

T.C.
İSTANBUL KENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI
ÇOCUK GELİŞİMİ BİLİM DALI



İSTANBUL KENT
ÜNİVERSİTESİ

**ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUĞU OLAN AİLELERİN DİJİTAL
OYUNLARA YÖNELİK GÖRÜŞLERİNİN BELİRLENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Rabia DENİZ

İSTANBUL – 2024

T.C.
İSTANBUL KENT ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI
ÇOCUK GELİŞİMİ BİLİM DALI

**ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUĞU OLAN AİLELERİN DİJİTAL
OYUNLARA YÖNELİK GÖRÜŞLERİNİN BELİRLENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Rabia DENİZ

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Fidan Güneş GÜRGÖR KILIÇ

İSTANBUL – 2024

KABUL VE ONAY

Rabia Deniz tarafından hazırlanan “Özel Gereksinimli Çocuğu Olan Ailelerin Dijital Oyunlara Yönelik Görüşlerinin Belirlenmesi” adlı tez çalışmasının savunma tarihi 04.01.2024 tarihinde yapılmış olup aşağıda verilen jüri tarafından oy birliği ile İstanbul Kent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı Çocuk Gelişimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Fidan Güneş GÜRGÖR KILIÇ

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Emine Hande AYDOS

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Sarı

İstanbul Kent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu’nun tarih ve.....sayılı kararıyla onaylanmıştır.

.....

Doç. Dr. Bülent DEMİR

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

BEYAN

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.

RABİA DENİZ

04.01.2024



ÖN SÖZ

Tez çalışmam boyunca ilgi ve alakasını hep sürdüren, tezi bitirmem için olağanüstü çaba gösteren, her sorumda beni yönlendiren ve her daim yanımda olan tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Fidan Güneş GÜRGÖR KILIÇ' a,

İlkokul öğretmenlerim olan Hatice ÖZYURT ve Gülşen GÜZELDAL öğretmenlerimin verdikleri emekler için, benim çok iyi işler yapabileceğime inandıkları için,

Üniversite hayatımın ilk yıllarında ön lisans okurken benim yüksek lisans yapacağıma güvenen ve beni yüreklendiren Fatih Sultan Mehmet Üniversitesindeki hocalarım olan Öğr. Gör. Mehmet Hanifi AKYÜZ hocama, Öğr. Gör. Halime Nur SEZER hocama, Öğr. Gör. Mine KAZANCI hocama ve ismini saymadığım tüm değerli hocalarıma,

Lisans döneminde bana güvenen, yol gösteren, her problemimi çözen, yüksek lisans döneminde de bu ilgi alaka ve sevgisini eksik etmeyen, hep olmak istediğim kişi olan çok değerli hocam Prof. Dr. Dilara ÖZER' e, engin tecrübeleri ile yolumu aydınlatan Dr. Öğr. Üyesi Aynur AYDOĞAN' a,

Hayatları boyunca çocuklarını okutmak için canla başla çalışan anneme Fatma DENİZ' e, babam Şahbeddin DENİZ' e, ablalarım Canan ARVAS, Hicran KARAGÜLLE' ye, ağabeyim Muhammed DENİZ' e, biricik kardeşim Gamze DENİZ' e,

Benim hep iyi işler yapmamı isteyen, beni cesaretlendiren, her zaman yanımda olan ilkokul arkadaşım canım dostum Meryem AYDIN' a

Çalışma yaptığım rehabilitasyon merkezine, çalışma arkadaşlarıma, değerli müdürüme ve çalışmada yer almayı kabul eden kıymetli velilerime,

Benim için çok değerli ve kıymetli olan beni bu tezin bitirebileceğime inandıran her zaman ve her koşulda yanımda olan ve beni her zaman destekleyen canım kardeşim Gamze DENİZ' e

Minnet dolu teşekkür ederim.

RABİA DENİZ

04.01.2024

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR	i
TABLOLAR LİSTESİ.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: GENEL BİLGİLER	3
1.1. Özel Gereksinimli Çocukların Tanımı ve Özellikleri.....	3
1.2. Oyun.....	5
1.2.1. Oyun nedir?	5
1.2.2. Oyunun Özellikleri	6
1.2.3. Oyunun Gelişim Alanlarına Katkısı	6
1.2.3.1. Bilişsel Gelişim.....	6
1.2.3.2. Dil Gelişimi.....	7
1.2.3.3. Sosyal Gelişim	7
1.2.3.4. Fiziksel Gelişim	8
1.2.3.5. Duygusal Gelişim	8
1.2.4. Çocukların Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler.....	8
1.3. Özel Gereksinimli Çocuk ve Oyun	9
1.3.1. Dijital Oyunlar	9
1.3.2. Dijital Oyunların Türleri	10
1.3.3. Özel Gereksinimli Çocukların Dijital Oyunları Oynamasının Avantajları	11
1.3.4. Özel Gereksinimli Çocukların Dijital Oyunların Dezavantajları	12
1.4. Dijital Oyun ile İlgili Yapılan Araştırmalar.....	13
1.4.1. Türkiye’de Yapılan Araştırmalar	13
1.4.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar	17
1.5. Araştırmanın Amacı ve Önemi	19
1.5.1. Araştırmanın Amacı	19
1.5.2. Araştırmanın Önemi	20
BÖLÜM 2: YÖNTEM	21
2.1. Araştırmanın Yöntemi	21
2.2. Araştırmanın Katılımcıları	22

2.3. Veri Toplama Araçları	24
2.3.1. Pilot Uygulama	25
2.4. Veri Analizi	25
BÖLÜM 3: BULGULAR	27
BÖLÜM 4: TARTIŞMA	42
SONUÇ ve ÖNERİLER.....	47
KAYNAKÇA.....	48
EKLER	58
ÖZ GEÇMİŞ	63



KISALTMALAR

AAP	: Amerika Psikiyatri Birlięi
APA	: Amerika Psikiyatri Birlięi
DEHB	: Dikkat Eksiklięi Hiperaktivite Bozukluęu
MEB	: Millî Eęitim Bakanlıęı
T.C.	: Trkiye Cumhuriyeti
VB.	: Ve Benzeri
VD.	: Ve Dięerleri

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Katılımcıların Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı	22
Tablo 2: Katılımcıların Çocuklarının Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı	24
Tablo 3: Dijital Oyunlar	27
Tablo 4: Dijital Oyun İçerikleri.....	28
Tablo 5: Özel Gereksinimli Çocukların Oyun Oynama Amaçları	31
Tablo 6: Dijital Oyunun Etkileri	32
Tablo 7: Özel Gereksinimli Çocukların Dijital Oyunu Oynadıkları Cihaz	37
Tablo 8: Özel Gereksinimli Çocukların Dijital Oyuna Ayırdıkları Süre.....	38

ÖZET

İstanbul Kent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Özel Gereksinimli Çocuğu Olan Ailelerin Dijital Oyunlara Yönelik Görüşlerinin

Belirlenmesi

Rabia DENİZ

Yüksek Lisans Tezi

Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı / Çocuk Gelişimi Bilim Dalı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Fidan Güneş GÜRGÖR KILIÇ

Ocak, 2024 – 63

Dijital oyunlar; video, oyun konsolu ve mobil oyunların tümünü içeren 1980’li yıllardan itibaren hayatımızda olan oyunlardır (Bozkurt, 2014). İnternetin bulunmasıyla beraber araçlara olan ilgi artmıştır. Bunlar; telefon, tablet, bilgisayar ve oyun konsollarıdır (Gökçeaslan ve Günbatar, 2012; Güler vd., 2017). Yapılan araştırmanın amacı, özel gereksinimli çocukları olan ailelerin dijital oyunlara yönelik görüşlerinin belirlenmesidir. Araştırma da nitel araştırma yöntemlerinden olan fenomenoloji (olgu bilimi) ile desenlemiş içerik analizi kullanılarak veriler oluşturulmuş, çıkan verilerle analiz edilmiştir. Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme formu ve demografik bilgileri içeren soru formu kullanılmıştır. Araştırmada tanı almış 6-13 yaş arasındaki çocuklarla yapılmıştır. Araştırmaya çocuğu özel gereksinimli tanılı 36 çocuğun yakınları katılmıştır. Ortaya çıkan veriler sonucu, kodlar oluşturulmuş bunların sonucunda da tema ve alt temalara ulaşılmıştır. Araştırma İstanbul Sultangazi’de bulunan bir özel eğitim ve rehabilitasyon merkezinde yapılmıştır. Araştırmada dijital oyun teması ve alt temalarına ulaşılmıştır. Sonuç olarak, özel gereksinimli çocukların en çok savaş oyunlarını tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Oyun oynama amaçlarının eğlence olduğu, en çok cep telefonu tercih ettikleri, günde en az 2 saat oyun oynadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyunların olumsuz etkileri ise özel gereksinimli çocukların derslerine zaman ayıramaması, tüm vaktini dijital oyunlarda harcaması olduğu söylenebilir. Dijital oyunların olumlu katkıları ise özel gereksinimli çocukların eğitim süreçlerine, beceri ve gelişimlerine katkı sağladığı bulgularına ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Özel Gereksinimli Çocuklar, Oyun, Dijital Oyun, Aile, Fenomenoloji

ABSTRACT

Istanbul Kent University Postgraduate Education Institute

Determining The Opinions Of Parents With Children With Special Needs On Digital Games

Rabia DENİZ

Department of Child Development / Division of Child Development

Supervisor: Dr. Öğr. Üyesi Fidan Güneş GÜRGÖR KILIÇ

January, 2024 – 63

Digital games are games that have been in our lives since the 1980s, including all video, game console and mobile games (Bozkurt, 2014). With the discovery of the Internet, interest in tools has increased. These are phones, tablets, computers and game consoles (Gökçeaslan ve Günbatır, 2012; Güler et al., 2017). The aim of this study is to determine the views of families with children with special needs on digital games. In the research, data were created and analysed using content analysis, which was designed with phenomenology (phenomenology), one of the qualitative research methods. A semi-structured interview form and a questionnaire containing demographic information were used in the study. The study was conducted with children between the ages of 6-13 who were diagnosed. Relatives of 36 children whose children were diagnosed with special needs participated in the study. As a result of the resulting data, codes were created and as a result, themes and sub-themes were reached. The research was conducted in a special education and rehabilitation centre in Sultangazi, Istanbul. In the research, digital game theme and sub-themes were reached. As a result, it was concluded that children with special needs prefer war games the most. It was concluded that the purpose of playing games was entertainment, they preferred mobile phones the most, and they played games for at least 2 hours a day. It can be said that the negative effects of digital games are that children with special needs cannot spare time for their lessons and spend all their time in digital games. The positive contributions of digital games were found to contribute to the educational processes, skills and development of children with special needs.

Keywords: Children with Special Needs, Game, Digital Game, Family, Phenomenology

GİRİŞ

Özel gereksinimli çocuklar birçok faktöre bağlı olarak; fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal ve öğrenme alanlarından tipik gelişim gösteren çocuklardan farklı gelişim gösteren çocuklardır. Alanyazında özel gereksinimli çocuklara ilişkin farklı farklı tanımlar bulunmaktadır. Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) DSM-5 Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı'na göre; özel gereksinim, bir veya daha fazla alanda yaşamsal fonksiyonlarında önemli bir kısıtlanmayla kendini gösteren bir bozukluktur. Engelli Çocuklar Yasası'nda ise (IDEA), özel gereksinimli çocukları "Akademik performanslarının normalin dışında olduğu ve özel eğitim hizmetlerine ihtiyaç duydukları" şeklinde tanımlamaktadır. Dünya Sağlık Örgütü (WHO) ise özel gereksinimli çocukları, "Bedensel, duygusal, zihinsel, iletişimsel veya sosyal işlevlerinde uzun süreli veya kalıcı bir engeli olan çocuklar" olarak tanımlamaktadır. Birleşmiş Milletler (BM) Çocuk Hakları Sözleşmesi'ne göre, özel gereksinimli çocuklar, "Fiziksel, zihinsel, duygusal veya sosyal olarak kısıtlanmış çocuklar" olarak belirtilmiştir.

Bu tanımlara göre, özel gereksinimli çocukların farklı alanlarda ihtiyaç duydukları gereksinimler bulunmaktadır. Her çocuğun kendine özgü bir ihtiyacı ve gereksinimleri olduğu için, özel gereksinimli çocukların kapsayıcı bir eğitimle desteklenmeleri gerekmektedir.

Günümüzde teknolojinin gelişmesi ile dijital oyunlar özel gereksinimli çocukların yaşamının bir parçası haline gelmiştir. Goodwin (2019), çocukların dijital oyun oynamalarının teknolojik oyuncakları kullanma, bilgisayar oyunlarını kullanma, sanal ortamlarını genişletme ve keşfetme gibi olumlu deneyimler kazanacaklarını belirtmiştir. İnternetin yaygınlaşmasıyla beraber insanlara olumlu etkilerinin yanında olumsuz etkileri de olmuştur (Ektirioğlu vd., 2020). Bu çalışmalar ile diğer çocuklar gibi özel gereksinimi çocukların da teknolojiye merak ve ilgilerinin olduğu ortaya çıkmıştır.

Oyun, yetişkinler ve çocuklar için günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Çocuklar eğlenmek için artık teknolojik cihazlara, dijital oyunlara yönelmektedir (Toran vd., 2016). Dijital oyunlar; konsol, PC ve çevrimiçi oyunlar olmak üzere gruplara ayrılmıştır (Akçay ve Özcebe, 2012). Çocuklar dışarda oynamak yerine günümüzde ekran karşısında oynamayı daha çok tercih etmektedirler (Işıkoğlu-Erdoğan, 2019). Oyun, çocukların gelişimi açısından önemli bir yere sahiptir. Çocuklar oyun oynarken hem sosyal hem de kas sistemleri gelişmektedir (Horzum, 2011).

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, 6-13 yaş arasındaki özel gereksinimli çocukların aile yakınlarının çocuklarının dijital oyunlara yönelik görüşlerini alınması hedeflenmiştir. Katılımcılara özel gereksinimli çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları hakkında bilgi almak için aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- Özel gereksinimli çocukların dijital oyun tercihleri nelerdir?
- Özel gereksinimli çocukların tercih ettikleri cihazlar nelerdir?
- Özel gereksinimli çocukların dijital oyun oynama amaçları nelerdir?
- Özel gereksinimli çocukların oynadıkları dijital oyunların olumlu katkısı var mıdır?
- Özel gereksinimli çocukların oynadıkları dijital oyunların olumsuz etkisi var mıdır?
- Özel gereksinimli çocukların dijital oyun oynama süresi ne kadardır?

Varsayımlar

Kullanılan veri toplama araçlarının güvenilir olduğu varsayılmıştır.

Araştırmada katılımcıların verdikleri cevapların doğru olduğu varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

Bu araştırma 2022-2023 eğitim öğretim yılında İstanbul Sultangazi ilçesinde bulunan özel rehabilitasyon merkezinde özel gereksinimli 36 öğrenci ile sınırlıdır.

- Araştırma 6-13 yaş grubundaki çocuklar ile sınırlıdır.
- Araştırma dijital oyun oynayan çocuklar ile sınırlıdır.
- Araştırma özel gereksinim tanısı alan öğrenciler ile sınırlıdır.
- Araştırma özel eğitim ve rehabilitasyona devam eden öğrenciler ile sınırlıdır.

BÖLÜM 1: GENEL BİLGİLER

1.1. Özel Gereksinimli Çocukların Tanımı ve Özellikleri

Her çocuk “tek” ve “biriciktir”. Her çocuk birbirinden farklı fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal özelliklere sahiptir. Bunlar; boy, kilo, saç rengi, ten rengi, öğrenme hızı gibi özellikler sıralanabilir. Bu saydığımız özellikler çocukların birbirinden farklı bir eğitim almasını gerektirmez. Ancak bazı farklılıklar vardır ki bu farklılıklar çocuğun akranlarından farklı bir eğitim almasını gerektirir. Bu farklılıklar; özel gereksinimli çocuğun bilişsel becerilerinde, iletişim becerilerinde, motor işlevlerinde, sosyal-duygusal gelişimlerinde kendini göstermektedir. Bu özelliklere sahip çocuklar “Özel gereksinimli çocuklar” olarak adlandırılır. Millî Eğitim Bakanlığı Özel Hizmetleri Yönetmeliği’nde (2018) “Özel eğitim ihtiyacı olan birey: bireysel ve gelişim özellikleri ile eğitim yeterlilikleri açısından akranlarından anlamlı düzeyde farklılık gösteren birey” olarak tanımlanmıştır. Özel gereksinimli çocuklar için onlara uygun özel eğitim hizmetlerinden yararlanmaları gerekmektedir (Metin, 2018). Özel gereksinimli çocuklar tanımına üstün yetenekli çocuklarda yer almaktadır. Üstün yetenekli çocuklar; akranlarından akademik, zekâ, yaratıcılık, sanat ve liderlik özelliklerinden karşılaştırıldığında iyi derecede performans gösteren bireyler olarak tanımlanır (MEB, 2001).

Özel gereksinimli çocuklar yalnız yaşadığımız dönemde değil, tüm insanlık sürecinde var olmuşlardır. Özel gereksinimli çocuklar akranlarından farklı gelişim gösteren çocuklardır (Diken, 2022). Akranlarına göre farklı gelişim gösteren özel gereksinimli çocuklar farklı alt gruplara ayrıldığı ve sınıflandırıldığı görülmektedir (Diken, 2022). Araştırmada farklı özel gereksinimli gruplarındaki çocukların aileleri ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Özel gereksinim gruplarında birçok farklı özel çocuk bulunmaktadır. Bu özel gereksinim gruplarından biri Otizm Spektrum Bozukluğudur.

Otizm Spektrum Bozukluğu; erken çocukluk döneminde ortaya çıkan sosyal etkileşim, sözel veya sözel olmayan iletişimde kısıtlılık, kısıtlı ilgi alanları ve tekrarlayan davranışların olduğu nörolojik bir bozukluktur (Amerikan Psikiyatri Birliği [APA], 2013). Otizm spektrum bozukluğunun temel belirtileri; dil gelişiminde gerilik, sosyal alanlarda kısıtlılık ve kendini tekrar eden davranışlardır. Otizmin nedeni, genetik olduğu bulunmasına rağmen çevre faktörünün de etkili olduğu bulunmuştur (Kaymak, 2016). Otizimli çocukların her biri farklı özelliklere sahiptirler ancak genel olarak aynı yaş grubu arkadaşlarıyla iletişim kurmakta

zorlanırlar, tekrar eden davranışlara sahiptirler ya hiç konuşamazlar ya da anlaşılması güç bir şekilde konuşurlar ve genel olarak günlük yaşamlarını sürdürmede zorluk yaşamaktadırlar (Kırcaali-İftar, 2018). Araştırmada yer alan bir diğer özel gereksinim grubu ise özel öğrenme güçlüğüdür.

Öğrenme güçlüğü akademik beceriler olan okuma, yazma ve matematik alanında başlayan problemlerdir (APA, 2018). Özel öğrenme güçlüğü heterojen bir gruptur. Bunlar; okuma-yazma, aritmetik, konuşma, dinleme ve akıl yürütme becerilerinde zorluklar yaşamaktadırlar. Yaşanan bu zorluklar özel öğrenme güçlüğü olan çocuğun bilgi işlem süreciyle bilgiyi öğrenme becerisiyle sorun yaşamakta bununla beraber sosyal hayatta da zorluklar yaşamaktadır (Yavuzer, 2000). Özel öğrenme güçlüğünde tanı koyma süreci, 3 yaştan itibaren ilkökul çağında da devam etmektedir (Kanay ve Girli, 2006). Özel öğrenme güçlüğüne sahip çocuklar, normal ve normalin üzerinde zekaya sahip oldukları için okul çağında akademik derslerde başarısız bir performans gösterirler (Kulaksızoğlu, 2015). Araştırmada yer alan bir diğer grup ise zihinsel yetersizliği olan çocukların aile yakınlarıdır.

MEB (2006) zihinsel yetersizliğin tanımını; tipik gelişim gösteren bireylerden iki standart sapma düşük olduğunu, buna bağlı olarak sosyal ve günlük becerilerinde desteğe ihtiyacı olduğunu, 18 yaşına gelmeden önce ortaya çıkan özel eğitime ihtiyacı olan birey olarak yapmaktadır. Zihinsel yetersizliğe sahip çocuklar, okuma-yazma ve matematik gibi akademik konularda başarısızlık yaşamaktadırlar. Sosyal hayatlarında, günlük becerilerde problemler yaşadıkları görülmektedir (Erdin, 2019). Zihinsel yetersizliği olan çocukların akranlarıyla dil gelişimi konusunda aynı sırada oldukları ancak bunları kazanmada daha yavaş ve gecikmiş oldukları ifade edilmektedir (Sucuoğlu, 2009). Zihinsel yetersizliğe sahip çocuklar yetersizliklerinin düzeyine göre temel akademik bilgiler, sosyal ve pratik uyum, özbakım ve günlük yaşam gibi konularda eğitime ihtiyaç duyabilirler (MEB, 2006).

Bu grupların yanı sıra özel gereksinimli çocukların genel özelliklerine bakıldığında özel gereksinimli çocuklar çok sık hastalanırlar. Bu çocukların bedensel gelişimleri akranlarına oranla daha yavaştır. Motor gelişimlerinde; büyük kas ve küçük kaslarda akranlarına göre daha geridedirler. El-göz koordinasyonunu yaşitlarına göre daha güç kazanırlar (Doğru, 2019). Özel gereksinimli çocuklarda motor gelişimleri tipik gelişim gösteren akranlarından daha geridedir. Denge, hareket ve el becerileri gibi alanlarda tipik gelişim gösteren akranlarına göre daha geridedirler (Sucuoğlu, 2019). Özel gereksinimli çocukların akademik hayatlarına baktığımız zaman akranlarını yakalamakta zorlanırlar. Özel

gereksinimli çocukların dikkatleri çok kısadır bu sebeple çabuk dağılır. Bunun sonucunda akademik hayatlarında zorlanırlar (Doğru, 2019). Akademik hayatta başarılı olabilmeleri için akranlarından daha fazla çalışma ve alıştırma yapmaları gerekmektedir (Dikmen, 2022). Özel gereksinimli çocuklar; çevrelerini anlamada, kavramada, genelleme yapmada, öğrendiklerini bilgileri gerçek hayatta kullanmada zorlanırlar. Soyut kavramları öğrenmede zorlanırken somut kavramları daha kolay şekilde öğrenirler (Doğru, 2019).

Özel gereksinimli çocuklarda dil gelişimi akranlarına göre daha geridedir. Akranlarına göre dil gelişiminde gecikme, telaffuz ve akıcılık problemleri gibi sorunlar yaşamaktadırlar. Dil gelişiminde yaşanan problemler alıcı ve ifade edici dil becerilerinde kısıtlılık, karşılıklı sohbette sohbeti başlatamama ve sürdürmemeye gibi konular örnek verilebilir (Diken, 2022). Özel gereksinimli çocukların sosyal hayatlarında, arkadaşlık ilişkilerinde pek çoğunda desteklenmeye ihtiyaç duymaktadır. Sosyal yaşantıda ve arkadaşlık kurmada özel gereksinimli çocukların en büyük sıkıntısı uygun olmayan davranışlardır. Özel gereksinimli çocukların davranış problemi sergilemeleri nedeniyle arkadaş gruplarında kabul görmeleri zorlaşmaktadır (Diken, 2022). Oyun oynayan çocuklar sosyal-bilişsel becerilerini, motor becerilerini, dil ve duygusal becerilerini geliştirirler. Oyunlar sayesinde tecrübe kazanırlar. Oyun çocukların gelişim alanları için önemli bir rolü vardır (Brown vd., 2013).

1.2. Oyun

1.2.1. Oyun nedir?

Çocukların hayatında oyun çok büyük bir öneme sahiptir. Erken çocukluk döneminde oyun; çocuğun yaşamına sosyal, zihinsel, psikolojik ve biyolojik olarak gelişmelerine katkı sağlamaktadır (Horzum, 2011). Oyun çocukların ve yetişkinlerin eğlenmek, öğrenmek ve sosyal aktiviteler gerçekleştirmek için katıldıkları etkinliklerdir. Oyunun çocukların özgürce ve isteyerek katıldığı, kuralları olan, içsel ve dışsal motivasyonla yapılan etkinlik olarak tanımlanır (Pellegrini, 2009). Oyun; çocukların düşünme, problem çözme, yaratıcılık, sosyal beceriler gibi daha birçok alanı geliştirmelerine yardımcı olur (Ginsburg, 2007). Huizinga'ya (2021) göre oyun özgürce oynanan ama kesin kuralları olan belli bir zamanı ve mekânı olan belli bir amaca hizmet eden gerilim ile sevincin eşlik ettiği bir eylemdir.

Oyunun daha birçok farklı tanımı bulunmaktadır. Tanımlarda ortak nokta oyunun özelliklerine değinmeleridir. Çocuklar oyun oynarken dünyayı anlamlandırmaya çalışarak keşfederler.

1.2.2. Oyunun Özellikleri

Oyunun özelliklerinden en önemlisi çocuğun oyun oynamayı kendisinin istemesidir. Yani oyun oynamak gönüllülük esasına dayalıdır (Parks, 2015). Oyun çocuğun kendi isteği ile başlar, kendi isteği ile devam eder ve kendi isteği ile son bulur (Smith vd., 1985). Oyun; eğlence, merak, heyecan gibi daha birçok duyguyu içinde barındırır (Johnson vd., 2005). Çocuk oyun oynarken bir sonuca ulaşmak için oynamaz. Çocuk oyun oynarken oyunun sonucuna değil, sürecine odaklanır. Çocuk oyun oynarken “-mı” gibi yaparak oyunda hayali durumlar ortaya koyar. Olayları, kişileri, nesneleri hayal ürünü olarak kullanıp gerçek yaşamdaki anlamlarından farklı manada kullanır. Çocuklar oyun oynarken doğaçlama şeklinde oynarlar. Kurallı oyunlar dışındaki oyunlarda belli bir kuralları yoktur (Rubin vd., 1983). Oyundaki olaylar ve diyaloglar doğaçlama, kendiliğinden gerçekleşir. Çocuklar oyunları kendi istekleri doğrultusunda başlatır, şekillendirir ve sonlandırır. Çocuklar oyun oynarken özgürdürler. Hangi oyunu oynayacaklarına, hangi role bürüneceklerine, oyunun süresine kendileri karar verirler (Johnson vd., 2005). Tüm bu özelliklerinden dolayı oyunun çocukların gelişimine önemli katkıları bulunmaktadır.

1.2.3. Oyunun Gelişim Alanlarına Katkısı

Oyun; çocukların dil, bilişsel, sosyal-duygusal ve fiziksel gelişim alanlarına katkı sağlar. Oyun becerileri sembolik kazanımlara ve dil gelişimine katkı sağlamaktadır. Gerçek nesne ve olaylarla karşılaşan çocuklarda sembolik kazanımlar da artmaktadır. Oyun çocukların yeni beceriler kazandığı ve uygulama alanı bulduğu aktivitelerdir. Özel gereksinimli çocuklar, oyunlar sayesinde akranlarıyla sosyalleşme sürecine girer ve olumlu iletişim kurar (Lantz vd., 2004). Çocuklar çekme, itme, atlama, zıplama gibi ve daha birçok hareketi oyun oynarken keyifle yaparlar. Çocukların bu hareketlerle oynaması motor gelişimlerine büyük katkı sağlamaktadır. Çocuklar bedenlerinin kontrolünü oyunlar sayesinde kazanmaktadırlar. Küçük nesnelerle oyun oynayan çocuklarda el-göz koordinasyonu gelişirken ince motor becerilerini; büyük oyunlar, koşma, zıplama, atlamalı oyunlarda ise kaba motor becerileri gelişmektedir (Pehlivan, 2005).

1.2.3.1. Bilişsel Gelişim

Oyunun bilişsel becerilere büyük bir katkısı vardır. Bilişsel gelişimin kuramcılarından olan Piaget ve Vygotsky gibi önemli bilim insanları oyunun bilişsel becerileri geliştirdiğini

savunmuşlardır. Piaget, oyunun çocukların düşünme becerilerini ve bilgi düzeylerini artırarak geliştiğini belirtmiştir. Piaget, çocuğun bilişsel yapılarını, bilgiyi işleme süreçlerini içselleştirerek ve bunu dünya arasında ilişki kurarak yaptıklarını belirtmiştir. Piaget, çocuğun merak ettiği nesneye ve durumlara yönelmesinin bilişsel gelişimini geliştirdiğini belirtmiştir. Vygotsky' e göre çocuğun oyunda sembolleştirmesi ile soyut kavramları zihninde daha iyi yer edindiğini belirtmiştir (aktaran Önder, 2017). Çocuklar oyunlarda bilişsel beceriyi artırarak problem çözme ve problem kurma gibi becerilerini geliştirdiği düşünülmektedir (Pehlivan, 2005). Oyunun bilişsel gelişime katkısı olarak dikkat, algı, bellek, problem çözme, akıl yürütme ve yaratıcılık gibi daha birçok unsuru geliştirdiği söylenebilir (Bayhan ve Artar, 2009). Doğada oynanan oyunlarda bilimsel düşüncenin temelini oluşturarak gözlem yapma, sorgulama, neden-sonuç ilişkisi kurma becerileri kazanarak bilişsel gelişime katkısı önemlidir (Parks, 2015).

1.2.3.2. Dil Gelişimi

Dil gelişiminde oyunun önemi çok büyüktür. Çocuk, ilk doğduğu andan itibaren çevresini anlamaya ve anlamlandırmaya çalışmaktadır. Çocuğun oynadığı oyunlar, iletişim becerisini ve dil becerisini geliştirmektedir. Oyun ve dil gelişimini ayrılmaz bir bütün olarak görülür ve ikisinin de gelişimi birbirini etkilemektedir (Aydın, 2010). Çocuklar, oyun oynadıkları zaman uyaran ve etkileşim açısından zengin bir alan oluştururlar. Oyunun sayesinde sembolik dili kullanmaya başlarlar ve kelime hazineleri gelişir (Fleer ve Hedegard, 2010). Çocuklar iki-üç yaşlarına geldikleri zaman daha çok oyun oynarlar ve bu oyunlarını akranlarıyla oynarlar. Oynadıkları oyunlar sayesinde iletişim kurarlar. Bu sayede dil gelişimleri de iletişim becerileri gibi gelişim göstermektedir (Hill, 2006).

1.2.3.3. Sosyal Gelişim

Çocuğun sosyal gelişimi aslında hayatında hep var olan oyunla iç içedir. Oyun, çocukların sosyalleşmesi için önemli bir araçtır. Çocuklar oyun oynadıkları zaman ebeveynlerinden, akranlarından beceriler öğrenirler ve oyun davranışlarını öğretirler. Oyun; çocuklara sosyal kazanımlar olarak toplumsal kuralları öğretir, empati duygusunu geliştirerek sosyal bağlamda gelişmelerine yardımcı olmaktadır (Aktan, 2017). Sembolik oyun, oynayan çocuklarda hayali karakterlere bürünerek gerçek hayattaki rollere farkındalıkları artmaktadır (Peter, 2003). Oyunun sosyal duygusal gelişime etkisiyle çocuklar oyunlarda sıra beklemeyi,

kendinin ve arkadaşlarının haklarını öğrenmeyi, haksızlığın karşısında durabilmeyi ve demokratik davranmayı öğrenirler (Johnson vd., 2005).

1.2.3.4. Fiziksel Gelişim

Oyunun, çocuğun fiziksel gelişimine katkısı çok büyüktür. Çocuk doğduğu andan itibaren fiziksel olarak büyük bir değişime uğramaktadır. Yürümeyi öğrenmesi, zıplama, koşma gibi daha birçok hareketi öğrenerek büyümektedir. Çocuğun oynadığı oyunlar, çocuğun el-göz koordinasyonunun gelişmesine ve çocuğun büyük ve küçük kas gelişiminin gelişmesine neden olmaktadır (Onur Sezer ve Sadioğlu, 2012). Erken çocukluk döneminde çocukların yeteri kadar fiziksel aktivite içeren oyunlar oynaması çocukların obezite ve kalp rahatsızlıkları gibi sağlık sorunlarına yakalanma riskini azaltmaktadır (O'Dwyer vd., 2012).

1.2.3.5. Duygusal Gelişim

Çocuklar oyunda birçok duyguyu yaşayabilmektedirler. Oyun çocukların kendilerini özgür hissettikleri bir alandır. Çocuklar oyunda sadece neşe duygusuyla oyun oynamazlar, oyunda kıskançlıklarını, korkularını, sevinçlerini, kaygılarını, üzüntülerini gibi daha birçok duyguyu oyun sayesinde öğrenir ve bu duygulara karşı tepkileri yine oyun sayesinde öğrenmektedir (Topaloğlu ve Aslan Gördesli, 2012).

Oyunun gelişim alanlarına birçok katkısı bulunmaktadır. Bu katkıların yanı sıra çocukların oyun tercihlerini etkileyen birçok faktör bulunmaktadır.

1.2.4. Çocukların Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler

Çocukların oyun tercihlerini etkileyen en önemli faktör oyun türleridir. Yapılan araştırmalarda çocukların yaşlarına göre oyun türlerini tercih ettiklerini göstermiştir (Smith, 2010). Örnek olarak 3 ile 5 yaş arasındaki çocuklar, taklit oyunlarını daha çok tercih ederler bunun sonucunda da yaşadıkları dünyayı keşfederler ve rol yaparlar (Jones, 2012). 6 ile 8 yaş arasındaki çocuklar ise daha çok yaratıcı oyunlar oynamayı tercih ederler, çünkü hayal güçlerini kullanırlar ve yaratıcı oyunlar oynarlar (Brown, 2015).

Çocukların oyun tercihlerini etkileyen diğer bir faktör yaş gruplarıdır. Teknolojinin her eve girmesiyle birlikte çocukların teknolojik aletlere ulaşması daha ulaşılabilir hale gelmiştir. Yapılan bir çalışmada çocukların dijital oyunlarla tanışma yaşının 1 ila 4 yaş arasında olduğu ortaya çıkmıştır (Toran vd., 2016). Çocukların teknoloji ile tanışma yaşının okulöncesi

döneme kadar indiği görülmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012). Literatürde, çocuklar yaşlarına göre farklı oyunları tercih ettikleri görülmüştür (Johnson, 2018). Örnek olarak 9 ile 12 yaş arasındaki çocuklar genel olarak rekabete dayanan oyunları oynamaktadırlar. Çünkü oynadıkları bu oyunlarda başarı ve zafer duygularıyla tanışmaktadırlar (Smith, 2010). 13 ile 15 yaş arasındaki çocuklar ise takım oyunlarını daha çok tercih etmekte bu oyunlar sayesinde iş birliği becerileri gelişmekte, sosyal etkileşimleri artmaktadır (Jones, 2012).

Çocukların oyun tercihlerini etkileyen diğer önemli faktör cinsiyettir. Yapılan araştırmalarda oyun tercihlerinin kız ve erkek çocuklarına göre farklılaştığı görülmektedir (Brown, 2015). Çocuklar erken çocukluk döneminde cinsel kimliklerini tanımaya başladıkları zaman cinsiyetlerine göre seçimlerde bulunurlar (Sardoğan ve Karahan, 2011). Örnek olarak, kız çocukları sosyal ve yaratıcı oyunları daha çok tercih ederken (Smith, 2010) erkek çocukları ise daha çok fiziksel ve rekabet içeren oyunları tercih ederler. Nedeni ise güçlerini gösterirler ve enerjilerini boşaltma fırsatını değerlendirirler (Johnson, 2018). Akçay ve Özcebe (2012) yaptıkları çalışmada erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha fazla dijital oyun oynadığını sonucuna ulaşmıştır. Çocukların oyun tercihlerini etkileyen birçok faktör bulunmaktadır. Çocukların sıklıkla oynadığı oyunlardan biri ise dijital oyunlardır. Bir sonraki bölümde dijital oyuna ilişkin ayrıntılı bilgi verilecektir.

1.3. Özel Gereksinimli Çocuk ve Oyun

1.3.1. Dijital Oyunlar

Oyun, teknolojinin gelişmesiyle farklı bir seviyeye ulaşmıştır (Güzen, 2021). Teknolojik yenilikler her gün değişmekte ve gelişmektedir. Bu yüzden dijital oyunlar aynı kalmayıp hep farklılaşmaktadır. Dijital oyunlara insanlar gün geçtikçe daha fazla yönelmektedir (Bayındır ve Mısırlı, 2017). Dijital oyunların diğer isimleri elektronik oyunlar, video oyunları, bilgisayar oyunları, elde taşınan oyunlardır (Wolf, 2012). Dijital oyunlar, 1960 yıllarda Dünya’da, 1980 yıllardan itibaren ise Türkiye’de hızla gelişmeye başlamıştır (Sarpkaya, 2021). Dijital oyun elektronik alet kullanılan bir veya daha fazla oyuncu ile çevrimiçi ağ ortamında oynanan metin veya görsellik üzerine oluşturulmuş bilgisayar tabanlı yazılımlar olarak tanımlanmaktadır (Frasca, 2001).

Dijital oyunların tarihine baktığımız zaman, Dünya’da 1970’li yılların başında Türkiye’de ise dijital oyun, 1980 tarihlerinde ortaya çıkmıştır. Teknolojinin fazla gelişmesi ve ekonomik durumun iyi olması sebebiyle zamanla oyun oynama salonları ortaya çıkmıştır.

Teknolojinin gelişmesiyle beraber oyun salonları geçerliliklerini yitirmiş, oyunlar telefonlara, bilgisayarlara yani evimize girmiştir (Bayındır ve Mısırlı, 2017). 2023 yılının ilk ayına göre, dünyada 16-64 yaş arasında interneti kullananların %81,9'u video oyununu telefon, tablet vb. gibi bir cihazda oynadığını belirtmiştir. Türkiye de ise bu oran Dünya'nın ortalamasının üstünde kalarak %92,3 olarak belirtilmiştir. Türkiye 2022 yılında, dünya sıralamasında video oyun oynama da 7. ülke sıralamasındayken, 2023 yılında bu sıralama yükselerek 5.sıra olmuştur (We Are Social ve Hootsuite, 2023).

Dijital oyuna yalnız çocuk açısından bakılmamalıdır. Dijital oyunlar, ebeveynler tarafından da ilgiyle takip edilmektedir. Dijital oyunun yararları olabileceği gibi bağımlılığa da neden olmaktadır. Ebeveynlerinde dijital oyuna olan ilgileri ve çok zaman harcamaları sonucunda, çocuklarla yeteri kadar ilgilenmeyerek dijital oyuna yönlendirmeleri zararlı sonuçlara yol açabilir. Dijital oyunlar, teknolojiye sahip çocuklar tarafından tercih edilmektedir. Teknolojiye erişen çocukların sayısı gün geçtikçe arttığı için dijital oyun oynayan çocuk sayısı da gün geçtikçe artmaktadır. Çocuklar üzerindeki dijital oyunların olumsuz etkilerinin giderilmesi için ebeveynler, eğitimciler ve uzmanlara görevler düşmektedir. Çocukların olumsuz etkilenmesi bireysel bir sorun olmaktan ziyade toplumsal bir sorundur (Şahin, 2022).

Günümüzde çocukların dijital oyun oynamalarını engellemek pek mümkün görünmemektedir. Çocuklar üzerinde dijital oyun oynamanın zararı büyük oranla anne ve babanın davranışları oluşturmaktadır. Ebeveynleri çocuklara model olması, çocukların oyun sürelerini kontrol etmesi, dijital oyunların içeriklerini incelemesi gibi ayrıntılara dikkat etmelidirler (Yiğit, 2019).

1.3.2. Dijital Oyunların Türleri

Oyun türlerinin birbirinden farklı olması çok yönlü gelişimi sağlamaktadır. Bu bakımdan oyun türlerini incelendiğinde çocukların ruhsal ve kişisel gelişimlerine olan etkisini de görülmektedir (Çevik, 2021). Oyun türleri hakkında kesin bir sınıflandırma olmadığı için dijital oyun türlerinin de sınıflandırılmasında kesin bir görüş yoktur (Güzen, 2021). Marsh ve diğerleri (2016) yaptıkları araştırmada dijital oyun sınıflandırmasını geleneksel oyun sınıflandırmasına benzetmişlerdir.

Dijital oyun türlerini Gros (2007), yediye ayırmıştır. Bunları; aksiyon, macera, dövüş, rol yapma, simülasyon, spor ve strateji türleri olarak adlandırmıştır. Ogel (2012), ise dijital

oyun türlerini 10 farklı türe ayırmıştır. Bunlar; aksiyon oyunları macera oyunları dövüş oyunları bilmece oyunları eğlence türü oyunları rol oynama oyunları simülasyon oyunları spor oyunları strateji oyunları görev içerikli aktivitesi yüksek oyunlardır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte geleneksel oyuna olan ilgi azalmış, bu sebeple dijital oyun çok hızlı bir şekilde yükselişe geçmiştir. Teknolojinin bu kadar yaygın olmadığı zamanlarda çocuklar sokaklarda, parklarda arkadaşları ile etkileşim kurarak oyun oynarken günümüzde ise bilgisayar ve internetle oyun oynayarak sanal bir şekilde iletişim kurmaktadır (Horzum, 2011). Teknolojinin gelişmesiyle çocukların dijital oyun oynamalarının bazı avantaj ve dezavantajları ortaya çıkmıştır.

Dijital oyunlar, çocukların hayatını sosyokültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik yönden geliştirmektedir (Horzum, 2011). Hazar ve arkadaşlarının (2016) yaptıkları araştırmada ebeveynlerle yapılan görüşmede, dijital oyunların zararlı olduğunu belirtmişlerdir. Kars'a (2010) göre dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkilerinden ziyade çocuğun oynadığı oyununun, ne kadar sürede oynadığının ve oynadığı oyunun içeriğinin önemli olduğunu belirtmiştir.

1.3.3. Özel Gereksinimli Çocukların Dijital Oyunları Oynamasının Avantajları

Dijital oyunların, özel gereksinimli çocuklar tarafından oynanması yeni bir ilgi alanı oluşturmuştur. Yapılan araştırmalarda çocukların dijital oyun oynamalarıyla beraber sosyal becerilerini geliştirdikleri ve motive olduklarını bulmuştur (Gee, 2003; Kebritchi vd., 2010). Başka bir araştırmada ise çocukların dijital oyunlar tarafından sosyal etkileşim becerilerini arttırdıkları ve bunları hayatlarında kullandıklarını gözlemlemiştir (Kuo vd., 2017).

Kuo ve diğerlerinin (2007), yaptıkları araştırmada anne ve babaların çocuklara dijital oyunu belirli bir süre ve amaçla verdikleri zaman daha fazla yararlı olduğu sonucuna ulaştıkları görülmüştür. Bu araştırmada da görüldüğü üzere ebeveynler dijital oyunu bir denge sağlayarak özel gereksinimli çocuklarına verdikleri zaman çocukların yararına oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyunun çocukların öğrenme sürecine olumlu etkisi olabilmektedir. Kebritchi ve diğerlerinin (2010), yaptıkları araştırmada çocuklara matematik becerilerini arttırmak için bir dijital oyunun, geleneksel yöntemlerden daha etkili olduğu bulunmuştur. Buna ek olarak dijital oyunların, çocukların üzerinde motivasyon arttırma ve etkili bir öğrenme yöntemi bazı araştırmalarca belirtilmektedir (Gee, 2003).

Smith (2010) tarafından yapılan bir arařtırmada, çocukların dijital oyunlar sayesinde odaklanma ve konsantrasyon becerilerinin arttıđı görölmektedir. Bu tip dijital oyunlar öğrenme sürecine olumlu katkı sunmaktadır. Johnson (2010), tarafından yapılan arařtırmada ise öğrencilerin dijital oyunlar sayesinde öğrenme gereçlerini daha fazla anladıkları ve öğrenmenin önündeki engelleri aştıklarını belirtmiştir. Dijital oyunlar, öğrenme stillerine uygun kullanılırsa özel gereksinimli çocuklar için öğrenme fırsatları sunmaktadır.

Dijital oyunlar özel gereksinimli çocukların öğrenme süreçlerine olumlu etkileyebilir ve onların sosyal becerilerini geliştirebilir. Ancak, bu konuda daha fazla arařtırma yapılması ve oyunların özel gereksinimli çocukların ihtiyaçlarına uygun şekilde tasarlanması gerekmektedir. Dijital oyunun avantajlarının yanı sıra dezavantajları da bulunmaktadır.

1.3.4. Özel Gereksinimli Çocukların Dijital Oyunların Dezavantajları

Türkiye’de özel gereksinimli çocuklarla dijital oyunlar hakkında yapılan arařtırmalar çok sınırlıdır. Yapılan arařtırmalar, tipik gelişim gösteren çocuklar üzerine odaklanmıştır. Yurt dışında özel gereksinimli çocuklar ve dijital oyunlara yönelik arařtırmalar bulunmaktadır. Örneğın, Jones ve arkadaşlarının (2014) yaptığı bir arařtırmada çocukların dijital oyunlarla çok fazla vakit geçirmeleri sebebiyle sosyal etkileşimlerinin azaldığı, bunun sonucunda otizmlı çocukların sosyal etkileşimleri ve arkadaşlarıyla etkileşim kurmalarının olumsuz etkilendiğı belirtilmiştir.

Mazurek ve diğerlerinin (2013) yaptıkları arařtırmada otizm spektrum bozukluğu olanların, dijital oyunla çok vakit geçirmeleri halinde obezite olma risklerinin arttığını bulmuşlardır. Özel gereksinimlilerin ekran başında fazla vakit geçirmeleri fiziksel hareketlerinin azalmasına, sağlık sorunlarına da yol açmaktadır. Özel gereksinimli çocuklar ile yapılan arařtırmalarda dijital oyunun zararlarından bir diğeri ise zihinsel gelişim üzerine olan etkisidir. Ferguson ve diğerlerinin (2017) yaptığı arařtırmada çocukların dijital oyunlara bağımlı olmaları halinde depresyon ve anksiyete gibi sorunların arttığını bulmuştur. Böylece çocukların bu sorunlarla başa çıkmaları zorlaşabilmektedir.

Özel gereksinimli çocukların, dijital oyun oynamasının başka zararlarından biri de akademik başarılarına olan etkisidir. Dijital oyun oynayarak saatler geçirdikleri için eğitim ve öğrenme süreçlerini kötü yönde etkileyebilmekte, bunun sonucunda akademik başarıları düşmektedir. Mazurek ve diğerlerinin (2013), yaptıkları arařtırmada otizmlilerin dijital oyunlara olan bağımlılıkları akademik başarılarını olumsuz etkilediğı ortaya çıkmıştır. Dijital

oyunun derslerine, öğrenme süreçlerine olan etkisinin zararlarını göstermektedir. Bunun sonucunda aşırı bağımlılık ve dikkatlerinin dağılması da olumsuzluğa örnek gösterilebilir (Ferguson, 2015; Gentile vd., 2011). Dijital oyun oynayan çocuklarda dijital oyunlara karşı daha fazla eğilim ve bunun sonucunda da dikkatlerinin daha fazla dağıldığı gözlemlenmiştir (Swing vd., 2010).

Çocuklar için dijital oyun bağımlılığının etkisi oldukça geniştir. Dijital oyunlarda bağımlı kişilerde; akademik başarı da düşüklük, sosyal izolasyon, uyku problemleri, depresyon ve anksiyete gibi sorunlar çokça görülmektedir (Lemmens vd., 2011). Dijital oyun bağımlılığının kişilerin fiziksel sağlığını kötü yönde etkileyebilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı olan kişilerde ekran başında uzun süre kalma, hareketsiz kalma, obezite ve görme kaybı gibi sağlık sorunlarına yol açabilmektedir (Griffiths, 2005).

İnsanların oyunlara çok fazla düşkün olması, zamanının çoğunu oyun oynamak için harcamasına dijital oyun bağımlılığı olarak tanımlanabilir. Dijital oyun bağımlılığının sebepleri ise oynanan oyunların bağımlılık yapması gibi özelliklerinin olması, kişinin yaşamındaki sıkıntılarından kurtulmak istemesi ve dijital ortamda sosyal ilişkiler kurmak istemesi gibi sebepler bulunmaktadır (Kuss ve Griffiths, 2012). Özel gereksinimli çocuklarda dijital oyun bağımlılığı oluşmadan önce önlemler almak önemlidir. Anne ve babaların çocukları oyun alışkanlıklarını, oyun sürelerini takip etmeleri ve hatta sınırlamaları, çocuklarıyla vakit geçirmeleri farklı etkinlikler yapmaları bağımlılığı önleyici bir yaklaşım olabilir (Gentile vd., 2011).

1.4. Dijital Oyun ile İlgili Yapılan Araştırmalar

1.4.1. Türkiye’de Yapılan Araştırmalar

Bu bölümde araştırmayı konu edinen diğer araştırmalara yer verilmiştir. Literatüre bakıldığında, özel gereksinimli çocukların dijital oyunlar ile ilgili yapılan araştırmaların kısıtlı olduğu görülmüştür. Bu konuda araştırmaların az olması sebebiyle yapılan araştırmayı destekleyecek araştırmalara yer verilmiştir. Çalışmanın bu bölümünde, özel gereksinimli çocuklar ve dijital oyunlar ile ilgili yapılan araştırmalar tarih sıralaması ile sunulmuştur. Bu çalışmalar, az olduğu için internet bağımlılığı ve internet kullanımı ile ilgili çalışmalara da yer verilmiştir.

Toran ve arkadaşlarının (2016) yaptığı araştırmada dijital oyunun çocukların kullanımına ilişkin annelerinin görüşlerini değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Bu araştırma, İstanbul'da anaokuluna giden 5 yaşındaki çocuğa sahip 20 gönüllü anne ile çalışılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu ile yüz yüze görüşmeler yapılmıştır. Araştırma çocukların dijital oyunları tercih etme sebepleri; annelerinin onlarla ilgilenmemesi, kolay bir şekilde oyunu oynamaları ve dijital oyunların eğlenceli olmasının çocukların dijital oyunları tercih etme nedenleri olarak sıralamaktadır.

Üstündağ (2019), araştırmasında 4-6 yaş arasındaki çocukların tercih ettikleri dijital oyunları araştırmıştır. Nitel araştırma yöntemi kullanılmış, yarı-yapılandırılmış görüşme yöntemi kullanılmıştır. Araştırma, beş anaokulundan toplam 315 çocuk ile yapılmıştır. Araştırma da çocukların en az bir dijital oyun oynadıkları ortaya çıkmıştır. Çocuklar dijital oyunları her akşam oynadıkları ve cep telefonu ya da tablet tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların tercih ettikleri oyunlar ise araba oyunları, boyama ve çizgi film karakterlerinin olduğu oyunlardır. Çocukların bu oyunları eğlenceli oldukları için tercih ettikleri tespit edilmiştir.

Üdücü'nün (2019), özel öğrenme güçlüğü tanısı almış ve almamış 10-16 yaşları arasındaki toplam 139 çocuk (71 kız, 68 erkek) ile araştırma yapmıştır. Araştırmasında Young İnternet Bağımlılığı testi uygulamıştır. Verileri SPSS 21.0 paket programı ile analiz etmiştir. Çalışmasının sonucunda çalışmada gözden geçirilen demografik değişkenlerin etkisi olmadan özel öğrenme güçlüğü tanısı konmuş ya da konmamış olan çocuklar içinde internet bağımlılık oranlarında istatistiksel açıdan önemli bir farklılık tespit edilmiştir. Bunun gibi demografik değişkenlerin etkisiyle özel öğrenme güçlüğü tanısı konmuş ya da konmamış çocukların internet bağımlılık oranlarına bakıldığında genellikle istatistiksel olarak önemli bir farklılık saptanmıştır. Öğrenme güçlüğü tanısı almış öğrencilerin tanı almamış öğrencilere göre internet bağımlılık düzeyinin daha fazla olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Topçu (2021) "Özel öğrenme güçlüğü çocuklarda problemlerli internet kullanımı ile ebeveynlerinin stresle baş etme yöntemleri arasındaki ilişki" adlı araştırmasında, özel öğrenme güçlüğü tanısı konmuş olan anne ve babaların sosyodemografik özellikleri bakımından stresle baş etme yöntemi ve çocuklarının problemlerli internet kullanımı değişkenlerinin birbiriyle aralarında anlamlı farklılığın bulunup bulunmadığı incelenmiştir. Sonuçta, ebeveynlerin stresi yönetme yöntemlerinden kendine güvenli yaklaşım ve iyimser yaklaşım içinde olmalarının çocukların problemlerli internet kullanımı tespit edilmiştir.

Ebeveynlerin ve çocuğun cinsiyeti, ebeveynlerin eğitim düzeyi ile stresi yönetme ya da problemleri internet kullanımını açığa çıkarmada istatistiksel bakımdan anlamlı bir sonuç çıkmamıştır.

Özvatan (2021), “Özel Eğitim Merkezine Devam Eden Öğrencilerde Teknoloji Kullanımı ve İnternet Bağımlılığının İncelenmesi” adlı çalışmada Denizli de rehabilitasyon merkezinde eğitim gören 9-18 yaş arası 159 özel eğitime devam eden çocuk ile araştırma yapmıştır. Çalışmada Aile-Çocuk İnternet Bağımlılık Ölçeği ve Özel Eğitime Devam Eden Çocuğun Teknoloji ve İnternet Kullanımı formunu kullanmıştır. Verilerin analizinde SPSS programını kullanmıştır. Özel eğitime devam eden öğrencilerin internet bağımlılıkları yüksek düzeyde olduğunu bulmuştur.

Özdarendeli (2021) "Özel Öğrenme Güçlüğüne Sahip Çocukların İnternet Bağımlılığı, Denetim Odağı ile Aile İçi İlişkilerinin İncelenmesi" adlı çalışmada özel öğrenme güçlüğü tanısı konmuş olan bir rehabilitasyon merkezinde eğitim desteği alan 14-16 yaş arası çocukların internet bağımlılık seviyesi, denetim odağı ve aile içi ilişkilerine incelemiştir. Araştırmada özel öğrenme güçlüğü tanısı konmuş 14-16 yaş arasındaki çocukların; internet bağımlılığı, iç-dış denetim odağı ve aile içi ilişkileri değerlendirmeye yönelik araştırma yapılmıştır. Araştırmada Konya, Aksaray, Karaman, Ankara ilçelerinde rehabilitasyon merkezinde eğitim desteği alan 14-16 yaş arası 386 çocuk incelenmiştir. 148'i kız ve 238'i oğlandır. Veri toplama aracı Young İnternet Bağımlılığı Ölçeği, Nowicki-Strickland İç-Dış Denetim Odağı Ölçeği, Değerlendirme Ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, özel öğrenme güçlüğü tanısı konmuş çocukların internet bağımlılık seviyesi yüksek bulunmuş. Bununla birlikte iç denetimli ve bozulmuş aile yapısına sahip oldukları tespit edilmiştir.

Şen (2022) “Öğrenme Güçlüğü Tanılı Çocuklarda Anne Baba Tutumlarının Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisinin İncelenmesi” adlı çalışmada öğrenme güçlüğü tanısı olan 10-14 yaş arasındaki çocuklarda ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığına etkisini incelemiştir. Araştırma yöntemi olarak, ilişkisel tarama yöntemini kullanmıştır. Araştırma grubu İstanbul’da özel eğitim ve rehabilitasyon merkezine devam eden 10-14 yaş arası öğrenme güçlüğü tanısı almış 80 çocuktan oluşmaktadır. Araştırma verilerinin toplanmasında “Çocuklara Yönelik Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Ebeveyn Tutum Ölçeği” kullanılmıştır. Yapılan araştırma sonucunda çocukların dijital oyun bağımlılığı orta düzeyde olduğu bulunmuştur. Araştırma sonucunda tablet kullanan öğrenme güçlüğü tanılı çocukların bilgisayar kullanan çocuklara göre bağımlılık puanı daha yüksek çıkmıştır. Araştırmada

otoriter ve koruyucu tutumlu ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlı olması daha yüksek çıkmıştır.

İnce (2022) “Okul Öncesi Dönem Çocuğuna Sahip Ailelerin “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitimi Programı Öncesi ve Sonrası Görüşlerinin İncelenmesi” adlı çalışmasında Denizli ilinde okulöncesine devam eden 3-6 yaş arasındaki çocuğu olan 13 ebeveyn ile görüşme yapılmıştır. Veriler, yarı-yapılandırılmış görüşme formlarından elde edilmiştir. İnce, çalışmayı üç aşamaya ayırmıştır: “Dijital Oyun ve Çocuk” eğitim programı yapılmadan önce ebeveynlerle görüşme yapılmıştır. İkinci aşama olarak “Dijital Oyun ve Çocuk” aile eğitim programı haftada bir saat olacak şekilde dört haftada yapılmıştır. Üçüncü aşama ise aile eğitim programı sonrası tekrar ebeveynlerle görüşme yapılmıştır. Veriler, içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Çalışmasında ebeveynlerin dijital oyunların etkilerini öğrendiklerini, dijital oyun bağımlılığı ile ilgili azaltma eylemine geçtikleri, oyun seçiminin önemli olduğu, güvenli internet konularında bilinçlendikleri ortaya çıkmıştır.

Sönmez ve Sönmez (2023) yaptıkları çalışmada, özel gereksinimli bireylerle çalışan öğretmenlerin oyunlara/uygulamalara yönelik görüşlerini incelemişleridir. Nitel araştırma yöntemlerinden durum desenini kullanmışlardır. Araştırma yarı-yapılandırılmış görüşme tekniğiyle toplanmış, içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Araştırmaya özel eğitim öğretmeni olan 14 kişi (10 kadın, 4 erkek) katılmıştır. Araştırma sonucunda öğretmenlerin oyunları/uygulamaların, çocukların öğrenmesi açısından ilgi çekici, faydalı, eğlenceli bulduklarını belirtmişlerdir. Ancak, öğretmenler oyunların/uygulamaların eğitim dışında kullanılması halinde öğrencileri bağımlılığa dönüştürebileceğini belirtmişlerdir.

Mercan-Uzun ve arkadaşlarının (2023) yaptıkları çalışmada ebeveynlerin çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarını incelemişlerdir. Araştırmada “Erken Yaşlarda Dijital Oyunların Etkileri Ölçeği”, “Problemlili Medya Kullanım Ölçeği” ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmada nitel ve nicel yöntem beraber kullanılmıştır. Karma araştırma yöntemi olan yakınsayan paralel desen kullanılmıştır. 387 ebeveyne ölçek uygulanarak çalışmanın nicel kısmı, 40 ebeveynle de görüşme yapılarak çalışmanın nitel kısmı oluşturulmuştur. Araştırmada sonuç olarak, erkek çocukların sorunlu internet kullanımının fazla olduğu, dijital oyun oynama sürelerinin arttıkça oyunlardan daha fazla etkilenildiği ortaya çıkmıştır. Çocukların dijital oyunları, en çok ebeveynlerinden ve çevrelerinden taklit ederek oynamaya başladıkları belirlenmiştir.

Eryol (2023) yaptığı çalışmada özel okullarda okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile dijital oyunlara yönelik görüşlerinin incelemiştir. Çalışma, Gaziantep'teki okullarda öğrenim gören 350 öğrenci (178 Kız, 172 Erkek) ile yapılmıştır. Çalışmada “Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Verileri ise SPSS22.0 paket programında analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda erkek çocuklarının dijital oyun bağımlılığının daha yüksek çıktığı ortaya çıkmıştır. Yaş olarak büyük olan çocukların bağımlılık düzeyleri daha yüksek çıkmıştır. Anne baba eğitim düzeyi daha iyi olan ebeveynlerin çocuklarının bağımlılık düzeyi daha yüksek çıkmıştır.

Kara (2023), yaptığı çalışmada özel gereksinimli çocuğa sahip ailelerin dijital oyunlara ilişkin görüşlerini araştırmıştır. Çalışma 27 ebeveynle yapılmıştır. Çalışmaya katılan çocuklar dikkat eksikliği ve hiperaktivite eksikliği, öğrenme güçlüğü ve hafif zihinsel yetersizlik tanısı alan 5.sınıfa giden çocukların ebeveynleriyle yapılmıştır. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden fenomenoloji kullanılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre çocukların bir kısmı dijital araçlara bağımlı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ebeveynler çocuklarıyla iletişim kurmakta zorlandıklarını belirtmişlerdir. Ebeveynler dijital oyun bağımlılığını önlemek için dijital ekranlara kısıtlama ve ödül-ceza gibi yöntemleri kullandığını belirtmişlerdir. Katılımcıların bağımlılıkla baş etmek için profesyonel yardım aldıklarını belirtmişlerdir.

1.4.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Bu bölümde araştırmayı konu edinen yurtdışında yapılan araştırmalara yer verilmiştir. Çalışmanın bu bölümünde, özel gereksinimli çocuklar ve dijital oyunlar ile ilgili yapılan yurtdışındaki araştırmalar tarih sıralaması ile sunulmuştur.

Alves ve arkadaşlarının (2015), yaptıkları çalışmada erişilebilir eğitici dijital oyunlar önermek ve gelişmeye devam eden oyunları sunmaktır. Araştırmacı, bilişsel engeli olan ve olmayan öğrencileri araştırmaya dahil etmiştir. Oyun tasarımı aşamasında çocukların dijital oyun oynarken ilgi ve katılım düzeylerini ölçmek için atölyeler düzenlenmiştir. Araştırmada Leuven Küçük Çocuklar İçin Katılım Ölçeği (LIS – YC) uyarlanarak kullanılmıştır. Bu ölçek çocukların konsantrasyonunu, kalıcılığını, hafızasını, yüz ifadelerini ve muhakeme düzeylerini analiz etmek için kullanılmıştır. Araştırma Brezilya'nın Santa Catarina şehrindeki iki devlet ilkokulundan 2'si engelli çocuk olmak üzere ikinci sınıfa giden 48 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın sonucu dijital oyunlarla katılımlarının yüksek düzeyde olduğu eğitim aracı olarak kullanılmasında çok önemli rol oynadığı bulunmuştur.

Lämsä ve diğerleri (2018) yaptıkları çalışmalarda temel okuma ve matematik becerilerinde öğrenme güçlüğü çeken insanları desteklemeyi amaçlayan oyunlarla ilgili çalışmaları araştırmışlardır. Bu araştırmada "Temel okuma ve matematik yeteneklerini geliştirmek için dijital oyunlarda kullanılan temel tasarım ilkelerinin yanında incelenen araştırmaların ana özelliklerini ve öğrenme sonuçları tespit edilmiştir. Sonuçlara bakıldığında öğrenme güçlüğü olan kişilerin öğrenme kalitesinde pozitif gelişmeler olduğuna ulaşılmaktadır. Temel okuma ve matematik yeteneklerinin öğrenilmesine katkı sağlamak için kullanılan belirli oyunlaştırma parçaları tespit edilmiştir. Öğrenmede oyun tasarımı seçimlerini açık şekilde inceleyen araştırmalara ihtiyaç vardır. Öğrenme güçlükleri üzerine yapılan çalışmalarda özel olarak sonuçların hangi tür oyunlara ve oyun tasarımını vurgulanmamıştır. Bu çalışmalarda oyunların öğrenmeyi nasıl etkilediği bilinmemektedir. Bu sebeple çalışmalarda oyun tasarımının rolünü geliştirerek, öğrenme güçlüğü çekenler için oyun ayarlarıyla ilgili önceki deneysel araştırmalar yeniden gözden geçirilmelidir.

Beeston ve arkadaşlarının (2018), yaptıkları çalışmada engelli kişilerin dijital oyunlara nasıl erişebileceğine odaklanılmıştır. Araştırma 230 özel gereksinimli kişi ile anket yapılarak çalışılmıştır. Çalışmadaki katılımcıların 156 kişi erkek, 52 kişi ise kadındır. Katılımcıların yaş ortalaması 31'dir. Yapılan çalışma engelli kişilerin, engelli olmayan kişiler ile aynı nedenlerle oyun oynadığını sonucuna ulaşmıştır. Bu nedenlerin bazıları; koşmak, rahatlamak ve mücadele etmek gibi nedenlerdir. Çalışma, engelli bireylerin dijital oyunları oynadıkları zaman işitsel uyarılar, tuşları eşleme, altyazı seçenekleri, ekran okuyucular gibi iyileştirmeler yapılabileceği sonucuna ulaşmıştır.

Garcia- Redondo ve diğerleri (2019) yaptıkları araştırmalarda dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ve öğrenme güçlüğü olan 44 öğrencinin oluşturduğu bir veri grubunda çoklu zekaya dayanan oyunun dikkat üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Dikkati ölçmek için performans ve gözlem ölçütleri kullanılmıştır. Üzerinde araştırma yapılanlarda çoklu zekaya dayalı 10 oyunla çalıştığı, 28 oturumdan sonra dikkat performans sonuçlarında önemli gelişme tespit edilmiştir, son testte büyük oranda birbirinden farklı sonuçlar ortaya çıkmıştır. Sonuçlara bakıldığında öğrenme güçlüğü çeken öğrencilerin geliştirilmesi gereken tarafları geliştirmek için eğitici video oyunları ile farklı zekâları ve yetenekleri çoğaltmanın uygulanabilirliğini ortaya çıkarıyor.

Stancin ve arkadaşlarının (2021), yaptıkları araştırmada dijital oyunların, zihinsel yetersizliği olan çocukların günlük yaşam becerilerini kazanmasında, çocukların

bağımsızlaşmasına önemli rol oynayabilir. Zihinsel engelli çocuklar, dijital oyunlarla alışveriş yapma, giyinme, yemek yeme, kişisel hijyen gibi günlük yaşam becerilerini kazanmalarına olanak sağlayabilir.

Dhiyaneshwari ve Devi (2023) yaptıkları çalışmanın amacı özel eğitimcilerin algısını ve özel gereksinimli çocukların eğitiminde dijital oyunların kullanılabilirliğini belirlemektir. Dijital oyunların, zihinsel engelli çocukların eğitim hayatına nasıl katkı yapacağını belirlemek için araştırma yapılmıştır. Araştırma 60 özel eğitimcinin katılımı ile anket çalışması yapılmıştır. Araştırmanın sonucu; dijital oyunların zihinsel engelli çocukların eğitimi için kullanıldığında öğrenmeyi teşvik ettiği, dijital oyun tabanlı öğrenmenin daha yararlı olduğu ortaya çıkmıştır.

1.5. Araştırmanın Amacı ve Önemi

1.5.1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin dijital oyunlara yönelik görüşlerini incelemektir. Teknolojik gelişmeler, tipik gelişim gösteren çocuklar gibi özel gereksinimli çocuklarında yaşamında önemli bir etkiye sahip olmaktadır. Araştırmanın temel amacı; özel gereksinimli çocukların ailelerin dijital oyuna ilişkin görüşlerinin ve çocuklarının oynadığı dijital oyun tercihlerinin belirlenmesidir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır. Özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin:

1. Özel gereksinimli çocukların hangi tür dijital oyunları oynadığı hakkındaki görüşleri nelerdir?
2. Özel gereksinimli çocukların oynadığı dijital oyunların içerikleri hakkındaki görüşleri nelerdir?
3. Özel gereksinimli çocukların dijital oyunun olumlu katkıları hakkındaki görüşleri nelerdir?
4. Özel gereksinimli çocukların dijital oyunun olumsuz etkileri hakkındaki görüşleri nelerdir?
5. Özel gereksinimli çocukların dijital oyunlara hafta içi ve hafta sonu kaç saat ayırmaktadır?

1.5.2. Araştırmanın Önemi

Özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin dijital oyunlara yönelik araştırmaların az sayıda olması, teknolojinin ve dijitalleşmenin yaygınlaşmasıyla özel gereksinimli çocuklara sunduğu olumlu ve olumsuz katkılar hakkında fikir sağlaması açısından oldukça önemlidir. Bu durumda özel gereksinimli olan çocuğu olan ailelerinin dijital oyunlar hakkında fikirleri oldukça önemlidir. Dijital çağın gelişmesiyle ve yaygınlaşmasıyla beraber özel gereksinimli çocuklarda interneti, dijital dünyayı oldukça merak etmektedirler. Bu araştırma, özel gereksinimli çocukların ailelerinin çocuklarının internette karşılaşacak tehlikeli durumların ne kadar farkında olduklarını, hangi içerikteki oyunları takip ettiklerini, dijital oyunların çocukların hayatına olumlu ve olumsuz etkilerini araştıracaktır. Dijital oyunlar ile ilgili tipik gelişim gösteren çocuklarla sayısız çalışma yapılmıştır. Ancak özel gereksinimli çocuklar ve dijital oyun çalışmalarına baktığımızda çok kısıtlı bir literatür karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma ülkemizde özel eğitim ve dijital oyun ile ilgili yapılan çalışmanın ilki olma özelliğini taşımaktadır. Bu sebeple özel gereksinimli çocuklar ve dijital oyun çalışması literatüre önemli bir katkı sağlayacak ve özel gereksinimli çocukların ailelerine internet konusunda önemli bir yol gösterici çalışma olacaktır.

Çocuklar teknolojinin içine doğdukları için ister istemez teknoloji kullanmak zorundadırlar. Günümüzde tipik gelişim gösteren çocukların teknolojiyi ne kadar kullanıyorlarsa özel gereksinimli çocuklarda teknolojiyi kullanmaktadır. Özvatan (2021), yaptığı çalışmasında özel gereksinimli çocukların internet bağımlılıkları yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Bu araştırmada özel gereksinimli çocukların teknolojiye, dijital oyunlara olan ilgilerinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

BÖLÜM 2: YÖNTEM

Araştırmanın bu kısmında; araştırmanın yöntemi, katılımcıların özellikleri, veri toplama aracı, veri analizi gibi başlıklara yer verilecektir.

2.1. Araştırmanın Yöntemi

Araştırma özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin dijital oyunlara yönelik görüşlerini belirlemek için nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Yapılan araştırmada, araştırma modeli olarak Fenomenoloji (olgu bilimi) kullanılmıştır. Husserl tarafından geliştirilmiş felsefi bir yöntemdir. Bu yönetime göre bilgiyi ve gerçekliği dış dünyadan değil insan tecrübesi, zihinsel süreçler ve öznel algı üzerinden anlamaya çalışmaktadır. Fenomenoloji; nesnelerin kendilerinden ziyade insan deneyimi içinde nasıl algılandığını, yorumlandığını ve anlamlandırıldığını anlamaya yöneliktir. Bu, nesnelerin öznel deneyimleri açıklamak için bireylerin iç dünyalarına odaklanarak incelenmesi anlamına gelir. İnsanların tecrübesi üzerine bir anlayış geliştirmek ve bireylerin öznel deneyimlerini anlamak için kullanılan felsefi ve bilimsel bir yaklaşımı ifade eder (Smith, 2008). Creswell (2013), fenomenolojiyi öznel deneyimleri anlamlandırmak, anlamak için bu yöntemin kullanacağını belirtmiştir. Nitel araştırmalardaki amaç araştırmaya katılan kişilerin deneyim, tecrübe gibi öznel fikirlerine dayanarak araştırma yapmaktır. Nicel araştırmalar neden-sonuç, testlerden kuram ya da hipotezlerden yararlanarak hazırlandığı fakat nitel araştırmalarda tümevarım analizle toplanan verileri anlamlandırmaya çalışılmaktadır (Tekindal ve Uğuz -Arsu, 2020).

Araştırmada içerik analizinde içerik analizinden yararlanılmıştır. Araştırmada veri toplama yöntemi olarak, yarı yapılandırılmış görüşme formu benimsenmiştir. Araştırmaya içerik analizi yoluyla kodlara, kodlardan temalara ve alt temalara ulaşılmıştır. Araştırmada yarı-yapılandırılmış görüşmeler yapılarak veriler toplanılmış ve içerik analizi ile analiz edilmiştir.

Veri analizi; verilerin hazırlanması ve düzenlenmesi nitel araştırma analizinin önemli bir parçasıdır. Verilerin daha iyi anlaşılabilmesi için birçok kez okunması ve notlar alınması gerekmektedir. Verilerden elde edilen bilgilerin içerdikleri konuların benzerlikleri veya farklılıklarına göre sınıflandırılması ile kategorileştirme yapılır. Verilerin kodlanması analizin ilk aşamasıdır. Temalar ve alt temalar araştırma verilerinden türetilmektedir. Temaların ve alt temaların birbiriyle ilişkili ve anlamlı bir bütün halinde düzenlenmesi, verilerin görüş birliği ile nihai hale getirilmesini sağlar (Creswell, 2007). İçerik analizi yapılan görüşmelerdeki

verileri tema ya da kategori haline getirerek verileri anlaşılır hale getirir. İçerik analizi sürecinde araştırma verileri kodlama yoluyla anlamlı bölümlere ayrılmakta, birbiriyle ilişkili kodlar tema ve alt temalar halinde bir araya getirilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

2.2. Araştırmanın Katılımcıları

Araştırmanın katılımcılarını, 2022-2023 eğitim-öğretim yılında İstanbul Sultangazi ilçesinde bulunan özel rehabilitasyon merkezinde eğitim gören 36 öğrencinin anne, baba, ağabey, abla ve yenge oluşturmaktadır. Katılımcılara görüşmeye başlamadan önce araştırmanın amacı ve niçin yapıldığı açıklanmıştır. Görüşmenin kayıt altına alınacağı, sadece araştırmacı tarafından dinleneceği ve isimlerin gizli tutulacağı, kod adı verileceği açıkça anlatılmıştır ve onam formu okutularak imzalatılmıştır.

Araştırmada kullanılan örneklem grubunun demografik bilgilerine Tablo 1’de verilmiştir. Katılımcıların çocuklarının demografik özelliklerine göre dağılımı Tablo 2’ de yer verilmiştir.

Tablo 1
Katılımcıların Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı

Demografik Değişken	Grup	N
Görüşme Yapılan Kişi	Anne	25
	Ağabey	5
	Baba	4
	Abla	1
	Yenge	1
Toplam		36
Demografik Değişken	Grup	N
Annenin Yaşı	20-30 Yaş	1
	30-40 Yaş	20
	40+	15
Toplam		36
Babanın Yaşı	30-40 Yaş	8
	40+	28
Toplam		36
Ailedeki Çocuk Sayısı	1	4
	2	9
	3	18
	4+	5
Toplam		36

Demografik Değişken	Grup	N
Anne Öğrenim Durumu	Okur-yazar/okur-yazar değil	4
	İlkokul mezunu	20
	Ortaokul mezunu	3
	Lise mezunu	7
	Üniversite mezunu	2
Toplam		36
Baba Öğrenim Durumu	Okur-yazar/ okur-yazar değil	3
	İlkokul mezunu	19
	Ortaokul mezunu	5
	Lise mezunu	9
	Üniversite mezunu	0
Toplam		36
Anne Meslek	Serbest+özel	2
	Ev Hanımı	34
Toplam		36
Baba Meslek	Serbest+özel	34
	Memur	2
Toplam		36

Araştırmadaki katılımcıların demografik bilgilerine incelediğimizde görüşme yapılan kişilerin çoğunluğunu anneler oluşturmuştur. Bu çalışmaya katılan katılımcılar; anne 25 kişi, baba 4 kişi, ağabey 5, abla 1 ve yenge 1 kişi olmak üzere görüşülmüştür. Annelerin yaşlarına baktığımızda; 20 ila 30 yaş arasında 1 kişinin olduğu, 30 ila 40 yaş arasında 20 kişinin olduğu, 40 yaş ve üzerinin ise 15 kişidir. Babaların yaşı ise; 30 ila 40 yaş arasında 8 kişi, 40 yaş ve üzeri 28 kişidir. Katılımcıların ailedeki çocuk sayısı; bir çocuklu ailelerin 4 kişi olduğu, iki çocuklu ailelerin 9 kişi, üç çocuklu ailelerin 18 kişi, dört ve üzeri çocuk sayısı olan kişi sayısı 5 kişidir. Anne öğrenim durumunu incelediğimizde; okuryazar değil/okuryazar olan 4 kişi, ilkokul mezunu 20 kişi, ortaokul mezunu 3 kişi, lise mezunu 7 kişi ve üniversite mezunu 2 kişidir. Baba öğrenim durumunu incelediğimizde; okuryazar değil/okuryazar 3 kişi, ilkokul mezunu 19 kişi, ortaokul mezunu 5 kişi, lise mezunu ise 9 kişidir. Annelerin mesleklerine bakarsak; 2 kişi serbest veya özelde çalışmakta, 34 kişi ise ev hanımıdır. Baba meslek durumuna baktığımızda; 2 kişi memur, 34 kişi serbest veya özelde çalışmaktadır.

Tablo 2**Katılımcıların Çocuklarının Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı**

Demografik Değişken	Grup	N
Çocukların Cinsiyeti	Erkek	30
	Kız	6
Toplam		36
Çocukların Yaşı	6-8 yaş	8
	8-10 yaş	11
	10-13 yaş	17
Toplam		36
Çocuğun Yetersizlik Türü	Özel Öğrenme Güçlüğü	25
	Zihinsel Yetersizlik	6
	Otizm	5
Toplam		36

Özel gereksinimli çocukların demografik bilgilerini baktığımızda, erkek çocukların 30 kişi, kız çocukları ise 6 kişidir. Özel gereksinimli çocukların yaş gruplarını incelediğimizde; 6 ile 8 yaş arasındaki çocuk sayısı 8 çocuk, 8 ile 10 yaş arasındaki çocuk sayısı 11 çocuk, 10 ile 13 yaş arasındaki çocuk sayısı ise 17 çocuktur. Araştırmaya katılan özel gereksinimli çocukların yetersizlik türleri; öğrenme güçlüğü tanılı 25 çocuk, zihinsel yetersizlik tanılı 6 çocuk, otizm tanılı 5 çocuktur.

2.3. Veri Toplama Araçları

Görüşmede yarı-yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan görüşme formu uzman görüşü alınarak hazırlanmıştır. Görüşme formunun düzenlenmesinde okul öncesi alanında doktorasını tamamlamış bir uzman, özel eğitim alanında yüksek lisansını tamamlamış bir uzman ve özel eğitim alanında yüksek lisans yapan bir uzmandan görüş alınmıştır. Katılımcılar ile yüz yüze, rehabilitasyon merkezinde öğretmenler odasında görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler ders aralarında gerçekleşmiştir. Görüşmeler, en az 02:43

dakika en fazla 07:14 dakika sürmüştür. Görüşmeler, toplamda ise 2 saat 38 dakika 33 saniye sürmüştür ve ses kaydı alınmıştır.

Verilerin analizi, 2022-2023 eğitim öğretim yılında İstanbul da bulunan özel eğitim kurumlarında eğitime devam eden öğrencilerin anne, baba ve yakınlarıyla görüşme yapılarak veriler toplanmıştır. Veri toplama aracı olarak, görüşme kullanılmıştır. Nitel araştırmalarda en sık kullanılan veri toplama yöntemi görüşme yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Görüşmeye başlamadan önce katılımcılara araştırmanın amacı açıklanmış, araştırmaya katılımın gönüllülük esasına dayalı olduğu ve ses kayıtlarının alınacağı anlatılmıştır. Ses kayıtlarının gizli tutulacağı ve sadece araştırma için kullanılacağı açıkça anlatılmıştır. Araştırmada isimlerinin kullanılmayacağı bunun yerine kod isim verileceği söylenmiştir. Katılımcılara yarı-yapılandırılmış görüşme formu ve demografik bilgilerin yer aldığı formlardaki sorular sorulmuştur. Görüşmede ses kaydı alınmıştır. Alınan ses kayıtları herhangi bir düzeltmeye yapılmaksızın yazıya geçirilmiştir. Araştırmanın görüşmeleri 18.03.2023 ile 03.04.2023 tarihleri arasında yapılmıştır.

2.3.1. Pilot Uygulama

Araştırmacı görüşme soruları ile ilgili yapılan düzenlemeden sonra pilot görüşme aşamasına geçmiştir. Özel eğitim ve rehabilitasyon merkezinde pilot görüşme yapmıştır. Araştırmaya başlamadan önce görüşme sorularıyla özel gereksinimli çocuğa sahip bir veli ile yarı-yapılandırılmış görüşme gerçekleştirmiştir. Pilot görüşme özel eğitim ve rehabilitasyon merkezinin bir sınıfında yapılmıştır. Görüşme ses kaydı yapılacağı için sessiz bir ortam tercih edilmiştir. Görüşme yapılan kişiye ses kaydının alınacağı hakkında bilgi verilmiş. Görüşmeyi kabul eden katılımcı ile aile onam formu okutularak imzalanmıştır. Katılımcıya araştırmanın amacı, verilerin nasıl toplanacağı, analizi ve araştırma hakkında ayrıntılı bilgiler verilmiştir. Yapılan yarı yapılandırılmış görüşme sonrası soruların uygun olduğu anlaşılmış ve uygulama kısmına geçilmiştir.

2.4. Veri Analizi

Bu araştırma için İstanbul Kent Üniversitesi Sağlık Bilimleri Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu tarafından yazılı izin alınmıştır (Ek-4). Araştırmanın örneklemi için araştırmaya katılan aileler tarafından araştırmaya gönüllü katıldıklarına dair onam formu doldurulmuştur. Araştırmada içerik analizi kullanılarak görüşme soruları analiz edilmiştir. Katılımcılara kod isimleri verilmiştir. Bu isimler “Katılımcı’yı” ifade etmesi açısından “K1,

K2, K3,....., K36” olarak kod isimleri verilmiştir. İerik analizinde grüşmeler kodlanmış, kodlardan yola ıkılarak temalar ve alt temalar oluşturulmuştur. Katılımcıların kodları söyleme sıklıklarına göre frekans değeri belirlenmiştir. Katılımcıların sözleri hiçbir ekleme ve ıkarma yapmadan doğrudan araştırmada yer almıştır.



BÖLÜM 3: BULGULAR

Bu bölümde özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin dijital oyunlara yönelik görüşlerinden elde edilen bulgular yer almıştır. 36 katılımcının cevaplarından yola çıkılarak tema ve alt temalara ulaşılmıştır. Araştırma sonucunda, bir ana temaya ve beş alt temaya ulaşılmıştır. Veri analizinde elde edilen ana tema “Dijital Oyunlar” olarak belirlenmiştir. Katılımcıların cevaplarından 5 alt tema; “Dijital Oyun İçerikleri, Çocukların Dijital Oyun Oynama Amaçları, Dijital Oyunun Etkileri, Dijital Oyuna Ayrılan Süre ve Çocukların Dijital Oyun Oynadıkları Cihazlar” başlıkları ortaya çıkmıştır. “Dijital Oyun İçerikleri” alt temasında katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda kodlar belirlenmiştir. Bunlar; “Savaş Oyunları, Yapı-inşa Oyunları, Araba Oyunları ve Diğer Oyunlar” olmak üzere dört ayrı kod olarak belirlenmiştir. “Çocukların Dijital Oyun Oynama Amaçları” alt temasında “Eğlence ve Vakit Geçirmek” olmak üzere iki kod belirlenmiştir. “Dijital Oyunun Etkileri” alt temasında “Olumlu Katkıları ve Olumsuz Etkileri” olmak üzere iki kod olarak belirlenmiş, bunlarda kendi içlerinde ayrılmıştır. “Dijital Oyuna Ayrılan Süre” alt temasında “Hafta içi ve Hafta sonu” olmak üzere iki kod belirlenmiştir. “Çocukların Dijital Oyun Oynadıkları Cihazlar” alt temasında ise “Telefon, Tablet ve Bilgisayar” olmak üzere üç kod olarak belirlenmiştir. Alt tema ve kodlamalara 3-10 tablolarda frekanslarla beraber yer verilmiştir.

Ana tema ve alt temalar aşağıda Tablo 3’te yer verilmiştir.

Tablo 3

Dijital Oyunlar

Alt Temalar

Dijital Oyun İçerikleri

Çocukların Dijital Oyun Oynama Amaçları

Dijital Oyunun Etkileri

Dijital Oyuna Ayrılan Süre

Çocukların Dijital Oyun Oynadıkları Cihazlar

Görüşme yapılan katılımcılar, “Dijital Oyun İçerikleri” alt temasında verdikleri cevaplar ile kodları oluşturmuşlardır. Alt temalar; “Dijital Oyun İçerikleri, Çocukların Dijital

Oyun Oynama Amaçları, Dijital Oyunun Etkileri, Dijital Oyuna Ayrılan Süre, Çocukların Dijital Oyun Oynadıkları Cihazlar” olmak üzere beş alt temaya ayrılmıştır. Alt tema ve kodlara ilişkin frekans dağılımları aşağıdaki Tablo 4’te yer almaktadır.

Tablo 4

Dijital Oyun İçerikleri

Kodlar	f
Savaş Oyunları	15
Yapı-inşa Oyunları	7
Aksiyon-Macera Oyunları	5
Spor Oyunları	5
Araba Oyunları	4

Özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin çocukların oynadıkları dijital oyunlara yönelik görüşleri alt tema olarak Tablo 4’ de gösterilmiştir. Dijital oyun içerikleri, alt temasının kodları katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda “Savaş Oyunları, Yapı-inşa Oyunları, Aksiyon-Macera Oyunları, Spor Oyunları ve Araba Oyunları” olmak üzere beş kod olarak belirlenmiştir. Katılımcılardan 15 kişi çocuklarının oynadıkları oyunların savaş oyunu olduğunu söylemiştir. Bu savaş oyunlarının isimleri, “PUBG, Roblox...” gibi oyunlardır. Yapı-inşa oyunlarını 7 kişi söylemiştir. Yapı-inşa oyunu ise, “Minecraft” oyunun ismini söylemişlerdir. Aksiyon -macera oyunlarının isimlerini 5 kişi söylemiştir. Aksiyon-macera oyunları olarak “Gta” oyununun ismi söylenmiştir. Spor oyunlarını 5 kişi söylemiştir. Spor oyunlarının isimleri, “Fifa, Basketbol, Bowling” isimleri söylemişlerdir. Katılımcılardan 4 kişi çocuklarının araba oyununu oynadıklarını söylemiştir.

Katılımcılardan on beş kişinin çocuklarının oynadıkları oyunlarının içeriklerini savaş oyunu olduğunu belirtmişlerdir. Savaş oyunları kodunda oynanan oyunlar Roblox, PUBG, gibi isimleri söylemişlerdir. Katılımcılar, çocuklarının savaş oyunu oynamalarını istemediklerini ancak artık bunun önüne geçemediklerini, herkesin savaş oyunu oynadığını, bu oyunların normalleştiğini belirtmişlerdir. K5 çocuğunun oynadığı oyunların küfür ve şiddet içerikli olduğunu belirtmiş ve hatta olumsuz davranış kazandıracağına ilişkin görüşünü bu sözlerle ifade etmiştir: “PUBG de zaten şey var uuu adam öldürme. Minecraftta da çok böyle küfür içerikli

ıııı sözel yönlendirici yani olumsuz davranış kazandırmayla ilgili her şey var diyebilirim sana. Argo, vurma, öldürme. .” bu sözlerle belirtmiştir. Görüşme yapılan kişiler savaş oyunlarını çocukların oynamasını istemediklerini fakat bunu engelleyemediklerini belirtmişlerdir. K29 “*İıı Roblox oynuyodu Roblox a giriyodu, ben ona karşıyım....*” , K32 “*İıı şey var bu Pubg ylen bi de şey var bi tane daha vardı ona sürekli Roblox ona bakıyo. .*”, K12 “*Pubg bi de Roblox diye bir oyun varmış onu oynuyo. Savaş oyunu istemiyorum ama oynuyolar.*” ve K15 “*Roblox genelde bunu oynuyo. Savaş oyunu. Veya youtube den videolar. Pubg*” bu sözlerle dile getirmişlerdir. Yapılan görüşmede K12 kız çocuklarının da Pubg ve Roblox gibi savaş oyunlarını tercih ettiklerini çocuklar arasında yaygın bir oyun olduğunu şu sözlerle ifade etmiştir: “*K12: Yalnızca savaş oyunu olduğunu biliyom. Çünkü pubg yi herkes oynuyomuş heralde. Büyük kızım, ortanca kızım da oynuyo. Öbür kız kardeşimin kızları da böyle toplanıyorlar hepsi bi savaşıyorlar. Diyorum ne anlıyorsunuz bundan? Birbirlerini vuruyorlar, öldürüyorlar, bomba atıyorlar. Roblox o da şey o da öyle savaşla ilgiliymiş heralde. Bi yerlerde saklanıyorlar, bi eve giriyorlar, sen ordan çık öbür adam geliyo bilmem ne diyorlar. Bu da öyle savaş oynuymuş.*” Katılımcıların çocuklarının şiddet içeren, vurdulu-kırdılı, öldürme fiilinin gerçekleştiği oyunları çok hafife aldıkları, kötü olayların biraz olduğunu ifade etmişlerdir. Katılımcılardan K10 savaş oyunlarının içeriğini “*Hiç araştırmadım ama kötü bi şey olduğunu hani ya şiddet var tabi biraz. Birbirlerini kesiyorlar, ondan sonra hatta bir gün F. geldi dedi ki anne dedi ‘Ben katil oldum’ dedi. Nasıl katil oldun? Katil ben çıktım oyunda. Bikaç kişi oynuyoruz ondan sonra kim yenilirse kim ölürse diyo katil kim çıkacak diye bekliyo. Oyun yani F’ nin böyle çok şiddete meyilli biri olacağını düşünmüyorum. Ama öylesine hoşuna gidiyo ee şey kuzenlerinden bakmış oyuna. Normalde böyle şeylere bakmaz da hoşuna gitti öyle oynuyo. Öyle tehlikeli bişeylere çok bakmıyo. Mesela huggy wuggy si var, normalde herkes çok korkar ondan ürktüücü. F. diyo ben çok sevimli buluyorum. Gece onunla yatıyo normalde insan korkar dişlerinden. Diyo ki yo ben çok güzel yatıyorum onunla, korkmuyo.*” bu sözlerle ifade etmiştir. Katılımcılardan K17 çocuğunun savaş oyunları zararlarını farkında olduğunu ancak oynamasına izin vermediği halde çocuğunun oynadığını “*.....Pubg de silahlar var, gerçek adamlarla oynuyoruz. Böyle çatışıyoruz. A.i. bu aralar bu oyunu çok oynamak istiyö. Biz izin vermezsek de yine de oynamak istiyö.*” sözlerle belirtmiştir. K7 çocuğunun oyunlarını çok takip etmediğini ama genel olarak oyunlarının içeriğini şiddet içeren oyunlar olduğunu söylemiştir.K7 oyunların içeriğini şu sözlerle ifade etmiştir: *Genelde şey ben çok anlamamda bilgisayar oyunlarında böyle vurdulu kırdılı, savaşlı şeyler.*”

Katılımcılar, yapı-inşa oyunu olarak Minecraft oyununu söylemişlerdir. Katılımcılardan 7 kişi bu oyunu söylemiştir. Görüşme yapılan kişiler, çocuklarının uzun süre Minecraft oyununu oynadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcılar, Minecraft oyununun diğer

oyunlara göre zararlı bir oyun olmadıklarını bu yüzden oynamalarında bir sakınca görmediklerini belirtmişlerdir. Örnek olarak, K5 “ *Minecraft oynuyor. Çok ciddi düzeyde bi de bu kadar.*” ve K7 “*Yani uuu minecraft, benim çok dijital oyunlarla bilgim yok ama K. boş bulduğu vakitler genelde bıraksa 7/24 bilgisayarda. Kaldır kalkmaz yani aşırı bilgisayar düşkünü.*” bu ifadelerle çocuklarının oyunu çok fazla oynadıklarını belirtmişlerdir. Görüşme yapılan katılımcılar Minecraft oyununun içeriği olarak ev yapma, inşa etme gibi oyunlar olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcılardan K9 oyunun içeriğini “*İşte eeeee minecraft dediğim gibi inşaat yapıyo, ev yapıyo. İşte orda hayvanları topluyo, eşya şeyleri topluyo oyun içerisinde.*” bu sözlerle ifade etmiştir. Diğer bir katılımcı olan K36 oyunun içeriğini “*Minecraft genelde bir ev diziolar. Sürekli bi yaraftı yıkiyo bi taraftı sürekli inşa ediyö. Küpleri üst üste koyuyolar. Karşı taraf küplerini yıkiyo sende küpleri üst üste koydukça yine uı yaşam alanları şey yapıyosun yaratıyosun.*” bu sözlerle ifade etmiştir. Katılımcılar çocukların oynadıkları Aksiyon-macera oyunundan örnek olarak Gta ve oyun sitesindeki diğer oyunların isimleri verilmiştir. Katılımcının bu oyunu oynaması içi izin vermediği ama çocuğunun gizli oynadığını K4 bu sözlerle ifade etmiştir: *Bilgisayarda izin verilse uuu bu evet bi de şeyi oynuyor gta gta 5 miydi tam adını da şey yapamıyorum onları oynuyor. Iuu ama dediğim gibi evde olsa ben bunları izin vermiyorum. Onu burda bazen uuu bilgisayara geçmek için izin istiyo veriyolar galiba o uuu kimsenin haberi olmadan gizli gizli oynuyor.*

Katılımcılar spor oyunları olarak; futbol, basketbol, bowling gibi oyunların isimlerini söylemişlerdir. Katılımcılar diğer bir kod olan araba oyunlarını söylemişlerdir. Araba oyunlarını erkek çocuklarının oynadığı oyunlar arasına girmiştir. Katılımcılar araba oyunlarını çocuklarının oynamasını daha çok tercih ettiklerini araba oyunlarını oynamalarına izin verdiklerini söylemişlerdir. K4 çocuğunun oynadığı oyun ile ilgili “ *Iuu belirli oyunlar yüklemesine izin verdiğim için sadece araba yarışı oyunları ummm.....*” sözlerini söylemiştir.

Bir diğer alt tema dijital oyunun amaçlarıdır. Tablo 5’te özel gereksinimli çocukların oyun oynama amaçlarına yer verilmiştir.

Tablo 5

Özel Gereksinimli Çocukların Oyun Oynama Amaçları

Kodlar	f
Eğlence	26
Vakit geçirmek	6
Diğer nedenler	4

Özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin çocukların oynadıkları dijital oyunları oynama amaçlarına yönelik görüşleri alt tema olarak Tablo 5’ de gösterilmiştir. Dijital oyun oynama amaçları alt temasının kodları katılımcılarla yapılan görüşmeler sonucunda “Eğlence, Vakit Geçirmek ve Diğer Nedenler” olarak belirlenmiştir. Katılımcılardan 26 kişi çocuklarının, dijital oyun oynama amacının “Eğlence” olduğunu söylemiştir. Katılımcılardan 6 kişi çocuklarının, oyun oynama amacının “Vakit geçirmek” olduğunu söylemiştir. Katılımcılar dijital oyun oynama amaçları söyleyen 4 kişi diğer nedenler olarak “Can sıkıntısı, eğitim, arkadaşlarıyla oynamak, merak ve içe kapanıklık” olduğunu söylemiştir.

Dijital oyun oynama amacının eğlence olduğunu söyleyen K13 sözlerini şu şekilde ifade etmiştir: “*Sevdiği için. Eğlenmek için. Sevmediği bi şeyi yaptıramayız biz zorla ona. Eğlenmek için sevdiği için oynuyo.*” Dijital oyun oynama amacının eğitim olduğunu söyleyen K2 bu soruya şöyle cevaplamıştır: “*İu araba sürme oyununu ben kendim istedim ilk başta o istememişti el-göz koordinasyonu gelişsin diye oynattım. Kelime oyununu da kelime dağarcığı gelişsin diye indirdim. Puzzle da dikkat için indirmiştım.*” Dijital oyunun bağımlılık yaptığını söyleyen K20’ nin cevabı şu şekildedir: “*Bilmiyom valla alışkanlık olduysa şimdi... eğlenmek için. Ben birazcık bağımlılık olduğunu da düşünüyorum ama artık şeye döndü* ”

Katılımcılar çocuklarının dijital oyun oynama amacının zaman geçsin diye oynadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcılardan K16 oynama amacını şu sözlerle anlatmıştır: “*Öyle vakit geçirmek için öylesine oynuyo ama biz oynatmamaya çalışıyoruz.*” Arkadaşıyla vakit geçirmek için oyun oynadığını belirten K25 bu sözleri şöyle ifade etmiştir: “*Ya bazen diyom oğlum niye oynuyosun bu kadar sıkılmıyosun. Sıkılıyorum, arkadaşım olsun. Arkadaşlarıyla oynar öyle bazen diyo.*”Görüşmeye katılan K36 çocuğunun oyun oynama amacının içe kapanıklık

olduğunu, sosyalleşmesi için oyun oynadığını şu sözlerle ifade etmiştir: “İçine kapanık olduğu için muhtemelen.”

Katılımcılardan 4 kişi çocuklarının oyun oynama amacının “Can sıkıntısı, eğitim, arkadaşlarıyla oynamak, merak ve içe kapanıklık” olarak söylemişlerdir. Dijital oyun oynama amacının can sıkıntısı olduğunu söyleyen K6 bu ifadeleri söylemiştir: “K6: Can sıkıntısı. Yapacak bi şey yok.” Dijital oyun oynama amacının eğitim olduğunu söyleyen K2 bu ifadeleri söylemiştir: “K2: İu araba sürme oyununu ben kendim istedim ilk başta o istememişti el-göz koordinasyonu gelişsin diye oynattım. Kelime oyununu da kelime dağarcığı gelişsin diye indirdim. Puzzle da dikkat için indirmiştım.” Dijital oyun oynama amacının arkadaşlarıyla oynamak olduğunu söyleyen K12 bu sözlerle ifade etmiştir: “K12: Arkadaşlarıyla birlikte oynadığı için oynuyolarmış.” Dijital oyun oynama amacının merak olduğunu söyleyen K34 bu sözlerle ifade etmiştir: “K12: Ya işte merak ediyö çocuk olduğundan dolayı.”

Bir diğer tema dijital oyunun etkileridir. Tablo 6’da dijital oyunun olumlu ve olumsuz etkilerine yer verilmiştir.

Tablo 6
Dijital Oyunun Etkileri

Dijital oyunun olumlu etkileri	f	Dijital oyunun olumsuz etkileri	f
Eğitime süreçlerine katkısı	8	Derslere zaman ayıramama	13
Beceri kazanımına katkı	5	Davranış Bozukluğu	7
Gelişime katkı	4	Bağımlılık	6
		Yeme/Uyku Problemleri	5
		Sinirlilik	5

Özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin çocukların oynadıkları dijital oyunların etkileri alt temasında dijital oyunların olumlu etkileri Tablo 6’ da gösterilmiştir. Tabloda katılımcılar çocukların oynadıkları dijital oyunların olumlu etkileri hakkında verdikleri bilgiler kodları oluşturmuşlardır. Bu kodlar: “Eğitime Süreçlerine Katkı, Beceri Kazanımına Katkı ve Gelişime Katkı” olmak üzere üç kod altında toplanmıştır. Katılımcılardan 8 kişi dijital oyunun

çocuklarının eğitim sürecine olumlu katkısı olduğunu söylemiştir. Katılımcılardan 5 kişi dijital oyunların beceri kazanımına katkısının olduğunu söylemiştir. Katılımcılardan 4 kişi ise dijital oyunların çocuğun gelişimine katkısının olduğunu söylemiştir. Diğer 19 katılımcı dijital oyunların çocuklara olumlu bir katkısının olmadığını söylemişlerdir.

Görüşmede katılımcıların eğitime katkısı olduğunu, çocukların ekrandan bir şeyler öğrendiklerini belirtmişlerdir. K23 eğitime katkısının olduğunu bu sözlerle ifade ederken; *“Kesinlikle var hocam. Yani mesela sayıları falan ingilizce sayıları ordan öğrendi, renkleri, eşleştirme falan onları, boyamayı falan genellikle ordan öğrendi daha çok. Çok izliyo o tarz, genellikle onlara bakar. O kadar oyun oynamaz. Çok fazla oyun falan oynamıyo. Genellikle o tarz şeylere bakar boyamaydı, eşleştirmeydi, sayılar, boncuklar o şekilde.”* K20 ise eğitime katkısını bu sözlerle ifade etmiştir: *“K20: İngilizcesi çok iyi. Bi de şey uuu babası dedi ben anlamıyorum daha çok babası daha iyi anlıyo şey yapmış 3 boyutlu şey yapmış bilgisayardan. Çizmiş mi oyun mu kurmuş ne. Yani öyle şeylere biraz etkisi var.”* Eğitim açısından olumlu katkı olduğunu düşünen K3 şu sözlerle ifade etmiştir: *“Şey eğitim açısından şey böyle sayılar çıkıyor onları filan öğreniyorlar. Öğreniyor evet yeni şeyler öğreniyor.”* Katılımcılardan K2 telefona indirdiği oyunların eğitim amaçlı indirdiği için dijital oyunların olumlu katkısının olduğunu şu sözlerle ifade etmiştir: *“ Tabi ki. Daha fazla kelime türetmeye başladım uuu dikkati daha fazla arttı. Yani şu an bir sıkıntı yaşamıyorum. Ama faydası olduğunu gördüm. Yani eğitim amaçlı indirdiğim için faydasını gördüm.”*

Dijital oyunların beceri kazanımına etkisinin olduğunu söyleyen katılımcılar çocuklarının becerileri kazandıklarını, var olan becerilerinin geliştiğini söylemişlerdir. Katılımcılardan K6, K24 ve K36’nın sözleri dijital oyunların beceri kazanımına etkisini şu sözlerle ifade etmişlerdir: *“ K6: Bence şöyle hocam görseli gelişiyo bunun. En azından hangi renk hangi şekil onları şey yapıyo. Dikkatini topluyo bence dikkat anlatamadım belki ama. Dikkatini toplamasını sağlıyo diyelim. Hem renk olarak hem şekil olarak eşleştirebiliyo hani o açıdan., K24: El becerisi., K36: Futbolda nedir biraz daha en azından takiple ilgili becerisi takibi gelişebilir.....*

Katılımcılardan K1 ve K4 dijital oyunların çocuklarının gelişimine katkısının olduğunu, onları geliştirdiğini ifade etmişlerdir: *“ K1: Oluyor. Kendini geliştirmesini bir şeyler anlatmasını da oluyor bence benim fikrim öyle aynen doğaçlama bile yapıyor kendi o şekilde., K4: Şöyle uuuuu dikkat geliştiren oyunlar var bazen o kuleyle uuu ev yapma falan varya onları sanki dikkatini etkiliyor gibi. Yani o tarz oyunlar oynadığı zaman dikkatini biraz daha iyi yönde etkiliyor. Evet uuu şey gelişimi oluyor immmm mesela internet immm telefon kullanımı, uu bilgisayar kullanımı, internette neyin nereden nasıl ulaşılabileceği şeyleri falan o tarz şeyleri bilişimle ilgili çç güzel öğreniyor. Ama onun dışında immm davranışlarına herangi bir şey yansııyor. ”* Görüşme yapılan

diğer katılımcılar dijital oyunun çocuklara hiçbir katkısının olmadığını şu sözlerle ifade etmişlerdir: “K5: *Hiç olumlu bir tarafı yok. ...*, K34: *Kendine zannetmiyorum katkı ne olacak. Anca konuşmalardan falan işte bilgi falan olabilir yani.*”

Özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin çocukların oynadıkları dijital oyunların etkileri alt temasında dijital oyunların olumsuz etkileri Tablo 6’ da gösterilmiştir. Tabloda katılımcılar çocukların oynadıkları dijital oyunların olumsuz etkileri hakkında verdikleri bilgiler kodları oluşturmuşlardır. Bu kodlar: “Derslere Zaman Ayıramama, Davranış Bozukluğu, Bağımlılık, Yeme/Uyku Problemleri, Sinirlilik” olarak oluşturulmuştur. 13 katılımcı dijital oyunun olumsuz etkileri hakkında çocuklarının derslere zaman ayıramadığını söylemiştir. Dijital oyunun olumsuz etkisinin davranış bozukluğu olduğunu söyleyen katılımcı sayısı 7’dir. Dijital oyunun olumsuz etkisinin bağımlılık yaptığını söyleyen katılımcı sayısı 6, yeme/uyku problemi ortaya çıktığını söyleyen katılımcı sayısı 5, sinirlilik yaptığını söyleyen katılımcı sayısı 5’tir.

Katılımcılardan 13 kişi çocuklarının derslerini zaman ayıramadığını ifade etmiştir. Çocuklarının bilgisayar oyunu oynarken zamanlarını boşa geçirdiklerini oyun oynamak yerine ders çalışmaları gerektiğini söylemişlerdir. K6 zamanını boşa harcadığını “*Çok zamanı geçiyo onda. Hani onu yapacağına daha faydalı bi şeyler yapabilir. Bi ders çalışabilir. Kitap okuyabilir. Daha farklı bi şey olabilir ama onda çok zaman geçiriyor.*” bu sözlerle ifade etmiştir. Katılımcılardan K9 çocuğunun derslerine zaman ayırmasını ve kitap okumasını ifade ederken çocuğunun ekrandan gerçek hayata geçerken zorlandığını bu sözlerle ifade etmiştir: “*Olumsuz tarafı işte dışarıya yani gerçek hayata adaptasyonu geç oluyo. Derslerini tabi ki de etkiliyor. İuu bir anda hayal dünyasının dünyasında olduğundan adeptasyon olayı da daha da uzuyo. Yani adep dersine adepte olması daha da uzuyo. Yani kitap okuması lazım kitaptan çok ordaki daha eğlenceli geliyo. Çünkü görsel. Ee kitap hayal gücü daha çok insanları ve yaşayış tarzını anlamaya yönelik kitap ama şey de daha pratik hızlı geçişler devamlı bu hızlı geçişler oluyo yani göz teması devamlı beyin içerisinde hızlı , hızlı bir geçiş oluyo. Yani zaman öldürüyoruz. En şeyi o. Zaman katili.*” Katılımcı K3 çocuğunun derse odaklanmakta sorun yaşadığını bu sözlerle ifade etmiştir: “*Bazen oluyor mesela ders okurken filan odaklanamıyor. Akli genellikle orda oluyor tablette oluyor.*”

Katılımcılar çocukların derslere zaman ayıramadığını tüm vakitlerini dijital oyunlarla geçirdiklerini ifade etmişlerdir. Bu görüşü düşünen K15 şu sözlerle ifade ederken; “*Zamanı hep telefonda geçiriyö. Derslerini hiç çalışmıyo mesela.....*” K28 ise bu sözleri söylemektedir: “*Bence geriletıyor daha çok. Var tabi. Derslerini yapmıyo, yaptırıyoruz yani. Ekrana çok bakıyo. İlaç kullanıyodum kestim. Bi yan etkileri çok oluyodu. Ben kendim kestim doktor onayından değil*

yani. Ama hani annem dursun diye veriyodu. O da alışkanlık haline getirdi artık.” K29 ve K36 ise dijital oyunun zararı olan derslerine vakit ayıramamayı bu sırasıyla bu sözlerle ifade etmişlerdir: “ Yani uu bu oyunlara girdiği zaman ödevini yapmaz, beni dinlemiyor, ders çalışmıyor benim açımdan bu yani. Dinlemiyio işte.”, “ Yani zamanı boşa gidiyo. Sürekli ona odaklanıyo. Sürekli her fırsatta tekrardan oyun oynamak istiyio ki bir sonraki aşamayı geçmesi için. Ya dersleri çok ciddi bi şekilde zararları var maalesef.”

Görüşme yapılan katılımcılardan 7 kişi dijital oyunun olumsuz etkisinin davranış bozukluğu olduğunu söylemişlerdir. Katılımcılar çocuklarının dijital oyunların davranışlarını kötü yönde etkilediği, şiddeti öğrendiklerini ve bunu çevrelerine yansıttıklarını ifade etmişlerdir. Dijital oyunların olumsuz etkilerinin davranış bozukluğu olduğunu söyleyen katılımcılardan K4 “İuu şiddet içerikli şeyler oynadığı zamanlar eskiden oynuyordu ben bişey demiyordum Gta 5 falan. O tarz şeyler aşşırı şekilde etkiliyodu davranışlarını hani uuuu aynı hareketleri ooo karatelerde şeylerde yapılan aynı hareketleri arkadaşlarına uygulamaya çalışıyodu. Hızlı koşu koşu uu koşiyim etrafta ummm millete vurup kaçıyım, eline bir şeyleri alıp silah gibi milleti öldürmeye çalışma yani o oyunlardaki şeylerin aynısını yapmaya çalışıyodu. Şimdi artık yok. Kestiğimiz zamandan beri. Immm 5 aydır. 5-6 ay var.” bu şekilde ifade ederken K5 “ Küfrediyio. İşte vururken ne kadar derecede şiddetli bir şekilde zarar veririm diye düşünmeden vuruyo. Herhangi bir şeye. Tabi ki var. Öğrenmeyi zaten güçleştiriyor. Iuum hayatın içine işlemiş durumda. Normal konuşurken bile ordaki duyduğu her ne cümleyse onu hayatına da dahil edip devam ediyio. Küfrediyio çok ciddi düzeyde. Burda yapmıyo olabilir bir ara çok yapıyodu ben biraz konuştum konuştuktan sonra durdu. Ama yapıyo.” bu sözlerle ifade etmiştir. Dijital oyunun olumsuz etkisinin çocuğunun davranışlarını değiştirdiğini, kötü sözler öğrendiğini, anne ve babasının sözünü dinlemediğini ve arkadaşlarıyla paylaşımının hep dijital oyunlar üzerinden yaptığını K12 bu sözlerle söylemiştir: “Birincisi bu telefonda uzak durmasını istiyorum artık beyni uyuştı heralde yani o derece. Çok rahatsız oluyom ben ama sözümü dinletemiyom. İkincisi de hiç bi katkısı yok. Hani kötü şeyler öğreniyio yani. İnsanlara zarar vermeyi, vurmaya, kırmayı öğreniyio. Ders yapmıyo hiç zaten, hiç ders yapmıyo. Buraya bile zorla getiriyorum. Okul dersleri de şeyden geliyo çantayı koyuyo, okula gidiyo çantanın şeylerinin içini değiştiriyio tekrar okula gidiyo. Tekrar geliyo aynı şekilde. Hiç ders yapmıyo. Onlar şey dışarı çıktığı zaman diyom ki en azından telefonda uzak kalıyo. O yüzden istiyorum yoksa dışarı çıkması hoşuma gitmiyo ama korkuyom çevreden dolayı. En azından diyom telefonda uzak kalıyo. Ama arkadaşlarıyla şeyi güzel hı hı iletişimi güzel. Paylaşıyolar şey yapıyolar ama doğru düzgün şey paylaşmıyolar. Roblox da nasıl olalım, kimi yapalım, kıyafet değiştirelim mi, yok o Pubg da üst elbise alalım mı, sen bana şunu verir misin? Böyle tuhaf tuhaf şeyler konuşuyolar yani.”

Dijital oyunun olumsuz etkilerini katılımcılardan 6 kişi bağımlılık yaptığını söylemişlerdir. Katılımcılar çocuklarının uzun süre oyun oynadıklarını, oyundan ayrılmak istemediklerini bu sözlerle belirtmişlerdir: “ K23: *Bağımlılık yapıyo hani çok fazla izliyo bazen. Olumsuzluğu o. Keşke hiç izlemese ama hiç bakmasa ama yine de. Biraz bazen şey oluyo hırçın falan oluyo biraz huysuz oluyo. Etkisi bence onlar yani.*”, “ K14: *Ya sürekli bağlılık yapıyo, bırakmıyo. Mesela ben ona tabi almıyorum telefonu elinden şimdi hocam al bi zaman tanı dedi çocuğa. Bundan sonra artık zamanla oynaticam. Tabi derslerine etkisi ödevlerini yapar, ödevlerini yapmamazlık yapmaz ama şey de uu derslerinden de uuu şey yapar derslerini de yapar ama oyunundan da hiç vazgeçmiyor. Mesela o gün onun yerine bir kitap okuyabilir, bi test çözebilir, başka bi şey yapabilir ama o her gün oyun yani. Arkadaşlarıyla topluyo çağırıyo onları beraber oynuyalım diyo.*”. Katılımcılar dijital oyunların bağımlılık yaptığını, çocukların ekrandan ayrı kalamadığını, sürekli oyun oynamak ve ekranı izlemek istediklerini belirtmişlerdir. Dijital oyunların bağımlılık yaptığını söyleyen K10 bu sözlerle ifade ederken; “ *Olumsuz.... bir şey alıştı mı aynı şeyi tekrar tekrar istiyö. Sürekli anne bana ver, anne bana ver. Anne ben oynicam biraz daha. Alışıyo şeylere oyuna. Alışmasa oyuna dozunda birazcık ayarlasak biraz vercen sonra tekrar durucak ama yok. Bi kere verdin mi tamam bitti işi. Artık sürekli oyun isticek. Yatarken oyun sabah kalkarken telefonumu yastığın altından çıkarıyo oynuyo diyo anne biraz oyniyim....*” başka bir katılımcı olan K16 dijital oyunların bağımlılık yaptığını şu sözlerle ifade etmiştir: “ *Olumsuz etkileri var. E. zaten ekran bağımlısı. Kamera bile görse hemen dikkatini çekiyo. Caddede geziyöz dolaşıyöz hemen kameralar dikkatini çeker mağazalardaki. O kadar ki bağımlı.*” K27 ise bağımlılığı “*Dikkatini dağıtıyor tabi ki. Ekran bağımlılığı yapıyo. Odaklanmasını şey zorlaştırıyor. Onun dışında göz kırpmı, göz kapaklarına zarar veriyor. Başka bi şey yok kafamda şu an.*” bu sözlerle ifade etmiştir.

Katılımcılardan 5 kişi çocuklarının dijital oyun oynadıkları yeme ve uyku bozukluğu yaşadıklarını belirtmişlerdir. Oyunun başına hızlı bir şekilde geçmek için yemek ve uyku gibi temel ihtiyaçlarını tam anlamıyla gerçekleştirmediklerini belirtmişlerdir. K7 dijital oyunların yeme ve uyku bozukluğu yaptığını bu sözlerle ifade etmiştir: “*....Bağıriyo diye yani kapat ama sen biliyosun 10-11 olunca kapat diyo kapatmıyo. Var tabi uykusuz kalıyo, iştahı gidiyo, hemen yiyim hemen geçiyim diyo öyle yiyo. Düzenli bir şeyi kalmıyo...*”

Katılımcılardan 5 kişi dijital oyunların çocuklara olumsuz etkisi olarak sinirlilik yaptığını söylemiştir. Katılımcılar, çocukların dijital oyunun çocuklara sinirlilik hali yaptığını ve saldırgan davranışlar gösterdiklerini söylemişlerdir. Dijital oyunların sinirlilik yaptığını söyleyen K17 bu sözlerle ifade ederken “*Pubg de oyununda baya bu aralar sinir şeyi oluyo. Çok çok fazla sinirleniyo. Telefonu elinden almaya çalışıyoruz bize saldırıyo. Yani ağlıyo, zırılıyo.*”, K24 ise “*Oyun oynadığı zaman benimle iletişimi kesiyo mesela. Almaya kalktığı zaman agresifleşiyö.*” bu

sözlerle ifade etmiştir. Başka bir katılımcı olan K26 ise dijital oyunun olumsuz etkisi olan sinirliliği şu şekilde ifade etmiştir: “Sinirleniyo. Normalde zaten sinirli birisi. Eee bu aralar fazla şey oluyo agresif oluyo şey eee ne biliyim gel öpiyim diyorum meselaöpme falan yapıyo böyle. Tersliyor yani terslemek var. Derslerini hiç ilgilenmiyor hocam. Tablet, telefon, televizyon olmasa da u annem şey yaptı kaldırsa hepsini hiç bi şekilde yapmıyo..”

Özel gereksinimli çocukların dijital oyunları oynadıkları cihazlar Tablo 7’ de gösterilmiştir.

Tablo 7

Özel Gereksinimli Çocukların Dijital Oyunu Oynadıkları Cihaz

Çocuğun Dijital Oyunu Oynadığı Cihaz	f
Telefon	28
Tablet	8
Bilgisayar	8

Özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin çocukların dijital oyunu oynadıkları cihazlar alt temasında katılımcıların verdiği cevaplar kodları oluşturmuştur. Bunlar: “Telefon, Tablet ve Bilgisayar” olmak üzere Tablo 7’ de frekanslarla gösterilmiştir. Özel gereksinimli çocukların dijital oyunu oynamak için en çok tercih ettikleri cihaz telefondur. Katılımcılardan 28 kişi çocuğunun dijital oyunu daha çok telefonda oynadığını söylemiştir. Katılımcılardan 8 kişi çocuğunun tablet ile dijital oyun oynadığını söylemiştir. Katılımcılardan 8 kişi ise çocuklarının dijital oyun oynarken bilgisayarı tercih ettiğini söylemiştir.

Katılımcılar, çocuklarının hem telefon hem tablet hem de bilgisayardan dijital oyun oynamak için kullandıklarını söylemişlerdir. Katılımcılardan K1, K7 ve K8 en çok oynadıkları cihazları sırayla bu sözleri söylemişlerdir: “ Daha çok bilgisayarıyla oynuyor.”, “ Bilgisayar. Telefonda da oynuyor.” “Bizde bilgisayar var ama abimin. Bilgisayarda oynamaz. Telefon ve tablet.” Evde veya dışarda farklı cihazları tercih ettiklerini söylemişlerdir. Katılımcılar çocuklarının cihaz ayırt etmeksizin hangisi boşta ise onunla dijital oyun oynadıklarını K10 bu sözlerle ifade ederken; “ Bilgisayardan, telefondan. Nerden denk gelirse.” K31 bu sözlerle ifade etmiştir: “Bilgisayar da. Telefonu bulduğu zaman telefonda da oynuyo gerçi. Ama çoğunu

bilgisayarda oynuyo.” Farklı mekanlarda farklı cihaz tercih ettiğini K4 bu sözlerle ifade etmiştir. “ *Telefon. Burda da (yani okulda) bilgisayar.*” K22 çocuğunun oyuna göre cihaz tercih ettiğini bu sözlerle ifade ederken; “ *Gta yı bilgisayarda oynar. Maçı da telefonda oynar.*” K20 ise bu sözleri söylemiştir: “ *Bilgisayar, tablet. Tabletten video izliyo, bilgisayardan oyun oynuyo.* ” Katılımcılar çocuklarının dijital oyun oynamak seçtikleri cihazların mekâna ve oyuna göre değiştiğini söylemişlerdir. Fakat en çok tercih edilen cihaz telefon olmuştur.

Tablo 8’de özel gereksinimli çocukların dijital oyunlara hafta içi ve hafta sonu ayırdıkları süre gösterilmiştir.

Tablo 8
Özel Gereksinimli Çocukların Dijital Oyuna Ayırdıkları Süre

Çocuğun Oyunlara Ayırdığı Süre	f	Çocuğun Oyunlara Ayırdığı Süre	f
Hafta içi oyuna ayırdığı süre		Hafta sonu oyuna ayırdığı süre	
1-6 saat	13	1-6 saat	17
6-12 saat	13	6-12 saat	9
12 saat ve üzeri	10	12 saat ve üzeri	6

Özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin çocuklarının dijital oyunlara hafta içi ayırdıkları süre alt teması Tablo 8’ de gösterilmiştir. Çocukların dijital oyunlara ayırdıkları süre katılımcıların cevapları ile kodları oluşturmuştur. Cevaplara göre oluşturulan kodlar: “1-6 saat, 6-12 saat, 12 saat ve üzeri” olmak üzere 3 kod oluşmuştur. Çocuklarının hafta içi oyuna ayırdıkları süre 1-6 saat arasında olduğunu söyleyen katılımcı sayısı 13’tür. 6-12 saat arasında zaman ayırdıklarını söyleyen katılımcı sayısı 13’tür. Katılımcılardan 10 kişi çocuklarının dijital oyunlara hafta içi 12 saat ve üzeri zaman ayırdıklarını söylemişlerdir.

Katılımcılar özel gereksinimli çocukların dijital oyunları oynamayı çok istediklerini ama katılımcıların sınırlı saatte oynamaya izin verdiklerini belirtmişlerdir. Çocuklarının dijital oyuna hafta içi ayırdıkları sürenin 1 saat ile 6 saat arasında olduğunu söyleyen katılımcıların ifadeleri şu şekildedir: “ *K1: Oyuna mı....yani toptasak hafta içi de 5 güne sığdırsak toplam 4 saat diyelim.*”, “ *K3: Hafta sonu şey yiyenime falan gidiyorlar. Orda da 1 saat filan oynuyo genellikle*

kalanını yiyenimle oynuyor. 1-2 saat oynuyorlar. ”, “ K4: Telefon elinde olsa bütün gün kalkmaz üstünde. Ama ıı benim izin verdiğim saatler sadece akşamları 1 saat ıı gündüzleri de evde ise izinliyse okul olmadığı günse yani 2 saat rahat oynuyor.”

Katılımcılar çocuklarının okuldan sonra hemen dijital oyun oynamaya geçtiklerini, sınırlama olmazsa sabahtan akşama kadar oynayacaklarını belirtmişlerdir. Çocuklarının dijital oyuna hafta içi ayırdıkları sürenin 6 ila 12 saat arasında olduğunu söyleyen katılımcıların ifadeleri şu şekildedir: “K32: *1ı yani hafta içi günde en az 2 saatini ayırıyordur muhakkak.* ”, “K9: *Hafta içi okuldan geliyor. Bir saat ders yapıyor. Derse bakıyoruz şöyle bi göz atıyoruz ondan sonra ıııı yemektir falan. Akşam ya uyumadan bir saat bir buçuk saat oynuyor.* ”, “K13: *Hafta içi bi gün yani. 1-2 saat oynuyo. Versem akşama kadar oynar yani. Oynuyo yani fazla.* ”, “ K17: *Her gün 2 saat toplam 10 saat felan oynuyo.*”, “K29: *Valla ona kalsa akşama kadar, benden alıyo mesela okuldan elinden almasam hep oynuyor. Bir günde 1-2 saat hatta 2 saaten fazla oynuyo.* ”, “ K33: *Ödevi varsa yapıyo ondan sonra oturuyo, camiye gidiyo, top oynuyo. Telefonla oynuyo o kadar. 2-3 saat günde.*”, “ K35: *Valla onun zamanı yok. Elinden çıksa dışardan, dışardan toptan geldi mi hiç elinden. Zaten dersiyle hiç alakası yok doğruyu söyleyim. Telefon, tablet öyle. Günde 2-3 saat.*”

Çocuklarının dijital oyuna hafta içi ayırdıkları sürenin 12 saat ve üzeri olduğunu söyleyen 10 katılımcı soruyu günlük olarak cevaplamışlardır. Söylenen sayıları hafta içi ile çarptığımızda ortaya büyük sayılar çıkmaktadır. Katılımcılar da çocuklarının uzun süren dijital oyun oynadıklarının farkındalar fakat ebeveynlerinin sözünü dinlemediklerini ve akşam veya sabah gizli gizli oynadıklarını belirtmişlerdir. Katılımcıların ifadeleri şu şekildedir: “ K5: *Hiç elinden almasam ful oynar. O derece diyebilirim. Ama ortalama bi saat söylemem gerekirse 4 saat falan.* ”, “K6: *Öyle saat değil de mesela bazen kitap okutturuyom diyomki molada şimdi oynayabilirsin. Veya işte bir yere gidince... hocam abisi dakika saat koyuyo ama biz pek uymuyoruz hani şu an bi saat vermiyom ama baya da var yoğun yani çok. 4-5 saat.*”, “ K7: *Şimdi onun saatini tutmaya kalksam şu an burda ııı evde olduğu sürece ders dışında büyük çoğunluk 4-5 saat belki daha fazla kalıyodur. Ama ara ara kalkıyo tabi. Yemek yemek için ihtiyaçlarını gidermek için.* ”, “ K8: *Böyle gece 12 ye kadar. 5 saat.*”, “K10: *Sürekli. Sürekli onlarla oynuyo. Yaklaşık en az 5-6 saat gidiyor bi günde.* ”, “ K11: *Baya oynuyo. Bi günde 3 saat 4 saat en fazla en geç.* ”, “ K12: *Valla size şöyle söyliyim okula gidiyo bu arada 1 saat okula gidene kadar tekrar oynicak. Okula gitcek gelecek yine bi oynuyo şarjı bitene kadar. Tüm gün yani. Mesela gece 1’e kadar oynuyor desem. Babasından gizli gizli. Adam uyuyor biz uyuyoz arada kalkıp oynuyo gene. Yani 5-6 saat akşam olsa 2-3 saat okula gidene kadar olsa 10 saat oluyo. Günlük.* ”, “K15: *Çoğu saatini ayırıyo. Yani evde olduğu sabah başlıyo yani siz onu kaldırmazsanız devamlı oynuyo yani. Bi günde 5-6 saat oynuyodur yani kaldırmazsan, devamlı oynuyo.*”, “K26: *Imm onu saat belirlemeden oynuyo. Immm bilmiyorum.*

Günde 4-5 saat.”, “ K25: Ya okuldan gelse akşama kadar yatana kadar üstünden kalkmaz. Telefon olsa elinden olacak oyle bişey yani. Yani valla baya olur. Yani bazen evde olduğu zaman kalkıyo 15 saatte izliyebilir yani oyle bişey. Çok yani anlatamam. Elinde aldığım zaman döverek kavgaylan.”

Özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin çocuklarının dijital oyunlara hafta sonu ayırdıkları süre alt teması Tablo 8’ de gösterilmiştir. Çocukların dijital oyunlara ayırdıkları süre katılımcıların cevapları ile kodları oluşturmuştur. Cevaplara göre oluşturulan kodlar “1-6 saat, 6-12 saat, 12 saat ve üzeri” olmak üzere 3 kod oluşmuştur. Çocuklarının hafta sonu oyuna ayırdıkları süre 1-6 saat arasında olduğunu söyleyen katılımcı sayısı 17’dir. Katılımcıların çocukların hafta sonu dijital oyuna ayırdıkları sürenin 6 ile 12 saat arasında olduğunu söyleyen kişi sayısı 9’dur. Katılımcıların çocukların hafta sonu dijital oyuna ayırdıkları sürenin 12 saat ve üzeri olduğunu söyleyen kişi sayısı ise 6’dır.

Katılımcıların çocuklarının hafta sonu genelde beraber vakit geçirdiklerini ve evde fazla kalmadıkları için oyunlara ayırdıkları sürenin azaldığını belirtmişlerdir. Katılımcıların çocuklarının hafta sonu dijital oyunlara ayırdıkları sürenin 1 ila 6 saat arasında olduklarını söyledikleri ifadeler şu şekildedir: “ K1: 2 günde 2 saat sürer işte yani bir günde mesela bilgisayarda genelde yarım saat 1 saat anca fazla ben izin vermiyorum. Genelde 1 saat.”, “ K2: 1.5 saat oynar ama sürekli ona bakmaz yani 10 dk 15 dk sonra alırsız tekrar devam eder.”, “ K3: Hafta sonu şey yiyenime falan gidiyorlar. Orda da 1 saat filan oynuyo genellikle kalanını yiyenimle oynuyor. 1-2 saat oynuyorlar.”, “ K9: Dışarda eğer yani dışarı çıkmadığı zamanlarda oyun oynuyor. Dersini falan olmadığı zaman oynuyoruz. 4 saat.”, “ K21: Yine 2-3 saat oynuyo. Oynuyo ara ara. Günlük.”, “ K13: Hafta sonu da 3-4 saat oynuyo yani.”, “K33: Valla hafta sonu 5 - 6 saat sürer. Kalktığı gibi ödevlerini bitirdiği zaman sağa sola gitmese telefonla oynuyo.”

6-12 saat arasında zaman ayırdıklarını söyleyen katılımcı sayısı ise 9’dur. Katılımcılar, çocuklarının hafta sonu dışarı çıkmadıkları için daha fazla dijital oyunlara maruz kaldıklarını şu ifadelerle söylemişlerdir: “ K7: Hafta sonu diyelim yatıyo zaten hafta sonu olduğu için o da kalksa uuu genelde dışarda da işimiz olduğu için yani o kadar uzun süre çok kalmıyor. Kalsa kalır aslında ama çok değil. 8-9 saat daha fazla.”, “ K17: Evde kaldığı için 3 hatta 4 saat oynuyo. Bi de cumartesi günü 3-4 saat oynuyo bi de pazar günü 5 saat oluyo 9 saat”, “ K14: Genelde dışarda. Yine akşamları 4-5 saat yine oynuyo.”, “K31: Hafta sonu ara ara çünkü abisi de var. Dönüşlü oynuyorlar. Ya 45 dakika o 45 dakika öyle oynuyorlar. 5 saat günde.”, “K20: Haftasonu sadece bir yere gittiğimizde yok. Yani hep evdeyiz hep. Dışarı şeyimiz yok. Hani ha baba gezdirirse gezdirir. Tiyatroya falan götürür ya da piknik gezmeye gideriz ama çoğunlukla öyle hani. 10 saati sen şey yap işte.”

Katılımcılardan 6 kiři çocuklarının dijital oyunlara hafta sonu 12 saat ve üzeri zaman ayırdıklarını söylemişlerdir. Katılımcılar, çocukların tüm gün dijital oyunlarla oynadıklarını bunun önüne geçemediklerini bu sözlerle belirtmişlerdir: “ K5: O da hadi o artsın çünkü kayınvalidemde toplanıyoruz mesela 1 de geliyorsa gidene kadar telefonla o çocuk. 8-9 saat diyebilirim. ”, “ K12: Haftasonu cumartesi de aynı şekilde 11-12 saat oynuyo, 10 saat oynuyo. Ama pazar günü 5 saat anca. Çünkü anca babasından anca o kadar kaytarabiliyor. ”, “ K18: Her gün 6 saat oynuyo. 12 saat oynuyo hafta sonu.”

Araştırmada bulgular kısmında tema ve alt temalara, kodlara ve katılımcıların görüşlerine yer verilmiştir. Bir sonraki başlıkta bu bulgular ışığında tartışma yürütülecektir.



BÖLÜM 4: TARTIŞMA

Yapılan çalışmanın amacı, özel gereksinimli çocuğu olan ailelerin dijital oyunlara yönelik görüşlerinin belirlenmesidir. Çalışmaya 6-13 yaş aralığında olan özel gereksinimli çocuğu ya da yakını olan aile üyeleri ile katılmıştır. Çocuklardan; 25'i özel öğrenme tanılı, 6'sı zihinsel yetersizlik tanılı ve 5'i otizmi tanılı toplam 36 çocuğun yakını ile çalışma yapılmıştır. Çalışmaya başlamadan önce katılımcılara çalışma hakkında ayrıntılı bilgi verildi ve demografik bilgileri kayıt altına alınmıştır. Çalışma İstanbul ilinde bulunan Sultangazi İlçesinde özel eğitim ve rehabilitasyon merkezinde yapılmıştır.

Bu çalışma özel gereksinimli çocukların dijital oyunlara olan tercihleri hakkında bilgi vermektedir. Literatür incelendiğinde tipik gelişim gösteren çocuklar ve aileler ilgili birçok çalışmaya ulaşılmıştır (Toran vd., 2016; Üstündağ, 2019; İnce, 2022; Sönmez ve Sönmez, 2022; Mercan-Uzun vd., 2023; Eryol, 2023; Jones, 2014; Lemmnes vd., 2011; Swing vd., 2010; Ferguson, 2015; Gentile vd., 2011; Smith, 2010). Ancak dijital oyunun özel gereksinimli çocuklar hakkında etkilerini araştıran çalışmalar çok kısıtlıdır. Bu araştırmanın amacı, literatüre özel gereksinimli çocukların ailelerinin dijital oyunlar hakkındaki görüşleri verilerek özel gereksinimleri çocuklar dijital oyunları kullanımı hakkında bilgi vermektir.

Yapılan araştırma sonucunda, özel gereksinimli çocukların dijital oyunlara yönelik ailelerinin görüşleri dijital oyunun alt teması olan dijital oyunun içeriklerinde çocukların oyun tercihleri ele alınmıştır. Görüşlerden alınan bilgiler doğrultusunda özel gereksinimli çocukların daha çok savaş oyunlarını tercih ettikleri görülmüştür. Özel gereksinimli çocukların tercih ettikleri savaş oyunları şiddet içerdikleri ve görsel uyarıcılarla donatıldığı için çocukları agresif davranışlar göstermelerine, duygusal olarak zarar görmelerine neden olabilir (American Academy Pediatrics [AAP], 2016). Savaş oyunlarından da Roblox, Pubg gibi oyunları oynadıklarını katılımcılar belirtmişlerdir. Savaş oyunlarından sonra tercih ettikleri oyun türü ise yapı-inşa oyunları olmuştur. Yapı-inşa oyunu olarak ise Minecraft oyununu tercih etmişlerdir. Tercih ettikleri diğer oyun türleri ise aksiyon-macera ve spor oyunlarıdır. İnce (2022), “Okul Öncesi Dönem Çocuğuna Sahip Ailelerin “Dijital Oyun ve Çocuk” Aile Eğitimi Programı Öncesi ve Sonrası Görüşlerinin İncelenmesi” adlı çalışmasında ebeveynlerin çocuklar tarafından tercih edilen oyunların çoğunlukla Pubg ve Minecraft oyunu olduklarını bulmuştur. Bu oyunlar araştırmada çıkan oyun örnekleri ile benzerlik göstermektedir.

Özel gereksinimli çocukların savaş oyununu tercih etmeleri gerçek dünya ile sanal dünya arasındaki ayrımı yapamamalarına neden olabilir; bu durum sosyal etkileşimlerini ve empati kurma yeteneklerini olumsuz yönde etkileyebilir (Gentile vd., 2011). Özel gereksinimli çocukların sürekli savaş oyunu oynamaları onların kaygı düzeylerinin artmasına sebep olabilir (Nikkelen vd., 2014). Anne, baba ve öğretmenler özel gereksinimli çocukların oynadıkları oyunların içeriğini takip etmeleri gerekmektedir. Özel gereksinimli çocuklara şiddet içeren oyunlar yerine alternatif oyunlar önererek gelişimlerine katkı sağlayacak oyunlar oynamalarına katkıda bulunabilirler (AAP, 2016). Özel gereksinimli çocukların savaş oyunları oynamalarının olumsuz etkisini önlenmesi gerektiği ve bu durumun çocukları agresif yaptığı, sosyal becerilere zarar verdiği ve kaygı düzeylerini artıracak ortaya çıkmıştır.

Araştırma sonucunda özel gereksinimli çocukların dijital oyunları oynama amaçları en çok eğlence olduğu görülmüştür. Diğer bir neden ise çocukların vakit geçirmek gibi oynadıklarını söylemişlerdir. Toran ve diğerlerinin (2016) yaptıkları araştırmada tipik gelişim gösteren çocuklarında dijital oyunu tercih etme sebeplerinin eğlence ve vakit geçirmek için sebepler olduğu belirtilmiştir. Yapılan başka bir çalışmada dijital oyun oynama sebebinin %63 oranında eğlenceli buldukları olduğu ortaya çıkmıştır (Üstündağ, 2019). Bu araştırmanın bulguları ile benzerlik göstermektedir.

Eğitici dijital oyunlar, özel gereksinimli çocukların öğrenmelerini kolaylaştırmakta bilişsel becerilerini, problem çözme ve dikkat becerilerinin geliştirmektedir. (Virvou ve Katsionis, 2008). Bu bağlamda araştırmada özel gereksinimli çocukların aileleri çocuklarının dijital oyunların olumlu etkileri hakkında bilgi vermişlerdir. Aileler, dijital oyunların olumlu etkisi olarak en çok eğitim süreçlerine katkı sağladığını ifade etmişlerdir. Diğer bir kazanım olarak aileler beceri kazanımına etkisi olduğunu söylemişlerdir. Ailelerden bazıları ise dijital oyunların özel gereksinimli çocuklarının gelişimine katkı sağladığını söylemişlerdir. İnce (2022) yaptığı çalışmada dijital oyunun olumlu etkileri olarak; eğitici olma, teknolojiyi kullanabilme, özgüvenli olma ve çocuğu sakinleştirme olarak sıralamıştır. Mercan-Uzun ve arkadaşlarının (2023) yaptıkları “Ebeveynlerin Gözünden Çocuklarının Dijital Oyun Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi” çalışmasında ebeveynlerin çocukların dijital oyun oynadıkları için becerilerinde gelişme meydana geldiğini söyleyerek çalışmadaki bulgularla benzer sonuç göstermektedir.

Dijital oyunların uzun süreli kullanımı özel gereksinimli çocukların sosyal ilişkilerini ve iletişim becerilerinde sorun yaşamalarına sebep olabilir (AAP, 2016). Özel gereksinimli

çocukların ailelerinin dijital oyunların en çok olumsuz etkisinin çocuklarının derslere zaman ayıramamasını söylemişlerdir. Zamanının büyük çoğunluğunu çocuklarının dijital oyunları oynadıkları için derslerine zaman kalmamasından şikâyet etmişlerdir. Dijital oyunun olumsuz etkilerinden bir diğeri çocuklarda davranış bozukluğunun görülmesidir. Dijital oyun oynayan çocukların anne babalarının sözünü dinlemediğini, saldırgan davranışlar sergilediklerini, küfür içerikli konuşmalar yaptıklarını söylemişlerdir. Dijital oyunun başka bir olumsuz etkisi olarak, bağımlılık yapması söylenmiştir. Çocukların dijital oyunu bırakamadıklarını sürekli oyun oynamak istediklerini belirtmişlerdir. Özel gereksinimli çocukların her zaman dijital oyun oynamak istediklerini oynamalarına izin verilmediğinde sinirlendiklerini, sözlerini dinlemediklerini söylemişlerdir.

Toran ve arkadaşlarının (2016) yaptıkları çalışmada ebeveynlerin çocuklarının oyun oynama bağımlılığı üzerinde kontrol sağlamadıklarını, çocukların süre kısıtlamasına uymadıkları ve süreyi çocukların kendi belirledikleri sonucuna ulaşmıştır. Dijital oyunların eğitim amacı dışında kullanılmasıyla çocukları bağımlılığa itebileceği, davranış problemlerine sebep olabileceği bu yüzden dijital oyunların içeriklerinin iyi bir şekilde belirlenmesi gerekmektedir (Sönmez ve Sönmez, 2023). İnce (2022) yaptığı çalışmada dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerini dijital oyunların bağımlılık yaptığını, çocukları agresifleştirdiğini, vakitlerini boşa harcadıklarını, ebeveynlerinin sözüne karşı geldiklerini, sosyal hayattan uzak kalma gibi nedenleri sıralamıştır. Yapılan çalışma sonucunda bazı katılımcıların dijital oyunların çocuklar üzerinde uyuşturma etkisinin olduğunu söylemiştir. Hasting ve arkadaşları (2009) yaptıkları çalışmada dijital oyunlar çocukların uyuştuğunu belirtmiştir.

Yapılan diğer çalışmalarda da dijital oyunların çocukları agresifleştirdikleri, çocukları bağımlılığa ittiği, sosyalleşmelerini telefonda yapan çocukların fiziksel gelişimleri üzerinde olumsuz etki yaratacağı sonucuna ulaşılmıştır (Aydoğan ve Güney, 2019). Mercan-Uzun ve arkadaşlarının (2023), çalışmasının sonucu olarak çocukların erken yaşta teknoloji ile tanıştığı bununla beraber dijital oyunlarla erken yaşta oynamaya başlamaları ve gün geçtikçe dijital oyunlarla daha fazla vakit geçirdiklerini bulmuştur. Özel gereksinimli çocukların dijital oyunları fazla oynaması sosyal etkileşimi azaltabilir ve yalnızlık hissini artırabilir (Orem vd., 2019). Dijital oyunların olumsuz etkilerinden kaçınmak için anne ve babaların özel gereksinimli çocuklara süre sınırlaması koymalı ve çocuklar ile bir denge kurmalı çünkü her çocuk farklıdır; bireysel farklılıklara, çocuğun ihtiyaçlarına ve gelişim seviyesine göre yapılmalıdır (Law vd., 2011)

Dijital oyunların özel gereksinimli çocuklar üzerindeki diğer olumsuz etkisi, yeme ve uyku bozukluğuna sebep olduğunu söylemişlerdir. Özel gereksinimli çocukların oyuna hızlı bir dönmek için yemeklerini az yediklerini söylemişlerdir. Dijital oyunları daha çok oynamak için uykularından erken kalktıklarını ve geç uyandıklarını belirtmişlerdir. Young (2019), yaptığı çalışmada bağımlıların teknolojik aletler ile uzun süre vakit geçirebilmek için uykularını, beslenmelerini ve sosyal yaşamlarını ihmal ettiklerini söylemiştir. Hutton ve arkadaşlarının (2013) yaptıkları çalışmada dijital oyunların özel gereksinimli çocuklar üzerinde uyku problemlerine yol açarak dikkat eksikliği ve öğrenme sorunlarında daha fazla problem yaşamalarına neden olabileceğini söylemişlerdir. Dijital oyunların, aşırı kullanımı fiziksel hareketlere sınırlılık getireceğinden dolayı obezite riskinin artmasına sebep olabilir (Dworkin, 2019).

Katılımcıların özel gereksinimli çocukların oyun oynama sürelerinin bazı günler 10 saati geçtiğini, bazı katılımcıların ise net bir saat söyleyemedikleri görülmüştür. Genel olarak katılımcılar özel gereksinimli çocuklarının günlük en az 2 saat ile 3 saat arasında en fazla ise 9 saat oynadıklarını belirtmişlerdir. Toran ve arkadaşlarının (2016) yaptıkları çalışmada çocukların dijital oyun oynama sürelerinin belirsizleştiğini belirterek araştırmadaki benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Dijital oyunların uzun süre oynanması halinde çocukların gerçeklik algılarında sorun yaşadıkları ve bunun sonucunda sanal ve gerçek oyunları oynarken problem yaşadıkları belirtilmiştir (Tuğrul, 2014). İnce (2022) yaptığı çalışmasında çocukların hafta içi ve hafta sonu dijital oyun oynama sürelerinin değiştiğini anne babaların bazılarının bu sürenin azaldığını söylerken bazılarının bu sürenin arttığını söylemiştir. Bu sonuçla yapılan çalışma sonucu ile benzerlik göstermektedir. İnce (2022) araştırmasında anne ve babaların tipik gelişim gösteren çocuklara dijital oyun oynadıkları zaman kural ve sınır koymada yeterli bilgiye sahip olmadıkları sonucuna ulaşmıştır. Çocukların dijital oyunlarda çok fazla zaman geçirmeleri ebeveynlerinin süre koyma, sınırlama noktasında sorun yaşadıkları sonucuna ulaşılmıştır (Mercan-Uzun vd., 2023). Çocukların günde ortalama 3 saatini dijital oyunlara ayırdığı göz önüne alındığında, sanal ortamın bir alternatif gerçeklik üretici görevi gördüğü açıkça görülmektedir. Bu sanal ortamdan kaynaklanan artan kaygı düzeyleri, akademik performansın tehlikeye atılması, boşa harcanan zaman veya kıskançlık gibi her türlü olumsuz durum, çocuklar hakkında önemli bilgiler vermektedir. Genç nesillerin dijital dünyaya aşırı derecede maruz kalması, bu alanda yeni olan anne babaları ile daha çok çatışmaya yol açmaktadır (Yücel, 2019).

Yapılan araştırma da özel gereksinimli çocukların dijital oyunları oynamak için tercih ettikleri cihazın telefon olduğunu belirtmişlerdir. Telefon en çok kullandıkları cihaz olmasına karşın bunun yanında tablet ve bilgisayar da eşlik etmektedir. Katılımcılar özel gereksinimli çocuklarının oyuna ve bulundukları mekâna göre farklı cihazlar kullandıklarını belirtmişlerdir. Toran ve arkadaşlarının (2016) yaptıkları çalışmada tipik gelişim gösteren çocukların dijital oyun oynamak için farklı cihazlar yani telefon, tablet ve bilgisayar kullandıkları sonucuna ulaşmıştır. Bu bulgu araştırma ile benzerlik göstermektedir.



SONUÇ ve ÖNERİLER

Aileler çocuklarının dijital oyunlarla geçirdikleri süreyi kontrol altına almalı ve belirli bir süre içinde oynamalarını sağlamalıdır. Ebeveynler çocukların oynadıkları dijital oyunların içeriğini bilmeli ve dijital oyunları seçerken yaşına uygun olanları seçmelidir, çocukların geleneksel oyunlara yönlendirmeli ve çocuklarıyla beraber oyun oynamalıdır. Özel gereksinimli çocuklar dijital oyunları oynarken yalnız olmamalıdır, aile üyelerinin gözetimi altında oyun oynamalı. Özel gereksinimli çocukların dijital oyunları azaltmaları için ailelerin çocukların farklı alanlarda oyun oynamaları için park, bahçe gibi yerlere götürmeli; koşma, zıplama gibi fiziksel aktivitelere yönlendirmelidir.

Bu araştırma, Sultangazi ilçesinde ve Rehabilitasyon merkezinde yapılmıştır. Araştırmacılar, bölgeyi ve okulu genişleterek daha fazla aile ile araştırmayı yapabilirler. Araştırma 36 katılımcının katılımı ile gerçekleşmiştir, çalışma grubunun sayısı arttırılabilir. Bu araştırma 6-13 yaş grubundaki yakını olan aile üyeleri ile yapıldı, farklı yaş gruplarında yapılabilir. Bu araştırma; zihinsel yetersizlik, öğrenme güçlüğü ve otizm tanıılı öğrencilerle yapılmıştır. Özel gereksinim grupları ya da tek engel grubu ile çalışılabilir. Bu araştırma; nitel yöntemler ile desenlemiştir, özel gereksinimli çocuklar ve dijital oyun konulu nicel bir çalışma desenlenebilir. Bu çalışmada katılımcıların çoğunu anneler oluşturmuştur, yapılacak diğer çalışmalarda diğer aile üyeleri dahil edilebilir.

Öneriler

- Okullarda dijital oyunların yararları ve zararları hakkında seminerler düzenlenebilir. Ailelere dijital oyunlar hakkında bilgi verilmelidir.
- Dijital oyunların çocukların öğrenmesinde etkili olduğunu, motivasyonu arttırdığını, çocukların öğrenirken geleneksel oyunlara göre daha kolay öğrendiği için eğitim alanında dijital oyunlarla öğrenme alanı oluşturulmalıdır.
- Aileler çocukların ekran süresini kısıtlamalıdır. Çocukların günlük dijital oyun oynama süresi 1 saati geçmemelidir, ebeveynler sınır koymalıdır.
- Özel gereksinimli çocuklar, dijital oyunlara fazla maruz kalmamaları için geleneksel oyunları aileler tercih etmelidir. Çocuklarıyla beraber oyunlar oynamalı ve onlara yol göstermelidirler.
- Aileler beraber aktivite yapmalıdır. Hafta sonu beraber dahil olabilecekleri etkinlikler yapabilirler.

KAYNAKÇA

- Akçay, D., ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aktan, B.Ş. (2017). Oyun Yoluyla Sosyal Becerilerinin Desteklenmesi. Önder, A., Çiftçi, H.A. (Ed.). *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* (1.Baskı, s.156-157) içinde. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Alves, A. G., Schmidt, A. E. F., Carthcat, K. D., ve Hostins, R. C. (2015). Exploring technological innovation towards inclusive education: Building digital games—An interdisciplinary challenge. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 174, 3081-3086.
- American Academy of Pediatrics. (2016). *Media and Young Minds*. *Pediatrics*, 138(5), e20162591.
- American Psychiatric Association. (2013) *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.
- American Psychiatric Association. (2018). *What is Specific Learning Disorder?* <https://www.psychiatry.org/patients-families/specific-learning-disorder/what-is-specific-learning-disorder>(Erişim tarihi: 8 Temmuz 2023).
- Arı, A. ve Kartal, M. (2018). *Tüm Öğretmenlik Programları İçin Özel Eğitime Giriş* (2.Baskı). Eğitim Yayınevi.
- Aydın, A. (2010). *Oyun, dil ve düşünce*. Eğiten kitap.
- Bayhan, P.S., Artan, İ. (2009). *Çocuk gelişimi ve eğitimi*. Morpa Kültür Yayınları.
- Bayındır, D. ve Mısırlı, Z.A. (2017). Dijital Oyunlar. Önder, A., Çiftçi, H.A. (Ed.). *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* (1.Baskı, s.261-265) içinde. Nobel.
- Beeston, J., Power, C., Cairns, P., ve Barlet, M. (2018). Characteristics and motivations of players with disabilities in digital games. *arXiv preprint arXiv:1805.11352*

- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1).
- Brown, C. S. (2015). *The educational, psychological, and social impact of discrimination on the immigrant child*. Washington, DC: Migration Policy Institute.
- Brown, P.S., Sutterby, J.A., Thornton, C. D. (2013). *Dramatic play in outdoor environments*. *PTO Today*. <http://www.ptotoday.com/pto-todayarticles/article/79-dramatic-play-in-outdoor-play-environments?start=1>(Erişim tarihi: 10 Haziran 2023).
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry ve research design: Choosing among five approaches* (2. Basım). Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative Inquiry ve Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Sage Publications.
- Çevik, O.(2021). *Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyinin Çocuklardaki Narsisizm ve Mutluluğa Etkisi* [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Dhiyaneshwari, R. P., ve Devi, C. R. (2023). Understanding the perspectives and usability of digital games for children with intellectual disabilities. *Journal of Applied Engineering and Technological Science*, 5(1), 608-621.
- Diken, İ. H. (2022). *Özel Eğitime Gereksinimi Olan Öğrenciler ve Özel Eğitim* (23. Baskı). Pegem Akademi.
- Doğru, S. S. (2019). *Erken Çocukluk Döneminde Özel Eğitim* (4.Baskı). Maya Akademi.
- Dworkin, P. H. (2019). Digital Media, Health, and Well-being in Children: Where Do We Go From Here? *Pediatrics*, 143(5), e20191097.
- Ektiricioğlu C, Arslantaş H, Yüksel R. Ergenlerde çağın hastalığı: Teknoloji bağımlılığı. *AKTD* 2020; 29(1): 51-64.
- Erdin. G. (2009). *Zihinsel yetersizliği olan bireylerin ebeveynlerinin çocuklarının eğitimleri konusundaki görüşleri* [Yüksek Lisans Tezi]. Trakya Üniversitesi.
- Eryol, Ç. (2023). *Özel Okullarda Öğrenim Gören Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Dijital Oyunlara Yönelik Görüşlerinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Gaziantep Üniversitesi.

- Ferguson, C. J. (2015). *Do angry birds make for angry children? A Meta-Analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. Perspectives on Psychological Science*, 10 (5), 646–666.
- Ferguson, C. J., ve Donnellan, B. D. (2017). Are associations between “sexist” video games and decreased empathy toward women robust? A reanalysis of Gabbiadini et al. 2016. *Journal of Youth and Adolescence*.
- Fleer, M., ve Hedegaard, M. (2010). *Early learning and development: Cultural-historical concepts in play*. Cambridge University Press.
- Frasca, G. (2001). Videogames As a Means for Critical Thinking and Debate (Georgia Institute of Technology).<http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>(Erişim tarihi: 5 Ocak 2023).
- García-Redondo, P., García, T., Areces, D., Núñez, J. C., ve Rodríguez, C. (2019). Serious games and their effect improving attention in students with learning disabilities. *International journal of environmental research and public health*, 16(14), 2480.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy Computers in Entertainment (CIE)*, 1, 20-20.
- Genç, Z. (2014). Parents' Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 146:55-60.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., ve Khoo, A. (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 127, e319-329.
- Gentile, D. A., Coyne, S., ve Walsh, D. A. (2011). Media Violence, Physical Aggression, and Relational Aggression in School Age Children: A Short-Term Longitudinal Study. *Aggressive Behavior*, 37(2), 193–206.]
- Ginsburg K.R. (2007). American Academy of Pediatrics Committee on Communications; American Academy of Pediatrics Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*. 2007 Jan;119(1):182-91. doi: 10.1542/peds.2006-2697. PMID: 17200287.

- Goodwin, K. (2019). *Dijital dünyada çocuk büyütmek*. (Çev. T. Er). İstanbul: Aganta. (Orijinal çalışmanın basım tarihi 2018).
- Gökçearsan Ş, Günbatır MS. Ortaöğrenim öğrencilerinde internet bağımlılığı. *ETKU* 2012; 2(2): 10-24.
- Griffiths, M. (2005). A 'components' model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359> (Erişim tarihi: 8 Eylül 2023).
- Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of games-based learning environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23-38.
- Güler H, Şahinkayası Y, Şahinkayası H. (2017). İnternet ve mobil teknolojilerin yaygınlaşması: Fırsatlar ve sınırlılıklar. *Kilisbd* 7(14), 186-207.
- Güzen, M. (2021). *Covid-19 Pandemi Öncesi ve Pandemi Sürecinde 4-6 Yaş Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri Ve Ebeveyn Rehberlik Stratejilerinde Görülen Farklılıkların İncelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A. ve Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: Relations with school performance and behavior. *Issues in Mental Health Nursing*, 30, 638–649.
- Hazar, Z., Hazar, M., ve Altun, M. (2016). 6-14 yaş çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin ebeveyn görüşleri. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 12, 40-67. DOI: 10.17361/UHIVE. 20161222013.
- Hill, S. (2006). *Devoloping early literacy:Essesment and Teaching*. Eleanor Curtain.
- Horzum, M. B., (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.
- Hutton, J. D., Dudley, J., Horowitz-Kraus, T., DeWitt, T., ve Holland, S. K. (2013). Associations Between Screen-Based Media Use and Brain White Matter Integrity in Preschool-Aged Children. *JAMA Pediatrics*, 167(3), 265–271.
- Işıkoğlu-Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (PAU Journal of Education)*, 46, 1-17. doi: 10.9779/pauefd.446654.

- İnce, G. (2022). *Okul Öncesi Dönem Çocuğuna Sahip Ailelerin “Dijital Oyun Ve Çocuk” Aile Eğitimi Programı Öncesi Ve Sonrası Görüşlerinin İncelenmesi* [Tezsiz Yüksek Lisans Projesi], Pamukkale Üniversitesi.
- Johnson, E. L. (2018). A New Look at the Representations for Mathematical Concepts: Expanding on Lesh’s Model of Representations of Mathematical Concepts. *Forum Public Policy Online* 11.
- Johnson, J., Christie, J., Wardle, F. (2005). Play, Development, and Early Education. *Pearson Education*.
- Jones, C. M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M., ve Carras, M. C. (2014). Gaming well: Links between videogames and flourishing mental health. *Frontiers in Psychology*, 5(260), 1-8.
- Jones, J. (2012). Sorry MoMA, video games are not art, <http://www.guardian.co.uk/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art>. (Erişim tarihi: 8 Temmuz 2023).
- Kanay, A. ve Girli, A. (2008). Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu Olan 9-13 Yaş Grubu İlköğretim Öğrencilerinin Uyumsal Davranışları, Benlik Kavramı ve Akademik Başarıları Arasındaki İlişkiler. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi* 23:184-191.
- Kara, D. N. (2023). Opinions of families of children with special needs about digital games. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 10(3). 2178-2189.
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Karlı, E. (2019). *Çocuk ve Oyun*, Anadolu Üniversitesi.
- Kaymak, A. (2016). Otizm spektrum bozukluğu (OSB): Tanım, sınıflama, yaygınlık ve nedenler. İ. H. Diken ve H. Bakkaloğlu (Eds.), *Zihin yetersizliği ve otizm spektrum bozukluğu* [Intellectual disorders and autism spectrum disorder] içinde (ss. 164-190). Pegem Akademi.
- Kebritchi, M., Hirumi, A., ve Bai, H. (2010). The effects of modern mathematics computer games on mathematics achievement and class motivation. *Computers ve education*, 55(2), 427-443.

- Kırcaali-İftar, G. (2018). *Otizm spektrum bozukluğuna genel bakış*. E. Tekin-İftar (Ed.), Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklar ve eğitimleri [Children with ASD and their education] içinde (ss. 17-46). Vize Akademik.
- Kocakoyun-Aydoğan, Ş., Güney, Z. (2019). K-12 Düzeyindeki çocukların dijital oyun oynama süreçlerine ilişkin ebeveyn görüşleri: Nitel bir çalışma. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 29, 252-274
- Kulaksızızoğlu, A. (2015). *Ergenlik Psikolojisi*, 17.Baskı. Remzi Kitabevi.
- Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>. (Erişim tarihi: 25 Temmuz 2023).
- Lämsä, J., Hämäläinen, R., Aro, M., Koskimaa, R., ve Äyrämö, S. M. (2018). Games for enhancing basic reading and maths skills: A systematic review of educational game design in supporting learning by people with learning disabilities. *British Journal of Educational Technology*, 49(4), 596-607.
- Lantz, J. F., Nelson, J.M., Loftin, R.L. (2004). Guiding children with autism in play: Applying the integrated play group model in school settings. *Teaching Exceptional Children*, 37(2), 8-14.
- Law, M., Darrah, J., Pollock, N., King, G., Rosenbaum, P., Russell, D., ve Palisano, R. (2011). Family-Centered Functional Therapy for Children With Cerebral Palsy: An Emerging Practice Model. *Physical ve Occupational Therapy in Pediatrics*, 31(1), 138-154.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., ve Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in human behavior*, 27(1), 144-152.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., ve Scott, F. (2016) Digital play: A new.
- Mazurek, M. O. (2013). Social media use among adults with autism spectrum disorders. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1709–1714.
- MEB (2006) Özel Eğitim Hizmetleri Yönetmeliği, www.meb.gov.tr. (Erişim tarihi: 27 Aralık)
- MEB (2012) Özel Eğitim Hizmetleri Yönetmeliği, www.meb.gov.tr. (Erişim tarihi: 18 Haziran)

- MEB (2018) Özel Eğitim Hizmetleri Yönetmeliği, www.meb.gov.tr.
(Erişim tarihi: 12 Temmuz)
- MEB. (2001). Bilim ve sanat merkezi yönergesi.
www.meb.gov.tr.(Erişim tarihi: 13 Mart)
- Mercan-Uzun, E., Bütün-Kar, E. ve Özdemir, Y. (2023). Ebeveynlerin gözünden çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi . *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(1), 9-22
- Metin, N. (2018). *Özel Gereksinimli Çocuklar* (2.Baskı). Anı Yayınları.
- Nikkelen, S. W., Valkenburg, P. M., ve Huizinga, M. (2014). Media Use and ADHD-Related Behaviors in Children and Adolescents: A Meta-Analysis. *Developmental Psychology*, 50(9), 2228–2241.]
- O'Dwyer MV, Fairclough SJ, Knowles Z, Stratton G. Effect of a family focused active play intervention on sedentary time and physical activity in preschool children. *Int J Behav Nutr Phys Act* 2012;9:117-30.<http://dx.doi.org/10.1186/1479-5868-9-117>. (Erişim tarihi: 12 Şubat 2023).
- Onur Sezer G, Sadioğlu Ö. The Comparison of toy preferences of teacher candidates in first and fourth grades of preschool education. *International Journal of Early Childhood Education Research* 2012;1:62-75.
- Orem, W. D., ve Self, E. A. (2019). Digital Natives and Loneliness: A Systematic Review of the Effects of Digital Technology Use on Social Connectedness Among Young People. *Computers in Human Behavior*, 99, 141-154.
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı internetin psikolojisini anlama ve bağımlılıkla başa çıkma*. Türkiye İş Bankası Kültür.
- Önder, A. (2017). Oyun Yoluyla Sosyal Becerilerinin Desteklenmesi. Önder, A., Çiftçi, H.A. (Ed.). *Oyun Kuramları* (1.Baskı, s.37-39) içinde. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Özdarendeli, E. (2021). *Özel Öğrenme Güçlüğüne Sahip Çocukların İnternet Bağımlılığı, Denetim Odağı ile Aile İçi İlişkilerinin İncelenmesi*. [Doktora Tezi]. KTO Karatay Üniversitesi.
- Özvatan, Ö.(2021). *Özel Eğitim Merkezine Devam Eden Öğrencilerde Teknoloji Kullanımı ve İnternet Bağımlılığının İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Pamukkale Üniversitesi.

- Parks, A. N. (2015). *Exploring mathematics through play in the early childhood classroom*. Teachers College Press.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*. Anı Yayıncılık.
- Pellegrini, A. D. (2009). *The role of play in human development*. Oxford University Press.
- Peter, M. (2004). Drama, narrative, and early learning. *British of Special Education*, 30, 21-27.
- Rubin, K.H., Fein, G., ve Vandenberg, B. (1983). Play. In E.M. Hetherington (Ed.), *Handbook of child psychology: Vol 4. Socialization, personality, and social development*.
- Sardoğan, M. E., ve Karahan, T. F. (2011). Kişilik Gelişimi. Ali Kaya (Ed.), *Eğitim Psikolojisi içinde* (s.119-140). Pegem.
- Sarpkaya, Seçkin (2021). “Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi”, *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, S.6, s. 155- 172.
- Smith, A. (2010). *Mobile access 2010*.
- Smith, J. A. (2008). *Qualitative Psychology: A Practical Guide to Research Methods*. Sage Publications.
- Sönmez, M., ve Sönmez, S. (2023). Özel Gereksinimli Bireylerle Çalışan Öğretmenlerin Dijital Oyunlara/Uygulamalara İlişkin Görüşleri. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (57), 1210-1233.
- Stancin, K., Hoic-Bozic, N., ve Dlab, M. H. (2021, September). Digital Games for Acquiring Everyday life Skills for Students with Intellectual Disabilities. In *European Conference on Games Based Learning* (pp. 929-XXI). Academic Conferences International Limited.
- Sucuoğlu, B. (2019). *Zihin Engelliler ve Eğitimleri* (10.Baskı). Kök Yayıncılık.
- Sucuoğlu, B. ve Çiftçi, İ. (2009). *Bilişsel Süreç Yaklaşımıyla Sosyal Beceri Öğretimi*. Kök Yayıncılık.
- Swing, E., Gentile, D. A., Anderson, C. A., Walsh, D. A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126, 214-221.
- Şahin, B. (2022). *Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerilerinin dijital oyun oynama özelliklerine göre incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Maltepe Üniversitesi.

- Şen, C. (2022). *Öğrenme Güçlüğü Tanılı Çocuklarda Anne Baba Tutumlarının Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Üsküdar Üniversitesi.
- Tekindal, M. ve Uğuz Arsu, Ş. (2020). Nitel araştırma yöntemi olarak fenomenolojik yaklaşımın kapsamı ve sürecine yönelik bir derleme. *Ufku Ötesi Bilim Dergisi*, 20 (1), 153- 182.
- Topaloğlu G, Aslan Gördesli M. Oyun ve oyuncak seçimi (0-3 yaş). İçinde: Cürebal F, Çetin Özben G (editörler). *Anne Baba, Veli, Aile Eğitimi ve Rehberliği :0-18 Yaş Grubu Gelişimi Rehberi*, İstanbul, Adel Kalemcilik; 2012. s.22-31.
- Topcu, S. (2021). *Özel Öğrenme Güçlüğü Olan Çocuklarda Problemler İnternet Kullanımı İle Ebeveynlerinin Stresle Baş Etme Tutumları Arasındaki İlişki* [Yüksek Lisans Tezi]. Üsküdar Üniversitesi.
- Toran M., Ulusoy Z., Aydın B., Deveci T., ve Akbulut A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263-2278.
- Tuğrul, B., Ertürk, G ., Özen, Ş., ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.
- Tunca, R. (2020). *7-15 Yaş Arası Özel Öğrenme Güçlüğü Olan Çocuklarda Anne-Baba Tutumlarının Çocukların Kaygı Düzeyine Etkisi (İstanbul Avrupa Yakası Örneği)* [Yüksek Lisans Tezi]. Üsküdar Üniversitesi.
- Üdücü, E. (2019). *Öğrenme Güçlüğü Tanısı Almış ve Almamış 10-16 Yaş Arası Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması*. [Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Gelişim Üniversitesi.
- Üstündağ, A. (2019). 4-6 yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 1-19.
- We Are Social ve Hootsuite, Global Overview Report, 2023.
- Wolf, Mark J. P. (2012). *Encyclopedia of Video Games The Culture, Technology, and Art of Gaming Volume One*. California: ABC-CLIO (Greenwood).

- Yavuzer, H. (2000). *Okul Çağı Çocuđu*. Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (Genişletilmiş 10. Baskı)*, Seçkin Yayıncılık.
- Yiğit, N. (2019). *Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüş ve uygulamaları* [Yüksek Lisans Tezi], Ondokuz Mayıs Üniversitesi.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355 – 372.
- Yücel, V. (2019). Zararlı dijital oyunlar ve çocuklar. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi* , 6 (7), 340-353.

EKLER

Ek 1:Aile Onam Formu

AİLE BİLGİLENDİRME FORMU

Bu formda yer verilen bilgiler normal gelişim göstermeyen çocuğa sahip ve araştırmanın olası katılımcısı olabilecek olan katılımcılara yazılı olarak aktarılmıştır. Form bilgilendirme ve onam alma amacıyla hazırlanmıştır.

Değerli Katılımcılar

Bu çalışma İstanbul Kent Üniversitesi Çocuk Gelişimi Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Rabia Deniz tarafından Dr. Öğr. Üyesi Fidan Güneş Gürgör Kılıç danışmanlığında, Özel gereksinimli çocukların ailelerin dijital oyuna ilişkin görüşlerinin ve çocuklarının oynadığı dijital oyun tercihlerinin belirlenmesi amacıyla hazırlanmıştır. Bu çalışmada kullanılacak bilgiler ve yanıtlar bilimsel araştırma amacıyla kullanılacak olup kesinlikle gizli tutulacaktır. Araştırmaya katılım gönüllülük esasına dayanmaktadır. Görüşme esnasında ses kaydı alınacak olup daha sonra araştırma için yazılı metne dönüştürülecektir. Araştırma için verilen bilgiler kesinlikle kimseyle paylaşılmayacak sizin ve çocuğunuz ismi gizli tutulacaktır. Verilen yanıtlar bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacaktır. Çalışmaya yapacağınız katkılarınızdan dolayı teşekkür ederiz. Araştırma ile ilgili soru ve önerileriniz için iletişime geçebilirsiniz.

RABİA DENİZ

Katılımınız konusunda görüşünüz her ne olursa olsun bu form size verilecektir.

Çalışmaya katılım konusunda görüşünüz olumlu ise lütfen bir sonraki sayfayı imzalayarak araştırmacıya teslim ediniz.

ARAřTIRMAYA KATILIM ONAMI

Yukarıda sunulan bilgileri okudum. Arařtırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul ediyorum. **Bu belgenin bir kopyasının bana teslim edileceğini anlamış bulunuyorum:** Ayrıca, çalışmanın kayda alınacağını anlamış bulunuyorum.

Anne ya da Baba İsim-Soyisim: _____

İmza: _____

Tarih: _____

Arařtırmacı: _____ Tarih: _____

Bu belgeyi doldurarak imzalamış olmanız çalışmaya gönüllü olarak katılma konusunda olumlu görüş sahibi olduğunu ifade etmektedir.

Ek 2: Kişisel Bilgi Formu

1.Çocuğun Adı Soyadı:

2.Çocuğun Yaşı:

3.Çocuğun Yetersizlik Türü:

4. Annenin Yaşı:

5. Babanın Yaşı:

6. Cinsiyet: () Kız () Erkek

7. Ailedeki çocuk sayısı: () 1 Çocuk () 2 Çocuk () 3 Çocuk () 4 Çocuk ve fazlası

8. Anne ve Baba Eğitim Durumu

Anne Eğitim Durumu	
Okuma yazma bilmiyor	
Okuryazar	
İlkokul	
Ortaokul	
Lise	
Üniversite	

Baba Eğitim Durumu	
Okuma yazma bilmiyor	
Okuryazar	
İlkokul	
Ortaokul	
Lise	
Üniversite	

9. Anne meslek:

10. Baba meslek:

Ek 3: Görüşme Soruları

Özel Gereksinimli Çocuğu olan Ailelerin Dijital Oyunlara Yönelik Görüşlerinin Belirlenmesi Görüşme Soruları

1. Çocuğunuzun oynadığı dijital oyunlar nelerdir?
2. Çocuğunuz hangi amaçla dijital oyun oynamaktadır (eğitim, eğlence vb.)?
3. Çocuğunuz dijital oyunu hangi teknolojik cihaz ile oynamaktadır (bilgisayar/tablet/telefon vb.)?
4. Çocuğunuz dijital oyuna günlük rutini içerisinde;
 - a) Hafta içi ortalama ne kadar süre zaman ayırmaktadır?
 - b) Hafta sonu ortalama ne kadar süre zaman ayırmaktadır?
5. Çocuğunuzun oynadığı dijital oyunların içeriğine dair neler biliyorsunuz?
6. Dijital oyunun çocuğunuza olumlu katkıları hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?
7. Dijital oyunun çocuğunuza olumsuz etkileri hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

Ek 4: Etik Kurul İzni

Evrak Tarih ve Sayısı: 26.04.2023- E-10420511-050-21998



T.C.
İSTANBUL KENT ÜNİVERSİTESİ
Sağlık Bilimleri Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu

Sayı : E-10420511-050-21998
Konu : Etik Kurul Onayı

26.04.2023

Sayın Rabia DENİZ

Yürütücülüğünü yapacağınız “Özel Gereksinimli Çocuğu Olan Ailelerin Dijital Oyunlara Yönelik Görüşlerinin Belirlenmesi” konulu çalışmanız ile ilgili başvurunuz Üniversitemiz Sağlık Bilimleri Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu’nun 25.04.2023 tarihli, 2023-03 sayılı toplantısında görüşülerek ekteki şekliyle uygun olduğuna karar verildi.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Ahmet Tuğrul BİREN
Başkan

Ek: Raportör Değerlendirme Formu

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.



ÖZ GEÇMİŞ

Rabia DENİZ, Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi Meslek Yüksekokulu Çocuk Gelişimi bölümü 2019 yılı mezunudur. Ardından 4 yıllık Çocuk Gelişimi bölümünden İstanbul Kent Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi bölümü 2021 yılı mezunudur. Mezuniyetinin ardından 2 yıl rehabilitasyon merkezinde Uzman Öğretici olarak görev yapmıştır. Yüksek Lisans eğitimine İstanbul Kent Üniversitesinde devam etmektedir.

