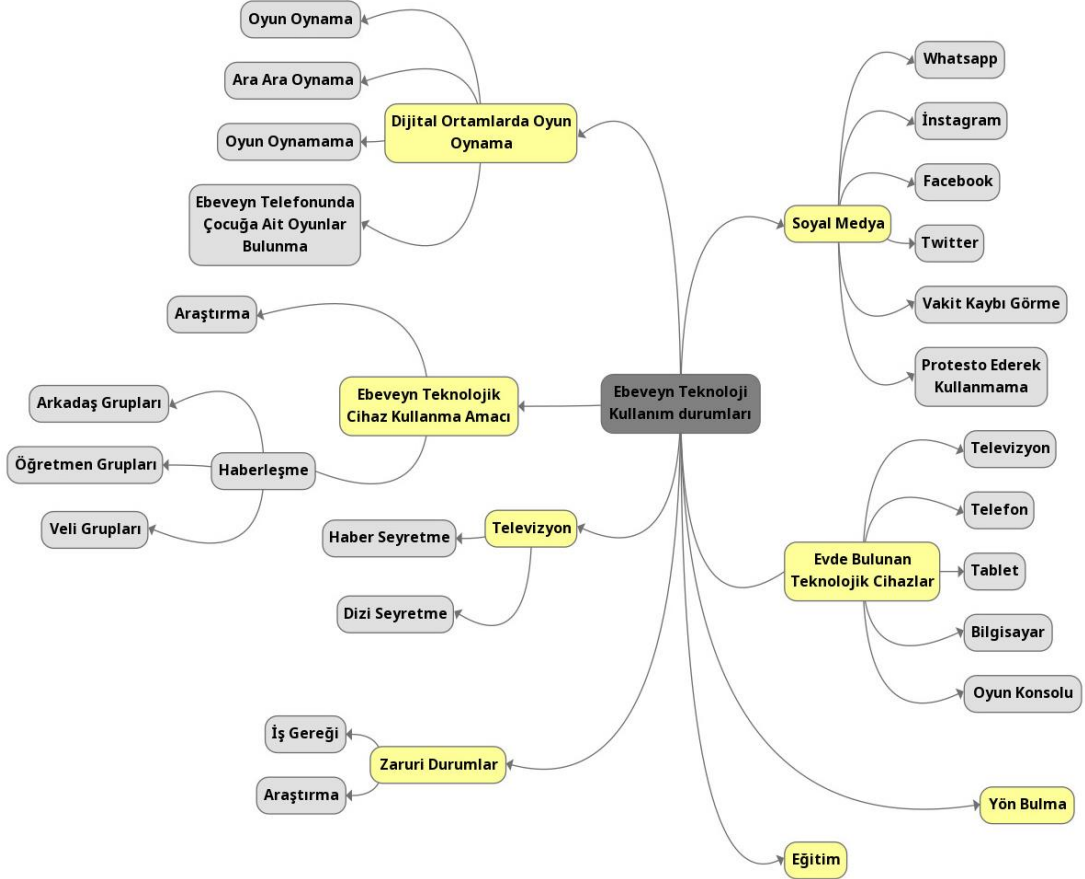
Benim telefonumu sınırsız alır, kullanır. Babadan izin alarak oynar. Abinin telefonunu kaçırır.



2. Ebeveynlerin Teknoloji Kullanım Durumları

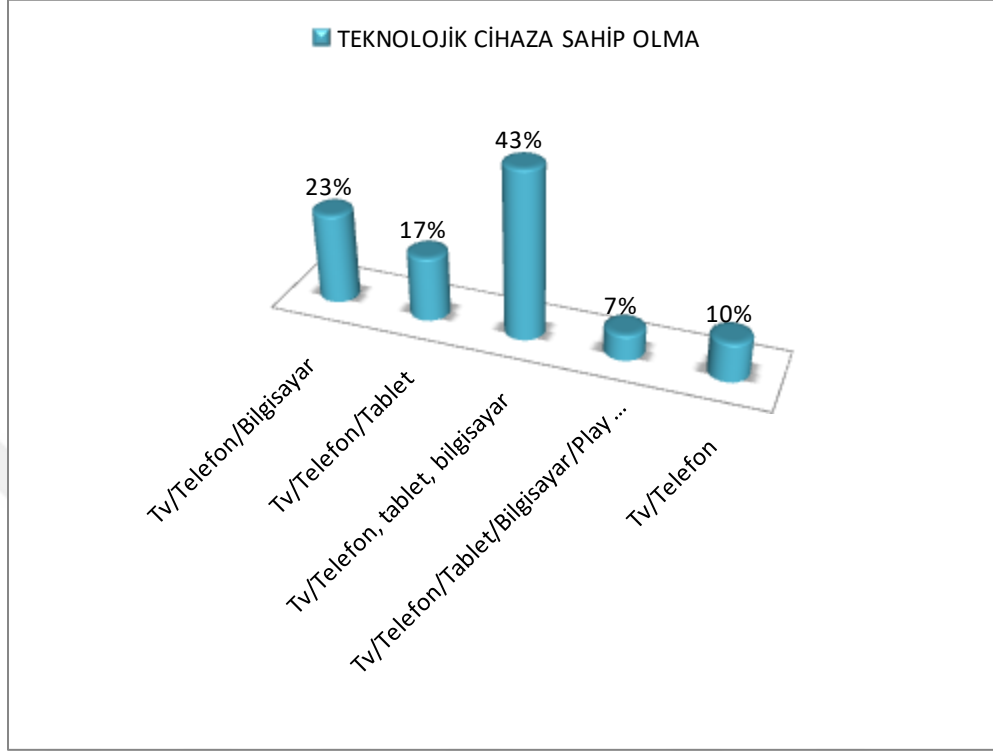
Öğrencilerin ebeveynlerinin teknoloji kullanım durumları, hangi amaca yönelik kullandıkları ve sahip olunan teknolojik cihazlar Şekil 2’de gösterilmektedir.

Şekil 2. Ebeveyn Teknoloji Kullanım Durumları



Şekil 2’de ebeveynlerin teknoloji kullanım durumları yer almaktadır. Ebeveynler dijital platformları iş, arkadaş ve aile arası iletişim gibi kendilerince gerekli düşündükleri durumların sürdürülebilirliğini sağlamak için kullanmakla beraber sosyal platformların zaman kaybı ve niteliksiz olduklarını da düşündükleri görülmektedir. Görüşme yapılan ebeveynler, genelinin evinde televizyon, tablet ve akıllı cep telefonu olduğu hatta öğrencilerin kendilerine ait akıllı cep telefonlarını da kullanabildiklerini ifade etmektedirler. Ebeveynlerin evinde bulunan teknolojik cihazlar Grafik 2’de gösterilmektedir.

Grafik 2. Teknolojik Cihaz Sahipliği



Grafik 2’de, ebeveynlerin sahip olduğu teknolojik cihazların dağılımı gösterilmiştir. 13 ebeveynin evinde televizyon, tablet, akıllı telefon ve bilgisayar bulunmaktadır. 7 ebeveynin evinde televizyon, telefon ve bilgisayar bulunmaktadır. 5 ebeveynin evinde televizyon, telefon ve tablet bulunmaktadır. 3 ebeveynin evinde televizyon ve akıllı telefon bulunmaktadır. 2 ebeveynin evinde televizyon, akıllı cep telefonu, tablet, bilgisayar ve oyun konsolu bulunmaktadır.

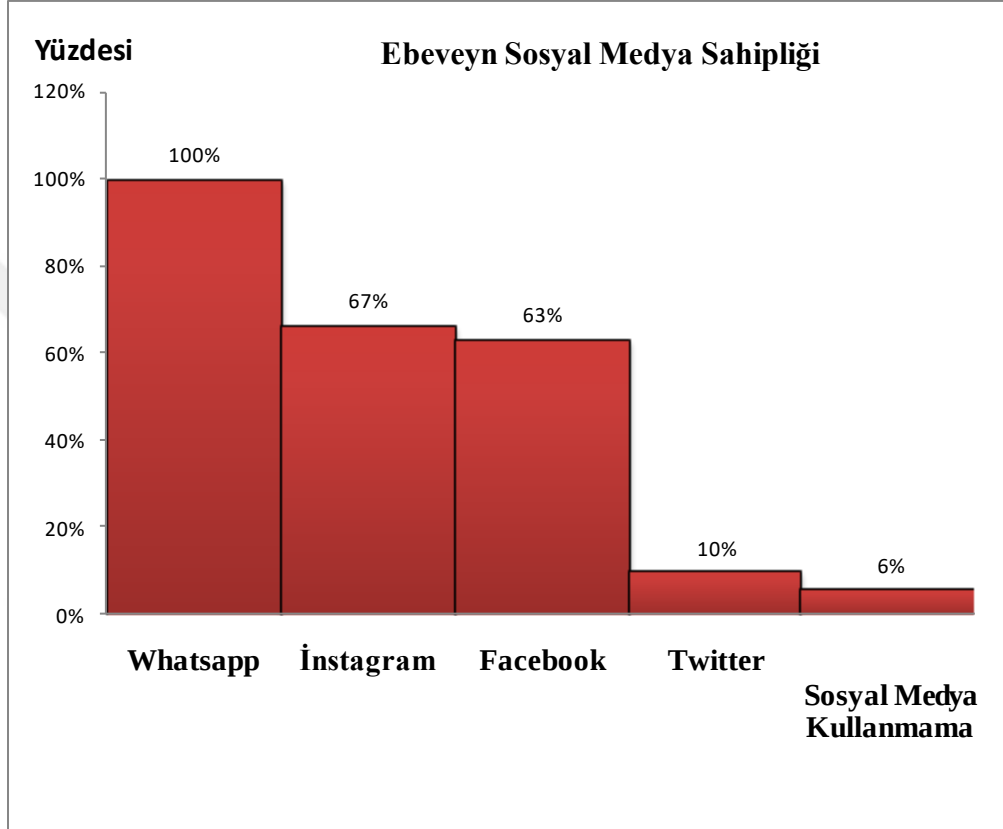
Ebeveynler sahip oldukları teknolojik cihazlardan, ağırlıklı olarak akıllı cep telefonlarını kullandıklarını ifade etmişlerdir. Bu durum *Görüşme2* ve *Görüşme10*’da şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 2. Ben en çok telefonla alakadar oluyorum. Telefonu daha sık kullanıyorum.

Görüşme 10. Telefonumu üyesi olduğum whatsapp gruplarını takip etmek ve haber okumak için daha çok kullanırım.

Ebeveynlerin akıllı cep telefonu kullanım sıklığının değerlendirilmesinde; sosyal medya kullanımının etkisinin olup olmadığı hususunda yapılan görüşmelerde elde edilen veriler Grafik 3'te gösterilmiştir.

Grafik 3. Ebeveyn Sosyal Medya Sahipliği



Grafik 3'teki veriler değerlendirildiğinde görüşme yapılan ebeveynlerin tamamının whatsapp kullanıcısı oldukları görülmektedir.

Ebeveynler, whatsapp gruplarını arkadaş gruplarında ya da sınıf gruplarında hızlı haberleşmeyi sağladığı için kullandıklarını belirtmişlerdir. Bu durum *Görüşme24* ve *Görüşme18*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 24. Whatsapp zaten mecburi gibi sürekli kontrol etme isteği oluyor. Telefon kapalı bile olsa bakasım geliyor. Olmayınca olmuyor.

Görüşme 18. Kendi alanımla ilgili diğer zümre arkadaşlarımdan bilgi alışverişi için kullanıyorum.

Ebeveynler tarafından sahip olunan instagram, facebook ve twitter hesaplarında gündemi takip etmek, fotoğrafları depolamak ve şehir dışında olan akraba fotoğraflarına bakarak hasret gidermek için kullanıldığı belirtilmiştir. Bu durum *Görüşme18*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

*Görüşme 18.*Facebook hesabım var. Çocukların fotoğraflarının paylaşırsam sadece arkadaşları ve akrabalarım ile. Bir de fotoğrafları depolamak, saklamak amacıyla kullanırım.

Ebeveynlerin öğrencileriyle birlikte dijital ortamlarda oyun oynama durumlarını tespit etmeye yönelik sorular sorulmuş ve alınan cevaplara göre dağılım Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2. Öğrenciyle Birlikte Dijital Ortamlarda Oyun Oynama Durumu

Temalar	Alt Temalar	<i>f</i>	%
Öğrenciyle Birlikte Dijital Ortamlarda Oyun Oynama	Dijital Oyun Oynamama	9	29
	Dijital Oyun Oynama	5	17
	Ara Ara Oynama	4	13
	Ebeveyn Telefonunda Çocuğa ait Oyunlar Bulunma	12	40

Tablo 2 incelendiğinde, 9 ebeveynin çocuğuyla birlikte dijital oyun oynamadığı, 5 ebeveynin dijital ortamda öğrencisiyle birlikte oyun oynadığı görülmektedir. 4 ebeveynin ise ara ara dijital oyun oynadığını görülmüştür. Bu durum *Görüşme17*’de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 17. Bir dönem oyunum vardı. Bir gün oynarken hiç ayrılmadan saatler geçtiğini fark ettim ve o gün sildim bütün oyunları. Oyuna başlamışım aradan 1,5-2 saat geçmiş yemek yapmamışım, ortalığı toplamamışım, çocuklarımla ilgilenmemişim. Kendi kendime ne yapıyorsun, kendine gel deyip bütün oyunları sildim.

12 ebeveyn dijital ortamda hiç oyun oynamazken telefonlarında çocuklarına ait oyunlar bulunduğunu ifade etmiştir. Bu durum *Görüşme3* ve *Görüşme9*'da şu şekilde ifade edilmiştir.

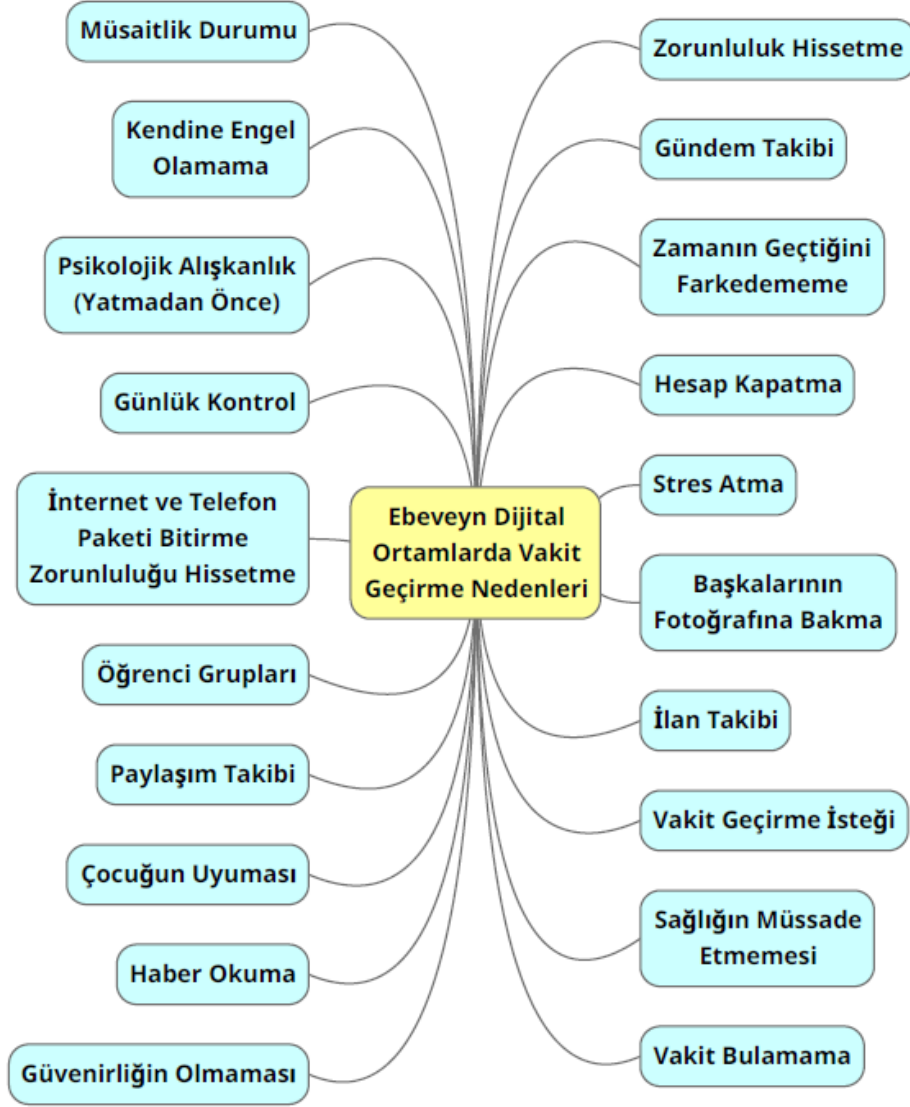
Görüşme 3. Benim oyunum yok ama kızımın var. Benim telefon onun oyunları ile dolu.

Görüşme 9. Telefonumda oyunum yok. Oğlumun oyunu var onu oynuyor.

Yapılan görüşmelerde ebeveynler dijital ortamlarda geçirilen zaman ile ilgili birçok sebep sunmaktadır. Ebeveynlerin dijital ortamlarda vakit geçirmelerinin nedenleri Şekil 3'te gösterilmiştir.



Şekil 3: Ebeveynlerin Dijital Ortamda Vakit Geçirme Nedenleri



Ebeveynlerin dijital ortamda vakit geçirme gerekçeleri Şekil 3'te incelenmiştir. Ebeveynlerin dijital ortamlarda geçirdikleri süre zarfında çocukların onları rol model alabileceği hususu düşünülerek; ebeveynlere konuyla ilgili detaylı sorular sorulmuş, konuya geniş bir bakış açısıyla yaklaşılmıştır. Ebeveynlerin dijital ortamda vakit geçirmelerinin ana nedenlerinden birinin sosyal medya paylaşımlarının takibinin olduğu görülmektedir. Ebeveynlerin sosyal medya hesaplarını gün içinde birçok kez kontrol etme ihtiyacı hissettiklerini ve bu esnada geçen zamanı fark edemedikleri de

bulgular arasında yer almaktadır. Bu durumu *Görüşme1*, *Görüşme8*, *Görüşme10*, *Görüşme11* ve *Görüşme 24*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 1. Kim ne yapmış ne paylaşmış bunu görme ihtiyacı hissediyorum niye.

Görüşme 8. Her gün bakarım ara ara giriyorum ama iki saatimi alıyordur.

Görüşme 10. Sosyal medya hesaplarımı çok fazla gereksiz yere vakit harcadığım için kapattım. Whatapps bildirimlerim açıktır ve çok sık bakarım

Görüşme 11. Twitter aktif kullanırım. Instagram depolama olarak 5-6 ayda bir açıp bakarsam açarım. İlk etapta paylaşımda yapıyordum ancak bir gün tanımadığım insanların fotoğraflarına bakarken kendimi buldum. Ya niye böyle tanımadığım insanların fotoğraflarına bakıyorum ben dedim kendi kendime.

Görüşme 24. Whatsapp zaten mecburi gibi sürekli kontrol etme isteği oluyor. Telefon kapalı bile olsa bakasım geliyor. Olmayınca olmuyor. Whatsapp çok sık bakıyorum. Onun dışında da twittera bakıyorum. Gün içinde 6 saat ve üzeri olabiliyor.

Ebeveynlerin sosyal medyaya ayırdıkları zamanın onlara göre fazla olup olmadığını tespit etmek amacıyla sorular sorulduğunda ebeveynler farklı görüşler belirtmişlerdir. Bir grup ebeveyn sosyal medya da geçirilen sürenin kayıp olduğunu ya da hesap güvenilirliği noktasında şüphelerinin bulunmasına bağlı olarak hesaplarını kapattıklarını söylerken; diğer bir grup ebeveyn sosyal medya da paylaşılanları günlük olarak takip ettiklerini ve takip esnasında tanımadığı insanların da fotoğraflarını inceleme isteği hissettiğinden ve bu durumun daha sonrasında kendilerini kötü hissetmesine neden olduğundan bahsetmişlerdir. Bu durum *Görüşme7*, *Görüşme9*, *Görüşme10* ve *Görüşme11* 'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 7. Zaman zaman oluyor tabi. Hesabımı kontrol etmeye başladığım da zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorum. Geçirdiğim zamanın fazla olduğunu düşündüğümde bırakabiliyorum. Öyle bağımlılığım yok.

Görüşme 9. Bazen düşünüyorum. Çok zaman geçirmemem gerektiğini bilmeme rağmen geçen zamanı fark edemiyorum. Bizi cezbetmesi bu kadar doğalken çocukların bundan etkilenmemesi çok zor. Biz büyükler bile kapılabiliyoruz bazen. Çocuklar hiç anlamıyor.

Görüşme10. Bazen düşündüm. Sosyal medya hesaplarımı kapatmamın sebebi çok fazla gereksiz yere vakit ayırmam.

Görüşme 10. Kendi kendime düşündüğümde harcanan vakit ve hesap güvenilirliğinin olmaması hesaplarımı kapatmamda etkili oldu.

Görüşme 11. Instagram hesabının kullanırken bakardım 1 saat geçmiş. Çok fazla vakit geçirdiğim fark ettiğim için kaldırdım. Twitter aktif kullanırım. Instagram depolama olarak 5-6 ayda bir açıp bakarsam açarım. İlk etapta paylaşım yapıyordum ancak bir gün tanımadığım insanların fotoğraflarına bakarken kendimi buldum.. Ya niye böyle tanımadığım insanların fotoğraflarına bakıyorum ben dedim kendi kendime Tanımadığım insanları dikizliyormuş gibi hissettim kendimi o yüzden kaldırım instagram hesabımı.

Ebeveynler, kendi sosyal hesaplarında vakit geçirmelerine tanıklık eden öğrencilerin sosyal medya hesabı açma isteği hissettiklerini gözlemlediklerini ifade etmişlerdir. Bu durum *Görüşme14*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 14. Kızım yattıktan sonra bakabilirim. Çünkü telefonu ıslayın yanında aldığım zaman hemen oda bakmak istiyor. Bu aralar zaten hevesli anne bende facebook hesabı istiyorum falan diyor, kesinlikle yok diyorum.

Ebeveynler, gün içinde iş yoğunluğundan ya da internetin kısıtlı olmasından kaynaklı sosyal medya da vakit geçiremediklerini belirtmektedirler. Bu durumu *Görüşme12*, *Görüşme15* ve *Görüşme19*'da şu şekilde ifade etmektedir.

Görüşme 12. Günlük toplamda bir saat çünkü fırsatım olmuyor. Fırsatım olsa daha fazla vakit geçiririm.

Görüşme 15. Evde çok bakamıyorum aralarda bakabiliyorum. Ev işlerinden ve çocuklardan fırsat kalmaz.

Görüşme 19. Her gün bakarım. İnternetim sınırlı olmasa çok vakit geçiririm de internetim sınırlı.

Ebeveynler, sahip oldukları sosyal medya hesaplarını kendilerinden çok öğrencilerinin yönettiğini ve paylaşımlarda bulunduklarını ifade etmişlerdir. Bu durumu *Görüşme16*'da şu şekilde ifade etmektedir.

Görüşme 16. Instagram ve Facebook hesabım var. Ancak facebook hesabımı benden çok oğlum kullanır. Paylaşım bulunur ve yorumlar yapar. Instagram hesabım ilgisini çekmez. Instagram fazla internet paketi harcadığından tercih etmez.

Ebeveynler, telefon hatlarına tanımlı internet paketi ücretinin kullanım olsun ya da olmasın ödenmesi gerektiğinden, kotayı doldurma zorunluluğunu hissettiklerini yapılan görüşmelerde ifade etmişlerdir.

Görüşme 16. İnternetim kısıtlı olduğundan fazla vakit geçiremem, ancak uzun telefon görüşmelerim olur. Eğer evimde sınırsız internet olsa kesinlikle daha çok kullanırdım. Mesela telefon paketimden hesap kesim tarihi yaklaşırken kalan dakikalarımı ve internetimi bitirmeye çalışırım. Nasıl olsa parasını ödedim diye

3. Ebeveynlerin Çocuğun Dijital Cihaz Kullanımı Üzerindeki Kontrol Mekanizması

Ebeveynin çocuğun dijital cihaz kullanımı üzerindeki kontrol mekanizmasını tespit etmek amacıyla, araştırma sürecinde öğrencilerin dijital cihaz kullanımlarının hangi durum ve gerekçeye bağlı olarak gerçekleştiği tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu tespit aşamasında ebeveyn görüşmeleri yapılarak konu perspektifinin genişletilmesine çalışılmıştır. Ebeveynlerle yapılan görüşmelerde çocukların okuldan eve geldikten sonra serbest vakitlerinde ne tür etkinliklerle meşgul oldukları hususunda bilgi edinilmeye çalışılmıştır. Yapılan görüşmeler sonucu elde edilen veriler Tablo 3’te gösterilmektedir.

Tablo 3. Öğrencilerin Serbest Vakitlerinde Yaptıkları

Temalar	Alt Temalar	<i>f</i>	%
Dinlenme	Televizyon Seyretme/Tabletle Oynama/Ebeveyn Telefonuyla Oynama	20	66
	Ödev Yapma	2	7
	Video Seyretme	5	17
	Oyuncaklarıyla Oynama	3	10

Tablo 3’te öğrencilerin okul sonrası serbest vakitlerinin büyük çoğunluğunu dijital ekranlar vasıtasıyla kullandıkları görülmektedir. Öğrencilerin dijital ekranları tercih etmesinin ana nedenlerinden bir tanesi; ebeveynlerinin iş sonrası evde dinlenmeleri ya da rutin ev işlerine odaklanmaları neticesinde öğrenciler üzerine olan odaklarının dağılması olduğu söylenebilir. Bu bulguyu destekler nitelikteki bazı ebeveyn ifadeleri şu şekildedir;

Görüşme 3: Çocuğumu yatırıyorum sadece o. Vakit geçiremiyorum. İşlerim bittikten sonra televizyon izler ya da telefonumla oynar onunla vakit geçiremiyorum.

Görüşme 10: Eve gelir gelmez çantayı fırlatır televizyon seyreder. Bundan sıkıldığı zamanda tablet oynar ya da bilgisayarın başına geçmeye çalışır.

Görüşme 7: Bu arada çocuk dinleniyor oluyor zaten. Genelde televizyon seyrederek dinleniyor.

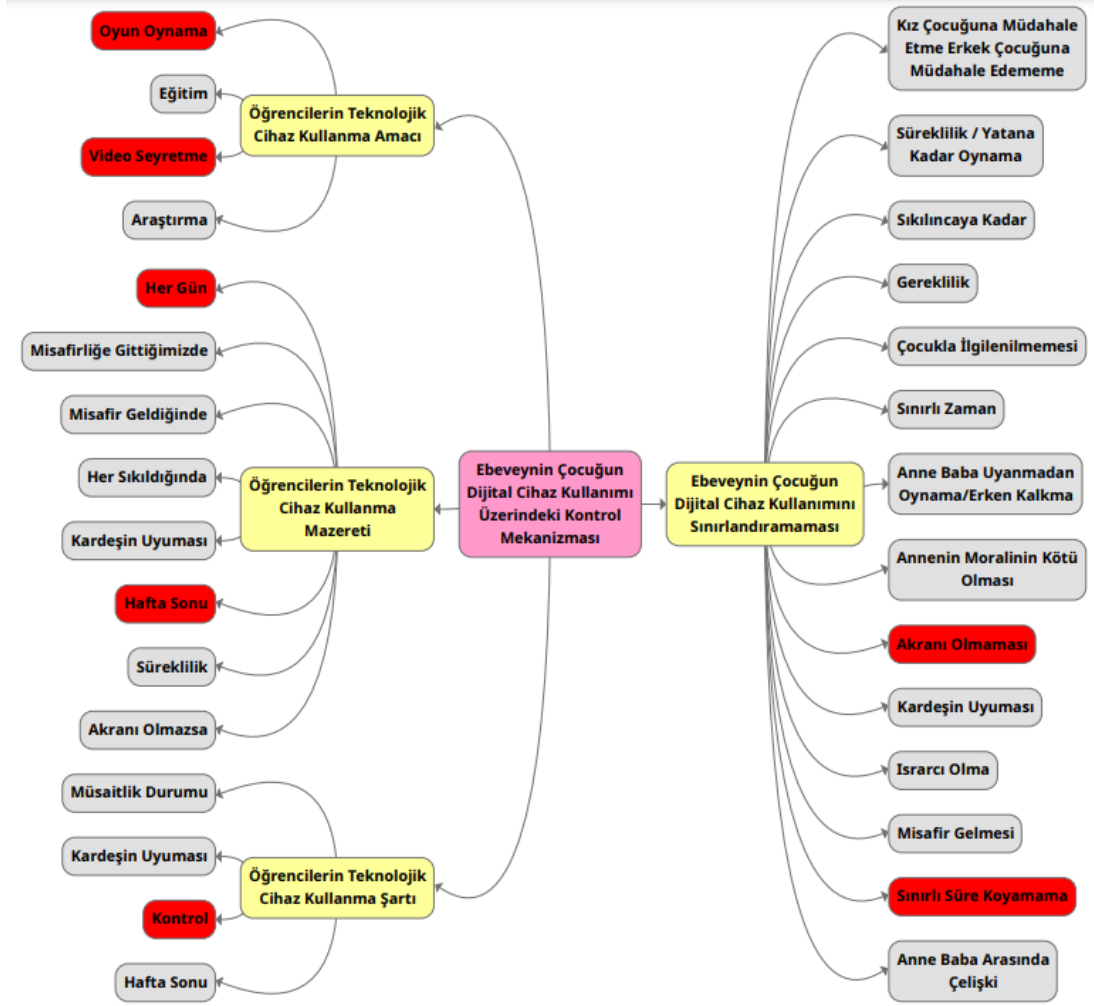
Görüşme 8: Ödevi varsa ödevini yapıyor, ödevi yoksa ya televizyon izler ya tabletten video izler. Öyle geçer akşam yemeğine kadar.

Görüşme 13: Ben eve gelinceye kadar bir şeyler atıştırır ve televizyon izler. Yani derse oturmak gibi bir şey yok yani. Ben yemek yaparken de oğlum televizyon seyretmeye devam eder.

Görüşme 23: Genelde oyun oynar. Ben gelince telefonumu alır ve oyun oynar. Legolarını çok sever. Beraber ders çalışırız Beraber top oynarız. Ben izin vermişsem telefonla uğraşıyor.

Ebeveynlerle yapılan görüşmeler neticesinde; ilkokuldaki öğrencilerin teknolojik cihazları kullanma amacı, mazereti, hangi durumlarda kullanabildiği ile ebeveynin çocuğun dijital cihaz kullanımını sınırlandıramamasını etkileyen faktörler Şekil 4'te gösterilmektedir.

Şekil 4. Ebeveynin Çocuğun Dijital Cihaz Kullanımı Üzerindeki Kontrol Mekanizması



Yukarıdaki Şekil 4'te ebeveynin çocuğun dijital cihaz kullanımı üzerindeki kontrol mekanizmasını etkileyen faktörlere yer verilmiştir. Ebeveynlerin çocukların eğitim ve kişisel gelişim gibi ihtiyaçları doğrultusunda veya misafirlikte bulunma, akranlarının teknolojik cihazlarla daha çok vakit geçirmeleri gibi emsal zorunlulukları olmasıyla birlikte, çocuklara yeterli vakit ayıramama, süre sınırlamasında ısrarlı davranamama gibi çocukların üzerinde yeterli tahakküm mekanizmalarını devreye sokamadıkları da görülmüştür. İlkokuldaki öğrencilerin teknolojik cihazları öncelikli kullanma amaçları Tablo 4'te sunulmaktadır.

Tablo 4. Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Kullanma Amacı

Temalar	Alt Temalar	<i>f</i>	%
Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Kullanma Amacı	Eğitim	5	17
	Araştırma	1	3
	Oyun Oynama	11	37
	Video seyretme	10	33
	Sınava Hazırlık	3	10

Tablo 4'te ilkokuldaki öğrencilerin sahip oldukları teknolojik cihazları kullanma amaçları yüzde ve frekans değerleriyle gösterilmektedir. Tablo 4 incelendiğinde, öğrencilerin sahip oldukları teknolojik cihazları kullanma amaçlarının çoğunlukla oyun oynama ve video seyretme olduğu görülmektedir. Bu durum *Görüşme8*, *Görüşme14* ve *Görüşme27*'de şöyle ifade edilmiştir.

Görüşme 8. Oğlum kendine ait olan tableti her gün kullanır. Her gün eline alır yani. Bu aralar babasıyla kelime oyunu indirmişler ona takılıyorlar

Görüşme 14. Tablet ve telefon kullanır. Her gün mutlaka oynar.

Görüşme 27. Tableti ve bizim telefonları kullanabilir izin alarak. Boş kaldığı vakitlerde alıp anne oyunda oyunu tamamlamam lazım puan kaybetmemem lazım diye alır oynar. İsteddiği bir şey onu da çok kırmak dökmek istemiyor insan. Kırmadan bir şekilde yapmaya çalışıyoruz. Ne kadar doğru yapıyoruz onu da bilmiyorum.

Ebeveynlerden 5 tanesi ilkokuldaki öğrencilerinin, ödevlerini hazırlarken eğitim amaçlı teknolojik cihazları kullandıklarını ifade etmişlerdir. Bu durum *Görüşme1*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 1. Hafta içi eğitim amaçlı bilgisayar kullanır. Okulun çevrimiçi sayfasından faydalanmak için ya da ders videoları izlemek için kullanır. Kendi şifreleriyle girip isteyen istediği ödevini oradan takip edebiliyor.

Ebeveynlerle yapılan görüşmelerde ilkokuldaki öğrencilerin teknolojik cihazları kullanma mazereti duruma göre değişebilmektedir. Bu durum Tablo 5’te verilmektedir.

Tablo 5.Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Kullanma Mazereti

Temalar	Alt Temalar	<i>f</i>	%
Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Kullanma Mazereti	Her Gün	9	30
	Misafirlğe Gittiğimizde	2	7
	Misafir Geldiğinde	2	7
	Her Sıkıldığında	2	7
	Kardeşin Uyuması	2	7
	Süreklilik	3	10
	Akranı Olmazsa	3	10
	Hafta Sonu	7	23

Tablo 5’e göre; ebeveynlerden 9 tanesi öğrencilerinin her gün tablette, bilgisayarda ya da anne-babanın telefonunu kullanarak vakit geçirdiklerini dile getirmektedir. Öğrencilerin anne veya babanın onlarla vakit geçirmediği zaman dilimlerinde tablet ya da ebeveyn telefonundan da vakit geçirebildikleri bulgular arasında yer almaktadır. Bu durumla ilgili *Görüşme2, Görüşme10 ve Görüşme14* şunları söylemiştir.

Görüşme 2. Oğlum çok sıkıldığı zamanlarda oynar. Misafirlğe gittiğimizde kendi akranı yoksa ilgisini çekecek bir şey yoksa sıkıldığı anda oyun oynamayı talep eder. Bende durum müsaitse çok sıkıldıysa bunun için izin veririm.

Görüşme 10. Çok sık kullanır. Hemen hemen her gün 1-1,5 saat kullanır.

Görüşme 14. Her gün mutlaka oynar.

Ebeveynlerle yapılan görüşmelerde, ebeveynler öğrencilerin hafta sonu evde geçirdikleri zamanın daha fazla olması nedeniyle dijital ortamlarda da daha fazla

vakit geirme imkânı bulabildiklerini ifade etmişlerdir. Bununla ilgili *Görüşme11*, *Görüşme16*, *Görüşme24* ve *Görüşme25*’de şunları söylemiştir.

Görüşme 11. Ya işte bazen benim o ruh halime de bağı. Tableti kesinlikle vermiyorum onu hafta sonu alıyorsa saatli alıyor. Bazen hafta sonu da vermiyorum. Ya işte yarım saat bir saat. Bir saat oynuyor kaldırıyorum, saklıyorum açıkçası. Ama eğer diyorum ya kontrolüm Ya işte ceza veririm. Böyle tehditlerle şey yapıyor, dikkate alıyor.

Görüşme 16. Hafta sonu kabus felaket. Ne kadar oynadığını hesap edemem. Sabah uyandığımda elinde telefon kaçta uyanmıştır başlamıştır tahmin bile edemem.

Görüşme 24. Hafta içi yasak hafta sonu da belirli süreler kullanabilirler.

Görüşme 25. Okul zamanı hafta içi internetli oyun yasak hafta sonu oynuyor. Hafta sonu ödevlerini yapıyor ondan sonra 1-2 saat oynayabilir. Süre uzun oluyor zaten. Çocukları bıraksak sabahtan akşama kadar oynar, çünkü sınır tanımıyorlar.

Öğrenciler dijital ekranlarda vakit geirmek için her türlü imkânı değerlendirmekle kalmayıp bazen de ebeveynleri üzerinde psikolojik baskı unsuru oluşturacak davranış biçimlerini de sergileyebilmektedirler. Bu durum *Görüşme16*’da şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 16. Özellikle misafir geldiğinde. Beni sürekli yoran bir çocuk olduğundan beni rahat bırakması durması için taviz verebiliyorum. Çok fazla bunalttığı için al ve git diyorum.

Ebeveynlerle yapılan görüşmelerde, öğrencilerin tablet gibi dijital bir ekranın kullanabilmesi için bazı ön şartlar geliştirilmesine rağmen farklı bir aygıtın kullanılmasında bir sınır ve ön şart geliştirmedikleri görülmüştür. Bununla ilgili *Görüşme1*, *Görüşme2*, *Görüşme5*, *Görüşme6*, *Görüşme11* ve *Görüşme15*’te şu ifadelere yer vermiştir.

Görüşme 1. Ya kitabını okuyacak ya ödevini yapacak ya da bizimle bir etkinliğe katılacak.

Görüşme 2. Bunları kullanabilmek için görevlerini yapacak. Ödevini yapacak, akşam yatmadan önce kitap okuması gerekiyor.

Görüşme 5. İsteddiği zaman kullanma hakkına sahip değil. Bana soruyor uygunsa kullanabiliyor. Hafta içi kullanma hakkına sahip değil. Hafta sonu ödevlerini yapmışsa kullanabilir. Play station oynadığı gün tablet kullanmıyor.

Görüşme 6. Kuralımız kardeşi uyuduğu zaman. Yaklaşık bir saat kadar. Hafta içi kardeşi uyuduğu vakitlerde okulda olduğundan telefonla oynayamıyor. Ama okuldan gelir gelmez hemen kardeşim uyuyor mu diye sorar. Telefonla oynamak için.

Ancak televizyon serbest istediği kadar seyredebilir.

Görüşme 11. Akşam ödevini yapmışsa sorumluluklarının yerine getirmişse izin veriyorum. Ama bazen diyorum ya çok yorgun oluyorum. Moralim bozuksa bunlar çok etkili oluyor. Moralim bozuksa, huzursuzsam, çok yorgunsam bu konuda çok fazla kontrol sağlamıyorum açık söyleyeyim net. Mesela o gün birisi gelmişse alıyor hemen ilk iş alıyor zaten. Eğer ben o kontrolü bırakmışsam öyle bir şey kuramamışım üzerinde. O oğlum bunu yapmayacaksın ama telefonu gene görüyorsam abartmışsa alıyorum.

Görüşme 15. Canı istediği zaman. Bugün yapabilir miyim der. Kardeşin uyusun sonra derim öyle kullanır.

Ebeveynler öğrencilerin dijital ekranlarda vakit geçirmelerini azaltabilmek için kullanımı bazı şartlara bağlayabilmektedirler. Bu şartlar Tablo 6’da gösterilmektedir.

Tablo 6. Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Kullanma Şartı

Temalar	Alt Temalar	<i>f</i>	%
Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Kullanma Şartı	Hafta Sonu	4	13
	Kontrol	13	43
	Kardeşin Uyuması	3	10
	Müsaitlik Durumu	10	30

Tablo 6’ya göre, ebeveynlerle yapılan görüşmelerde 13 ebeveyn öğrencilerin teknolojik cihaz kullanma şartı için kontrol alt temasında ödevlerini bitirme, test çözme ve kitap okuma şartı getirdiğini ifade etmektedir. Bu durum *Görüşmel’de* şu şekilde ifade etmiştir.

Görüşme 1. Ya kitabını okuyacak ya ödevini yapacak ya da bizimle bir etkinliğe katılacak. Bunun farkında olduğu için bir müddet sonra gelip katılım gösteriyor.

Ebeveynlerle yapılan görüşmeler sonucu öğrencilerin dijital cihaz kullanımlarını sınırlandıramaması ile ilgili ortaya çıkan veriler Tablo 7’de gösterilmiştir.

Tablo 7. Ebeveynin Çocuğun Dijital Cihaz Kullanımını Sınırlandıramaması

Temalar	Alt Temalar	<i>f</i>	%
Ebeveynin Çocuğun Dijital Cihaz Kullanımını Sınırlandıramaması	Kız Çocuğuna Müdahale Etme Erkek Çocuğuna Müdahale Edememe	2	6
	Süreklilik / Yatana Kadar Oynama	3	10
	Sıkılıncaya Kadar Oynama	2	6
	Gereklilik	1	3
	Çocukla İlgilenilmemesi	2	6
	Sınırlı Zaman	2	6
	Anne Baba Uyanmadan Oynama/Erken Kalkma	1	3
	Annenin Moralinin Kötü Olması	1	3
	Akranı Olmaması	5	17
	Kardeşin Uyuması	2	6
	Israrcı Olma	4	13
	Misafir Gelmesi	2	6
	Sınırlı Süre Koyamama	3	10
	Anne Baba Arasında Çelişki	1	3

Tablo 7 incelendiğinde ebeveynlerle yapılan görüşmelerde, ebeveynler öğrencilerin dijital cihazlarda oynadıkları oyunda puan kaybetmemek veya ceza almamak için ısrarcı olduklarını ifade etmişlerdir. Böyle bir durumda ebeveynler, göstermiş olduğu iltimas neticesinde ilave verilen sürenin çok üstüne çıkmak suretiyle aşıldığını ifade edilmiştir. Bu durumla ilgili *Görüşme11*, *Görüşme23* ve *Görüşme25* şu ifadelerle yer vermiştir.

Görüşme 11. Ya işte bazen benim o ruh halime de bağlı. Tableti kesinlikle vermiyorum onu hafta sonu alıyorsa saatli alıyor. Bazen hafta sonu da vermiyorum. Ya işte yarım saat bir saat. Bir saat oynuyor kaldırıyorum, saklıyorum açıkçası. Ama eğer diyorum ya kontrolüm Ya işte ceza veririm. Böyle tehditlerle şey yapıyor, dikkate alıyor.

Görüşme 23. Uyandıktan hemen sonra bakmak istiyor annesinin telefonunu alıp bakabiliyor ya da akşam ben gelince benim telefonumu alıp bakıyor.

Görüşme 25. Genelde verdiğim oyun süresini aşıyorlar. İşte şunu da oynayayım bu bitmedi derken zaman aşıyor. Bir erteleme durumları var, anne çok sıkıldım, anne ne yapayım şimdi gibi serzenişleri olur. Evdeler çok bunalıyorlar. Sorumluluklarının yerine getiriyorlar. Onun haricinde yapacak bir şey bulamıyorlar.

Yapılan görüşmelerde öğrencilerin dijital oyunlarda geçirdikleri zaman ile ilgili ebeveynlerin sorun yaşadığı bulgular arasında yer almaktadır. Bu durumu *Görüşme3* ve *Görüşme24* şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 3. Şarjı bitene kadar kullanır. Gelen aramaları reddeder, vermez. Bunu söylerken çok utanıyorum.

Görüşme 24. Normalde 1 saat diye verdiğim tableti 4 saat sonra alabiliyorum.

Öğrenciler ebeveynin yorgun olmasını, hasta olmasını, misafir gelmesini veya misafirlikte olmayı gerekçe göstererek sürekli dijital oyun oynamak istediklerini söylemeleri de bulgular arasında yer almaktadır. Bu durumla ilgili *Görüşme11* ve *Görüşme16* şu ifadeleri dile getirmiştir.

Görüşme 11. Ya işte bazen benim o ruh halime de bağlı. Tableti kesinlikle vermiyorum onu hafta sonu alıyorsa saatli alıyor. Bazen hafta sonu da vermiyorum. Ya işte yarım saat bir saat. Bir saat oynuyor kaldırıyorum, saklıyorum açıkçası. Ama eğer diyorum ya kontrolüm Ya işte ceza veririm. Böyle tehditlerle şey yapıyor, dikkate alıyor.

Görüşme 16. Özellikle misafir geldiğinde. Beni sürekli yoran bir çocuk olduğundan beni rahat bırakması durması için taviz verebiliyorum. Çok fazla bunalttığı için al ve git diyorum.

Öğrencilerin parkta, bahçede veya oyuncaklarıyla oynamaktan çok çabuk sıkıldığını söyleyerek tablette oyun oynamak istemektedir. Öğrenciler akranının olmadığını bahane göstererek ebeveyn telefonundan oyun oynamak istemesi de bulgular arasında yer almaktadır. Bu durum *Görüşme14'* de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 14. Evde evcilik oynamaktan parkta oynamaktan anne sıkıldım der, eve gidelim. Bir sürü oyuncağı da var onlarla da oynamıyor. Kızım hemen her şeyden

çabuk sıkılır. Ve tablete dönmek ister. Kendini onunla avutur. Biraz bebeğiyle oynar sonra tablete döner. Evcilik oynar kısa süre tekrar tablet oynar.

Yapılan görüşmelerde, ebeveynler öğrencilerin uyandıkları ilk dakikalar itibariyle dijital oyunlarla vakit geçirme istediğine sahip oldukları, hatta ebeveynler uyanmadan daha fazla dijital ortamlarda oyun oynayamaya çalıştıkları ifade edilmiştir. Bu durumla ilgili *Görüşme10* ve *Görüşme23* şu ifadeleri dile getirmiştir.

Görüşme 10. Sabahları oyun oynayabilmek ya da televizyon seyretmek için erken kalkar. Biz kalkana kadar 2-2,5 saat rahat oynar, tadını çıkarır.

Görüşme 23. Uyandıktan hemen sonra bakmak istiyor annesinin telefonunu alıp bakabiliyor ya da akşam ben gelince benim telefonumu alıp bakıyor.

Ebeveynler, öğrencilere dijital ekranlarda sınırlı süre vermelerine rağmen kararlı bir tutum sergileyemedikleri durumların da olduğunu ifade etmişlerdir. Yine öğrencilerin sorumluluklarını yerine getirdiği durumlarda da yapması önerilecek yeni bir etkinlik üretilmediği anlarda dijital oyunlar oynamasına müsaade etmek mecburiyetinde kaldığı ebeveynler tarafından ifade edilmiştir. Bu durumla ilgili *Görüşme25*'te şu ifadelere yer verilmiştir.

Görüşme 25. Genelde verdiğim oyun süresini aşıyorlar. İşte şunu da oynayayım bu bitmedi derken zaman aşıyor. Bir erteleme durumları var, anne çok sıkıldım, anne ne yapayım şimdi gibi serzenişleri olur. Evdeler çok bunılıyorlar. Sorumluluklarını yerine getiriyorlar. Onun haricinde yapacak bir şey bulamıyorlar.

Ebeveynlerle yapılan görüşmelerde bazı ebeveynlerin dijital ortamda oyun oynamasının güvenli ve kontrol altında olamayacağını düşündüğü için telefon kullanmasına izin vermediği bulgular arasında yer almaktadır. Bu durumu *Görüşme7* şu şekilde ifade etmiştir.

Görüşme 7. Telefonlarımızı versek kullanır ama vermiyoruz. Telefonla oynarken ya da karıştırırken çok kontrolün altında olmayacağını düşünüyorum. O yüzden telefon vermeyi tercih etmiyorum. Sadece arama yapmayı biliyor birilerini arayabilir. Ya da arama motorundan bir şeyler arayabilir ama ben yanında yokken telefon kullanmasına izin vermiyorum.

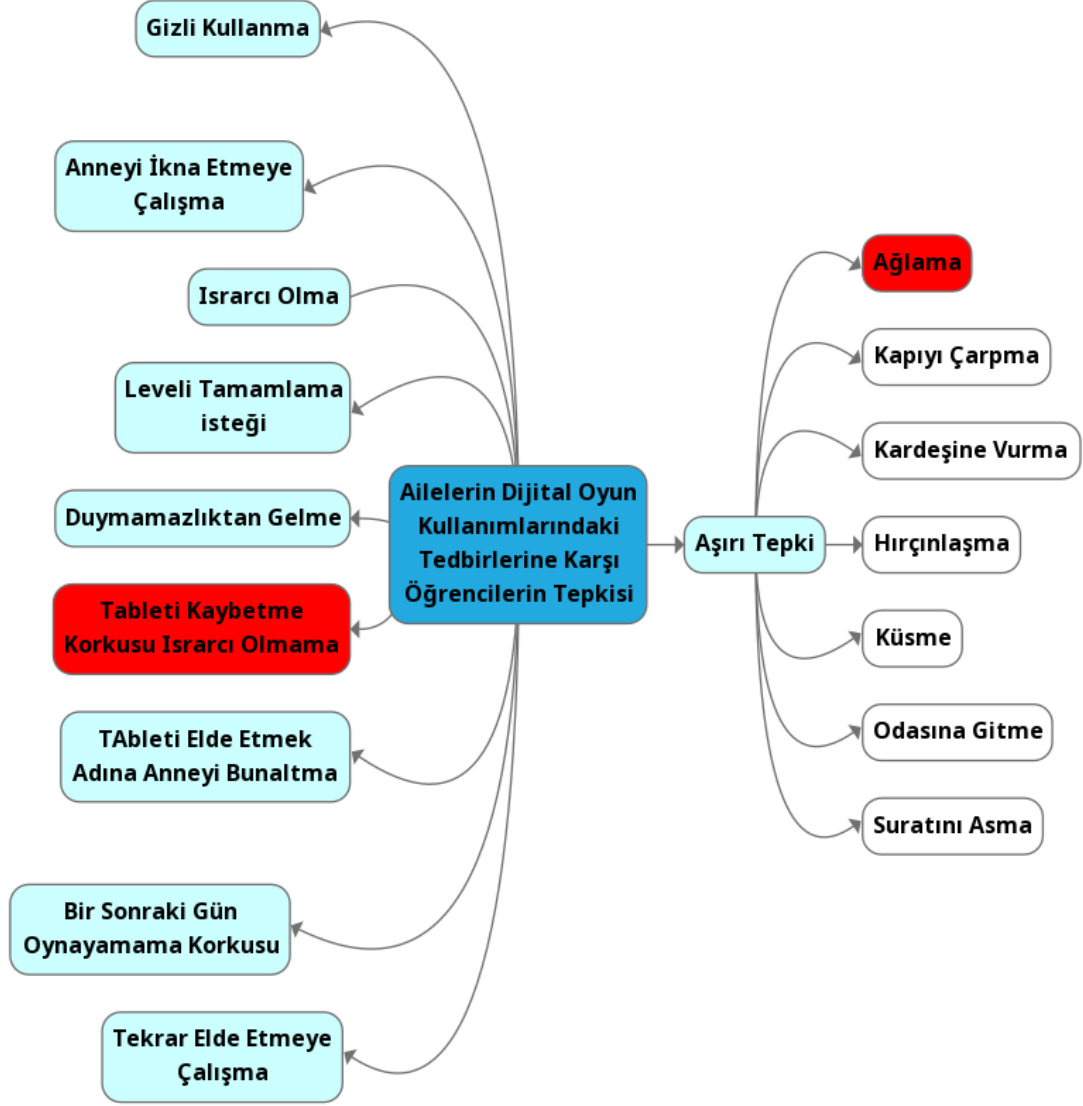
Ebeveynler, erkek çocuklarının kız çocuklarına göre dijital ortamda daha fazla vakit geçirmek istediklerini söylemişlerdir. Bu durum *Görüşme17* ve *Görüşme19*'da şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 17. Kızım yarım saati geçmez, kendisi bırakır ama oğluma sınırlama koyarım. Bıraksam akşama kadar oynar.

Görüşme 19. Oğlum kızımdan daha çok oynamayı seviyor ve istiyor.Oğlum hiç almasak sabahtan akşama kadar oynar.

Öğrencilerin vakitlerinin büyük bir kısmını dijital ortamlarda geçirmek istedikleri görülmektedir. Ancak ebeveynler öğrencileri dijital ortamdan uzaklaştırmak için birtakım tedbirler almak zorunda kaldıklarından öğrenciler alınan bu tedbirlere karşı tepki göstermektedir. Öğrencilerin tepki durumu Şekil 5'te incelenmektedir.

Şekil 5. Ailelerin Dijital Cihaz Kullanımlarındaki Tedbirlerine Karşı Öğrencilerin Tepkisi



Şekil 5'te ebeveynlerin çocuklarını dijital oyunlardan uzaklaştırmak için aldıkları tedbirlere karşı çocukların gösterdikleri tepkiler gösterilmektedir. Öğrencilerin, ebeveynlerin süre sınırlamalarına karşı ağlama, hırçınlaşma gibi agresif tavırlar sergileyebilmelerinin altında yatan faktörün teknolojik cihaza ulaşımının sınırlanması ya da tamamen kaybolması olduğu ifade edilmektedir. Bu korku ve endişe halinin duyarsızlaşma ya da diğer psikolojik belirtiler şeklinde tezahür ettiği

görülmektedir. Öğrencilerin gösterdikleri tepkilere ilişkin yüzde ve frekansları Tablo 8’de incelenmektedir.

Tablo 8. Ebeveynlerin Aldıklarına Tedbirlere Karşı Öğrencilerin Tepki Durumu

Temalar	Alt Temalar	<i>f</i>	%
Ebeveynlerin Aldıklarına Tedbirlere Karşı Öğrencilerin Tepki Durumu	Ağlama	8	27
	Kapıyı Çarpma	2	7
	Tableti Kaybetme Korkusu Israrcı Olmama/ Bir Sonraki Gün Oynayamama Korkusu	4	13
	Duymamazlıktan Gelme	1	3
	Hırçınlık	3	10
	Israrcı Olma	2	7
	Kardeş Kavgası/Kardeşine Vurma	2	7
	Suratını Asma	2	7
	Küsme	2	7
	Gizli Kullanma	1	3
	İnatlaşma	3	10

Tablo 8’de ebeveynlerin dijital oyunlara karşı aldıkları tedbirlere karşı öğrencilerin tepkisi incelenmektedir. Öğrencilerin tepki durumları incelendiğinde öğrencilerin hırçınlık göstermeleri, ağlamaları ve oyunu tamamlama isteğinde bulunmaları görülmektedir. Bu durum *Görüşme3*, *Görüşme4* ve *Görüşme9*’da şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 3. Hırçınlaşır, bağırır, ağlar. Tepki gösterir aldığımız için. Kızarız odasınakapatarız. Şimdi vermediği takdirde başka zaman alamayacağını söyleriz.

Görüşme 4. İzin vermediğim anda hırçınlaşır, biraz daha oynayayım diye ısrar eder. Boğazıma sarılır, öper, koklar beni kandırmak için uğraşır. Yine de izin vermediğimde ağlar. İcini çeke çeke ağlar, bende kıyamam izin veririm.

Görüşme 9. Hırçınlaşır ve ağlar alacağım diye. Aşırı tepki verir. Ama ben gene de alırım. Almak istediğim zaman alırım yani

Öğrenciler, ebeveynlerin dijital oyunu bırakması için kendilerine yapılan uyarıların tekrarlanması durumunda bir sonraki gün dijital oyunlardan mahrum bırakılacaklarını bildiklerinden itiraz etmeyerek oyunu bırakmaktadırlar. Bu durum *Görüşme7, Görüşme9 ve Görüşme24*’de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 7. Hiçbir şey yapmaz. Tamam der kapatır. En fazla şunu söyler. Bu elim bitsin ya da yanıyım ondan sonra der. Onu tamamlayınca bırakır. Benim yaptırımlarımın kesin ve net olduğunu bildiği için ısrar etmez. Eğer bugün uzun süre oynarsa daha sonra oynayamayacağını bilir.

Görüşme 9. Baştan verirken bir saat olduğunu konuşurum. Daha sonra izin alamayacağı için kızsda da sinirlense de verir. Zorda olsa alırım.

Görüşme24. Oğlum hırçınlaşır. Ama kararlı davranırım bu konuda vermiyorsam vermiyorumdur. Hırçınlık derecesi arttıkça tableti kullanamama süresi uzuyor. Bunun üzerine kendini düzeltmeye çalışıyor.

Öğrencilerin ebeveynlere dijital oyunlarda daha fazla zaman geçirmek istediğini ifade ettiği bazı durumlarda ebeveynler arasında tartışma yaşandığı ve buna bağlı olarak ebeveynlerin birbirini suçladığı da bulgular arasında yer almaktadır. Bu durum *Görüşme16*’da şu şekilde ifade edilmiştir.

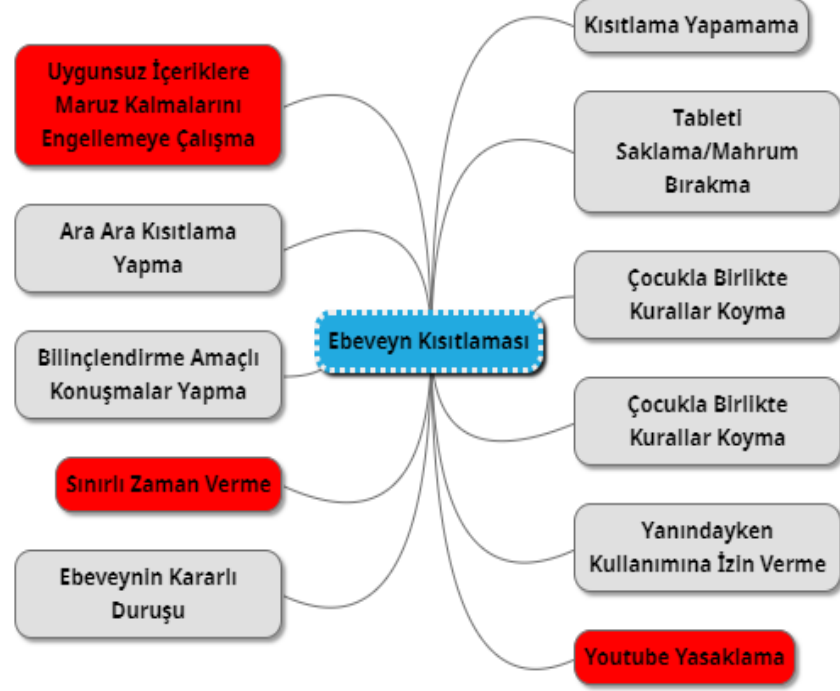
Görüşme 16. Surat asar, oturur. Eşimle kendi aramızda da tartışma çıkar. Eşim oğlumun tarafını tuttuğumu söyler ve beni suçlar. Oğlumda ısrar etseydin babam izin verirdi der. Sonuçta hem eşim hem oğlum beni suçlar.

Görüşmelerde, öğrencilerin ebeveynlerin aldıkları tedbirlere uymak istemediği ve dijital oyunları gizlice oynadığı ifade edilmektedir. Bu durum *Görüşme29*’da şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 29. Oğlumun sınav döneminde tabletini kaldırmıştık. Ben sonrasında yerini hatırlamadığım söylediğimde yerini bana kendisi söyledi. Nerden biliyorsun diye sorduğumda gizlice kullandığını itiraf etti.

Ebeveynlerin, öğrencilerin dijital ortamda geçirdikleri zaman ile ilgili kaygı duyduğu ve bu nedenle bir takım kısıtlamalara başvurduğu belirtilmektedir. Ebeveynlerin uyguladığı olduğu kısıtlamalar Şekil 6’da incelenmektedir.

Şekil 6. Ebeveyn Kısıtlaması



Ebeveynlerin yapmış olduğu kısıtlamalar Şekil 6’da incelenmiştir. Ebeveynlerin öğrenciler üzerinde uygulamış olduğu kısıtlamalara ait frekans ve yüzdeleri Tablo 9’da gösterilmiştir.

Tablo 9.Ebeveyn Kısıtlaması

Temalar	Alt Temalar	<i>f</i>	%
Ebeveyn Kısıtlaması	Kısıtlama Yapamama	3	10
	Ara Ara Kısıtlama Yapma	2	6
	Youtube Yasaklama	6	20
	Sınırlı Zaman Verme	5	17
	Tableti Saklama/Mahrum Bırakma	2	7
	Bilinçlendirme Amaçlı Konuşmalar Yapma	2	7
	Annenin Kararlı Duruşu	3	10
	Uygunsuz İçeriklere Maruz Kalmalarını Engellemeye Çalışma	5	17
	Mahrum Bırakma	2	6

Tablo 9’da 6 ebeveyn youtube’u yasaklama, 5 ebeveyn uygunsuz içeriklere maruz kalmasını engellemeye çalışma, 5 ebeveyn sınırlı zaman verme, 3 ebeveyn annenin kararlı olması taviz vermemesi, 3 ebeveyn kısıtlama yapamama, 2 ebeveyn tablet ve telefonda mahrum bırakma ve 2 ebeveyn bilinçlendirme amaçlı konuşmalar yapma sınırlaması uyguladıkları görülmektedir.

Ebeveynler, uygulanan bu kısıtlamalarda kararlı olmaları, çocukla birlikte kararlar almaları kısıtlamaların uygulanabilirliğinde etkili olduğunu ifade etmişlerdir. Bu durum *Görüşme20* ve *Görüşme23*’de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 20. Ağlıyorlar genel olarak. Ama ağlasalar da yine de vermiyorum.

Görüşme 23. Süre sınırı koyarım belli bir süreyi geçince izlemesine müsaade etmem.

Ebeveynler, video izlemeye dayalı internet programlarının olumsuz etkilerinden öğrencileri korumak için bir takım kısıtlamalara gidebildiklerini söylemişlerdir. Bu durum *Görüşme 9* ve *Görüşme24*’ de şöyle ifade edilmiştir.

Görüşme 9. Youtube da izlediği videolardaki konuşmaları beğenmediğimden youtube yasakladım.

Görüşme 24. Youtube konusunda kısıtlamamız var. İşte sadece şuna bakabilirsin. Kaygılarım sürelerinden değil içeriklerinden kaynaklı.

Bazı ebeveynler, öğrencilerinin teknolojiden uzak kalmamalarını, doğru bir kullanımla faydalı bir gelişim sağlayabileceklerini düşünmektedirler. Bu durum *Görüşme1 ve Görüşme12'* de şöyle ifade edilmiştir.

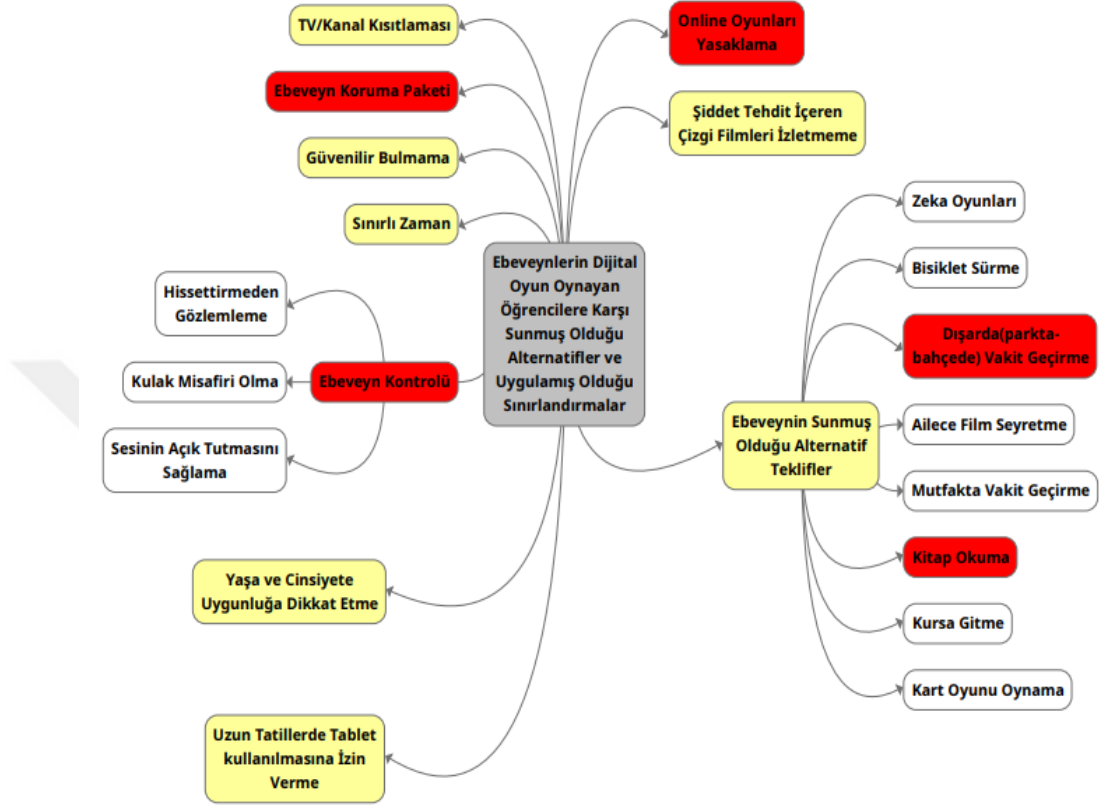
Görüşme1.Çağımız teknoloji çağı olduğundan çok fazla kısıtlamak istemiyorum. Çocukların teknoloji ile iç içe yaşamalarının engelleyemezsiniz. Teknolojiden biraz kısıtladığınızda teknolojik açıdan yetersiz büyümelerini de istemem. Teknolojik bilgileri almalarını da istiyorum aynı zamanda. Çağımız milenyum çağı. Çok kısıtlamaktan yana değil doğru kullanımdan yanayım

Görüşme12.Koymadım çünkü bağımlı değil. Olmazsa olmazı değil onun için çok bi ihtiyaç değil olmadığı zamanda oluyor.

4. Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynayan Öğrencilere Karşı Sunmuş Olduğu Alternatifler Ve Uygulamış Olduğu Sınırlandırmalar

Ebeveynlerin dijital oyun oynayan öğrencilere karşı sunmuş olduğu alternatifler ve uygulamış olduğu sınırlandırmalar Şekil 7'de gösterilmiştir.

Şekil 7. Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynayan Öğrencilere Karşı Sunmuş Olduğu Alternatifler ve Uygulamış Olduğu Sınırlandırmalar



Şekil 7’de ebeveynlerin dijital oyun oynayan öğrencilerin oyun türü ve aktivitelerini denetim altında tuttukları görülmektedir. Ebeveynler, öğrencilerin dijital cihaz kullanımlarını gözlemlerken sınırlayıcı birtakım tedbirler almakla birlikte açık alanda vakit geçirme, zekâ oyunları gibi bazı uzaklaştırıcı alternatifler de sundukları görülmüştür. Ebeveyn denetimine ait frekans ve yüzde dağılımı Tablo 10’da gösterilmektedir.

Tablo 10.Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynayan Öğrencilere Karşı Sunmuş Olduğu Alternatifler ve Uygulamış Olduğu Sınırlandırmalar

Temalar	Alt Temalar	<i>f</i>	%
Ebeveynlerin Uygulamış Olduğu Sınırlandırmalar	Online Oyunlar Yasak	5	17
	Tv/ Kanal Kısıtlaması	2	6
	Şiddet Tehdit İçeren Çizgi Filmleri İzletmeme	3	10
	Denetim/ Virüs Programı/Ebeveyn Koruma/ Youtube Yasaklama	3	10
	Çaktırmadan Bakma/ Yanında Oynamasını İsteme/Kulak Misafiri Olma/Sesini Açık Tutmasını Sağlama	3	10
	Telefon Vermeme	2	6
	Güvenilir Bulmama	2	6
	Uzun Tatillerde Tablet	1	3
	Öncesinde Araştırma	3	10
	Sınırlı Zaman	3	10
Temalar	Alt Temalar	<i>f</i>	%
Ebeveynin Sunmuş Olduğu Alternatif Teklifler	Zeka Oyunları	3	10
	Bisiklet Sürme	2	6
	Dışarda(parkta- bahçede) Vakit Geçirme	6	20
	Ailece Film Seyretme	3	10
	Mutfakta Vakit Geçirme	5	17
	Kitap Okuma	5	17
	Kursa Gitme	3	10
	Kart Oyunu Oynama	2	6
	Etkinlik Yapma	2	6

Tablo 10’da ebeveynlerin dijital oyun oynayan öğrencilere karşı sunmuş olduğu alternatifler ve uygulamış olduğu sınırlandırmalar gösterilmektedir. Ebeveynlerin öğrencileri oynadıkları oyunlarda ya da izledikleri videolarda uygunsuz veya şiddet içeriğinden korumak için ebeveyn koruma paketleri kullandıkları bulgular arasında yer almaktadır. Bu durumu *Görüşme1*, *Görüşme7* ve *Görüşme10* şu şekilde ifade etmektedir.

Görüşme 1. Bilgisayarda virüs programları var onları aktif tutuyoruz. Herhangi bir şekilde bir siteden kart numarasını girerek alışveriş yapmalarının önleyici tedbirler aldık.

Görüşme 7. Biz bakıyoruz öncesinde o oyuna uygun mu onun için evet uygun o zaman yükleyebilirsin diyoruz. Şifre geliyor. O şifreyi giriyor ve yükleyebiliyor. İndirdiklerini oynayabiliyor.

Görüşme 10. Dikkat gelişimine odaklanmaya yönelik oyunlara izin veririm. Uygunsuz içerik gördüğüm ya da canavardı şuydu buydu savaş oyunlarıydı bunlara izin vermem. Kız çocuğu olduğu için bebek giydirme gibi olan oyunlara da izin veriyorum.

Görüşme 10. Güvenli İnternet paketi uygulamam evde.

Ebeveynler, denetim sağlamak için öğrencilerin kullandıkları cihazların işlem geçmişini belirli aralıklarla kontrol ettikleri, bir kısım ebeveynin de incelemeye gerek duymadığı bulgular arasında yer almaktadır. Bu durum *Görüşme1,Görüşme8 ve Görüşme16*'da şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 1. Tabi sürekli kontrol ediyoruz. Oğlumuzun girdiği youtube kanallarında kimleri takip ettiklerine bakarım. Bilgisayar oyunlarının nasıl kazanılacağına anlatıldığı kişileri takip ediyor.

Görüşme 8. Tabi ki bakıyoruz. Her indirdiğini söylüyor. Anne bu oyunu indirdim hoşuma gitmedi kaldırdım, diyor. Bu işlemleri kendisi yapabiliyor. Ama yüzde yüz kontrolüm altında dersem yalan olur.

Görüşme 16. Takip edemem. Oyunda oynar videoda seyreder. Bazen teknolojik videolar bazen de ilgisini çeken korkunç videolar seyreder.

Ebeveynlerin öğrencilerin dijital ortamda daha az zaman geçirmelerini sağlamak için onlara alternatif teklifler sundukları da görülmektedir. Ebeveynler, öğrencilere birtakım etkinlikleri beraber yapmayı teklif ettiklerinde öğrencilerin dijital ortamı tercih etmedikleri bulgular arasında yer almaktadır. Bu durum *Görüşme11*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 11. Sonuçta çocuk telefonu bırakınca bir şeyle uğraşmak istiyor. İşte anne gel zekâ oyunlarının getiriyor hadi oynayalım, işte benim vaktim oğlum otur sen şunu yap deyince bu sefer sıkılıyor çocuk telefonu istiyor. Ya ben o an gelsem birebir yanına telefonu almayacak, benden de kaynaklı yani.

Ebeveynler, öğrencilere dijital cihazlara alternatif olacak teklifleri yurt dışında uygulanan programlardan da örnek aldıkları ve uyguladıkları görülmektedir. Ebeveynler, öğrencilere kazandırdıkları alışkanlıklar sayesinde dijital ortamdan uzak

tutmanın da mümkün olduğu bulgular arasında yer almaktadır. Bu durum *Görüşme18*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 18. Yurt dışında bir programın uygulandığını görmüştüm. Okula başlamadan 1000 kitap dinleyerek başlıyormuş çocuklar duyduğumda çok şaşırmıştım. Bir çocuk okula 1000 kitap dinleyerek geliyorbu projeyi gördüğümde çok hoşuma gitti açıkçası beni çok cezp etti. O iki çocuğun zihin yapısının düşündüğümde kafamda canlandırdım. Geçen sene uygulamaya başladık yılbaşından itibaren bir ajandaya çocuklara okuduğum kitapları yazdım. İşte hepimiz üyelik yaptık halk kütüphanesine çünkü 1000 kitabı almak ciddi bir maliyet. Halk kütüphanesine üyelikte herkes 3 kitap alabiliyor, gidiyoruz haftalık 12 kitap alıyoruz. Her akşam ben onlara okuyorum yatmadan önce 1 ya da 2 kitap okuyorum mesela 1000 kitabı tamamladık böyle mesela.

Görüşme 18. Kitap okuyalım beraber, oyun oynayalım kardeşinle oyun oyna, legolarınla oyna gibi teklifler yaparız. Genelde de bu tekliflerimizi dinler maksadımızı onu teknoloji bağımlısı olmaktan kurtarmaktır.

Görüşme 18. Yatmadan önce mesela ama kitabımızı okumadık diyorlardı, dışarıdan biri gördüğünde çok şaşıyor aaa bu çocuklar kitap mı istiyor diye. Gerçekten ben şeyi söylüyorum çocukları neye alıştırırsak onu istiyorlar.

Ebeveynler, öğrencileri zeka oyunlarına yönlendirerek hem onların zihinsel gelişimlerine katkı sağlamak hem de dijital ortamlardan uzak tutmaya çalıştıklarını ifade etmişlerdir. Bu durum *Görüşme8* ve *Görüşme15*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 8. Hadi gel zekâ oyunu oynayalım diyorum. Düzenli olmasa da onu geliştirmek için fırsat buldukça zekâ oyunu oynamaya çalışırım

Görüşme 15. Evet hadi zekâ oyunu oynayalım ya da kartlarla oynayalım deri. Bazen de kapatırız televizyon kitap okuruz.

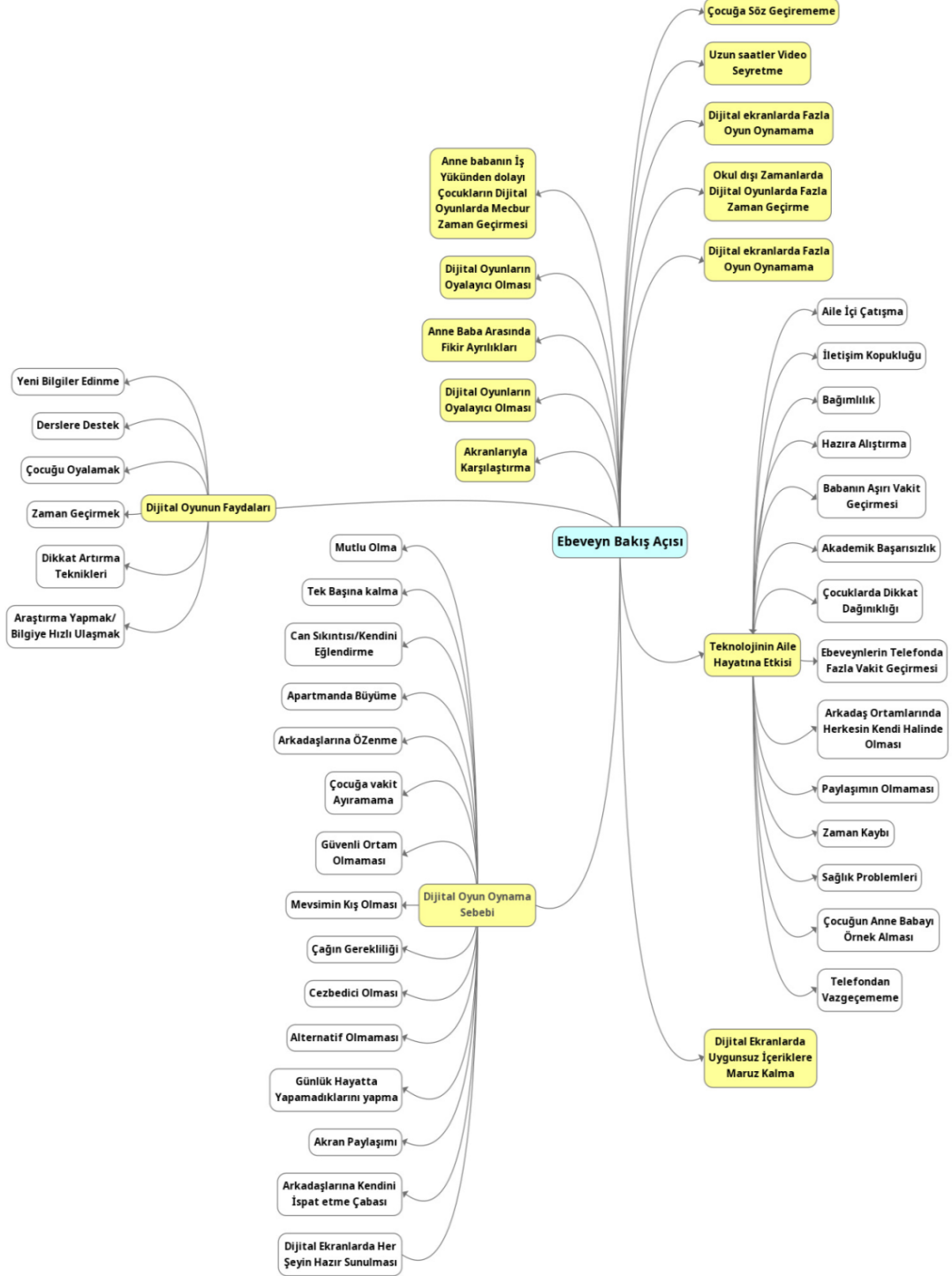
Ebeveynler, hava şartlarının uygun olduğu durumlarda öğrencilerinin park, bahçe gibi açık alanlarda vakit geçirmelerini tercih ettiklerini söylemişlerdir. Bu durum *Görüşme3* ve *Görüşme29*'da şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 3.Hava güzel olduğunda oynarız.

Görüşme 29.Genelde dışarıda oynamasını, mutfakta vakit geçirmeyi, farklı şeyler tasarlamayı seviyor.

Ebeveynler, öğrencilerin dijital ortamda fazla vakit geçirmelerinin ebeveynler arasında fikir ayrılıklarına neden olduğunu söylemiştir. Bu durum Şekil 8'de incelenmektedir.

Şekil 8. Ebeveyn Bakış Açısı



Şekil 8’de öğrencilerin dijital ortamda vakit geçirmesi ile ilgili ebeveynlerin bakış açıları incelenmektedir. Ebeveynler, yapmak zorunda oldukları genel sorumluluklarından dolayı öğrencilere yeterli zamanı ayıramadıklarını ve bu nedenle dijital ortamlarda geçirilen sürenin artabileceğini söylemişlerdir. Bu durum *Görüşme1 ve Görüşme 19’da* şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 1. Binevi aslında anne babanın iş yorgunluğu günün yorgunluğu da işin üstüne eklenince çocuğa müdahale etmek daha zor bir hale geliyor. Yani şey diyebiliyorsunuzbir müddet sonra. Aman allahım ne yaparsan yapsın yeter ki sussun moduna girebiliyorsunuz. Bu psikolojiye sokuyor yani.

Görüşme 19. İşim varsa o an onlarla ilgilenemeyeceksem susturucu olarak, uyuşturucu olarak ben onun adının uyuşturucu koydum. Resmen oğlum uyuyor. Ruhu resmen uyuyor. Seslendiğinde tepki vermiyor duymuyor. Belki duyuyor da tepki vermiyor elindekini alacağım diye.

Ebeveynler, arkadaş ortamlarında bulundukları zamanlarda öğrencilerin elinde telefon ya da tablet ile vakit geçirmeleri ortamda elinde telefon ya da tablet olmayan çocukların yalnız kalmalarına neden olmaktadır. Bu durumda ebeveynler mecbur kalarak kendi telefonlarını vermekte ya da arkadaş ortamını değiştirdikleri bulgular arasında yer almaktadır. Bu durum *Görüşme 12’de* şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 12. Ya da bir yere gittiğimde bu sıkıntıyı yaşıyorum herkesin çocuğunun elinde bir telefon olunca anne bende telefonun alabilir miyim diyor. Yok desem de bu sefer çocuk tek başına sıkılıyor. Çünkü beş arkadaşlar beşinin de elinde telefon. Bu durumda bende vermek zorunda kalıyorum. Bazen ben müdahale ediyorum. Biz bir araya gelip çocuklar telefonla oynayacaksa ben kızımı alıp eve gidiyorum diyorum. Onlar da sağ olsunlar alıyorlar telefonları birlikte oyun oynuyorlar.

Öğrencilerin okula ya da herhangi bir kursa gitmeyip evde kaldıkları zamanlarda dijital ekranlarda daha fazla vakit geçirmektedirler. Ebeveynlerin bu durumlarda öğrencileri dijital ekranlardan uzak tutmak için kursa götürmeyi tercih ettiklerini söylemişlerdir. Bu durum *Görüşme13, Görüşme25 ve Görüşme24’de* şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 13. Sabah 9 gibi uyandı mesela. Kahvaltıya kadar mutlaka oynuyordu. Basket ve İngilizce kursu var. Ona gider.12-17.00 arası hep kurslarda olduğu için fırsatı yok. Akşam 17.30 gibi kursu bitiyor. Eve geldikten sonra 21.00-22.00’a kadar aralıksız oynuyor. O arada akşam yemeğini yiyorsa kesintiye uğruyor.

Görüşme24.Spor kursuna gidiyor. Kışın tabletle vakit geçirme süresi daha uzun oluyor ama yazın mutlaka dışarda köyde oluruz

Görüşme25.Evdeyken okula gitmediği zaman çok oynuyor evet.

Ebeveynler, yapılan görüşmelerde öğrencilerin dijital ekranlarda vakit geçirmelerinin en büyük sebebinin öğrencilerin apartmanda büyümeleri ve dışarıdaki ortamın güvenilir olmadığını söylemişlerdir. Bu durum *Görüşme12 ve Görüşme 16'da* şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 12. Bana göre biz dışarıda büyüdük, dışarı çocuğu idik, her türlü etkinlikte dışarıdaydık. Şimdi kızımız dışarıdaki tehlikelerden dolayı dışarı gönderme ve çıkarma ihtimali yok yani. Arka alan park olmasına rağmen gözüm dışarıda hiçbir şey yoksa eğer gelip bana selam vereceksin anne diyeceksin her yarım saatte bir diyorum.

Görüşme 16. Dışarı çıkmasına endişe duyduğumuzdan izin vermiyoruz akranı da yok o yüzden telefonla oyun oynuyor. Oyunlarda kazanınca kendine güveni geliyor. Dışarıda oynadığı zamanlarda ödevini yapmak için enerjisi kalmıyor, ödevlerini aksatıyor

Ebeveynler, öğrencilerin dijital ortamlarda vakit geçirmelerinin diğer bir sebebinin de akranlarının olmaması ve oyun oynarken keyifli vakit geçirememelerinin olduğunu söylemişlerdir. Bu durum *Görüşme1 ve Görüşme2'de* şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 1. Mutlu olmak için oynuyor. Oynarken odada tek başına kahkaha sesleri geliyor, hoşuna giden bir şey oluyor, gülüyor.

Görüşme 2. Yalnız kaldığı zamanlarda ya da akranı olmadığı zamanlarda tercih eder.

Ebeveynler, öğrencilerinin arkadaşlarının dijital ekranla geçirdikleri süreleri emsal göstererek kendileri üzerinde baskı kurmaya çalıştıklarını söylemişlerdir. Bu durum *Görüşme17 ve Görüşme23'de* şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 17.Çocuklar kendi aralarında oynadıkları oyunlar konuşunca kendini ispatlamak için daha çok oyun oynama isteği duyuyor. Bu böyle döngü haline geliyor.

Görüşme 23.Oğlumun oyun oynamasında en yakın arkadaşı etkili çünkü ondan duydukları etkili olabiliyor.

Ebeveynler, dijital ortamların çocuklar açısından cezp edici bir tarzda kurgulanmasının, çocuklar üzerinde dijital ortamlarda daha fazla vakit geçirme isteği doğurduğunu söylemişlerdir. Bu durum *Görüşme11* ve *Görüşme2*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 11. Çok cazip geliyor.

Görüşme 18. Bebeği uyutur uyutmaz onu elime alıyorum diyen bir anneyi bile cezbediyorsa çocukları cezbetmesi çok normal.

Yapılan görüşmelerde katılımcılar, teknolojinin aile hayatlarına girmesiyle birlikte aile içi paylaşımlarının azaldığını, internet üzerinde vakit geçirirken aile bireylerinin birbirine karşı duyarsızlaştığını belirtmişlerdir. Bu durum *Görüşme12* ve *Görüşme16*'da şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 12. Kopuğuz ya birbirimizden buna televizyonda dahilyani sıkıldığımız zaman hemen bir film açıyoruz, film izliyoruz. Aslında birlikte çok güzel oyunlar oynayabiliriz ama film izlemek daha cazip geliyor çünkü kimsenin sesi çıkmıyor. Hepimiz kilitleniyoruz. Kimse bir şey istemiyor, su getir diyen yok, acıkan yok. Dinleniyorum o esnada. Birbirimizle sohbet etmeye bile fırsatımız olmuyor.

Görüşme 16. Teknoloji yüzünden eşimle tartışmalarım oluyor. İkimizde birbirimize telefonda fazla vakit geçirdin kapat artık diyebiliyoruz. Ev içinde birbirimizden uzaklaştık. Eşim sosyal medya da dolaşırken duymaz sorduklarımıza cevap bile vermez.

Ebeveynler, dijital ekranların araştırma özelliklerini köreltirken, hazırcı bir anlayış tarzını getirdiğini ve sunulan bilginin doğruluğunun sorgulanmadığını söylemişlerdir. Bu durum *Görüşme6*'da şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 6. Ya sürekli işimizi kolaylaştırıyormuş gibi ama bizi hazırca alıştırıyor. Bir araştırma yapacağız hemen telefona bakıyoruz. Eskiden kitap karıştırıyorduk, başka sayfaları da okuyorduk. Şimdi doğruluğunu bilmediğimiz bir ton bilgi bizi başka yerlere sürüklüyor. Buda zaman kaybına neden oluyor. Çocuğa ayırdığımız zaman azalıyor, kaliteli geçirdiğimiz zaman azalıyor, iletişim azalıyor.

Ebeveynler, öğrencilerin dijital ortamlarda hazırlanan eğitsel amaçlı oyunlardan yeni bilgiler öğrenebildiğini, dikkat artırma tekniklerini kullanarak aktiviteler yapabildiğini, eğlence amaçlı oyunlarla keyifli vakit geçirebildiğini de belirtmişlerdir. Bu durum *Görüşme6*, *Görüşme9* ve *Görüşme19*'da şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 6. Şöyleki çağımız teknoloji çağından geri kalmasını istemiyorum sonuçta yaşlılarıyla beraber. Geri kalsa ne olur bu ona eksi olarak döner. Okumayı bilmiyormuş gibi bir şey olur. Hiç telefon kullanmayı bilmiyor konumuna düşer.

Görüşme 9. Derslerinde çok faydalı görsel anlamda destekler, başarısını artırır. Benim destekleyemediğim yerlerde internetten ders anlatımlarından yararlanıyoruz.

Görüşme 19. Mangala oyunu var, onu oradan öğreniyor. Kitap tanıtımlarını beraber bakıyoruz bazen. İşte şunda şu varmış bunda bu var. Buradan bulamayacağımız bir kitabı internetten bakıp alabiliyoruz.

Öğrencilerin dijital ortamlarda geçirdikleri zaman ile ilgili ebeveynlerin farklı görüşlere sahip oldukları bulgular arasında yer almaktadır. Bu durum *Görüşme9* ve *Görüşme10*'da şu şekilde ifade edilmiştir.

Araştırmacı: Çocuğunuzun aşırı oyun oynadığını düşünüyor musunuz?

Görüşme 9. Bana göre oynuyor, babasına göre oynamıyor.

Araştırmacı: Çocuğunuzun aşırı oyun oynadığını düşünüyor musunuz?

Görüşme 10. Bence oynamıyor. Günlük 1-1,5 saat oynaması normal bunun üstü aşırı olur.

Ebeveynler, öğrencilerin gerçek hayatta yapamadıklarını dijital ortamlarda yapabiliyor olmalarının, onların kendilerine olan özgüvenlerini geliştirebileceğini düşündüklerini söylemişlerdir. Bu durum *Görüşme11* ve *Görüşme2*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

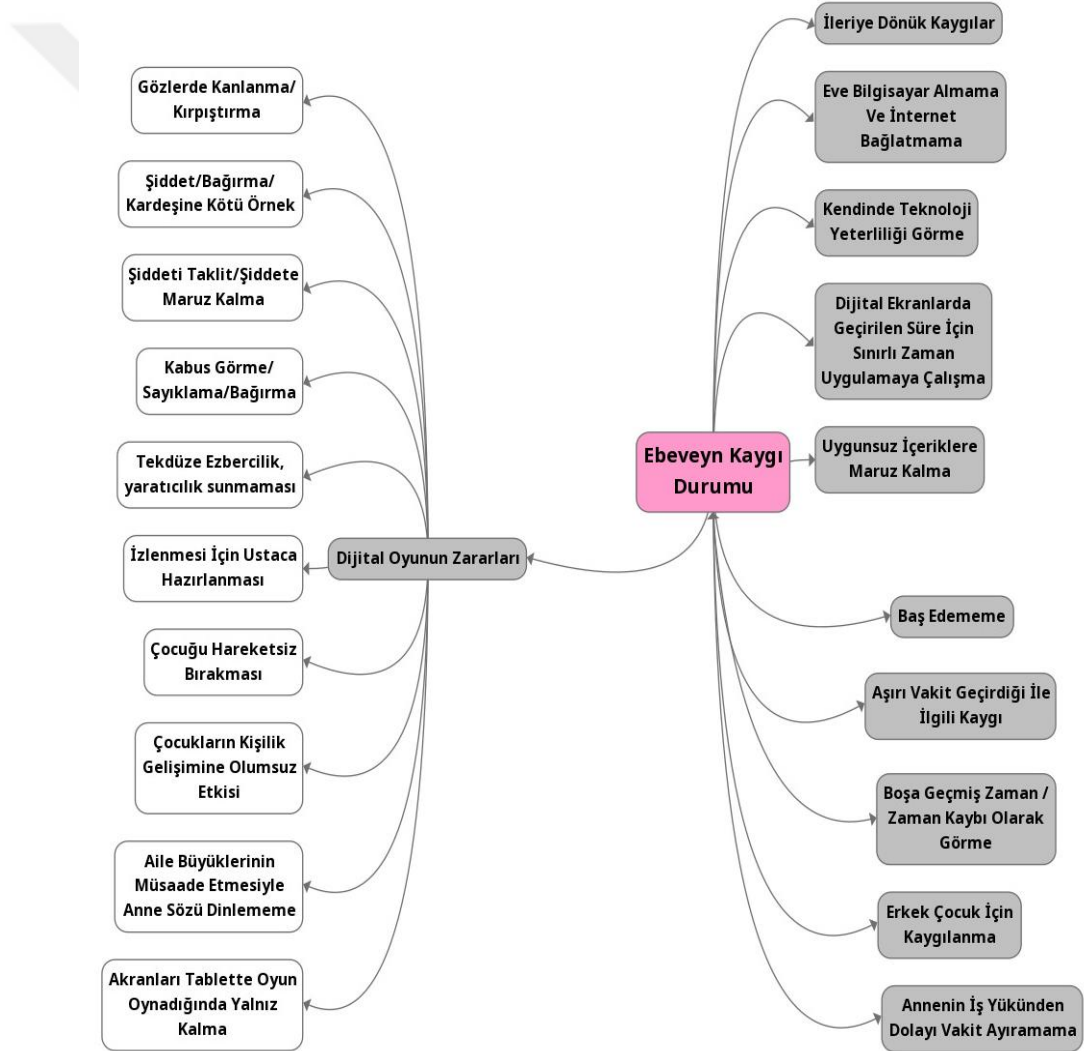
Görüşme 11. Çocuk kendi başına vapura biniyor, uçağa biniyor, para harcıyor. Oyunun öyle bir kurgulamışlar ki tamamen seni cezbediyor. Çocuğun bunu yapmak hoşuna gidiyor.

Görüşme 25. Çok eğleniyorlar. Keyif alıyorlar. Günlük hayatta yapamadıklarını orda yapabiliyor.

5. Dijital Oyun Oynayan Çocukların Ebeveynlerinin Kaygı Durumu

Dijital ekranda öğrenciler tarafından oynanan oyunlar ebeveynler üzerinde çeşitli kaygılara neden olabilmektedir. Ebeveynlerin kaygı durumu Şekil 9’da gösterilmiştir.

Şekil 9. Ebeveyn Kaygı Durumu



Şekil 9’da öğrencilerin dijital oyun kullanımlarında ebeveynlerin kaygı durumları gösterilmiştir. Ebeveynler, ilkokuldaki öğrencilerin yaşlarının küçük

olması, internet ortamında birçok olumsuzluklarla karşılaşmaları, internet ortamında çok fazla zaman geçirmeleri ve ilerleyen yıllarda çocuklar üzerinde tahakküm kuramayacaklarına dair endişeleri olduğunu ifade etmişlerdir. Bu durum *Görüşme9* ve *Görüşme3*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 9. Çok kaygılandım. Şimdi 10 yaşında sözümü dinletebiliyorum. Şu an benim yanımda hep beraberiz ortaokulda nasıl olur açıkçası kaygılanıyorum. Çevremden duyduklarım da beni kaygılandırıyor.

Görüşme 3. Kaygılanıyorum. Ancak çocuğuma vakit ayıramıyorum.

Ebeveynler, öğrencilerin sanal platformlarla gerçek hayatı birbirine karıştırdıkları ve algı gerçekliğini kaybedebildikleri noktasında kaygılı olduklarını söylemişlerdir. Bu durum *Görüşme1*, *Görüşme3* ve *Görüşme17*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 1. Bazen youtuberların kullandığı kaba kelimeler oluyor, küfür değil ama lan, oha gibi argo tabirler kullanılıyor.

Görüşme 3. Dün akşam rüyasında zombiler gördüğünü, korktuğunu söyleyerek ablasının yanına çıkıp yatmış. Çünkü izlediği videolardan etkileniyor, oyunlardan etkileniyor.

Görüşme 17. Oyundan öğrendiği küfürleri akrabalarından bir çocuğa karşı küfür etmiş ve bunu bana kayınım söyledi. Kayınım yenge sen bunları hiç duyma dedi. Oturdum konuştum aşırı tepki gösterirseniz olmuyor. Oğlum sen bizde hiç gördün mü, ne anlama geldiğini çok açık ve net söyledim çekinmeden söyledim.

Ebeveynler, öğrencilerin uzun süre dijital ekranlarda vakit geçirdiklerinde gözlerinde kızarma ve kanlanma olduğunu, öğrencilerin ekran karşısında gerçek bir iletişimden uzak kaldığı için asosyal olduğunu, agresif ve gergin davranışlar sergilediğini, dijital ortamların öğrencilere yaratıcılık sunmadığını gibi fiziksel ve psikolojik gelişimle alakalı kaygı duyduklarını belirtmişlerdir. Bu durum *Görüşme8*, *Görüşme12* ve *Görüşme18*'de şu şekilde ifade edilmiştir.

Görüşme 8. Kendi kendine video çekerken konuşuyor. İşte evet şu anda hedefimiz karşıdaki adamı vurmak öldürmek falan gibi video çekmiş can sıkıntısından. Bunu sorduğumda oğlum sen bunu nerden gördün böyle oyunlar oynamıyorsun normalde. Yok, anne oynamıyorum da o işte gerçek değil de sıkıntıdan yaptım gibi şeyler söyleyince fark ettim ki maruz kalmış

Görüşme 12. Çok vakit geçirdiğinde çocuğu asosyal yapıyor. Yani bakışları bile farklı onunla vakit geçiren çocukların. Kimse demesin benim çocuğum zeki, çok iyi telefon kullanıyor. Bunu internette bir yazıda da okumuştum.

Görüşme 18. Çocuklar sürekli dijital ortama maruz kalırsa hayal dünyasının kısıtlayacağını düşünüyorum.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

1.Sonuçlar

Bu araştırmada ebeveyn bakış açısıyla ilkokuldaki öğrencilerin dijital cihaz kullanımları incelenmiştir. Öğrencilerin teknolojik cihaz kullanma oranları, ebeveyn teknoloji kullanım durumları, öğrencilerin dijital oyun kullanımı üzerindeki kontrol mekanizması, dijital oyun oynayan öğrencilere karşı ebeveynlerin tutumu ve ebeveyn kaygı durumu ele alınmış ve aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Araştırmaya katılan ebeveynlerin demografik dağılımları incelendiğinde, annelerin babalara oranla daha fazla oldukları görülmüştür.

1.1. Öğrencilerin Teknolojik Cihaz Kullanma Oranlarına Yönelik Sonuçlar

Araştırmamızda, öğrencinin teknolojik alet sahipliği; tablet, anne-babasının telefonu, kendi telefonu, bilgisayar ve kardeşleriyle ortak kullanılan tablet şeklinde olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin sahip oldukları tabletlerin yanında ebeveynlerinin telefonlarını kullanma oranlarının da yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Bu çalışmada ebeveynlerin öğrencilerinin dijital ortamda fazla vakit geçirmeleri hususunda fikir ayrılıkları olduğu görülmüştür.

Ebeveynlerin, dijital ekranlarda geçirilen süreyi azaltmak için eğitim ve öğretimin olmadığı günlerde çocukları kursa götürmeyi tercih ettikleri görülmüştür. Çalışmamızda ebeveynlerin öğrencilerin dijital ekranda vakit geçirmelerini; apartmanda yaşamak, dışarıdaki ortamın güvensizliğinin çocukları evde olmaya zorlamak, emsallerinin sınırlama olmaksızın dijital ekran kullanımlarına sahip olmak gibi gerekçelere dayandırmaktadır. Bunun yanında öğrencilerin oyun oynayacak akranlarının olmaması ve dijital ortamların çocuklar için cezbedici tarzda ustaca kurgulanması ve bu nedenle dijital ortamda daha fazla vakit geçirme isteği doğurması şeklinde açıkladıkları görülmüştür.

Ebeveynler teknoloji gelişimi neticesinde; aile bağlarının zayıfladığı, bilgiyi araştırarak öğrenmenin önüne geçildiği, hazırca bir anlayış tarzını getirdiğini; ancak tüm olumsuzluklarına rağmen eğitsel amaçlı kullanıldığında da eğlenceli, geliştirici ve özgüven verici olduğunu ifade etmişlerdir.

1.2. Ebeveyn Teknoloji Kullanım Durumlarına Yönelik Sonuçlar

Araştırmamızda, ebeveynlerin tamamının evinde akıllı cep telefonu, televizyon ve tablet bulunduğu görülmüştür.

Ebeveynlerin sahip oldukları teknolojik cihazlardan en çok akıllı cep telefonlarını kullandıkları görülmüştür. Gün içerisinde sahip oldukları telefonlar aracılığıyla sosyal medyada hesap takibi yaptıkları, haberleşme amaçlı kullandıkları ve oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Sosyal medya hesaplarında kullanmış oldukları uygulamalar çoktan aza şu şekilde sıralanmıştır; Whatsapp, İnstagram, Facebook ve Twitter olarak görülmektedir. Sosyal medya hesabı kullanan ebeveynler sosyal medyayı; yakınlarından haber alabilmek, hızlı haberleşebilmek için kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Bazı ebeveynlerin de sosyal medya hakkında güvenlik endişeleri bulunduğu, internetinin sınırlı olduğu, psikolojik olarak olumsuz etkilendikleri ve çocuklara olumsuz örnek oldukları gerekçesiyle sosyal medya hesaplarının olmadığı görülmüştür. Gür (2017) çalışmasında çocuklarının sanal mecralarda güvenlik tehditlerine ve olumsuzluklara maruz kaldıkları noktasında kaygılı olduklarını tespit etmiştir.

Araştırmamızda ebeveynlerin telefonlarında çocuklara ait uygulamalar ve oyunlar bulunmaktadır. Ancak ebeveynlerin çocuklarıyla birlikte dijital oyun oynamadıkları görülmektedir. Bu durum çocukların ebeveyn telefonlarını da oyun oynamak için kullandıklarını göstermektedir.

1.3. Öğrencilerin Dijital Oyun Kullanımı Üzerindeki Kontrol Mekanizmasına Yönelik Sonuçlar

Arnas (2005)'te ergenlik ve ergenlik öncesi yaş gruplarında dijital araçların kullanımı değerlendirilmiş ve öğrencilerin bu araçları ağırlıklı olarak oyun oynamak için kullandıkları sonucuna ulaşmıştır.

Araştırmamızda da Arnas'ın çalışmalarına benzer olarak öğrencilerin ağırlıklı okul sonrası boş vakitlerini dijital ekranlarda geçirdikleri görülmüştür. Öğrenciler dijital ortamda vakitlerini genellikle oyun oynamak ve video seyretmek şeklinde değerlendirmektedirler.

Gür (2017) ebeveynlerin, çocuklarının eğitim amacıyla dijital teknolojileri kullanmalarını desteklediklerini ve pozitif bakış açısına sahip olduklarını söylemiştir. Çalışmamızda da benzer olarak, öğrenciler oyun oynama ve video seyretme dışında eğitsel amaçlı olarak da bilgisayardan faydalandıkları görülmüştür.

Araştırmamızda öğrencilerin teknolojik cihaz kullanma sıklıkları incelenmiş; öğrencilerin sahip olduğu akıllı telefonla veya anne-babasının telefonu aracılığıyla vakit geçirdikleri görülmüştür. Yiğit (2017) ve Kurtbeyoğlu (2018) yaptıkları çalışmalarda öğrencilerin öncelikli olarak akıllı telefonları tercih ettikleri noktasında çalışmamızla paralel sonuçlar elde etmişlerdir.

Araştırmamızda, öğrencilerin dijital ekranda daha fazla vakit geçirebilmek için, hafta sonu süre fazlalığını, davranışsal olarak ebeveynler üzerinde psikolojik baskı unsurlarını kullandıkları görülmüştür. Buna rağmen ebeveynler, öğrencilerin dijital ortamda vakit geçirme sürelerini sınırlandırabilmek için ödev, kitap okuma gibi birtakım şartlar öne sürmektedirler.

Araştırmamızda, öğrencilerin dijital oyun kullanımları incelenmiş; öğrencilerin oyunun tamamlama isteğiyle dijital ortamda daha fazla zaman geçirdikleri ve ebeveynlerin öğrencileri bu hususta engelleyemedikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmamızda, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital ortamda daha fazla vakit geçirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Kestane (2019), Erboy ve Akar Vural(2010), Gökçearsan ve Durakoğlu (2014), Balıkçı (2018) çalışmalarında,

dijital ekranların cinsiyete göre kullanımını incelemiş, çalışmamızla benzer olarak erkeklerin kızlara oranla daha fazla vakit geçirdiklerini tespit etmişlerdir.

Araştırmamızda; öğrencilere yapılacak farklı bir alternatif noktasında yönlendirilmediği durumlarda dijital ortamlarda daha fazla vakit geçirdikleri ya da sunulan alternatiflerden çabuk sıkıldıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Ebeveynlerin öğrencilerin dijital ekranlarda geçirdikleri süreyi sınırlandırma noktasındaki tutumları konusu Karacaoğlu (2019), Çakmen'in (2004) çalışmalarında incelenmiş ve çalışmamızla paralel olarak anne baba tutumları ile öğrencilerin bağımlılık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu, öğrencilerin bağımlılık eğilimleri ile otoriter anne baba tutumları arasında pozitif ilişkinin varlığı tespit edilmiştir.

Ailelerin öğrencilerinin dijital ortamda geçirdikleri süre için tedbir alması çocukların tepkisine neden olmaktadır. Öğrencilerin dijital oyun kullanımlarında ailelerin aldıkları tedbirlere karşı tepkileri incelendiğinde çoğunun olumsuz tepkiler verdiği sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin verdiği tepkilerin altında yatan ana sebebin oyunu bırakmak istememesi ve itiraz ettiğinde sonraki oynayabileceği oyunları da oynayamayacağını bilmesi yatmaktadır. Bu olumsuz tepkiler; hırçınlık, ağlama, bağırma, kapıyı çarpma, küsme vb. olarak gerçekleşmektedir. Aydoğdu Karaaslan (2015) da araştırmamızla paralel olarak çalışmasında, çocukların dijital oyunlardan olumsuz etkilendikleri, oyunlardaki şiddeti onaylamakla kalmayıp gerçek hayata da yansıtabildikleri sonucuna varmıştır.

Ebeveynler tarafından oyun kısıtlaması hususunda tutarsızlıklar bulunduğu görülen araştırmamızda öğrencilerin kısıtlama sonrası gizlice oyun oynama eğiliminde oldukları görülmüştür.

1.4. Dijital Oyun Oynayan Öğrencilere Karşı Ebeveynlerin Tutumuna Yönelik Sonuçlar

Araştırmamızda, ebeveynlerin sınırlama noktasındaki endişe kaynağının temelini güvenlik ve vakit kaybı oluşturmaktadır. Ebeveynler öğrencileri dijital ekranda karşılaştıkları olumsuzluklara karşı korumak ve denetimi sağlamak amacıyla dijital ortamdan uzak tutma, sınırlı zaman tanıma, tv kanallarını kısıtlama, sosyal medya yasağı getirme gibi yasaklama ve kısıtlama kararları alabildiği gibi kullanımlarında bir sınır getirmeden uzaktan takip yolunu da seçebildikleri görülmüştür. Ebeveynlerin şiddet içerikli oyunları oynamalarına müsaade etmemek, televizyon kanallarında kısıtlama getirmek, antivirüs ve ebeveyn denetim programları kullanmak, aynı durumdaki arkadaş ortamından uzaklaştırmak şeklinde tedbirler aldığı görülmektedir. Çakır (2013)'te çalışmamızla benzer olarak ebeveynlerin dijital oyunlarının zararlarından çocukları korumak için bazı kuralları koyduklarını belirtmiştir.

Çetinkaya ve Sütçü (2016)'nın yapmış olduğu çalışma da araştırmamızla benzerlik içermiş ve ebeveyn denetiminde annelerin babalara oranla daha etkin oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Ebeveynlerin dijital ortamlardan öğrenciyi uzak tutmak için park, bahçe gibi dış ortamları, zeka oyunlarını, bisiklet sürme, kitap okuma gibi alternatifleri sundukları görülmüştür.

Ebeveynlerin öğrencilerin serbest vakitlerinin çok olduğu tatil günlerinde veya çekirdek ailenin dışındaki bireylerin yanında tutum ve tavırlarını rahat sergileyemedikleri ve tutarlı olamadıkları görülmüştür.

1.5. Ebeveyn Kaygı Durumuna Yönelik Sonuçlar

Çalışmamız ebeveynlerin dijital ekranların öğrenciler üzerinde fiziksel, zihinsel, psikolojik ve güvenlik noktalarında oluşturabileceği olumsuzluklar hakkında kaygı hissettiklerini ortaya koymuştur.

Ebeveynler öğrencilerin dijital ekran karşısında uzun süre kaldıklarında fiziksel olarak; gözlerde kanlanma, göz kırpması, sayıklama, bağırma, kabus görme ve

uzun süre hareketsizliğe bağı fiziksel gelişiminde bozukluk olacağına dair endişeler hissetmektedirler. Gökel (2020)'in çalışmaları da bu bulguları desteklemektedir.

Mustafaoğlu ve Yasacı (2018)'de çalışmasında dijital oyunlarda uzun süre geçirmenin fiziksel sağlık üzerinde olumsuz etkilerinin olabileceğini belirtmiştir. Yine American Academy of Pediatrics, 2016; Epstein, 2015; Yılmaz, 2019; Yusufoglu, 2017 tarafından yapılan çalışmalarda; teknolojik cihazların bireyde dikkat dağınıklığına neden olduğu, farkındalığı azalttığı ve göz sağlığı başta olmak üzere birçok sağlık sorununa neden olduğu belirtilmiştir.

Ebeveynler psikolojik olarak; gerçek ile sanal birbirinden ayıramadığı dolayısıyla bir algı bozukluğu yaşadığı, şiddet içeren hareketler sergilediği, asosyalleştiği, yaratıcılıktan uzaklaştığı gibi endişeleri olduğunu ifade etmişlerdir. Yiğit Açıkgöz ve Yalman (2018) 'de çalışmamızla uyumlu olarak dijital oyun oynayan çocukların kurgusal ve gerçek hayat arasındaki ayrımı yapamadıklarını belirtmiştir.

Ebeveynler dijital ekranların öğrencileri cezbedici formatlar sunarak bilinçli ya da bilinçsiz öğrencileri olumsuz ve güvenliksiz bir ortama çekmesinin ve şekillendirmesinin yanı sıra ebeveynler öğrencilerinin kendi gelişimleri için kullanacakları süreyi dijital ekranlar için kullandıklarını ve bunun ileriye dönük bir kayıp olduğu noktasında kaygı hissetmektedirler.

2.Öneriler

Gelişen dünya da çocukları teknolojiden uzak tutmanın mümkün olmadığı göz önünde bulundurulduğunda; cihazların, etrafı net çizgilerle çizilmiş bir alan içerisinde çocukların olumlu gelişimine katkı sağlayacak şekilde kullandırılmasının sağlanması önerilmektedir.

Cihaz kullanımının sınırları belirlenirken çocukla ortak bir zemin üzerinde anlaşılacak suretiyle ikna ve diğer olumlu enstrümanlar kullanılarak çocuğun gelişimi pozitif etkileyecek metotların benimsenmesi önerilmektedir.

Ebeveynlere çocuğun cihazlarla geçireceği zamanı azaltmak için alternatif önerileri ve ebeveyn denetimini güçlendirecek tedbirlerin alınması gerekmektedir.

Çocuğun teknolojik cihazlara bağımlılık durumu ciddiyle gözlemlenmeli ve gerek çocuk gerekse ebeveyn düzeyinde farkındalık oluşturulmasının sağlanması ve bu hususta planlı ve öneri destekli bir yol haritası izlenmesi önerilmektedir.

Ebeveynlerin teknolojik alet kullanımlarının çocuklar için de örnek teşkil edebileceği düşünüldüğünde; kendilerinin de bu konuda iyileştirici ve çocuklarına iyi rol olabilecekleri bir kullanım tarzına geçmeleri önerilmektedir.

Ebeveynlerin çocuklar üzerindeki kaygı ve güvenlik odaklı denetimlerini uzaktan sürekli gözlem, sınırlandırıcı programlar aracılığıyla yürütmeleri önerilmektedir.

Ebeveynlerin çocukların gelişimi, teknoloji kullanımları ve çocuklarla iletişim konularında bilgi edinmeleri önerilmektedir.

Ebeveynlere, çocukların teknolojiye olan ilgilerini, onların gelişimine katkı sağlayacak şekilde yönlendirmeleri önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- AÇIKGÖZ, Fatma YİĞİT ve YALMAN, Ayşen; “Dijital Oyunların Çocukların Kişilik Ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği”, *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 2018, 29. Özel Sayısı: 163-180.
- AGAOĞLU, Onur ve METİN, Nilgün; “Bilim ve Sanat Merkezi’ne Giden ve Gitmeyen İlkokul 4. Sınıf ve Ortaokul Öğrencilerinin Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarını Oynama Durumlarının İncelenmesi”, *Üstün Yetenekliler Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 2015, 11–25.
- AKBULUT, Yavuz; “Çocuk Ve Ergenlerde Bilgisayar Ve İnternet Kullanımının Gelişimsel Sonuçları”. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 2013, 53–68.
- AKÇAY, Duygu ve ÖZCEBE, Hilal; “Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların Ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi”, *Çocuk Dergisi*, 12(2), 2012, 66-71.
- AKIN, Dursun; “Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencileri Üzerinde Etkileri ve Konu ile İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri ”, Yüksek Lisans Tezi, Lefkoşa; Yakın Doğu Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2012.
- AKKOYUNLU, Buket ve TUĞRUL, Belma; “Okulöncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerindeki etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23,2002, 12-21.
- AKSEL, Neslihan; “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, Ordu, Ordu Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü,2018
- ANDERSON, Craig A.; BUSHMAN, Brad J. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiologicalarousal, andprosocialbehavior: A meta-analyticre view of the scientific literature. *Psychologicalscience*, 12(5), 2001, 353-359.

- ANDERSON, Craig A.; “Violent video gameeffects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review”, *Psychological bullet in*, 2010, 136.2: 151.
- ANDERSON, Craig A.; GENTILE, Douglas A.; BUCKLEY, Katherine E. *Violent video gameeffects on childrenandadolescents: Theory, research, andpublicpolicy*. Oxford UniversityPress, 2007.
- ARAL, Neriman GÜRSOY, Figen ve KÖKSAL, A.; *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*. Ya-Pa Yayınları, İstanbul, s. 9,2000.
- ARNAS, Yasare AKTAS; 3-18 Yas Grubu Çocuk Ve Gençlerin İnteraktif İletişim Araçlarını Kullanma Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. TOJET: The Turkish Online Journal of EducationalTechnology, 2005, 4.4.
- AYAN, Sinan; *Oyunla Renklendir Hayatı*, Ankara, Vize Yayıncılık, Ekim,2016, s. 1-6.
- AYAS, Tuncay ve HORZUM, Mehmet Barış; “İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu” *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 2016, 4.39.
- AYDOĞDU KARAASLAN, İlknur; “Dijital Oyunlar Ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn Ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2015, 8(36): 806-818.
- BACANLI, Hasan; *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım, 2005.
- BALIKÇI, Rafi, “Çocuklarda Ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2018.
- BAYKAN, NURSEN; “Anne-Baba Tutumları İle İnternet Bağımlılık Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Sultanbeyli İlçesi Örneği)”, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yeditepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2014

- BAYRAKTAR, Fatih ve GÜN, Zübeyit; “Incidence and Correlates of Internet Usage among Adolescents in North Cyprus” *Cyber Psychology & Behavior*, 2006, 191-197.
- BERBER, Müslüm; KARADİBAK, Didem; UÇURUM, Sevtap GÜNAY; “Adolesan Dönemde Ekranla Bağlı Aktivitelerin Hamstring Kas Uzunluğu, Reaksiyon Zamanı Ve Vücut Kitle İndeksi Üzerine Etkisi”, *Dokuz Eylül Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 2014, 28.1: 1-6.
- BİLGİN, Hacer Can; “Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki”, Yüksek Lisans Tezi, Denizli, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2015
- BOZKURT, Hasan; ŞAHİN, Serkan; ZOROĞLU, Salih.; “İnternet bağımlılığı: Güncel bir gözden geçirme”, *Çağdaş Tıp Dergisi*, 2016, 6.3: 235-247.
- BUDAK, Onay; “Dijital çocuk oyunlarına çocuk gelişimi ve okul öncesi öğretmenlerinin ve annelerinin bakış açısı”, *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(13), 2017, 158-172.
- BULUS, Eser; BENBİR SENEL, Gülçin; YENİ, Naz; “Epilepsi Hastalarında Anket Kullanarak Refleks Nöbet Uyaran Taraması”, *Epilepsi*, 22(3), 108-113, 2016.
- BURAK, Yakup; “Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, Edirne, Trakya Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2013.
- BURAK, Yakup ve AHMETOĞLU, Emine; “Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi”, *Electronic Turkish Studies*, 10.11, 2015.
- BURNAM, Bruce Charles; “Children’s Reasoning about Moral Dilemmas Involving Computers and Internet Use in School and at Home”, Doktora Tezi, University Of California, Los Angeles, 2005
- BROWN, Stuart L. Play; “How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul”, New York , Penguin Books, 2009.
- CAILLOIS, Roger. Unity of play: Diversity of games. *Diogenes*, 1957, 5.19: 92-121.

- CANBEK, Gürol ve SAĞIROĞLU, Şeref; “Çocukların Ve Gençlerin Bilgisayar Ve İnternet Güvenliği”, *Politeknik Dergisi*, 2007, 10.1: 33-39.
- CASTLE, C. J; “Personality Traits And Motivations For Playing Video Games as Predictors Of Video Game Addiction” (Master Thesis), Calorina Central Üniversty Nort Durham,2015.
- ÇAKIR, Hüseyin; “Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı Ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi”, *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2013, 9.2: 138-150.
- ÇAKMEN, Ferah O; “İlkokul Üç, Dört Ve Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Bağımlılık Eğilimleri İle Anne-Babalarının Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Gazi Üniversitesi,2004.
- ÇALIŞKAN, Ömer ve ÖZBAY, Fatih; “12-14 Yaş Aralığındaki İlköğretim Öğrencilerinde Teknoloji Kullanımı Eksenli Yabancılaşma Ve Anne Baba Tutumları: Düzce İli Örneği”, *Journal of International SocialResearch*, 2015, 8.39.
- ÇETINKAYA, Levent ve SÜTÇÜ, Selim; “Çocukların gözüyle ebeveynlerinin bilişim teknolojileri kullanımlarına yönelik kısıtlamaları ve nedenleri”, *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 2016, 7.1: 79-116.
- DEMİREL, Mustafa; YÖRÜK, Muhsin; ÖZKAN, Okan; “Çocuklar İçin Güvenli İnternet: Güvenli İnternet Hizmeti Ve Ebeveyn Görüşleri Üzerine Bir Araştırma”, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2012, 4.7: 54-68.
- DİNÇ, Mevlüt; Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF). 2012. https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf adresinden edinilmiştir.
- DOĞRULUK, Sıddık; “Öğretmen Adaylarının Sosyal Medya Kullanım Alışkanlıkları ile İnternet Bağımlılıkları Arasındaki İlişki” Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Kahramanmaraş, 2017.

- DOĞUSOY, Berrin ve İNAL, Yavuz; “Çok kullanıcı bilgisayar oyunları ile öğrenme”, *VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*, 2006, 7-9.
- DURDU, Pınar Onay; HOTOMAROĞLU, A.; ÇAĞILTAY, K; “Türkiye’deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihleri: Odtü Ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Bir Karşılaştırma”, *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı’nda sunulan bildiri*, Ankara, 66-76, 2004.
- EGEMEN, Ayten; YILMAZ, Özge; AKIL, İpek; “Oyun, Oyuncak Ve Çocuk”, *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39–42, 2004.
- ERGÜN, Mustafa; “Oyun Ve Oyuncak Üzerine”, *Milli Eğitim*, 1980, 1.1: 102-119.
- ERBOY, Engin; “İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler”, Yüksek Lisans Tezi, Aydın, Adnan Menderes Üniversitesi, 2010.
- ERBOY, Engin ve VURAL, Ruken Akar; “İlköğretim 4 Ve 5 Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler”, *Ege Eğitim Dergisi*, 2010, 11.1: 39-58.
- EVCİN, Savaş; “Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimine Etkisinin İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Maltepe Üniversitesi, 2010
- GENTİLE, Douglas; "8-18 Yaş Arası Gençler Arasında Patolojik Video Oyunu Kullanımı: Ulusal Bir Çalışma." *Psikoloji bilimi* 20.5,2009: 594-602.
- GENTILE, Douglas A.; et al; “Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study, *Pediatrics*, 127, 2011.
- GÖKEL, Ömer; “Teknoloji Bağımlılığının Çeşitli Yaş Gruplarındaki Çocuklara Etkileri Hakkındaki Ebeveyn Görüşleri”, *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*, 2020, 2.1: 41-47.
- GREEN CS, Bavelier D; “Action video game modifies visual selective attention”, *Nature* 423:534–537, 2003.

- GRIFFITS, Mark; “Biyopsikososyal Bir Çerçeve İçinde Bir 'Bileşenler' Bağımlılık Modeli”, *Madde Kullanımı Dergisi* , 10.4: 191-197, 2005.
- GÜLÇEK, Eda; “Çocuk kültürü ve dijital oyunlar: Elazığ FMD kursu öğrencileri üzerine sosyolojik bir çalışma”, Yüksek lisans tezi, Elazığ, Fırat Üniversitesi, 2018.
- GÜLLÜ Mehmet, ARSLAN Cengiz, DÜNDAR Aykut ve MURATHAN Fatih; “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi”, *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2012, 5 (9), 89-100.
- GÜR, Duygu; “Ortaokul Öğrencilerinin Bilişim Teknolojileri Kullanımlarına Yönelik Ebeveynlerin Denetimleri Ve Tutumlarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, Elazığ, Fırat Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2017.
- GÜRCAN, Ayşen; ÖZHAN, Serdar; USLU, Rahmet; “Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri”. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 1-50, 2008.
- GÜNAY, Gökhan; “Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi”, Yüksek lisans tezi, Çanakkale, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, 2011.
- GÜNÜÇ, Selim ve DOĞAN, Ayten; “Türk Ergenlerin İnternet Bağımlılığı İle Algılanan Sosyal Destekleri Ve Aile Aktiviteleri Arasındaki İlişkiler” İnsan Davranışında Bilgisayarlar, 2013, 29.6: 2197-2207.
- GÖKÇEARSLAN, Şahin ve DURAKOĞLU, Abdullah; “Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi”, *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2014, 23: 419-435.
- HASTINGS, Erin C., KARAS, Tamara L., WINSLER, Adam, Way, E., MADİGAN, Amyand TYLER, Shannon;” Küçük Çocukların Video / Bilgisayar Oyunu Kullanımı: Okul Performansı ve Davranışıyla İlişkiler, 30 (10), 638-649, 2009

- HASTINGS, E. C, Karas, T. L., Winsler, A., Way, E, Madigan, A, Tyler, S. ;
“Young children’s video/computer game use: Relations with school performance and behavior. Issues in Mental Health Nursing”, 30, 638–649, 2009. doi:10.1080/01612840903050414
- HATZİGIANNİ, Maria, Gregoriadis, A., Karagiorgou, I., ve Chatzigeorgiadou, S.; “Serbest oyunda tablet kullanımı: Yunanistan'da dijital oyun çerçevesinin uygulanması”, *British Journal of Educational Technology* , 49 (5), 928-942, 2018.
- HAZAR, Zekihan; TEKKURŞUN, Demir Gönül; DALKIRAN, Hasan; “Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi Karşılaştırmalı metafor çalışması”, *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2017, 15.4: 179-190.
- HORZUM, Mehmet Barış; TUNCAY, A. R. A. S.; BALTA, Özlem ÇAKIR; “Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği”, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2008, 3.30: 76-88.
- İNAL, Yavuz ve KIRAZ, Ercan; “Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış”, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi* , 2008, 6.3.
- İŞÇİBAŞI, Yaprak; “Bilgisayar, İnternet Ve Video Oyunları Arasında Çocuklar”, 2011, *Selçuk İletişim Dergisi*, 7 (1), 122-130.
- KARACAOĞLU, Derya; “Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, 2019.
- KARS, Gözde Bahar; “Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi”, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü/Disiplinlerarası Adli Tıp Anabilim Dalı, 2010.
- KAŞIKÇI, Duygu N.,ÇAĞILTAY, Kürşat, KARAKUŞ, Türkan, KURŞUN, E. ve OGAN, Chris; “Türkiye ve Avrupa’daki çocukların İnternet alışkanlıkları ve güvenli İnternet kullanımı”, *Eğitim ve Bilim*, Cilt 39, Sayı 171, 2014.

- KAYA, Merve; “İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyunlara Yönelik Algılarının İncelenmesi”, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Yüksek Lisans Tezi, Erzincan, 2019.
- KAYA, Abdullah Bedir; “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması”, Yüksek Lisans Tezi, Tokat, Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2013.
- KAYTEZ, Nazan ve DURUALP, Ender; “Türkiye’de Okul Öncesinde Oyun İle İlgili Yapılan Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi”, *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2014, 2014.2: 110-122.
- KESTANE, Mustafa; “Dijital oyun bağımlılığının ilköğretim ikinci kademe çağındaki öğrencilerin akademik başarıları ile ilişkisi”, Yüksek Lisans Tezi, Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2019.
- KIRAN, Özgür; “Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri”, Yüksek Lisans Tezi, Samsun, Ondokuzmayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2011.
- KIRRIEMUIR, John; “Video oyunları, eğitim ve dijital öğrenme teknolojileri”, *D-libMagazine* , 2002, 8.2: 7.
- KOÇ, Canan ve ARSLAN, Aysel; “Ortaokul Öğrencilerinin Başarı Yönelimlerinin Ve Okuma Stratejileri Bilişüstü Farkındalıklarının İncelenmesi”, *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 2015, 5.5: 485-508.
- KÖKSAL, Beyhan; “Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri İle Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2015.
- KÖSE, Yasemin; “A study on using videos for vocabulary learning”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2013.
- KRAUT, Robert, et al. HomeNet: A fieldtrial of residential Internet services. In: *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 1996. p. 284-291.

- KURTBEOĞLU, Ş; “Ortaokul Öğrencilerinin Demografik Özelliklerinin Oyun Bağımlılığı ile İlişkisi”, *Unpublished master’s thesis, Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul*, 2018.
- LAWRENCE, Sandra M; “Okul Öncesi Çocuklar Ve İpad'ler: Dijital Oyun Sırasında Sosyal Etkileşimlerin Gözlemleri”, *Erken Eğitim ve Gelişim*, 2018, 29.2: 207-228.
- LEMMENS, L., Van Zelm, R., Rinkes, I. B., Van Hillegersberg, R., & Kerkkamp, H.; “Clinical and organizational content of clinical path ways for digestivesurgery: a systematicreview”, *Digestivesurgery*, 26(2), 91-99, 2009.
- MOLİNOS, Martin; “*The Relation Ship Between Video Game Use, Internet Use, Addiction, And Subjective Well-Being*”, Diss. University of California, Riverside, 2012.
- MUSTAFAOĞLU, Rüstem ve YASACI, Zeynal, “Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal Ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri”, *Bağımlılık Dergisi*, 2018, 19.3: 51-58.
- NEUMANN, Michelle M .; MERCHANT, Guy; BURNETT Cathy; “Küçük Çocuklar Ve Tabletler: Ebeveynlerin Ve Öğretmenlerin Görüşleri”, *Erken Çocuk Gelişimi ve Bakımı* , 190.11: 1750-1761, 2020.
- ORAL, Ayşe Hilal; ARABACIOĞLU, Taner.; “İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi”, *Trakya Eğitim Dergisi*, 9.1, 2019, 44-60.
- ÖZ, Merve; “Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009.
- DOĞAN, Filiz Öztütüncü. Video games and children: violence in video games. In: *New/Yeni Symposium Journal*. 2006. p. 161-164.
- PALA, Ferhat Kadir ve ERDEM, Mukaddes; “Dijital Oyun Tercihi Ve Oyun Tercih Nedeni İle Cinsiyet, Sınıf Düzeyi Ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler

- Üzerine Bir Çalışma”. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2011, 12.2: 53-71.
- PALAIOLOGOU, Ioanna. Beş yaş altı çocuklar ve dijital teknolojiler: Erken yaş pedagojisi için çıkarımlar. *Avrupa Erken Çocukluk Eğitimi Araştırma Dergisi* , 2016, 24.1: 5-24.
- REINECKE, Leonard; “Sürekli Erteleme, İnternet Kullanımı Ve Psikolojik İşlevsellik Arasındaki İlişki: Alman Ergenlerin Topluluk Örnekleminden Elde Edilen Sonuçlar”, *Psikolojide Sınırlar* , 9: 913, 2018
- ROMPAEY, Veerle Van; ROE, Keith; STRUYS, Karin; “Children's Influence On Internet Access At Home: Adoptionanduse in The Family Context”, *Information, Communication&Society*, 2002, 5.2: 189-206.
- ROOIJ, Antonius J., SCHOENMAKERS, Tim M., VERMULST, Ad, EIJNDEN, Regina J. J. M. & MHEEN, Dike; “Çevrimiçi Video Oyunu Bağımlılığı: Bağımlı Olan Ergen Oyuncuların Belirlenmesi”, *106*, 205-212, 2010.
- SAMANCI, Osman; “Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencileri Üzerindeki Etkileri”, UNİCEF Uluslararası Katılımlı 1. Şiddet ve Okul: Okul ve Çevresinde Çocuğa Yönelik Şiddet ve Alınabilecek Tedbirler Sempozyumu, İstanbul, 2006
- SAY, Fuat Serkan; “Yedinci Sınıf Fen Bilimleri Dersine Yönelik Tasarlanan Bilgisayar Oyununun Öğrencilerin Fene Yönelik Öz-Yeterliklerine, Motivasyonlarına Ve Saldırganlıklarına Etkisi”, Doktora Tezi, Denizli, Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2016.
- SETZER, Valdemar W.; DUCKETT, George E.; “Elektronik Oyun Kullanan Çocuklar İçin Riskler. Erişim tarihi : Nisan 1994, 8: 2003.
- SHAFFER, Lisa G., et al. (ed.). *ISCN 2013: An Internation Al System For Humancy To Genetic Nomenclature*, Karger Medical and Scientific Publishers, 2013.
- SKORIC, Marko M .; TEO, LindaLayChing; NEO, RachelLijie; “Çocuklar ve video oyunları: bağımlılık, katılım ve okulla ilgili başarı”, *Siberpsikoloji ve davranış* , 2009, 12.5: 567-572.

- SOLAK, Mehmet Ş.; “Ortaöğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Tutumları ile Saldırganlık ve Yalnızlık Eğilimleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2012.
- ŞAHİN, Ayfer; “Bilgisayar Oyunlarının 4, 5. Ve 6. Sınıf Öğrencilerinin Şiddet Eğilimlerine Etkileri”, *Electronic Turkish Studies*, 2015, 10.11.
- ŞAHİN, Cengiz; TUĞRUL, Veysel Murat; “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi”, *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 2012, 4.3: 115-130.
- ŞENOL, Selahattin; *Çocuk Ve Gençlik Ruh Sağlığı*, Ankara, 2006.
- TORAN, Mehmet, ULUSOY, Zeynep, AYDIN, Büşra, DEVECİ, Tuğba & AKBULUT, Aslınur; “Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi”, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2016
- TOPŞAR, Alime; “Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zekâ ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2015.
- TUĞRUL, Belma,& METİN, Özge.; “Çocukların Oyun Oynama Hakkı”,3. *Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi*, 195–202, 2006.
- TUĞRUL, Belma; “Oyun temelli öğrenme. Okul öncesinde özel öğretim yöntemleri”, *Ankara: Anı Yayıncılık*, 2010, 35-76.
- TUROW, Joseph, “*The Internet and the Family: The View from Parents: the View from the Press*”, Annenberg Public Policy Center of the University of Pennsylvania, 1999.
- TÜZÜN, Hakan; “Eğitsel Bilgisayar Oyunları Ve Bir Örnek: Quest Atlantis”, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2006, 30.30: 220-229.
- UĞURLU, Özge; “Elektronik Dünyanın Çocuk Dünyasına Yansıması: “Temassız Oyun” Kavramı Bağlamında Eleştirel Bir İnceleme”, *İletişim ve Diplomasi Dergisi*, 2014, 1.2: 51-62, 2010.

- ULUÇAY, Çağla; “Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Etkileri”, *Eğitimde Yansımalar*, 2013, 34: 19-21.
- ULUM, Hakan; “Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, Yenice/Tarsus, Çag Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2016.
- URAL, M. Nuri; “Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici Ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya Ve Motivasyona Etkisi”, Doktora Tezi, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2009.
- OCAK, M. Akif; (2013); “Eğitsel Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı, Eğitsel Dijital Oyunlar”, Ankara: Pegem Akademi.
- ODABAŞIOĞLU, Gürkan, ÖZTÜRK, Özgür, GENÇ, Yasin & PEKTAŞ, Özkan; “On Olguluk Bir Seri İle İnternet Bağımlılığı Klinik Görünümleri”, *Bağımlılık Dergisi*, 8, 46-51, 2007
- ÖÇALAN, Züleyha; “Farklı Okullarda Öğrenim 10-14 Yaş Grubu Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Oyunsallık Düzeylerinin Karşılaştırılması”, Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi, 2019.
- ÖZ, Merve; “*Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi*”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2009.
- ÖZHAN, Serdar; “Dijital Oyunlarda Değerlendirme Ve Sınıflandırma Sistemleri Ve Türkiye Açısından Öneriler”, *Aile ve Toplum*, 7(25), 2012.
- TUĞRUL, Belma; "Oyun Temelli Öğrenme." *Okul öncesinde özel öğretim yöntemleri*, Ankara: Anı Yayıncılık (2010): 35-76.
- TUROW, Joseph. *The Internet and the Family: The View from Parents: the View from the Press*. Annenberg Public Policy Center of the University of Pennsylvania, 1999.
- TÜZÜN, Hakan; “Eğitsel Bilgisayar Oyunları Ve Bir Örnek: Quest Atlantis”, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2006, 30.30: 220-229.

- YALÇIN, Nursel; “İnterneti Doğru Kullanıyor Mıyız? İnternet Bağımlısı Mıyız? Çocuklarımız Ve Gençlerimiz Risk Altında Mı?”, *IV. Bilgi Teknolojileri Kongresi Akademik Bilişim Bildiriler Kitabı*. 585--- 588, Denizli: Pamukkale Üniversitesi,2006.
- YAVUZER, Haluk; Çocuğu tanımak ve anlamak. *İstanbul: Remzi Kitabevi*, 6, 2003.
- YAVUZER, Haluk; *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2012.
- YAVUZ, Sutay; ÖZMETE, Emine; “Türkiye’de Genç Bireyler Ve Ebeveynleri Arasında Yaşanan Sorunların “Aile Yapısı Araştırması” Sonuçlarına Göre Değerlendirilmesi”, *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 2012, 7.29: 9-27.
- YEE, Ne; “Çevrimiçi Oyunlarda Oynamak İçin Motivasyonlar. *Siber Psikoloji Ve Davranış*” , 9 (6), 772-775, 2006.
- YENGİN, Deniz ve BAYINDIR, Berkan; “Dijital Bağımlı. *Dijital Hastalıklar*”, 85-115, 2019.
- YILDIZ DURAK, Hatice ve SEFEROĞLU, Sadi; “Ortaokul Öğrencilerinin Akıllı Telefon Kullanımları Ve Bağımlılık Düzeyleriyle İlgili Unsurlar, 2018.
- YILMAZ, Erdal ve CAGILTAY, Kursat, “History of Digital Games in Turkey. In: *DiGRA Conference*”, 2005. p. 16-20.
- YİĞİT, Emrullah; “Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi”, *Yüksek Lisans Tezi, Van, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, 2017.
- YURDAKUL, Işıl, DÖNMEZ, Onur, YAMAN, Fatih ve ODABAŞI, Hatice; “Dijital Ebeveynlik Ve Değişen Roller”, *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 12(4), 2013.1-14.

EKLER DİZİNİ

Ek 1 Ebeveyn Bakış Açısıyla İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Kullanımlarının Belirlenmesi Görüşme Formu

Bu çalışmada ebeveyn bakış açısıyla ilkokul öğrencilerinin dijital oyun kullanımlarının incelenmesi amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda ilkokula kayıtlı öğrencisi bulunan ebeveynlerle görüşmeler yapıyorum. İzin verirsiniz görüşmeyi kaydetmek istiyorum. Bu şekilde hem zamanı daha iyi kullanabiliriz, hem de sorulara vereceğiniz yanıtların kaydını daha ayrıntılı tutma fırsatı elde edebilirim.

Neslihan TAŞ

Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi

Yüksek Lisans Öğrencisi

Kişisel Bilgiler

Ebeveyn

Cinsiyeti: Kadın () Erkek ()

Ebeveyn Anne() Baba ()

Eğitim durumunuz :

() İlkokul

() Ortaokul

() Lise

() Üniversite

() Diğer

Maddi geliriniz (aylık) :

Çocuğunuzun yaşı :

Çocuğunuz kaç yıldır dijital oyun kullanıyor?

Çocuğunuzun dijital oyunlardan korunmasına yönelik tedbir alır mısınız?

Çocuğunuzun dijital oyun kullanımına yönelik eğitim almak ister misiniz?

Tarih :/...../

Görüşme sırası :

Görüşme Soruları

Saat kaç gibi işten eve dönersiniz? Eve geldikten sonra neler yaparsınız?

Bu arada çocuğunuz ne yapar

Çocuğunuzun ne yaptığını kontrol eder misiniz?

İşleriniz bittiğinde evde nasıl vakit geçirirsiniz?

TEKNOLOJİ SAHİPLİĞİ

Evinizde hangi teknolojik cihazlar var?

Evinizde bulunan teknolojik cihazlardan çocuğunuza ait olan var mı? Ya da hangisini kullanma hakkına sahip?

EBEVEYN TEKNOLOJİ KULLANIM DURUMU

Sahip olduğunuz teknolojik cihazlardan hangisini hangi amaçla kullanırsınız?

Sosyal medya hesabınız var mı?

Ne kadar sıklıkta bakarsınız, bakarken ne kadar süre ayırırsınız?

Ayırdığınız zamanın fazla olduğunu düşündünüz mü?

.....indirdiğiniz bir oyununuz var mı? Hangi zamanlarda oynarsınız?

ÇOCUK TEKNOLOJİ KULLANIM DURUMU/ ÇOCUK DİJİTAL OYUN KULLANIMI

Çocuğunuz evinizdeki teknolojik cihazlardan hangisini kullanır?

Çocuğunuz bu teknolojik cihazları ne sıklıkta kullanır?

Çocuğunuz en çok hangi vakitlerde kullanır?

Çocuğunuzun bu teknolojik cihaz ya da cihazlarla ne yaptığına bakar mısınız?

Kullandığı bu teknolojik cihazın işlem geçmişini incelediniz mi?

Ne kadar vakit geçirir?

Geçirdiği vakit ile ilgili hiç kaygılandınız mı?

Herhangi bir kısıtlama uyguluyor musunuz?

Bu kısıtlama ya da alınan önlemlere çocuğunuzun tepkisi ne oldu? Bununla ilgili yaşadığınız bir olay oldu mu, anlatır mısınız?

EBEVEYN TUTUMU

Çocuğunuzun oyun oynamasına izin vermediniz. O andan sonra yaşadıklarınızı anlatır mısınız?

Çocuğunuzun gerçek hayatla oyunu karıştırdığınızı düşündüğünüz bir durum oldu mu?

Çocuğunuzun aşırı oyun oynadığını düşünüyor musunuz?

Çocuğunuza dijital oyun oynaması yerine alternatif bir teklifiniz oldu mu? Bununla ilgili sürekli olarak yaptığınız etkinlikler var mı?

Çocuğunuzun dijital oyun kullanımının ona zarar verdiğini düşünüyor musunuz? Ne gibi zararlı yönler var, buna tanık oldunuz mu?

Faydalı bulduğunuz yönleri var mı?

BİRLİKTE VAKİT GEÇİRME

Bir hafta sonunda neler yaparsınız? Özellikle çocuğunuzla yaptığınız etkinlikler olur mu, neler yaparsınız?

Birlikte vakit geçirdiğinizde en çok yapmayı sevdiğiniz etkinlik nedir?

Birlikte dijital oyun oynar mısınız?

Birlikte dışarıda (parkta bahçede) oyun oynar mısınız?

NEDEN DİJİTAL OYUN

Teknoloji aile hayatınızı nasıl etkiler? Bununla ilgili bir olay yaşadınız mı?

Çocuğunuzun neden dijital oyun oynamak istediğini düşünüyorsunuz?



EK-3

Kayıt Tarihi:
07/11/2019

Protokol No:
11/09

T.C

ERZİNCAN BİNALİ YILDIRIM ÜNİVERSİTESİ
İNSAN ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU KARARI

ARAŞTIRMA BAŞLIĞI	Ebeveyn bakış açısıyla ilkökul öğrencilerinde dijital oyun kullanımlarının incelenmesi
ARAŞTIRMANIN TÜRÜ	Yüksek lisans tez çalışması. Nitel, görüşmeye dayalı çalışma
ARAŞTIRMACILAR	Neslihan Taş Doç. Dr. Ali Çiçek
KARAR	Başvuru dosyanız etik açıdan uygundur.

ETİK KURUL BAŞKANI

Prof. Dr. Ergün KUTLUSOY

TARİH

08/11/2019

İMZA

Bu belge 5070 sayılı e-İmza Kanununa göre Ergün KUTLUSOY tarafından 12.11.2019 tarihinde e-imzalanmıştır. Evrağınızı <http://evrakedogrulama.erzincan.edu.tr> linkinden 02890A34XD kodu ile doğrulayabilirsiniz.