

Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi

Evaluation Of Mothers' Views Regarding Children's Use Of Digital Game

*Mehmet Toran, Zeynep Ulusoy, Büşra Aydın, Tuğba Deveci, Aslınur Akbulut
İstanbul Kültür Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, İlköğretim Bölümü, Okul Öncesi
Eğitimi Anabilim dalı, İstanbul, Türkiye*

İlk kayıt tarihi: 15.06.2016

Yayına Kabul Tarihi: 17.08.2016

Özet

Çocukların oyun tercihlerinde çocukların çevrelerindeki yetişkinlerin rolü olmakla birlikte annelerinin de büyük bir rolü olduğu düşünülmektedir. Bu sebeple çocukların dijital oyunları kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu 5 yaş çocuğa sahip çocukları İstanbul'da özel ve devlete bağlı anaokullarına devam eden araştırmaya gönüllü olarak katılan anneler oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama yöntemi olarak görüşme yöntemi benimsenmiştir. Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak annelerle yüz yüze görüşme yapılmıştır. Araştırmanın analizleri sonucu elde edilen bulgulara göre çocukların ilgileri, annelerin kendilerine ya da ev işlerine zaman ayırması, oyun aracı olarak kolaylıklar kullanılması ve özellikle eğlenceli olması dijital oyunların tercih edilme nedenleri arasında görülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Anne, Dijital Oyun, Dijital Oyuncaklar

Abstract

It is thought that the adults in children's environment play a certain role, yet among adults it is particularly the mothers who play a crucial role in children's game preferences. For this reason, the current study aims to assess mothers' views regarding children's use of digital games. In this research, qualitative research method was used. The research working group was composed of mothers, volunteered to participate in research with 5-years-old children that have been attending private and state-owned kindergartens. In this study, Interviews were adopted as data collection method, and by employing semi-structured interviews, face to face interviews were carried out with mothers. The data obtained as a result of the research's analysis revealed that the children's interest, mother's sparing time for themselves and household chores, using it with ease, and especially, having fun are among the reasons why digital games are preferred by children.

Keywords: Child, Mother, Digital Game, Dijital Toys

1. Giriş

Çocukluk her geçen gün değişen ve bu değişim ile birlikte de kültür oluşturan bir olgu aynı zamanda bu olgu içerisinde de kendini yeniden üretmektedir. Çocukluk kültürünün en önemli aracı ve çocuğun kendini en etkin şekilde ifade ettiği alan ise oyundur (Sormaz ve Yüksel, 2012). Oyun çocuğun en önemli yaşam alanıdır. Bu bağlamda oyuna ilişkin birçok tanıma alan yazınında rastlamak mümkün olmakla birlikte genel olarak oyunun çocuğun keşfetme yeterliliği ve haz aldığı, eğlendiği doğal öğrenme süreci olarak tanımlanmaktadır (Casby, 2003; Özdoğan, 2008; Çetin, 2013). Oyun kavramının ortaya çıkması ile birlikte oyun kültürü filozofların ve bilim insanlarının dikkatini çekerek, oyunun çocuğu tanımak için en etkili araçlardan biri olduğu iddia edilmektedir (Tuğrul, 2015). Bununla birlikte farklı kuram ve yaklaşımlar ile erken çocukluk dönemine yönelik uygulamalar geliştiren bilim insanları oyunun eğitsel boyutuna önemli vurgular yapmakta ve gerçekleştirilmesi hedeflenen pedagojik uygulamaların oyun içerisinde gerçekleştirilmesini önermektedirler (Egemen, Yılmaz ve Akil, 2004; Başal, 2007; Tuğrul, Ertürk, Özen ve Güneş, 2014).

Oyun çocuğun en önemli uğraşı olarak kabul edilmekte ve çocuğun yaşı ve gelişimine uygun olarak ulaşılabilirlik, sadelik, çok yönlülük, süreklilik, katılımcılık, fonksiyonellik ve keyif vericilik (Tuğrul, 2015) gibi özellikleri ile oyunun çocuğun gelişimi üzerinde büyük bir etkiye sahip olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda oyun çocuğun gelişim alanlarını uyararak beceriler edinmeye zemin hazırlamaktadır. Çocuklar oyun sürecinde problem çözme, keşfetme, düşünme, akıl yürütme, paylaşma, iletişim kurma, güç, denge, koordinasyon, kendini organize etme, özdüzenleme, kuralları-değerleri edinme ve kültürel üretime katkıda bulunma gibi becerileri edinmektedir (Fjørtoft, 2004; Lillard ve diğ., 2013; Kennedy-Behr, Rodger, ve Mickan, 2015). Oyun çocuğun gerçek yaşantısıdır ve yaşamda var olan tüm gerçekliklere karşı bu süreçte önemli yeterlilikler kazanmaktadır. Bu bağlamda oyun çocuk için vazgeçilmez en etkili yaşam kaynağı olarak kabul edilmektedir (Bodrova ve Leong, 2003).

Oyun ile birlikte oyunda kullanılan oyun araçlarının yani oyuncaklarında teknolojik gelişmelere paralel olarak değişim gösterdiği belirtilmektedir. Bu bağlamda içinde yaşanan yüzyılda oyun araçları ve oyun alanları da değişimden etkilenerek çocukların yaşamlarında yerini almaktadır (İnan ve Dervent, 2016). Oyun oynama alanı ve oyun aracı olarak ortam sunan dijital dünya günümüzde çocuklar için oldukça popüler bir ortamdır. Bu ortam aynı zamanda oyun ve oyuncacı yeniden kavramsallaştırılmasında rol oynayarak dijital oyun kavramının tanımlanmasını sağlamıştır (Bird ve Edwards, 2015). Dijital oyun, çeşitli teknolojilerle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan aynı zamanda oyunun sunulduğu çerçevede aşamalı olarak maniple eden çocuklar için popüler bir kültür haline gelen oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Çetin, 2013; Fleeer, 2014). Bu sebeple çocukluğu içinde bulunduğu çağa ilişkin yeni kavramlar oluşturularak dijital nesil ya da “Z kuşağı” (2000-2021) kavramı ortaya çıkmıştır. Dijital nesil ya da “Z kuşağı” adıyla anılan yeni neslin dijital bir çağda doğmuş ve büyümüş olmaları nedeniyle, önceki nesiller-

den farklılaşacağı düşünülmektedir (Bassiouni ve Hackley, 2014; Somyürek 2014). Bu bağlamda ortaya çıkan yeni nesil kendi yaşam alanlarını çocukluk döneminden itibaren belirleyerek bir kültür oluşturmaktadır. Oluşturulan bu kültür çerçevesinde oyun ve oyun alanları da bu değişimden etkilenmekte aynı zamanda etkileşimde olduğu tüm sosyal araçları da etkilemektedir (Batı, 2011).

Dijital oyun kullanımı günümüzde her yaş grubu tarafından giderek tercih edilmekte beraber erken çocukluk döneminde de kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Erken çocukluk döneminde dijital oyun kullanımı daha çok çocuğun çevresindeki yetişkinlerin sunumuyla gerçekleşmektedir (Plowman, Stevenson, Stephen, & McPake, 2012; Genç, 2014). Dijital oyun kullanımının yaşlara göre kategorilendiği, dijital oyunların kurulumunun yapıldığı servis sağlayıcılarından anlaşılmaktadır. Yaşlara göre yapılan kategoriler incelendiğinde dijital oyunların 1 yaşına kadar kategoriye indirildiği ancak kullanım yaygınlığının 5 yaşında en üst düzeyde olduğu görülmektedir. Dijital oyun kullanımının yaygınlığı çocuklara bakımıyla ilgilenen yetişkinlerin rolünün büyük olduğu belirtilmektedir (Haake, Axelsson, Clausen-Bruun ve Gulz, 2015).

Dijital oyun kullanımının çocukların hem gelişim alanları hemde akademik gelişimleri üzerinde etkiye sahip olduğu bilinmektedir (Lieberman, Fisk ve Biely, 2009). Dijital oyunlar, çocukların gelişim alanları üzerinde olmakla birlikte akademik gelişimleri üzerinde de olumlu etkiye sahip olduğu, dijital oyunlarda verilen komutları takip edebilme, el-göz koordinasyonu, motor yeteneklerde ilerleme olması gibi yeterlilikleri desteklediği görülmektedir (Lin ve Hou, 2015). Bununla birlikte çocukların problem çözebilme, mantık yürütebilme, analiz yapabilme ve karar verme becerilerini desteklediği (Kim ve Smith, 2015) aynı zamanda da strateji ve tahmin edebilme yeterliliklerini desteklediği belirtilmektedir. Dijital oyun kullanımının teknolojik bilgi ve becerinin edinilmesinde önemli bir araç olduğu, özellikle çocukların dijital oyun araçlarını etkili bir şekilde kullanımlarının desteklenmesinin çocukların teknoloji kullanımını üst düzeye çıkardığı saptanmıştır (Mesman, Kuo, Carroll ve Ward, 2013). Dijital oyunlara gelen en önemli eleştirilerden biri oyunların sadece bir eğlence ve vakit geçirme aracı olarak algılanmasıdır. Ancak yapılan araştırmalar bu eleştirinin neredeyse tamamen geçerliliğini yitirdiğini ve insanları cezbeden dijital oyunların artık birincil öğrenme aracı olarak kabul gördüğü yönündedir (Çetin, 2013; Björk-Willén ve Aronsson, 2014). Dijital oyun kullanım alanlarının çoğalması ve özellikle de çocukların günlük yaşamlarının vazgeçilmez bir parçası haline gelmesi ve dış mekan oyun alanlarının giderek sınırlı hale gelmesi çocuklar üzerinde sadece olumlu etkiler değil aynı zamanda da olumsuz etkilere neden olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda çocukların ekran bağımlılığı ve dijital oyuna ayrılan sürenin uzaması çocukların ekranları ile yüz yüze iletişimin azalmasına yol açtığı, grup oyunlarının azalmasına ve tek başına oynanan oyunların artmasına neden olduğu düşünülmektedir (Yavuzer, 1993; Yavuzer, 2003; Rosen ve diğ., 2014). Dijital oyunların eğlenceli, merak uyandıran ve pedagojik değeri olmasına karşın birçok dijital oyunun şiddet içeriğine

sahip olduğu saptanmıştır. Özellikle çocuklara dijital oyunları sunan yetişkinlerin bilinçsiz olmaları çocukların şiddet içeren bu oyunlara erişimlerini kolaylaştırmaktadır. Şiddet içeren dijital oyunlarda sürekli olarak şiddetin bir sorun çözme aracı olduğu mesajı işlenmekte, amaca ulaşmak, yenmek, daha fazla kişiye hükmetmek için her yolun kullanılması gerektiği mesajı verilmektedir (Şenol, 2006; Aydođdu Karaaslan, 2015). Bununla birlikte dijital oyunlar çocukların fazla enerji gerektirmeden bireysel zaman geçirmelerine neden olmakta ve çocukların pasif alıcılar olmalarına ve çocuđun çevresi ile “temassızlığına” yol açmakta aynı zamanda da ebeveynler ile çocuklar arasında disiplinle ilgili tartışmalara yol açabilmektedir (Şenol, 2006; Uđurlu, 2010).

Oyun, çocukluk çađının vazgeçilmez en önemli parçasıdır. Bu bağlamda çocukların oyun tercihleri çocukların gelişimleri üzerinde önemli bir rol oynamaktadır. Deđişen yaşama paralel olarak çocukların oyun ve oyuncak türleri de bu deđişimden etkilenmektedir. Çocukların oyun tercihlerinde çocukların çevrelerindeki yetişkinlerin rolü olmakla birlikte annelerinin de büyük bir rolü olduđu düşünölmektedir. Dijital oyunların çocukların gelişimi üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri üzerinde birçok araştırma bulunmakla birlikte çocukların dijital oyun oynamayı neden seçtiđine dair yapılan araştırmaların ise sınırlı olduđu görölmektedir. Bu sınırlılıđa cevap bulabilmek adına mevcut araştırma özellikle dijital oyunlara ilişkin annelerin görüşleri üzerine kurgulanmıştır. Araştırma da özellikle okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun kullanımlarına neden olan yetişkinlerin çocuklarına neden dijital oyun kullanımına yönlendirdiklerinin açığa çıkarılması büyük bir önem taşımaktadır. Mevcut araştırma, annelerin dijital oyunlara ilişkin deneyimlerini derinlemesine yansıtan özgün araştırmalardan biri olma özelliđini taşımakta ve araştırmanın sonuçlarının annelere olduđu kadar çocuklarla ilgili çalışmalar yürüten okul öncesi öđretmenlerine, pedagoğlara ve okul öncesi eğitim kurumları yöneticilerine uygulama odaklı bakış açıları sağlayacađı düşünölmektedir. Bu sebeple mevcut araştırma, çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin annelerin görüşlerini deđerlendirmeyi amaçlamaktadır.

2. Yöntem

Araştırmanın bu bölümünde çalışma grubu, çalışmada kullanılan veri toplama aracı, verilerin toplanması ve analizine yer verilmektedir. Araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada betimsel analiz ve içerik analizi yöntem olarak kullanılmıştır. Araştırmada veri toplama yöntemi olarak yarı yapılandırılmış görüşme tekniđi benimsenmiştir. Nitel araştırmalar doğrudan süreç ile ilgilendikleri için anlamlar büyük önem taşımaktadır (Yıldırım, 2010). Yarı yapılandırılmış görüşmeler standartlık ve esneklikten dolayı testler ve anketlerdeki sınırlılıđı ortadan kaldırmakla birlikte çalışılan konu üzerinde derinlemesine bilgi sağladığı için araştırmacılar tarafından sıklıkla tercih edilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılandırılmış ve yapılandırılmamış olan iki uç veri toplama tekniđi arasında kalmakla birlikte araştırmacıya belli bir standartta esneklik sağladığı için araştırmanın veri toplama sürecinde yarı yapılandırılmış görüşme tekniđi

benimsenmiştir(Türnüklü, 2000).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenmiştir. Ölçüt örnekleme, örneklemin araştırmanın amacına uygun olarak belirlenen niteliklere sahip kişiler, olaylar, nesnelere ya da durumlardan oluşmaktadır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz, Demirel ve Kılıç, 2016). Araştırmada uygulamaların uygulanacağı çalışma grubunun seçiminde araştırmacılar tarafından belirlenen temel ölçüt katılımcıların çocuğu okul öncesi eğitime devam eden annelerden oluşmasıdır. Çünkü araştırma kapsamında özellikle çocuğu okul öncesi eğitime devam eden ve dijital oyun oynayan annelerin görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmaya katılan anneler tamamen gönüllü annelerden oluşmuş ve araştırmanın amacına ilişkin kısa bir bilgilendirme yapılmıştır.

Araştırmanın çalışma grubunu 5 yaşında çocuğu olan ve çocukları İstanbul'da özel ve devlete bağlı anaokullarına devam eden 20 gönüllü anne oluşturmaktadır. Çalışma grubunun demografik özellikleri incelendiğinde katılımcıların yaş aralığının 25 ile 45 yaş arasında değiştiği görülmektedir. Katılımcıların öğrenim durumuna incelendiğinde annelerin 2'si ilkokul mezunu, 4'ü ortaokul mezunu, 6'sı lise mezunu ve 8'inin üniversite mezunu olduğu gözlemlenirken, katılımcıların 4'ünün çalıştığı, 16'sının ise çalışmadığı belirlenmiştir. Araştırmaya gönüllü katılan annelerin çocuklarının cinsiyeti incelendiğinde; 11 çocuğun erkek, 9 çocuğun da kız olduğu görülmektedir. Yine araştırmaya gönüllü katılan annelerin çocuklarının doğum sırası incelendiğinde 6'sının ilk çocuk, 1'inin ortanca çocuk, 13'ünün son çocuk olduğu ve bu çocuklardan sadece birinin tek, 19'nun ise kardeşlerinin olduğu belirlenmiştir.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formunda "dijital oyun kullanım süresi, tercih etme nedeni, ailenin dijital oyun kullanımı, dijital oyunun çocuğun gelişimi ve eğitimine etkileri" konularını ele alan sorular yer almaktadır. Araştırmacılar tarafından geliştirilen görüşme sorularının hazırlanmasında, soruların kolaylıkla anlaşılması, çok boyutlu olmamasına gereken önem verilmiş ve görüşmeciyi yönlendirici olmaması gibi ilkelere dikkat edilmiştir (Yıldırım, 2010; Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Görüşme formunun araştırmanın amacına uygun olup olmadığı, uygulanabilirliği ve anlaşılabilirliğinin tespiti için uzman görüşü alınmış ve uzman görüşlerine göre yeniden düzenlenmiştir. Yeniden düzenlenen görüşme formu uygulanabilirlik için ön uygulama yapılmış ve herhangi bir sorun yaşanmadığı görülmüştür. Araştırmada uzman görüşü ve katılımcılarla yapılan görüşmelerin süreleri uzun tutularak iç geçerlilik sağlanmaya çalışılmış, ayrıca toplanan verilerden elde edilen bulguların tutarlılığı kontrol edilmiştir. Araştırmanın dış geçerliği için araştırma süreci ve süreçte yapılan işlemler ayrıntılı bir şekilde betimlenmiştir. Araştırmanın iç güvenirliliği için bulguların

tamamı yorum yapılmadan doğrudan verilmiş, ayrıca elde edilen veriler birbirinden bağımsız üç farklı araştırmacı tarafından kodlanmış ve kodlamalar karşılaştırılarak tutarlılık oranı hesaplanmıştır. Araştırmaların verileri, katılımcıların kendilerini rahat ifade edebilecekleri ortamda, kendilerinin randevu verdikleri zaman dilimlerinde toplanarak dış güvenilirlik sağlanmıştır.

Verilerin Toplanması

Araştırmanın verileri, araştırmaya gönüllü olarak katılan annelerin kendilerini rahat ifade edebilecekleri, ses kaydı yapılabileceği, kendilerinin randevu verdikleri sürede gerçekleşmiştir. Görüşme sorularının anlam farklılığına yol açmaması için görüşme soruları aynı ton ve sözcükler ile annelere sorulmuştur. Görüşme esnasında ses kaydı ve not alma teknikleri birlikte kullanılarak veriler toplanmıştır. Veri kaybının önlenmesi ve araştırmanın amacı doğrultusunda veri toplanması için görüşmeler iki araştırmacı ile yürütülmüş, araştırmacılardan biri görüşmeyi gerçekleştirirken diğeri ise görüşmeyi gözlemleyerek görüşmeye yönelik notlar almıştır.

Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin çözümlenmesinde içerik analizi teknikleri kullanılarak içerik analizi yapılmıştır. İçerik analizinde, dokümanlardan elde edilen nitel araştırma verilerinin işlenmesi, verilerin kodlanması, temaların bulunması, kodların ve temaların düzenlenmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanması şeklinde dört aşama bulunmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu çalışmada da, ilk aşamada yapılan görüşmelerin analizine göre kodlamalar yapılmış ve bu bağlamda çeşitli temalara ulaşılmıştır. Bu temalardan elde edilen bulgular yorumlanmıştır. Mevcut çalışmada içerik analizinde güvenilirliğin belirlenmesi amacıyla uyuşum yüzdesi formülü kullanılmıştır. Uyuşum yüzdesi (Agreement percentage) “Güvenirlik=Görüş birliği/(Görüş birliği+Görüş ayrılığı) \times 100” formülü kullanılarak hesaplanmıştır. Güvenirliği uyuşum oranının %70’in üzerinde olması araştırmacıların kodlama güvenilirlikleri için yeterli olduğu kabul edilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Çalışmada uyuşum yüzdesi birinci soru için 0.91, ikinci soru için 0.94, üçüncü soru için 0.92, dördüncü soru için 0.89, beşinci soru için 0.90, altıncı soru için 0.88, yedinci soru için 0.95, sekizinci soru için 0.91 ve dokuzuncu soru için 0.96 olarak hesaplanmıştır.

Tablo 1. Verilerin Analizi Sonucu Ortaya Çıkan Tema ve Alt Temalar

1. Dijital oyun kullanımı
1.1.Oynama süresi
1.2.Ailenin kullanımı
1.3.Tercih nedeni
1.4.Dijital oyunlarla tanışma yaşı
1.5.Oyun aracı

2. Dijital oyunların çocuğa etkileri

2.1.Gelişim

2.2.Eğitim

2.3.Gözlemlenen olumlu ve olumsuz farklılıklar (anekdotlar)

3. Anne-çocuk etkileşimi

3.1.Ebeveyn kontrolü

3.2.Uzman desteği ihtiyacı olmak

Tablo 1’de görüldüğü gibi araştırmadan elde edilen verilere göre alt temaların oluşturulması sürecinde araştırmacılar ayrı ayrı tüm dökümleri okuyarak birbirinden bağımsız bir şekilde alt temaları oluşturmuşlardır. Daha sonra araştırmacılar bir araya gelerek verilerin üç tema altında toplanması konusunda uzlaşmaya varmışlardır. Bu bağlamda dijital oyun kullanımı, dijital oyunların çocuğa etkileri ve anne-çocuk etkileşimi olmak üzere 3 ana tema belirlenmiştir. Birinci ana tema olan “dijital oyun kullanımı” başlığı altında kullanım süresi, ailenin kullanımı, tercih nedeni, dijital oyunlarla tanışma yaşı, oyun aracı olmak üzere beş alt tema oluşturulmuştur. İkinci ana tema olan “dijital oyunların çocuğa etkileri” başlığı altında gelişim, eğitim, gözlemlenen olumlu ve olumsuz farklılıklar (anekdotlar) olmak üzere üç alt tema belirlenmiştir. Üçüncü ana tema olan “anne-çocuk etkileşimi” başlığı altında ebeveyn kontrolü, oyunlara ilişkin farkındalık, kullanım süresi, uzman desteği ihtiyacı olmak üzere dört alt tema belirlenmiştir.

3. Bulgular ve Yorumlar

Katılımcıların görüşleri, gizlilik esasına dayanılarak, isimleri verilmeden kodlanarak aktarılmıştır. Buna göre anneler “A” olarak kodlanmış ve her katılımcıya kodunun yanına “A1-A20” arasında olacak şekilde numara verilmiştir. Araştırmanın bu bölümünde, görüşme formunda yer alan sorular doğrultusunda annelerin görüşleri araştırmanın amacına uygun olarak analiz edilerek bulgulanmış ve elde edilen bulgular ana temalar çerçevesinde sırasıyla yorumlanmıştır.

Tema 1: Dijital Oyun Kullanımı

Araştırmanın verilerinin analizi sonucu çıkan temalardan biri olan “Dijital Oyun Kullanımı” ana teması dijital oyun oynama süresi, ailenin kullanımı, tercih nedeni, dijital oyunlarla tanışma yaşı ve oyun aracı beş alt tema çerçevesinde oluşturulmuştur. Bu alt temaları oluşturan kavramlar incelendiğinde en fazla vurgulanan noktanın çocukların tamamının dijital oyunları oynadığı, dijital oyun süresinin belirsiz olduğu ve aynı zamanda ailede çocuklara model olan yetişkinlerinde bulunmasının önemli bir faktör olduğunu belirtmişlerdir. Annelerin büyük bir çoğunluğunun çocuklarının dijital oyun kullandığını ifade etmiş ve dijital oyun oynama süresi için kesin bir zaman dilimi belirleyememişlerdir. Bu bağlamda annelerden biri (A1)

“Uzun zamandır oynuyor. Hemen hemen bütün gününü oyunlara ayırıyor.” İfadesi ile çocuğunun hem dijital oyun oynamaya ne zaman başladığı konusunda kesin bir zaman dilimi belirleyemezken hemde çocuğun tüm zamanını dijital oyun oynayarak geçtiğini belirtmektedir. Bununla birlikte bir başka annede (A6) benzer ifadelerde bulunarak “Oynuyor günün her saatinde elinde.” çocukların dijital oyun oynama süresinin oldukça fazla olduğunu belirtmektedir. Buna karşın bazı anneler çocuklarına sınırlama getirmeye çalıştığı ancak çocukların dijital oyun araçlarını ele geçirdikleri an oynadıklarını belirtmekte ve bu görüşü annelerden biri (A18) çarpıcı bir şekilde şu ifadelerle “Oynuyor. Versem 24 saat elinden bırakmaz ama engelliyoruz. Genellikle öğle vakti 2 saat oynuyor.” desteklemektedir.

Ailede bulunan yetişkinlerin dijital oyun kullanımına ilişkin derinlemesine bir çalışma yapıldığında annelerin büyük bir kısmı dijital oyun oynamadığını açıklarken, aile üyelerinin oynadığını annelerden biri (A17) “Eşim oynuyor. 3-4 saat oynuyor. Ev işi yapıyorum. Abisinin ödevleriyle ilgileniyorum.”, annelerden bir diğeri ise (A3) “Evet oynuyorum 1-2 saat. Tv izliyorum aynı zamanda internette takılıyorum.” Annelerden (A10) “Evde bir model olarak ablasından gördüğü için bu oyunları tercih ediyor.” Dijital oyun oynamakla birlikte dijital ekran karşısında uzun bir zaman geçirdiğini belirtmiştir. Bununla birlikte çocukların dijital oyun oynamaları annelerin genellikle ev işleri veya kendi özel işlerine zaman ayırmaları için kullandıkları bir araca dönüştüğü görülmüştür. Bu anlamda annelerden (A7) “Evet. Dayısıyla oynuyor 1 saat kadar. Bende ev işleri ve diğer kardeşler ile ilgileniyorum. O oyun oynadığı süre bende kafam dinliyorum.” bu görüşü destekler nitelikte annenin dijital oyunları aynı zamanda rutin ev işlerine zaman ayırma ve kendisine özel bir zaman yaratma amacıyla kullandığı görülmektedir.

Dijital oyunların çocuklar tarafından tercih edilmesinin en büyük nedeninin eğlendirici olması, ilgi çekici olması ve oyunların renkli ve dikkate çekici olması dijital oyunları tercih etmede öne çıkan faktörler olarak göze çarpmaktadır. Annelerden biri (A15) “Oyunlar renkli, dikkat çekici olduğu için güzel geliyor ve oynuyor.” bir diğer anne (A8) “Oyunlar onun ilgisini çekip onu eğlendiriyor. Bizim oynadığımızı görünce oda oynamak istiyor.” ifadeleri çocukların dijital oyunları tercih etme gerekçelerini çarpıcı bir şekilde ortaya koymaktadır. Buna karşın annelerin çocuklarına dijital oyunları sunmasının en büyük nedeni ise çocuklarına zaman ayırmada sorun yaşamalarından kaynaklanmaktadır. Annelerden (A1) “Çalıştığım için çocuğuma yeterince vakit ayıramıyorum bu yüzden çocuğum dijital oyunlara yöneliyor.” Çocuklara yeterince vakit ayıramaması ve aynı zamanda da çalışıyor olmasının çocuğunun dijital oyuna yönelmesine neden olduğunu belirtirken bir diğer anne (A18) “Onu normal oyuncağın yerine koyuyor ve dokunmatik ekran olduğu için kendi başına daha kolay oynayabiliyor.” ifadesi ile çocukların dijital oyuncakları geleneksel oyuncak yerine kullandıkları ve aynı zamanda dijital oyun kullanımının kolay olmasının tercih nedeni olduğunu belirtmektedir. Bununla birlikte birçok anne de çocuklarının yalnız olmasından dolayı dijital oyunları tercih ettiklerini belirtmektedirler. Bu bulguya çarpıcı

ifade katılımcı annelerden olan annelerden biri (A3) “*Evde yaşıtı yok sıkıldıđı için.*” şeklinde ifade etmektedir.

Dijital oyun oynama yaşının giderek düştüğü, annelerin çocuklarının dijital oyunlarla tanışmalarının yaklaşık olarak bir ile dört yaş civarında olduğunu belirtmektedirler. Bununla birlikte bazı annelerin çocuklarının dijital oyun kullanımı ile tanışmalarının neredeyse bir yaş civarında olduğunu ifade etmektedirler. Annelerden biri olan (A6) “*1 yaşında tanıştı.*” Annelerden (A4) ise “*3-4 yaşında tanıştı. Yemek yemeyi unutuyor bazen hatta bazı zamanlar tuvalete gitmeyi unutuyor. Çevresinden sürekli etkilendiğini düşünüyorum.*” bir diğer anne ise (A2) “*Video izleyerek tanıştı 1 buçuk 2 yaş civarında.*” çocuklarını dijital oyunlarla tanışma yaşlarını belirtmişlerdir. Araştırmanın bulguları annelerin çocuklarını çok erken yaşta dijital oyunlarla tanıştırdıkları ve bu yaşın giderek daha erken yaşlara doğru ilerlediği söylenebilir.

Çocukların dijital oyunları oynama araçlarının daha çok tablet üzerinde yoğunlaştığı (A10) “*Tablet ile oynuyor. Genellikle benim kontrolümde*” buna paralel olarak dokunmatik ekranlı kitle iletişim araçlarının da dijital oyun aracı olarak kullanıldığı görülmektedir. Dijital oyun oynayan çocukların büyük bir çoğunluğunun kendi dijital oyun araçlarının olduğu anneler tarafından ifade edilmiştir. Annelerden biri (A3) çocuğu için “*Bilgisayar, tablet, telefon ile oynuyor. Oyun indirmeyi biliyor kendi indirip oynuyor...*” bir diğer anne ise (A16) “*Tablet, telefon ve bilgisayar. En çok telefonla oynuyor...*” Annelerin belirttiği görüşlere göre çocuklardan bazılarının kendilerine ait tableti olduğu ve oyunları kendisinin indirdiği bununla birlikte bilgisayar ve telefonun da tabletin yanında yaygın olarak kullanıldığı belirtilmektedir.

Tema 2: Dijital Oyunların Çocuđa Etkileri

Araştırmanın verilerinin analizi sonucu çıkan temalardan biri olan “Dijital Oyunların Çocuđa Etkileri” ana teması gelişim, eğitim ile gözlemlenen olumlu ve olumsuz farklılıklar (anekdotlar) adlı üç alt tema çerçevesinde oluşturulmuştur. Bu alt temaları oluşturan kavramlar incelendiğinde anneler tarafından en fazla vurgulanan noktanın dijital oyunların çocukları üzerinde herhangi bir etki yaratıp yaratmadığı konusunda da belli bir görüş öne süremedikleri söylenebilir. Annelerden biri (A3) “*Bazı yönleri olumlu fakat asosyalleştirdiğini düşünüyorum. Kavram öğrenimine katkısı oluyor. Amaç çoğunlukla eğlenmek olduğunu düşünüyorum.*” dijital oyun oynamanın çocuğun kavram edinimini desteklediğini belirtse de aynı zamanda çocuğunun sosyal beceriler yönünden ilerleme kaydetmediğini ifade etmiştir. Benzer şekilde bir başka anne ise (A8) “*Eđitimine katkı sağladığını düşünmüyorum. Oyunları eğlenmek amacıyla oynuyor.*” dijital oyunun çocuğun öğrenmeleri üzerinde bir etki yaratmadığını ifade etmektedir. Buna karşın bazı anneler dijital oyunların çocukların kavram gelişimi, el göz koordinasyonu ve görsel hafızasına katkı sağladığını belirtmiş ve bu annelerden (A12) “*Telefonda oynadığı oyunlar sayesinde harfleri tanıyor ve parmaklarını iyi kullanabiliyor.*” dijital oyunların çocuk üzerinde gelişimsel ve pedagojik olumlu etkilerinin olduğunu ifade etmektedir. Bir başka anne ise (A5) “*Ciddi anlamda iler-*

ledi. *Eğlenmek ve öğrenmek ortak amaçlı olduğunu düşünüyorum.*” Dijital oyun ve oyun araçlarının çocuklarını gelişimi ve öğrenmelerinde ilerleme sağladığını ancak aslında bunu sağlayan faktörün bu tür oyunların eğlendirici olmasından kaynaklandığını belirtmektedir. Dijital oyunların çocuğa etkileri ana teması çerçevesinde elde edilen bulguların annelerin dijital oyun konusunda yeteri kadar bilinçli olmadıkları, dijital oyunların çocukları üzerinde herhangi bir etki yaratıp yaratmadığı konusunda da bir görüş öne süremedikleri söylenebilir.

Tema 3: Anne-Çocuk Etkileşimi

Araştırmanın verilerinin analizi sonucu çıkan temalardan biri olan “Anne-Çocuk Etkileşimi” ana teması ebeveyn kontrolü ve uzman desteği ihtiyacı olmak üzere iki alt tema çerçevesinde oluşturulmuştur. Bu alt temaları oluşturan kavramlar incelendiğinde en fazla vurgulanan noktanın çocukların dijital oyun oynamanın annelerin kontrolünde olmadığı, dijital oyunlar konusunda yeteri kadar donanımlı olmadıkları ve bu konuda uzman desteği almadıkları görülmüştür. Özellikle dijital oyunların kullanımına ilişkin kontrolün anneler tarafından güçlükle gerçekleştiği annelerden A16 kodlu annenin çarpıcı ifadesi ile “Veremiyoruz ama engel olamıyoruz. Kısıtlama yaptık ama söz geçiremiyoruz. Kendi karar veriyor. En son kızım elinden alıyoruz.” açık bir şekilde görülebilir. Bununla birlikte anne çocuk arasındaki etkileşimde dijital oyun aynama süresince zayıfladığı annelerden biri tarafından (A3) “İzin veriyorum. Yoksa hırçınlaşıyor ve süre kısıtlaması yapsak da uymuyor. Engel olmaya çalışıyoruz ama bir vakit geçtikten sonra inada bindiriyor işi ve onun dediği oluyor. Süreyi birlikte belirliyoruz.” açık bir şekilde ifade edilmektedir. Araştırmanın bulgularından elde edilen veriler annelerin çocuklarına yönelik dijital oyun kullanımını kısıtlayamadıkları, çocukların dijital oyunları oynama üzerinde kontrollerinin bulunmadığı aynı zamanda da dijital oyun kullanımının anne çocuk etkileşimini zayıflatmış olduğunu düşünebilir.

Annelerin dijital oyun kullanımında uzman desteğine ihtiyaç duyup duymadıkları incelendiğinde annelerin büyük bir çoğunluğunun herhangi bir uzmana ihtiyaç duymadıklarını, uzman desteğine neden ihtiyaç duyulmadığını ise dijital oyunların kontrol edilebilir olduğunu belirtmektedirler. Buna karşın her ne kadar uzman desteğine ihtiyaçları olmadıklarını belirtse de çocukların dijital oyun oynama bağımlılıklarını kontrol edemedikleri de görülmektedir. Bu sonuçları destekleyen annelerden biri (A3) “Kendine zarar verecek boyutta oynamadığı için desteğe ihtiyaç duymuyoruz.” şeklinde durumu ifade etmektedir. Bir başka anne (A14) “Hayır, uzmandan destek almaya ihtiyaç duymuyorum.” ifadesi ile uzman desteğine ihtiyacı olmadığını belirtmektedir. Buna karşın çocuğun hırçınlaşması, saldırgan davranışlar sergilemeleri, çocuğun doğrudan iletişim kurmamasından dolayı uzman desteğine ihtiyaç duyulduğu da belirtilmiştir. Annelerden biri (A2) “Destek aldık. Şu anda oynadığı süre kısıtlandı önceden iletişim kurmuyordu göz kontağı yoktu hırçınlaşmıştı telefon fırlatıyordu hatta bir kere benim telefonumu kırmıştı.” çocuğun dijital oyun kullanım süresi ve çocuğun davranışlarının kontrolü için destek aldığını ifade etmiştir.

4. Tartışma ve Sonuç

Dijital oyun oynama çocukların yaşamlarında giderek belirleyici bir rol üstlenmekte ve bununla birlikte çocuğun fiziksel ve duygusal çevresini de doğrudan etkilemektedir. Bu bağlamda çocukların oyun ve oyuncak alışkanlıklarındaki değişim ilk başta anneleri etkilemekte ve annelerin tutumlarında değişimlere yol açmaktadır (Kabakçı Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı, 2013). Araştırmanın bulgularına bakıldığında çocukların dijital oyunları oynama sürelerinin belirsizleştiği, bu belirsizliğe paralel olarak çocukların gelişiminde dezavantajlı durumların avantajlı durumlara oranla daha çok arttığı söylenebilir. Yapılan araştırmalar çocukların dijital oyunları oynama sürelerinin çocukların sosyal becerilerini olumsuz etkilediği, içinde bulunduğu gruba uyumu zorlaştırdığı aynı zamanda da fiziksel yorgunluğa yol açtığı yönündedir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008; Kerckaert, Vanderlinde, ve van Braak, 2015). Bu olumsuzluklar ile birlikte dijital oyun oynama süresinin uzaması özellikle çocuğun sanal ve gerçek oyun alanları arasında sorun yaşadığı yönündedir (Egemen, Yılmaz ve Akil, 2004; Tuğrul, Ertürk, Özen, Güneş ve 2014).

Çocukların dijital oyun oynamaları üzerinde çocukların çevrelerindeki yetişkinlerin önemli etkisi olduğu bu bağlamda çocukların çevrelerindeki yetişkinleri model aldıkları araştırmanın bulgusu olarak saptanmıştır. Çocukların dijital oyunlara yönelmeleri yapılan araştırmalar sonucunda çocukların içinde buldukları sosyal çevre ile ilişkili olduğu (Mesman, Kuo, Carroll ve Ward, 2013). Dolayısıyla çocukların çevrelerindeki sosyal ortamda yetişkinlerin dijital oyun oynamalarından çocukların etkilendiği belirtilmektedir (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002). Çocukların dijital oyunları daha çok eğlenmek, vakit geçirmek için tercih ettikleri bununla birlikte annelerin de ev işlerine ve kendilerine özel zaman ayırabilmek için çocuklarına dijital oyunları sundukları saptanmıştır. Genç'in (2014) yaptığı araştırmaya göre annelerin çocuklarına dijital oyun sunumlarını çocuklarının eğlenmesi, keyifli vakit geçirmesi ve aynı zamanda da kendi işlerine zaman ayırmak için gerçekleştirdikleri saptanmıştır.

Mevcut araştırmanın bulgularına göre çocukların oyun ile tanışma yaşının üç yaş civarında olduğu, bazı annelerin görüşlerine göre ise bu yaşın bir buçuk yaş civarına kadar düştüğü saptanmıştır. Dijital oyun oynama yaşının çok erken yaşlarda başlamasının çocukların gerçek oyun alanlarına karşın sanal oyun alanlarını daha kolay kullanmaları (Przybylski ve Weinstein, 2016) ve aynı zamanda da ebeveynlerin gerçek alanda oyun oynama yerine çocuklarına dijital oyun sunmaları ile ilişkili olduğu belirtilmektedir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008; Tuğran, 2016). Dijital oyun oynama yaşının erken yıllara kadar ilerlemesi ile birlikte dijital oyun araçlarının da çeşitlendiği, bu oyun araçlarının özellikle dokunmatik ekrana sahip bilgisayar, tablet ve akıllı telefonlardan oluştuğu bulunmuştur. Gerçek zamanlı bir oyunun araçlarının çeşitlilik göstermesi ile sanal zamanlı oyun aracının sadece tek olması oyun aracı ile kolaylıklar birçok oyunun oynanmasına olanak sağladığı düşünülmektedir.

Dijital oyunların çocukların gelişimi, pedagojik ilerlemeleri üzerinde annelere

göre bir etkisinin olmadığı bu yönde bir farkın oluşmadığını düşünmektedirler. Buna karşın yapılan araştırmalar dijital oyunların bilinçli bir şekilde çocuklara sunulması ve bu sunum esnasında çocukların gelişimsel özelliklerinin göz önünde bulundurulması dijital oyunların çocukların akademik becerilerini desteklediği (Charlier ve diğ., 2016), çocukların kavram edinimlerini ilerlettiği ve öğrenmelerini pekiştirdiği yönünde olmakla birlikte etkili bir eğitim aracı olarak da kullanılabilceği belirtilmektedir (Huber ve diğ., 2016; Wilson, 2016).

Araştırmanın bulgularına göre dijital oyun oynayan çocukların annelerinin çocukların dijital oyun oynama bağımlılığı üzerinde kontrollerinin olmadığı, bununla ayrıca baş edebilmek için uzman desteği talebinde de bulunmadıkları saptanmıştır. Annelerin çocuklarının dijital dünyaya olan bağımlılıkları üzerinde kontrollerini yitirmeleri daha çok anneleri bu tür oyunları çocuklarına sunmaları (Wilson, 2016) ve aynı zamanda aile ortamında başka yetişkinlerinde bu oyunları tercih etmeleri ile ilişki olabileceği düşünülmektedir. Bu bağlamda yapılan araştırmalar rol modellerin önemine vurgu yapmakta ve aynı zamanda da bilinçsiz teknoloji kullanımının kontrolü güçleştirdiği yönündedir (Genç, 2014).

Sonuç olarak araştırmanın verilerinin analizine göre annelerin çocuklarının dijital oyun oynamaları üzerinde bir çok faktörün etkili olduğu bu bağlamda süre kısıtlamasını çok güç başarabildikleri ancak çoğunlukla süreyi çocuğun belirlediği, ailede dijital oyun kullanımına ilişkin yetişkin modellerin varlığının bu süreci hızla desteklediği, dijital oyunların daha çok eğlenceli oldukları için tercih edildiği, dijital oyun kullanımının çok erken yaşlara indiği bulgulanmıştır. Buna ilaveten çocukların dijital oyunları birçok platformda (tablet, bilgisayar, akıllı telefon vb.) oynadıkları görülmüştür. Dijital oyunların çocukların gelişimleri ve eğitimleri üzerinde bir etkisinin olmadığı, dijital oyunların kullanımlarının olumlu ya da olumsuzluklarına ilişkin annelerin farkındalığının oldukça düşük olduğu belirlenmiştir. Ayrıca dijital oyun kullanımının sadece anne-çocuk etkileşimini değil aynı zamanda diğer aile üyeleri ile etkileşimi de olumsuz etkilediği bulgulanmıştır. Özellikle dijital oyun oynama süresinin uzunluğu ve çocuğun dijital oyun oynamaya olan bağımlılığına yönelik annelerin uzman desteği talep etmedikleri yine bulgular arasında yer almaktadır.

5. Kaynakça

- Akkoyunlu, B., & Tuğrul, B. (2002). Okul öncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerinde etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23:12-21.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36):806-818
- Bassiouni, D. H., & Hackley, C. (2014). 'Generation Z' children's adaptation to digital consumer culture: A critical literature review. *Journal of Customer Behaviour*, 13(2):113-133.

- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2):243-266
- Batu, U. (2011). Sekizinci Sanatın İnşası: “Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet”. İçinde G. Terek Ünal ve U. Batu (ed). (s.3-33). *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*, İstanbul: Der Kitapevi.
- Bird, J., & Edwards, S. (2015). Children learning to use technologies through play: A Digital Play Framework. *British Journal of Educational Technology*, 46(6):1149-1160.
- Björk-Willén, P., & Aronsson, K. (2014). Preschoolers’ “animation” of computer games. *Mind, Culture, and Activity*, 21(4):318-336.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2003). Chopsticks and Counting Chips: Do Play and Foundational Skills Need To Compete for the Teacher’s Attention in an Early Childhood Classroom?. *Young Children*, 58(3): 10-17.
- Büyüköztürk, Ş., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., Demirel, F., & Kılıç, E. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. (20. Baskı) Ankara:PegemA
- Casby, M. W. (2003). The development of play in infants, toddlers, and young children. *Communication Disorders Quarterly*, 24(4):163-174.
- Charlier, N., Zupancic, N., Fieuws, S., Denhaerynck, K., Zaman, B., & Moons, P. (2016). Serious Games for improving knowledge and self-management in young people with chronic conditions: A systematic review and meta-analysis. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 23(1): 230-239.
- Çetin, E. (2013). Temel tanımlar ve kavramlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama* içinde (s. 2-6). Ankara: Pegem.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö., & Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *ADÜ Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2): 39-42.
- Fjørtoft, I. (2004). Landscape as playscape: The effects of natural environments on children’s play and motor development. *Children Youth and Environments*, 14(2), 21-44.
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3):202-209.
- Genç, Z. (2014). Parents’ Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 146:55-60.
- Gürcan, A., Özhan, S., & Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Ankara: Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Yayınları
- Haake, M., Axelsson, A., Clausen-Bruun, M., & Gulz, A. (2015). Scaffolding mentalizing via a play-&-learn game for preschoolers. *Computers & Education*, 90:13-23.
- Huber, B., Tarasuik, J., Antoniou, M. N., Garrett, C., Bowe, S. J., Kaufman, J., & Team, T. S. B. (2016). Young children’s transfer of learning from a touchscreen device. *Computers in Human Behavior*, 56: 56-64.
- İnan, M. & Dervent, F. (2016). Making a digital game active: examining the responses of students to the adapted active version. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(1), 113-132.
- Kabakçı Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F., & Odabaşı, H. F. (2013). Dijital Ebeveynlik ve Değişen Roller. *University of Gaziantep Journal of Social Sciences*, 12(4):883-896.

- Kennedy-Behr, A., Rodger, S., & Mickan, S. (2015). Play or hard work: unpacking well-being at preschool. *Research in developmental disabilities*, 38, 30-38.
- Kerckaert, S., Vanderlinde, R., & van Braak, J. (2015). The role of ICT in early childhood education: Scale development and research on ICT use and influencing factors. *European Early Childhood Education Research Journal*, 23(2), 183-199.
- Kim, Y., & Smith, D. (2015). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 1-13. DOI:10.1080/10494820.2015.1087411
- Lieberman, D.A, Fisk M.C., & Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: from research to design. *Computers in the Schools*, 26(4):299-313
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological bulletin*, 139(1), 1-34.
- Lin, Y. H., & Hou, H. T. (2015). Exploring young children's performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies: a case study. *Interactive Learning Environments*, 1-14.
- Mesman, G. R., Kuo, D. Z., Carroll, J. L., & Ward, W. L. (2013). The impact of technology dependence on children and their families. *Journal of Pediatric Health Care*, 27(6), 451-459.
- Özdoğan, B. (2008). *Çocuk ve oyun: çocuğa oyunla yardım*. 5.Baskı. Ankara: Anı Yayıncılık
- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & McPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59(1), 30-37.
- Przybylski, A.K., & Weinstein, N. (2016). How we see electronic games. *PeerJ* 4:1-22.
- Rosen, L. D., Lim, A. F., Felt, J., Carrier, L. M., Cheever, N. A., Lara-Ruiz, J. M., Mendoza, J.S., & Rokkum, J. (2014). Media and technology use predicts ill-being among children, preteens and teenagers independent of the negative health impacts of exercise and eating habits. *Computers in human behavior*, 35, 364-375.
- Somyürek, S. (2014). Öğrenme sürecinde Z kuşağının dikkatini çekme: artırılmış gerçeklik. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 4(1):63-80.
- Sormaz, F., & Yüksel, H. (2012). Değişen çocukluk, oyun ve oyuncağın endüstrileşmesi ve tüketim kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3): 985 -1008
- Şenol, S. (2006). *Çocuk ve gençlik ruh sağlığı*. Ankara: HYB.
- Tuğran, F. (2016). Dijital yerlilerin siber-uzamda çoklu kimlik kullanımı ve oyun oynama pratikleri. *Orta Karadeniz İletişim Çalışmaları Dergisi*, 1(1):8-17.
- Tuğrul, B. (2015). Oyunun gücü, Ayşe Belgin Aksoy (Ed.) *Okul öncesi eğitimde oyun içinde* (s.9-30)Ankara:HedefCS Yayıncılık
- Tuğrul, B., Ertürk, G. , Özen, Ş., & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27,1-16.
- Türnüklü, A. (2000). Eğitimbilim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Dergisi*, 6(4), 543-559.
- Uğurlu, Ö. (2010). *Elektronik dünyanın çocuk dünyasına yansımaları: "temassız oyun" kavramı bağlamında eleştirel bir inceleme*. 7. Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi, Ankara, 20-22 Ekim 2010.

- Wilson, S. (2016). Digital technologies, children and young people's relationships and self-care. *Children's Geographies*, 14(3):282-294
- Yavuzer, H. (1993). *Ana baba ve çocuk*. (7. baskı). İstanbul: Remzi.
- Yavuzer, H. (2003). *Doğal harika bir tedavi oyun: evde ve okulda mutlu çocuk yetiştirmenin temelleri*. (4. Baskı). İstanbul: Çocuk ve aile kitapları
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (9. Baskı). Ankara:Seçin Yayıncılık.
- Yıldırım, K. (2010). Nitel araştırmalarda niteliği artırma. *İlköğretim Online*, 9(1):79-92.

Extended Abstract

Childhood is a concept changing as day goes by, and with every change, it forms a new culture and in the meantime, reproduces itself on and again. The game is the most important tool of childhood, and it is also an area in which children can express themselves most effectively. The game is the most important living space of the child. In this context, it is possible to come across with various definitions with regard to game in body of literature, yet by general, game is defined as a natural learning process in which children earn exploratory competence while simultaneously take pleasure and enjoy. The game is considered to be the child's most important occupation, and with features, such as; accessibility, simplicity, versatility, sustainability, participation, functionality, and recreational use in accordance with the child's age and development, game is known to have a major impact on the children's development. In this context, a game prepares the ground for acquisition of skills by stimulating children's developmental areas. In the process of playing game, children acquire skills, such as; problem-solving, exploring, thinking, reasoning, sharing, communication, power, balance, coordination, self-organizing, self-regulation, acquisition of rules-values and contribution to cultural production. Offering game play area and visual platform, the digital world has become a very popular platform for today's children. Also, this environment playing a role in the re-conceptualization of game and toy has enabled to coin the phrase of digital game. Digital games, programmed with various technologies and providing user login on a visual platform and along with this, manipulating the game incrementally within the presented world, are defined as games that have become popular culture for children.

It is found out that nowadays the use of digital games is increasingly preferred by every age group, and the digital games are also started to be used in early childhood period. Digital game playing in Early Childhood period is realized more with the presentations of adults around the child. The use of digital games' categorization according to ages is understood from the installation of digital games made by the service provider. It is commonly thought that the adults in children's environment play a certain role, yet among adults, it is particularly the mothers who play a decisive role in children's game preferences. Although there are several studies concerning the positive and negative effects of digital games on children's development, it is known that there is only limited number of researches made on why children choose to play digital games. For this reason, the current study aims to assess mothers' views regarding children's use of digital games. This part of the research gives information regarding the working group, data collection tool used in research, data collection and analysis. In this research, qualitative research method was used. Descriptive analysis and content analysis methods were used in this study. The working group of the study is composed 20 volunteer mothers with 5-year-old children who attend private and state-owned kindergartens in Istanbul. As a data

collection method, semi-structured interviews technique was adopted. In the form of interviews, the following issues, such as; “digital game lifetime, the reason for preference, the family’s use of digital games, the effects of digital games on children’s development and education, are addressed. An expert’s opinion was taken to determine the form of interviews’ suitability for the purpose of the research, applicability and intelligibility, and the form of interviews was re-arranged according to the expert opinions. The pre-made application was made for revised interview form, and it was found out that it caused no problem. By keeping the length of interview long, internal validity was attained, and also, the consistency of the findings of the data obtained was checked. The research data was collected during the time when the mothers felt comfortable in expressing themselves, sound-recording could be made, and took place at the time the mothers gave appointment. Interview questions were asked to the mothers with the same tone and words to avoid differences in the meaning. During the interviews, using both recording and taking notes together, data were collected.

In conclusion, according to the analysis of obtained data, several factors were found to be effective in children’s playing digital games, and in this context, it was revealed that the mothers found it hard to put time-limit for the use of digital games, and instead, children mostly set the time-limit for themselves. The research also showed that the use of digital games was accelerated by the presence of adult models using digital games in the family, the digital games were preferred mostly due to being fun, and the use of digital games were started to be detected at very early ages. In addition, it was found out that children play digital games on multiple platforms (tablet computers, smart phones etc.) Also, it was found out that the use of digital games has no impact in children’s development and education, and the mothers have considerably low awareness in terms of positive or negative effects of the use of digital games. Besides, the use of digital games was found out to affect adversely not only the mother-child interaction but also the interaction with other family members. Especially, the long length of playing digital game, the mothers’ demand for an expert’s support for children’s use of digital game were among the findings.