

T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
UYGULAMALI SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI



ÇOCUK KÜLTÜRÜ VE DİJİTAL OYUNLAR: ELAZIĞ
FMD KURSU ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE
SOSYOLOJİK BİR ÇALIŞMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Prof. Dr. Ömer AYTAÇ

HAZIRLAYAN
Eda GÜLÇEK

ELAZIĞ-2018

T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
UYGULAMALI SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

ÇOCUK KÜLTÜRÜ VE DİJİTAL OYUNLAR:
ELAZIĞ FMD KURSU ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNE
SOSYOLOJİK BİR ÇALIŞMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Prof. Dr. Ömer AYTAÇ

HAZIRLAYAN
Eda GÜLÇEK

Jürimiz, 05/07/2018 tarihinde, yapılan yüksek lisans tezini oybirliği/ oyçokluğu ile başarılı saymıştır.

Jüri Üyeleri:

1. Prof. Dr. Ömer AYTAÇ
2. Doç. Dr. İlknur ÖNER
3. Doç. Dr. Reşat AÇIKGÖZ

F.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun.....tarih vesayılı kararıyla bu tezin kabulü onaylanmıştır.

Prof. Dr. Ömer Osman UMAR
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

ÖZET**Yüksek Lisans Tezi****Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar:
Elazığ FMD Kursu Öğrencileri Üzerine Sosyolojik Bir Çalışma****Eda GÜLÇEK****Fırat Üniversitesi****Sosyal Bilimler Enstitüsü****Uygulamalı Sosyoloji Ana Bilim Dalı****Elazığ-2018; Sayfa: VIII+88**

Oyun, en basit şekilde zamanın eğlenceli geçirilmesi için yapılan her türlü faaliyet şeklinde tanımlanabilecek geniş kapsamlı bir kavramdır. Oyun kavramı ile çocuk kavramı birbirinden ayrı düşünülemeyen iki kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Zaman içerisinde toplumsal hayatta yaşanan gelişmeler oyunun niteliğinde bir değişim meydana getirmiş ve oyunlar sanal ortamlarda oynanabilir hale gelmiştir.

Dünyanın her bir tarafına yayılan ve günümüzde oldukça etkili olan dijital araçlar toplumun büyük kesiminin ilgi odağındadır. Her kesimin ilgi alanına girebilen bu araçlardan oynanan dijital oyunlar sunduğu imkânların fazlalığına bağlı olarak erkek çocuklar tarafından daha çok oynanmaktadır. Bu nedenle bu araştırmada dijital oyunları oynamanın erkek çocukların hayatında nasıl bir etkide bulunduğu ele alınmıştır. Dijital oyunları oynayan erkek çocuk sayısının artması ve erkek çocukların oyunlardan daha fazla etkilenmeleri nedeniyle bu konu giderek önem kazanmaktadır. Toplumsal yapıdaki konumları, sorumlulukları da düşünüldüğünde, dijital oyunların erkek çocukları ne şekilde etkilediği merak konusu olmaktadır.

Bir çocuk kültürü olan oyun ve günümüzde geçirdiği değişimler ile ortaya çıkan dijital oyunların etkileri üzerine yapılan çalışmada örneklem grubu 30 erkek çocuk olarak belirlenmiştir. Literatür taraması, görüşme tekniği kullanılarak toplanan verilerle araştırma teorik ve uygulama olmak üzere iki bölüme ayrılmıştır. Bu şekilde elde edilen veriler sosyolojik açıdan değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Oyun, Dijital Oyun.

ABSTRACT**Master Thesis****Children's Culture and Digital Games:
A Sociological Study on Elazığ FMD Course Students****Eda GÜLÇEK****Fırat University****Institute of Social Science****Department of Applied Sociology****Elazığ-2018; Pages: VIII+88**

The game is a comprehensive concept that can be defined as any kind of activity for the simple enjoyment of time. The game concept and the child concept emerge as two concepts that are not considered separately. Over time, developments in social life brought about a change in the nature of the game, and games have become playable in virtual environments.

The digital tools that are spread all over the world and are very influential today are the focus of the larger segment of society. Digital games played out of these vehicles, which can be of interest to every segment, are played more often by boys depending on the availability of facilities. For this reason, in this research how digital games are played in boys' life is discussed. This issue is becoming increasingly important as the number of boys playing digital games increases and boys are more influenced by games. When considering the positions in the social structure and responsibilities, it is also a question of how digital games affect boys.

The sample group is defined as 30 boys in the study on the effects of digital games which is a child culture game and the changes that it is experiencing today. Literature search is divided in two parts, theoretical and practical, using the interview technique. The data obtained in this way have been evaluated from a sociological point of view.

Key Words: Child, Game, Digital Game.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	II
ABSTRACT.....	III
İÇİNDEKİLER.....	IV
TABLolar LİSTESİ	VII
ÖNSÖZ	VIII
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ÇOCUK VE ÇOCUK KÜLTÜRÜ	4
1.1. Çocuk ve Çocukluk Kavramları.....	4
1.2. Çocukluğun Kısa Tarihi	7
1.3. Çocuk Kültürü.....	8
1.3.1. Toplumsallaşma.....	8
1.3.2. Oyun Kültürü.....	11

İKİNCİ BÖLÜM

2. DİJİTAL OYUNLAR.....	13
2.1. Oyun Kavramı.....	13
2.1.1. Oyunun Kısa Tarihi	14
2.1.2. Oyunun Özellikleri	15
2.2. Oyun Kavramının Sosyolojik Analizi.....	17
2.3. Oyun Kuramları	17
2.4. Dijital Oyun Kavramı.....	19
2.4.1. Dijital Oyun Özellikleri.....	20
2.4.2. Dijital Oyun Türleri.....	21
2.4.3. Dijital Oyun Ortamları	22
2.5. Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet	24
2.6. Dijital Oyun ve Siberetik	25
2.7. Dijital Oyun ve Özdeşleşme.....	26

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ÇOCUK KÜLTÜRÜ VE DİJİTAL OYUN.....	29
3.1. Çocuklarda Dijital Oyun Kullanımı	29
3.1.1. Dijital Oyunların Çocuklar İçin Yararları	29

3.1.2. Dijital Oyunların Çocuklar İçin Zararları	30
3.2. Çocukların Sıklıkla Oynadığı Dijital Oyunlar	32
3.3. Dijital Oyun Kullanımında Alınabilecek Önlemler	35

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ	37
4.1. Araştırmanın Konusu	37
4.2. Araştırmanın Amacı	37
4.3. Araştırmanın Önemi	38
4.4. Araştırmanın Yöntemi	39
4.5. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	39
4.6. Araştırmanın Hipotezleri	40

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. BULGULAR VE YORUM	41
5.1. Örneklemenin Demografik Özellikleri	41
5.2. Bilgisayarın Evde Bulunup Bulunmama Durumu ve Kullanım Sıklığı	44
5.3. Çocukların Kullandığı Dijital Araçlar	45
5.4. Bilgisayar Kullanımı ve Kullanım Amaçları	47
5.6. Bilgisayar Oyunu Oynama Durumu İle Bilgisayarı Kullanma Süresi	50
5.7. Bilgisayar Oyunları ve En Çok Oynanan Oyun Türleri	52
5.7.1. Oynanan Oyunlarda Var olan Şiddet Unsurunun Etkisi	53
5.8. Dijital Oyunların Tercih Edilme Nedenleri	54
5.9. Çocukların Görüşlerinden Ebeveynlerde Bilgisayar Kullanımı İle Bilgisayarı Kullanım Amaçları	56
5.10. Bilgisayar Oyunu Oynanmasına Karşı Çocuklardan Öğrenilen Ebeveyn Tutumları	57
5.11. Çocukların Oyun Esnasında Hissettikleri Duygular	59
5.12. Dijital Oyunlarda Beğenilen Karakterler ve Beğenilme Nedenleri	61
5.12.1. Oyunlarda Beğenilen Karakterlerin Kimlik İnşası Üzerine Etkisi	63
5.13. Dijital Oyunların Günlük Hayat Üzerindeki Etkisi	64
5.14. Dijital Oyunların Aile ve Akran İlişkileri Üzerinde Etkisi	67
5.14.1. Çocuğun Toplumsallaşması Üzerinde Dijital Oyunların Etkisi	69
5.15. Bilgisayar Oyunları Dışında Yüz Yüze Oynanan Oyunlar	70
5.16. Dijital Oyunlar ve Gerçek Hayatla İlişkisi	72

SONUÇ	75
KAYNAKÇA.....	81
EKLER	86
Ek 1. Orjinallik Raporu	86
ÖZGEÇMİŞ	88



TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Örneklem Grubu İle İlgili Genel Bilgiler	42
--	----



ÖNSÖZ

Her insan belli bir toplum içerisinde doğar ve içerisinde doğduğu toplumun sahip olduğu değerleri, normları oluşturan kültürden beslenir. Kültürün önemli bir parçasını şüphesiz oyunlar oluşturmaktadır. Oyun kavramı tarihin en eski dönemlerinden beri varlığını sürdüren bir kavram iken dijital oyun kavramı son zamanlarda sıklıkla duyduğumuz bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyun, dijital araçların kullanılması ile oyunun sanal ortamlara taşınmasını ifade etmektedir. Sanal ortama taşınan oyunlar herkese hitap etmekte iken etkisi en çok görülen kesimi çocuklar oluşturmaktadır.

Bu tez, çocukluktan gelen kültürel bir unsur olan oyun ile günümüzde dijital araçlarla oynanır hale gelen dijital oyun kavramını ve 10-14 yaşları arasındaki erkek çocukların sanal ortamda oynanan dijital oyunları oynama durumlarını açıklamayı amaç edinerek hazırlanmış sosyolojik bir araştırmadır.

Her çalışma belli kişilerin çabasıyla hazırlanmaktadır. Bana çalışma süresince bilgisi, tecrübesi ile destek olan hocam Prof. Dr. Ömer AYTAÇ' a ve benimle her yönden ilgilenen desteğini hiç esirgemeyen anneme ve babama teşekkür etmeyi bir borç bilirim.

GİRİŞ

Hayatın vazgeçilmez unsuru olan ve her toplumda var olan çocuk çok sayıda araştırmaya konu olmakta ve bu araştırmanın da temel noktasını oluşturmaktadır. Yaşam koşullarının değişmesi neticesinde her neslin kendisinden önceki nesilden farklı özellikler gösterdiği ve çalışmaların dönemin şartlarına göre çocuk konusunun farklı noktaları üzerinde durduğu söylenebilmektedir.

Toplumsal iki kavram olan çocuk ve çocukluk farklı bakış açıları ve farklı tanımlamalar ile günümüze kadar gelen içerisinde bulunan toplumsal şartlardan, değerlerden etkilenen kavramlardır. Çocuk kavramının tanımı konusunda çok sayıda görüş belirtilmesi dolayısıyla kavramın herkesçe kabul edilen genel bir tanımı söz konusu değildir ancak çocuğun yetişkinden farklı özellikleri bulunduğu bu nedenle de çocuğa farklı yaklaşılması gerektiği genel anlamda kabul edilen bir düşüncedir.

Çocuk içerisinde doğduğu toplumun sahip olduğu kültürü ile beslenerek büyümektedir. Kültür nasıl bir toplumun değerlerini yansıtıyor ise çocuk kültürü de çocuğun sahip olduğu değerleri yansıtmaktadır. Çocuk kültürünün büyük bir kısmını oyunlar oluşturmaktadır.

Oyunlardan söz edebilmemiz insanların oyuna verdikleri anlamlar ile mümkün olmuştur. Nesilden nesile aktararak günümüze ulaşan ve geçmişten günümüze insan hayatında var olan oyun her dönemin kendi şartlarına bağlı olarak değişim göstermiştir. Oyun, her toplumun yaşayış biçiminden, değerlerinden izler taşımaktadır. Oyun, insanın hayal dünyası ile gerçek dünya arasında bağ kurmasını sağlayan bir uğraş olup çocuk için ciddi bir faaliyet alanıdır.

Teknolojik alanda yaşanan gelişmeler ile birlikte insanların yaşama şekillerinin değişmesi söz konusu olmuş ve bunun sonucunda hayatın vazgeçilmez parçasından biri olan oyunlar da bu değişimden etkilenmiştir. Bilişim teknolojisinin gelişmesi, oyunun bilgisayar ortamına taşınması ile dijital oyun kavramı yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmış ve bunun sonucunda bilgilerin hızlı bir şekilde yayılması, sosyalleşmede birincil konumda bulunan aile, akran grupları yerine bilgisayar, telefon, tablet gibi dijital oyun araçları ön plana çıkmıştır.

Günümüzde dijital oyunlar mobil ağırlar ve internet teknolojisinin gelişmesi yaygınlık kazanmış, her yaştan ve her cinsten insan tarafından kullanılan popüler bir alan haline gelmiştir. Bu popüler alanı kullanan büyük bir kısım 10-14 yaşları

arasındaki erkek çocuklarıdır. Çocukların araştırma konusunda seçilmesi geçmiş zamanlarla kıyaslandığında dijital oyunların oynanma yaşının düşmesinden; erkek çocukların seçilmesi ise oyunların daha çok erkek çocuklara hitap edecek şekilde düzenlenmiş olması neticesinde onlar tarafından yoğun olarak oynanmasından kaynaklanmaktadır.

Dijital teknoloji ortamında doğan ve büyüyen çocuk yaşamının büyük bir bölümünü telefon, internet, bilgisayar gibi dijital araçlarla çevrili haldeki bir ortamda geçirmekte ve bu araçlarla oyun serüvenine katılmaktadır. Cep telefonu kullanan çocuk sayısının her geçen gün artış göstermesi, bilgisayarların hızındaki değişimler ile tablet ve laptopu gün geçtikçe aktif şekilde kullanan çocukların varlığı dijital ortamın çocuklar tarafından nasıl bir şekilde kullanıldığını görmemizi sağlamaktadır.

Çocuklar dijital oyunları çoğunlukla eğlenceli vakit geçirmek, can sıkıntısını gidermek, boş zamanını geçirmek, iletişimi kolaylaştırmak gibi amaçlarla tercih etmektedir. Tercih edilen oyunların kimisi çocukların yaşlarına uygun olamayabilmekte ve bu oyunlar dış etkilere daha açık olan çocukların günlük yaşamlarını, akademik başarılarını, ruhsal ve bedensel sağlıklarını, ahlaki gelişimlerini etkileyebilmektedir. Dijital oyunların çocuklar tarafından oynanma kabiliyeti onların bağımlılığı üzerinde etkili olmakta oyunların bilinçsiz kullanımı tehdit unsurunu oluşturmaktadır.

Dijital oyunlar zihnimizde oluşturdukları algı ile belli davranışlarda bulunabilmemiz için belli uyaranlar vermekte ve bu uyaranlar bilinçaltını etkilemeye yönelik olmaktadır. Çocuk oyun içerisindeki karakteri, objeyi, imgeyi gerçek hayat ile eşleştirmekte ve bu eşleştirme zihin dünyasına etki etmektedir. Çocuklar fiziksel olarak gerçek dünyada iken ruhsal, zihinsel anlamda dijital dünyada kalmaktadır.

Çalışma, hem teorik hem de uygulamalı bir alan araştırmasıdır. Teorik bölümde çocuk, oyun, dijital oyun kavramlarına ilişkin gerekli literatür taraması yapıldıktan sonra elde edilen bilgilere yer verilmiştir. Uygulama bölümünde ise, kartopu tekniğine göre belirlenen 10-14 yaşları arasındaki 30 erkek çocukla yapılan derinlemesine görüşme sonucu elde edilen bulgular ve bu bulguların yorumu yer almaktadır. Araştırma için erkek çocukların seçilmesi; tasarlanan dijital oyunların daha çok erkek çocuklarına hitap etmesi ve erkek çocuklarının yapıları gereği oyunlara daha fazla zaman ayırmasından kaynaklanmaktadır.

Araştırma altı bölümden oluşmakta olup çocuk için büyük önem taşıyan oyun ve dijital araçlar kullanarak gerçekleştirilen dijital oyun kavramlarına ağırlık vermektedir.

“Çocuk ve Çocuk Kültürü” başlığından oluşan birinci bölüm, nesillerin devamını sağlayan çocuk kavramına, her dönemde farklı anlamlar ifade eden çocukluk kavramına ve çocuğun sahip olduğu değerleri oluşturan çocuk kültürü konularına yer vermektedir. Bu bölüm aynı zamanda içerisinde bulunan toplumun sahip olduğu değerlerin kazanılması süreci olarak ifade edebileceğimiz toplumsallaşma kavramına ve çocuk kültürünün önemli bir parçası olan çocuk oyunlarını içerisine alan oyun kültürü kavramına da yer vermiştir.

“Dijital Oyunlar” başlıklı ikinci bölümde çocuktan ayrı düşünemeyeceğimiz ve çocuğun kişisel, sosyal, ruhsal gelişiminde etkili olan oyun kavramı ile zaman içerisinde yaşanan gelişmelere paralel olarak değişen sanal ortamlara taşınan dijital oyun kavramı ayrıntılı bir şekilde açıklanmaktadır.

“Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar” başlıklı üçüncü bölümde bir çocuk kültürü olan oyunların sanal ortamlara taşınmasını ifade eden dijital oyunların çocuklar için ne gibi yararlar sağladığı ve ne gibi tehlikeler ortaya çıkardığı ele alınmıştır. Araştırmanın bu bölümünde çocuklar tarafından sıklıkla oynanan dijital oyunların bir kaç kısaca açıklanmış ve dijital oyunların kullanımına yönelik alınabilecek önlemler belirtilmiştir.

Araştırmanın dördüncü bölümünde araştırmaya ilişkin metodolojik bilgilere yer verilerek araştırmanın konusu, amacı, sosyolojik açıdan önemi, araştırmada kullanılan yöntem, araştırmanın evreni ve örneklemini, hipotezlerine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

Beşinci bölümde, araştırma sonucunda araştırmanın amaçlarına uygun olarak elde edilen nitel bulgulara ve bu bulgulara dayalı yapılan yorumlara yer verilmiştir. Araştırmanın nitel verileri 10-14 yaş arası erkek çocukların görüşme formlarından elde edilmiştir. Öğrencilerin kodlanmasında isimleri ve soy isimlerinin baş harfi kullanılmıştır.

Altıncı bölüm olan son bölümde ise bulgulardan elde edilen sonuçlara ve genel değerlendirmeye yer verilerek araştırma tamamlanmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. ÇOCUK VE ÇOCUK KÜLTÜRÜ

1.1. Çocuk ve Çocukluk Kavramları

Çocuk ve çocukluk kavramları tek bir alan tarafından ele alınan kavramlar olmayıp çocuğu araştırma odağında tutan sosyoloji, psikoloji, eğitim, hukuk gibi çok sayıda alan söz konusudur. Çocuk ve çocukluk kavramlarının kabul edilen ortak bir tanımı söz konusu değildir.

Türk Dil Kurumu Sözlüğü çocuğu; “ Küçük yaştaki oğlan veya kız; bebeklik ile ergenlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız” olarak tanımlamaktadır" (Güven, 2014:18).

Yaşamın doğuştan ergenliğe kadar süren dönemi yaşayan varlık olarak belirtilebildiği gibi, gelişen bir insan yavrusu, olgunlaşmamış, “ergen” sayılmayan küçük yurttaş olduğunu, üst sınırı belirsiz bir çağ olduğunu ifade edenler bulunmaktadır ve sözlükte çocuk kavramının; anne karnında ya da bebeklik çağı ile ergenlik çağı arasındaki gelişme döneminde olan insan yavrusu olduğu ifade edilmiştir (Sarı, 2016: 4).

Çocuk, insanın neslini devam ettirebilmesi yolunda bastıramadığı dürtünün simgesi olmakla birlikte insanın kendi yok oluş durumunu yenme, yaşama ve zamana karşı koyma yolu olarak tanımlanmaktadır " (Salim, 2011: 1).

Çocuk Haklarına Dair Sözleşme (BMGK, 1989)’ nin birinci maddesine göre, 18 yaşına kadar herkes çocuk sayılır; ancak gelişimsel açıdan ele alınır ve buluş çağı dışarıda bırakılırsa çocukluk çağı, “insan ömrünün genellikle 2-14 yaşları arasında geçen gelişme dönemidir”. Çocukluk, yetişkinlerin çocuklara atfettiği ve onlar için uygun gördüğü çeşitli sosyal ve kültürel değerlere göre şekil alan bir yaşam devresi, çağı ve dünyasıdır (Sormaz, 2012: 61-62).

Çocuk, toplumun en küçük bireyidir. Çocuk ile çocukluk kavramları arasında farklılık söz konusudur. Her toplumda ve her kültürde çocuk bulunmaktadır fakat çocukluk toplumdan topluma kültürden kültüre farklılık gösteren bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu farklılık her toplumun ve her kültürün çocuğa yönelik bakışı ve çocuk hakkındaki fikirlerinin farklılık göstermesinden kaynaklanmaktadır.

Sosyal bilimcilere göre çocukluk, yaşamın temel bir aşamasını oluşturmakta ve yaşam boyunca etkisi sürdürmektedir. Çocukluk, gençliği ve yetişkinliği şekillendiren bir dönem olarak da görülebilmektedir. Bunun nedeni çocukluğun, ilişkilerimizi yönlendirebildiğimiz, meslek seçimi yapabildiğimiz, kendimiz ve çevremizdeki insanlarla ilgili kararlar alabildiğimiz bir süreç olarak görülmesinden kaynaklanmaktadır (Bilgin, 2014:136).

Çocukluk algısı tarihsel süreçte içerisinde değişiklikler göstermektedir. Çocuğun kendine özgü bir kişiliği olabileceği, çocukluğun da yaşamın ayrı bir dönemi olarak algılanmasına yönelik yaşanan değişim kendiliğinden gerçekleşmemiştir. Yaşanan bu değişimde sanayileşme, aile yapısının gelişmesi, kentleşme gibi pek çok faktörün etkisi söz konusudur. Çocukluğun ne ifade ettiği (çocukluk imgeleri) yaşanan topluma hatta o toplum içindeki farklı kültürlere göre değişmekte ve toplumsal dinamiklerle birlikte farklılaşmaktadır. Bu genel çerçeve içinde görülebilecek üç çocukluk imgesi bize, toplumsal ve kültürel açıdan çocukluğun nasıl değiştiğine yönelik bilgiler verecektir (Sormaz, 2012: 66).

Geleneksel çocukluk imgesinin genel görünümü, geleneksel Doğu ve geleneksel Batı kültürlerinin çocukluğa ilişkin bakış açısıyla belirlenir. Geleneksel Doğu kültürlerine Eski Türkler, Orta Doğu ve Uzak Doğu kültürleri; geleneksel Batı kültürüne de Eski Yunan ve Eski Roma kültürleri örnek verilebilir. Her iki toplumda da belirli bir yaşa kadar gelişen bir çocukluk dönemi yoktur. Çocuk kısa sürede yetişkin olmak zorundadır. Cinsiyet ayrımcılığı söz konusudur. Bu ayrımda erkek çocuk daha önemlidir (Sormaz, 2012: 67-70).

Orta Çağ'ın yaygın çocuk imgesi mal veya kölelik ideolojisi ile tutarlı olan "bir mülk parçası idi". Orta Çağda hem yaşlılara hem de çocuklara olumsuz bakılmasının nedeni çocuğun, herhangi bir ekonomik işlevi yerine getirmediği gibi üremeye de katkıda bulunmamasıydı. Aries, 16.yüzyıldan önce toplumsal bir kurgu olarak çocukluğun olmadığından hareketle modern anlamda algılanan bir çocukluk fikrinin o zamanlarda oluşmadığına vurgu yapar. Postman'a göre ise Orta Çağ dünyasında - okuryazarlığın, eğitim düşüncesinin ve ayıp fikrinin olmaması çocukluk fikrinin oluşmadığının göstergeleridir. Çocukluk fikri, Rönesans'ın büyük icatlarından biri olarak 16. yy da ortaya çıkmış ve günümüze kadar inceltilmiş ve desteklenmiştir. 16.yy da matbaanın bulunması ve yaygınlaşması, dolayısıyla farklı bir enformasyon sürecine girilmesi, çocukluk anlayışında oldukça etkili olmuştur. Matbaa sonrasında çocukların

“yetişkin” olmak zorunda olmaları ve bunun için okumayı öğrenmeleri dolayısıyla eğitim almaları gerekmiştir. Böylece Avrupa uygarlığı okulları yeniden icat edip çocukluğu zorunlu kılmaktadır (Sormaz ve Yüksel, 2012: 991-992).

Rönesans ile birlikte bireyin “yüce değer” i keşfedilmiş ve bu durum çocuğa da farklı anlamlar yüklenmesinde etkili olmuştur. Feodal toplumdan kapitalist topluma geçiş işbölümündeki artışla birlikte kentleşme ve sanayileşmenin doğması sonucunda; çocuk artık yetişkinden ayrılan ve yetişkin yaşamına ulaşması beklenen “masum bir varlık” haline gelmiştir. Sanayileşme ile birlikte ortaya çıkan modern toplum çocukları “geleceğin yetişkinleri” olarak görmüştür; çünkü vasıflı yetişkin insana ihtiyaç duymaktadır (Sormaz ve Yüksel, 2012: 993-994).

Modern çocukluk imgesinin gelişmesi ancak “Orta Çağ” sonrası gelişmelerle (kapitalizmin doğuşu, Rönesans, Reformasyon, Aydınlanma, burjuvazinin siyasal gelişimi, Fransız Devrimi, sanayileşme, romantizm vd.) olanaklı olmuştur. Çocukluk düşüncesi Rönesans’ın en büyük icatlarından biridir. Rönesans’tan itibaren çocuklar devletin geleceğinde bir anahtar olarak düşünölmeye başlanır. Çocuk yetişkinden farklıdır ve geleceğe hazırlanmasından yetişkin sorumludur. Çocukluğun ayrı bir yaşam dönemi haline gelmesi; ekonominin tarımdan sanayiye kayması, orta sınıfın gelişmesi, aile yapısının değişmesi, çocuk ölümlerinin azalması, boş zamanların artması, ana-baba-çocuk ilişkisinde duygusal bağın önem kazanması gibi nedenlere bağlıdır. Postmodern çocukluk imgesi, II. Dünya Savaşı’ndan sonra önemli toplumsal olaylar ve bilhassa 1980 sonrası neoliberalizm ve 1990’lardaki küreselleşmenin neden ve sonuçlarına denk düşen karmaşık ilişkiler ağı içinde oluşan birey, aile ve toplum gerçekliği içinde değerlendirilmelidir. Postmodern çocuk imgesinin küreselleşmenin bir ürünü olduğu söylenebilir. Küreselleşme tatminsiz, mutsuz, hazırcı, tükettikçe kendini rahat hisseden, yetişkinle arasında çok büyük farklılıkların bulunmadığı bir çocukluk imgesi ortaya çıkarmaktadır (Sormaz, 2012: 90-94).

Günümüz toplumuna bakıldığında ise çocukların ön planda tutulduğu, cinsiyet ayrımının eskiyle kıyaslanmayacak kadar az olduğu bir çocukluk anlayışı söz konusudur. Çocuklar genel anlamda her türlü bilgiye sahip olabilmekte ve bu durum onların olgunlaşmasını hızlandırmaktadır.

Yapılan açıklamalar tek bir çocukluk kavramı bulunmadığını, çocukluk imgesinin ve çocukluk kavramının her dönemin kendi yapısal ve kültürel etmenlerine uygun olarak şekillendiğini göstermektedir.

1.2. Çocukluğun Kısa Tarihi

Çocuk ve çocukluk kavramları tarihi bir öneme sahip olan iki kavramdır. Her insan belli bir çocukluk dönemi geçirmiş olmakla birlikte bu dönem toplumdan topluma, dönemden döneme, aynı toplumda farklı kesimler içerisinde değişik anlamlar ifade etmektedir.

Geçmişte çocukların olgunlaşmamış, eğitilmemiş, şekillenmemiş oldukları ifade edilirken, günümüzde çocuğa yüklenen anlamlar ve bakış açıları değişiklik göstermektedir. Antik döneme bakıldığında çocuklara nasıl yaklaşıldığına ilişkin yeterli bilgi bulunmadığı, gelişim süreci içerisinde özel bir dönem olmasına rağmen bu döneme yeterince ilgi gösterilmediği ve bebeklik ile yaşlılık arasında kalan hemen her çağı içeren bir kavram olarak kullanıldığı ifade edilmiştir. Orta Çağda ise çocukluk kavramının var olmadığı ancak bu durumun çocukların sevilmediği anlamına gelmediği bildirilmiştir. Çocukluk kavramına ilişkin düşüncelerin Batı’da 16.yy itibaren gelişmeye başladığı, 17.yy ile birlikte çocuğun masumiyetinin vurgulandığı ancak başlangıçta çocukluk kavramına dâhil edilmedikleri belirtilmektedir. Bilimsel alandaki ilerlemeler, insan hakları konusunda yapılan çalışmalar ve gelişimsel bakış açısının ortaya çıkması ile çocuğa ait bütün tanım ve kavramların değişim geçirdiği görülmekte ve 20. yy “Çocuk Yüzyılı” olarak kendisini göstermektedir (Sağlam ve Aral, 2016: 45).

İslamiyetten önceki Türk toplumlarında çocukların önemsendiği hatta erkek çocukların eğitimi başta olmak üzere çocuk eğitimine önem verildiği bildirilmektedir. J. Locke, Orta Çağ anlayışının karşında durmuş ve çocuk zihninin ilk başta boş bir levha (tabularasa) olduğunu ve bu boş levhanın aile, öğretmen ve devlet tarafından şekillendirilebileceği yönündeki görüşleri çocukluğa ilişkin anlayışın değişmesinde etkili olmuştur. J.J.Rousseau ise kendine güvenen, uyum gösteren, barışçıl çocukların yetiştirilmesi gerektiğini belirtmiş ve çocuğa ilişkin bakış açısında değişime neden olmuştur. Çocuk kavramının görmezden gelindiği o dönemlerden bu döneme kadar çocukluk kavramında değişim görülmüştür. Çocuklar toplumun çekirdeği olan ailenin en önemli unsuru haline gelirken özellikle teknolojinin insan hayatına girmesi, televizyon, bilgisayar ve internet kullanımı hem çocukları hem de günümüz toplumunun çocukluk anlayışını etkilemiştir. Çocuğu reddeden anlayışın değişmesi ile başlangıçta “soylu ve zengin” aile çocuklarına gösterilen ilgi zamanla diğer çocukları kapsayacak şekilde genişlemektedir (Sağlam ve Aral, 2016: 48-52).

1.3. Çocuk Kültürü

İnsanın yaşam içerisinde sahip olduğu maddi ve manevi değerler toplamını kültür olarak ifade ediyorsak çocuk kültürünü, çocuğun sahip olduğu davranışlar, etkinlikler, değerler toplamı olarak ifade edebiliriz.

Çocuk, doğumdan ergenliğe kadar kız ve erkek insanları içerisine alan bir kavramdır. Çocuk kültürü ise, çocuğun ergenlik çağına (12-13 yaşına) kadar eğitimle yani bir toplum içinde yaşayarak öğrendiklerinin, edindiklerinin, kültürün ona kattıklarının tümüdür (Onur, 1997;18). Kültürün temelinde oyunun bulunduğu bilinen bir gerçektir. Bunun yanı sıra çocuk kültürünün en önemli unsurunu da oyun oluşturmaktadır. Oyun, çocuk kültüründen bağımsız düşünülemeyen ve çocuk kültüründe ne gibi değişimlerin meydana geldiğini görmemize yardımcı olan bir unsurdur.

Çocuğun hayatına giren her türlü bilgi kültürünün bir parçasıdır. Çocukta doğduğu andan itibaren görülen büyüme, gelişme, kendini gerçekleştirme kültürlenmenin bir yansımasıdır. Çocuk kültürü, çocukluk süresince çocuğun çocuk olmasında etkili olan unsurların toplamıdır.

Çocuk kültürü tek bir açıdan ele alınamaz. Onur'a göre çocuk kültürü "iç içe geçmiş üç kültürdür". Mouritsen, çocuk kültürü kavramının birden fazla anlamı olduğunu saptamaktadır. Ona göre, çocuk kültürünün üç ana türü vardır. Yetişkinlerin çocuk için ürettiği kültür, çocuklarla birlikte üretilen kültür, çocukların kendileri tarafından üretilen kültür. Yetişkinlerin çocuk için ürettiği kültürün içinde hem çocuk edebiyatı, drama, müzik gibi klasik hem filmler, videolar, bilgisayar oyunları gibi yeni iletişim araçları hem de oyuncaklar, şekerlemeler gibi değişik öğeler bulunmaktadır. Çocuklarla birlikte üretilen kültürde yetişkinlerin ve çocukların çeşitli kültür teknolojilerinde birlikte çalışmaları söz konusudur. Çocukların kendi iletişim ağları içerisinde ortaya çıkan ifade biçimleri üçüncü türü oluşturmaktadır ki bu çocukların kendilerinin ürettikleri kültürdür. Bu türün en yaygın örneği oyun kültürüdür"(Onur, 2005: 32).

1.3.1. Toplumsallaşma

Toplumsal kelimesi etimolojik kökeni, Latince 'socius' ve 'societas' kelimeleri ile ilgili olan 'socialis' kelimesinden gelmektedir. Socius kelimesi dost, arkadaş gibi anlamlara; societas ise topluluk, işbirliği gibi anlamlara gelmekte; socialis ise topluma

ait, sosyal gibi anlamları içermektedir. Türkçe'deki karşılığı toplumsallaşma olan 'socialization' kavramı, sözlükte bireyin toplumla bütünleşmesi sürecini ifade etmektedir. Toplumsallaşma olgusu 1800'lü yılların sonundan itibaren sosyoloji, psikoloji, antropoloji ve politik yazılarda kullanılmaya başlanmış ve her alan toplumsallaşma kavramını farklı şekillerde ele almıştır. Sosyoloji toplumsallaşmayı, bireyin yaşadığı fiziksel ve sosyo-kültürel ortama uyumunu düzenleyen kişisel özelliklerin edinilmesi süreci olarak ele almaktadır. G. Simmel, toplumsallaşma kavramını sosyal bilim literatüründe ele alan ilk kişi olarak toplumsallaşmayı, "grup birliğini sağlayan gruplar ve bireyler arasındaki ilişkilerin oluşum süreci" şeklinde ele almaktadır. Simmel'e göre insanlar arasındaki iletişim ortadan kalkarsa toplum varlığını sürdüremez. 'Toplumsallaşma teorisi' isimli çalışmayı ele alan Giddings toplumsallaşmayı, birbiriyle ilişki içinde bulunan bireylerdeki karakterin zihnin sosyal bir durumu olarak gelişimi şeklinde tanımlamaktadır (Coştu, 2009: 118-123).

Toplumsallaşma; yardıma ihtiyacı olan bebeğin içine doğduğu toplumun kültüründe var olan becerileri edinerek zaman içerisinde kendi varlığının bilincinde olan, bilgili bir kişi haline gelme sürecidir (Arslan Cansever, 2010: 8).

Her insan toplumsallaşma süreci ile birlikte içerisinde yaşadığı toplumun değerlerini öğrenerek kişiliğini oluşturmakta, belirli tutum ve davranışları yaşarak öğrenmektedir. Toplum içerisinde varlık süren insanlar bir arada yaşayarak, iletişim kurarak ortak değerlerin oluşmasına katkı sağlamakta ve böylece her toplum kendi yaşam anlayışını oluşturmaktadır. Çocuk hayatın en başında canlı ve cansız hiçbir şeyi birbirinden ayırt edemez haldedir ama zamanla zihinsel, bedensel, duygusal anlamda gelişmeye başladıkça ayırt edebilmeyi öğrenir ve bu öğrenme durumu ile birlikte toplumsal ilişkiler kurabilecek hale gelir.

Bireyin toplumsallaşırken kendine özgü bir benlik ve kimlik geliştirdiğini düşünen ve benlik gelişiminde çevrenin etkisine vurgu yapan George H. Mead'e göre, toplum farklı tipten roller alma kapasitesidir. Ona göre, benlik ve toplum aynı paranın iki yüzünü oluşturmaktadır bu nedenle benlik toplumdan ayrı düşünülemez. Benlik, kişinin rol kimliklerini, değerlerini, anlamlarını benimsemeyi içeren sosyal sürecin bir yansımasıdır. Birey toplumsal yapıya ait olduğundan benlik sadece toplumsal gruplarla kurulan etkileşim sonucu oluşmaktadır (Coştu, 2009: 127).

Her bireyin toplumsal bilgi, beceri, rolleri öğrendiği ve toplumun sahip olduğu normları, değerleri kişiliğinin parçası haline getirdiği toplumsallaşma bir takım

özelliklere sahiptir. Bu özellikler kısaca şu şekilde izah edilebilir (Arslan Cansever, 2010: 11):

- Toplumsallaşmanın gerçekleşebilmesinin ilk ve en önemli koşulu belli bir toplumun var olmasıdır.
- Her toplum farklı kültüre, değerlere ve normlara sahiptir. İnsanlar içerisinde bulunduğu toplumun değerlerine, normlarına göre toplumsallaşmakta ve bu nedenle her insan farklı toplumsallaşma süreci geçirmektedir.
- Her birey kendine özgü kişilik gelişimi ile kendisini diğer bireylerden ayırt eden deneyimlere sahiptir. Toplumsallaşma bu özelliklerin nitelikleri üzerinde durmak yerine, kişilik gelişiminin topluma ve kültüre uyarlanması ve öğrenilmesi gibi süreçlerin benzerlikleri ile ilgilenmektedir.
- Toplumsallaşma, bireyin temel dürtü ve gereksinimlerinin nasıl geliştiğini açıklamak yerine bireyin çevresindeki modelleri, simgeleri, beklentileri ve duyguları öğrenebilme yeterliliğini dikkate almaktadır.

Toplumsallaşmanın temel iki işlevi bulunmaktadır. Bunlardan biri, kişiliğin kazanılması ve gelişmesi, ikincisi ise bir kuşaktan diğer kuşağa kültür aktarımının gerçekleşmesidir. Toplumsallaşma süreci ana hatları ile geleneksel toplumlar, modern toplumlar ve küreselleşme sürecinde toplumsallaşma olmak üzere üç aşamadan geçmiştir. Geleneksel toplumlar yerellik özellikleri gösteren toplumsallaşma çocuğun aile, akraba gibi yakın çevresiyle yüz yüze ilişkiler çerçevesinde gerçekleşmektedir. Çocuğun aile içerisindeki konumu ve değeri gerek modern gerekse de küresel süreçteki durumdan oldukça farklıdır. Modern toplumlar farklı kurumların varlığından söz edilmeye başlandığı ulus-devlet oluşumlarıyla birlikte toplumsallaşma; aile, eğitim, sağlık gibi kurumların yardımıyla gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Çocuğun birey olarak görüldüğü bu toplumlar çocuk kendine özgü bir kişilik geliştirmektedir. Küreselleşme sürecinde toplumsallaşma, çocuk ile makine ilişkisi içerisinde gerçekleşmektedir. Buckingham, bilgisayarların günlük yaşamda etkin olmadan önceki halini doğal çocukluk olarak ifade ederken; bilgisayar kullanımının yaygın bir hal almasından sonraki dönemi ise bilgisayarlı çocukluk olarak ifade etmektedir (Arslan Cansever, 2010: 13-15).

Teknoloji alanında yaşanan gelişmeler doğrultusunda ilerleyen toplum yaşanan gelişmelerden etkilenmekte ve bu etkilenmeye bağlı olarak bireylerin toplumsallaştığı alanlar ve toplumsallaşma süreçlerinde farklılıklar olmaktadır. Toplumun sahip olduğu

değerler ve normlar doğrultusunda çocuğun tutum ve davranışlarının şekillenmesinde aile, akran grupları ve okulun önemli bir yere sahip olduğu bilinmektedir ancak bugün gelinen noktada dijital araçların etkisinin ön plana geçtiği görülmektedir. Teknolojinin hızlı gelişimi ve beraberinde yaygın kullanımı ile diğer pek çok faktörün etkisi karşısında pasif kalınmakta ve toplumsallaşma süreci de bu duruma paralel şekilde yaşanmaktadır.

Kısacası, her toplumun belli değerlere sahip olduğu ve var olan bu değerlerin yaşantıda uygulanması ile toplumsallaşma gerçekleştiğine göre benliğin de bu toplumsal sürece paralel bir şekilde oluşacağını söylemek yanlış olmaz. İnsan içerisinde bulunduğu topluma ve zamana göre tutum ve davranışlarını belirlemekte yeni değerleri öğrendikçe yeni bir toplumsallaşma süreci yaşamaktadır.

1.3.2. Oyun Kültürü

Huizinga, oyun konusunda ilk akla gelen isimlerden biridir. İnsanları tanımlamak için oyun oynayan insan anlamına gelen “homo ludens” kavramını kullanmıştır. Oyunun kültürden önce var olduğunu, kültürün oyun içinden doğduğunu ve oyunun kültür aktarmada bir araç olduğunu düşünmektedir. İnsan oyunu kültürün bir parçası haline getirir ve kültürleme aracı olarak kullanır (Huizinga, 2006:13-16).

Kültür, toplumlara has olan ve nesiller boyu aktarılan maddi ve manevi değerlerin tümü olarak ifade edilebilir. Toplamların sahip olduğu inançlar, örf ve adetler, sanat anlayışı gibi o toplumun kültürünü oluşturmaktadır. Oyunlar da kültürün bir parçasıdır ve her toplum farklı kültür özellikleri gösterdiğinden dolayı oyun anlayışı da sahip olunan kültüre göre şekillenmektedir.

Oyun kültürü, çocuklar için değerli olan oyunu ve oyuncuğı içine alır. Bu kavram ile ne tür oyunların ne tür oyuncaklarla oynandığı ve bunların niteliğinin ne olduğunu görebiliriz.

Tarihsel süreçte yaşanan gelişmeler durağan özellik göstermeyen oyun kültürünü de etkilemiştir. Her dönem taşıdığı özelliklere göre çocuk oyunlarını şekillendirmiştir. Geleneksel oyun kültüründe daha çok grup oyunlarının olması, oyunları oynayacak açık alanların olması, oyun arkadaşlıklarının yakın olması ve iyi tanımlanmış sosyal ilişkilerin varlığı gibi durumlar söz konusudur. 18. yy ile birlikte yaşam şekillerinde meydana gelen gelişmeler (Sanayi Devrimi, Reform, Rönesans hareketleri gibi) ile çocuğa yönelik algıda yaşanan değişime paralel olarak oyun kültüründe de değişim söz

konusu olmuştur. Daha az grup oyunu, daha çok organize edilmiş aktiviteler, çocukların ve oyunların iç mekânlara taşınması gibi özelliklere görülmektedir. 20. yy sonlarında yaşanan küreselleşme olgusuyla toplumdan gittikçe kopan, bencil, hazırıcı bir çocukluk söz konusu olmuştur. Küreselleşme sonucu teknoloji hızlı yayılmıştır. Bugün dijital oyunlarda içeriklerin çoğu yabancı kültürle ilişkilidir. Bu dönemde çocukların özgürce oynadığı sokak oyunları, grup oyunları azalmakta bilgisayar, telefon, tablet gibi araçlarla oynanan dijital oyunlar ön plana çıkmıştır ve bu oyun kültüründe görülebilecek an açık değişimi göstermektedir. Postmodern dönemde oyunların tamamen iç mekânlara taşındığı ve dijital bir hal aldığı görülmektedir (Sormaz, 2012:167-177).

Toplumlar uygarlaştıkça insanlar makinelerin bir uzantısı olmaktadır. Çocuk da kendine özgü yaşam biçimi ile yetişkin toplumundan yalıtılmış bir yaşam kesiminin parçası olmaktadır. Çocuk oyunları da yalnız çocuklara özgü oyunlar biçiminde olmaktadır. Oyun aracılığıyla çocuklar içinde yaşadıkları toplumun kültürünü kazanırken o toplumun kültürü de oyunlarından etkilenmektedir. Bu da oyunun toplumun kültürünün değişiminin bir göstergesi olduğunu ortaya koymaktadır (Yıldızbaş ve Apaydın, 2002:100-103).

İKİNCİ BÖLÜM

2. DİJİTAL OYUNLAR

2.1. Oyun Kavramı

Oyun, her birey için farklı anlamlar ifade eden evrensel bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun kısaca gündelik yaşamda bir eğlence ya da boş vakit geçirme aracı olarak düşünülse de oyun konusunda çok sayıda çalışma yapılmış ve çalışmalardan yola çıkarak insanlar tarafından neden tercih edildiği, insan için ne derece yararlı olduğu gibi konularda geniş bir bilgi elde edilmiştir.

Oyunun ne anlam ifade ettiği konusunda çok sayıda görüş ile karşılaşmaktayız. Bu durum oyunun tanımı konusunda kesin bir sonuca ulaşılamamasına neden olmaktadır. Tanımların bir kısmı şu şekildedir:

- Oyun, çocuğun kendisini ifade etmesidir.
- Oyun, sonucu düşünülmeden yapılan hareketlerdir.
- Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları kendi deneyimleri ile öğrenmesi yöntemidir.
- Oyun, çocuğun işidir.
- Oyun, bir uyumdur.
- Oyun, hayal ile gerçek arasında bir köprüdür.
- Oyun, bir sosyal kuruluştur.
- Oyun, çocuğun iç dünyasını yansıtan bir aynadır.
- Oyun, çocuğun kişiliğinin gelişimini sağlayan en ideal ortamdır.
- Oyun, çocuğu yetişkin yaşamına hazırlayan son derece önemli bir araçtır.
- Oyun, çocuğun sosyal ve ahlaki değerleri öğrendiği bir arenadır (Koçyiğit vd., 2007:326).

Oyun çocuğun ruhsal, zihinsel, sosyal yönden gelişiminde en büyük yardımcıdır ve çocuk üzerinde genel anlamda bu kadar etkisi olan oyunlar bu nedenle sosyolojik anlamda da önemli bir yere sahiptir.

Oyun, çocuğun hiç kimseden öğrenemeyeceği konuları kendi deneyimleriyle öğrenmesinin yoludur. Oyun, sonucu düşünülmeden eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir. Oyun, çocukların kendi seçtikleri ya da grubundaki diğer çocukların seçtikleri ve kuralları olan eylemlerdir (MEGEP, 2009:4).

Oyun genel anlamıyla, sonucu düşünülmeden, herhangi bir amaca ulaşmaktan çok zevk almak amacıyla girilen bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Daha dar anlamıyla, önceden belirlenen kurallara göre yürütülen ve oyuncuların gücüne, becerisine veya şansına bağlı olarak ulaşılan bir etkinlik anlamına gelmektedir (Öngen, 1991: 2).

John Dewey oyunu, bilinçsiz davranışlar olarak ifade ederken; Huizinga oyunu, hevesli ve kurallı bir şekilde belli bir zaman ve mekânda yapılan faaliyetler olarak tanımlamaktadır. Spencer oyunu, gereksiz enerjilerin atılması olarak nitelendirirken; Gulick oyunu, yapılması istenilenin yapılması olarak tanımlamaktadır (Bozan, 2014: 39).

S.Johnson oyun kelimesini herhangi bir şeyin eğlencesi olarak görmektedir. Eric Berne; “ Oyunlar, İnsanlar, Oynamak” isimli çalışmasında oyun kelimesini sürekli gelişmekte olan bir dizi iyi belirtilmiş, sonuçları tahmin edilebilir olgular olarak tanımlamaktadır. Katie Salen ve Eric Zimmerman oyunu, kurallar tarafından belirlenen oyuncuların yapay bir çatışma içinde olduğu sayısallaşan bir şekilde sonuçlanan durum olarak tanımlamaktadır (Yengin, 2012: 84-86).

Yukarıda oyun için verilmiş tanımlar sadece bu kadar değildir oyun konusunda yapılmış tanımlar çok daha fazladır ve yapılan tanımların sayısının fazla olması oyun kavramının önemini göstermektedir. Oyun kavramına ilişkin görüşler birbirinden ne kadar farklı olursa olsun görüşlerde göze çarpan ortak nokta, oyunların çocuk için vazgeçilmez bir değerde olduğudur.

2.1.1. Oyunun Kısa Tarihi

Oyunun tarihine ilişkin araştırmalar çok eskilere dayanmaktadır. “Libro de Juegos” Kastilya kralı X. Alfonso' nun Avrupa literatüründe oyun konusundaki ilk kitabıdır ve bu kitabı 1283 yılında yani on üçüncü yüzyılda hazırlatmıştır. Oyunun tarihsel oluşunun nedenini, insanlığın başlangıcındaki eski dinsel törenlerin oyunlardaki kalıntılarında bulabiliriz (Onur, 2005: 439).

İnsanoğlu çevresinde gördüklerini taklit ederek, yaptıkları hareketleri birbirine anlatarak farkında olmadan canlıların var olmasıyla başlayan oyun aksiyonunu yaratmışlardır. Avlanan insanoğlu avlanma sistemlerini hareketlerle ve seslerle anlatarak oyun anlayışının başlangıcını sağlamışlardır. Bu avlanma hareketlerini izleyen çocuklar büyüklerini taklit ederek kendi aralarında oyunlar tasarlamışlar ve bu durumun

dönemden döneme geliştirilerek aktarılması ile bugün oynanan oyunlara temel oluşturulmaktadır (Yengin, 2012: 87). Saklambaç oyununda saklanan oyuncuyu arayan ebe kişi ile saklandığı yerden ebeden önce hedefe gelmeye çalışan kişinin hal ve hareketleri ilkel zamanlarda insanların av sürecinde yaptıkları hareketlere benzemektedir.

Yapılan kazı ve araştırmalarda arkeologlar bu oyunları anlatan kabartma ve mağara resimleri bulmuştur. British Museum’da bulunan ve İÖ 800’lü yıllarda topraktan yapılmış bir heykel, iki kız aşık oynarken göstermektedir. Eski Mısır’da bulunan Orta Krallık Dönemi duvar resimlerinde ise oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, yine İÖ 2600 yılında Mısır’da Ak-hor mezarında bulunan suvar resminde bir kız, el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir. Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer oyunlara rastlanmış ayrıca aşık, topaç, top gibi pek çok oyun oynandığına dair resimler bulunmuştur. Anadolu’da yaşayan uygarlıklara ait birçok mezar taşında da çocuk yaşantısıyla ilgili bilgiler bulunmaktadır. Türklerde oyunlara ilişkin bilgileri Dede Korkut Hikayeleri’nde, Evliya Çelebi’nin Seyahatname adlı eserinde bulabilmek mümkündür (MEB, 2014: 7).

Her dönemde eğlence karşımıza çıkan bir olgu olmuş ve eğlence denildiğinde ilk akla gelen oyunlar olmuştur. Çocuklardan ayrı düşünemeyeceğimiz oyunların her dönemde varlığını sürdürdüğünü ve her dönem daha da gelişerek, farklılık yaşayarak, yaşanan dönemin özelliklerine uygun bir şekilde günümüze kadar geldiği görülmektedir.

2.1.2. Oyunun Özellikleri

Her oyun içerisinde bir takım kurallar ve özellikler barındırmaktadır. Bu kurallar ve özellikler oyunu önemli hale getirir. Oyunun özelliklerini şu şekilde ele alabiliriz:

- Kendiliğinden ortaya çıkar.
- Duyu organlarında, sinir kaslarında ve zihinsel seviyede oluşur.
- Oyunla birlikte deneyimler tekrarlanır.
- Zaman ve mekânı kendi kısıtlar.
- Düzenli gelişim aşamaları gösterir (Dastarlı Dellaloğlu ve Ayas, 2013; 108).
- Her oyunun belirli kuralları ve sınırları bulunmaktadır.
- Oyunlar belli amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilir.

- Oyunlar çocuğun hislerine, eylemlerine cevap verir ve bu özelliği ile doğrudan çocuğun yaşama biçimini etkiler.
- Oyun çocuğun isteyerek, gönüllü olarak gerçekleştirdiği özgür bir eylemdir.
- Oyun dinamik bir ortam sunarak çocuğun yaratıcılık özelliğini geliştirir.
- Oyunlar oynayanlar üzerinde olumlu bir etkide bulunmaktadır.
- Oyunlar günlük hayatta kurulan ilişkiler üzerinde etkili olup sosyal kaynaşmayı artırır.
- Oyun eğlence ve haz verir. Bu haz duygusu oyunun tekrar oynanma durumunu gerektirir.
- Oyunda gerçek ve gerçek dışı ayrımlar ortadan kalkar çünkü çocuk içerisinde bulunduğu ruh haline göre oyunu şekillendirir.
- Oyun kendiliğinden gelişir, nasıl devam edeceğini ve nasıl biteceğini önceden bilmek mümkün değildir.
- Oyun belli bir alanda gerçekleştirilir ve bu alan çocuğun ilgisini çeken, kendisini güvende hissettiği bir alandır.
- Oyun çocukların fiziksel, zihinsel, duygusal olarak kendilerini kaptırdıkları ve onları harekete geçtikleri bir araçtır.
- Oyun çocuğun araştırmasına, çabalamasına, keşfetmesine yönelik deneyimler içermektedir.
- Oyun çocuğun yaratılışına göre harekete geçer ve değişime açıktır (Aksoy ve Çiftçi,2014: 2).

UNESCO'nun bir yayınında oyunun özellikleri şu şekilde ifade edilmektedir (Bozan,2014: 46):

- Oyunda katılım özgürlüğü vardır. Oyuncular hiçbir zaman oyuna katılmaya ya da oyunu sürdürmeye zorlanmazlar. Bu kararlar tümüyle çocuk tarafından verilir.
- Oyun daha önceden kararlaştırılmış, sınıflandırılmış yer ve zaman içerisinde oynanır.
- Oyun içerisinde bir gelişme olması ya da sonuca ulaşılması söz konusu değildir.
- Oyun sonunda maddi bir kazanç yoktur.

- Oyun belirli kurallara sahiptir, ancak bu kurallarda duruma göre değişiklik yapılabilir.
- Oyun hayali bir niteliğe sahiptir. Yani oyun, çocuklar için gerçek yaşamdan farklı bir ortamdır.

2.2. Oyun Kavramının Sosyolojik Analizi

Tarihin başlangıcından beri var olduğu söylenen oyun kavramı çok geniş bir alanı içerisine almaktadır. Oyunlar toplumların sahip olduğu dinlerin, dillerin, inançların incelenmesinde yol gösterici rol üstlenmiş ve gerek antropologlar gerek psikologlar gerekse de sosyologlar için önemli bir inceleme alanını oluşturmuştur.

Oyun, insan hayatını oluşturan kültürün bir yansımasıdır. Oyun, toplumun kültürüne bir geçiş olmakla birlikte çocuk oyunlarının da onların yetişkinlerin dönemine katılmalarını sağlayan bir yol olarak görülmektedir (Sormaz, 2012: 126).

Oyunların sosyalleşme üzerine olan etkisi sosyal bir işlevi bulunduğunu açıkça göstermektedir ki sosyalleştirici etkisi başta olmak üzere kültürel işlevin yerine getirilmesi, kimliğin oluşması, ruhsal-bedensel pek çok anlamda bireyin gelişmesinde etkili olması gibi sayılabilecek çoğu sebep oyunun sosyolojik açıdan önemli olup ele alınmayı gerektirdiğini göstermektedir.

2.3. Oyun Kuramları

Oyuna ilişkin kuramları üç başlık altında ele alabiliriz. Bu kuramlar; klasik oyun kuramları, dinamik oyun kuramları, diğer oyun kuramları şeklindedir.

Klasik oyun kuramları kendi içerisinde alt kuramlara ayrılır. Bu kuramlardan biri fazla enerji kuramı olup her çocuğun belli bir enerjiye sahip olduğunu ve ağırlığa neden olan bu enerjinin oyun aracılığıyla atıldığı düşüncesine dayanmaktadır. Oyun gereğinden fazla enerjiye sahip olduğunda oynanır. Spencer, bilinç dışı yaşamı sürdüren içgüdülerin oyun ortamlarında görüldüğüne dikkat çekmektedir. Klasik kuramlardan biri dinlenme kuramıdır ve günlük hayatın zorlayan etkinliklerinin insanı zihnen ve bedenen yıpratmış bu nedenle çocuğun dinlenme ihtiyacı hissederek oyun oynadığı düşüncesi hâkimdir. Diğer bir kuram öncül deneme kuramına göre ise, oyun içgüdüsel ve gelecekteki çalışmalar için bir ön hazırlıktır. Gross'a göre, çocukluk döneminde oynanan oyunlar hem gerçek yaşamın bir provası hem de ileriki zamanlarda etkilerin gözlenmesidir. Bağlantı kurma kuramı ise öncül deneme kuramına karşıdır.

Oyun, kalıtım yoluyla gelen ilke ve gereksiz davranışların organizma tarafından reddedilme şeklidir. Stanley Hall'a göre, çocuk ırkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlamakta ve bu tekrarlar birlikte evrim içerisinde geçirilen kültürel aşamalar oyunlarda ortaya çıkmaktadır. Son olarak Huizinga kuramında ise oyun, çeşitli kültürlerden ortaya çıkmış olmayıp, bu kültürlerin oluşmasında en önemli özelliktir. Oyun istekle yapılan gönüllü bir eylemdir (Koçyiğit vd., 2007: 330-332).

Oyun kuramlarından ikincisi, dinamik Kuramlardır. Klasik kuramlarda oyunun neden oynandığı anlaşılmaya çalışılırken bu kuramlarda klasik kuramlardan farklı olarak, oyunun oynanma nedenlerinden çok oyunun içeriğini anlaşılmaya çalışılmaktadır. Bu kuramlardan biri olan Psikoanalitik kuram, Freud tarafından ortaya atılmıştır. Freud oyunu, çocuğun travmatik olaylar sonucunda ortaya çıkan olumsuz duygulardan etkilenmemesine yardımcı olan önemli bir etkinlik olarak görmektedir. Erikson, çocuğun psikosoyal gelişmesinde oyunun çok önemli olduğu vurgulamaktadır. Dar ve geniş çevreli oyunlar yoluyla çocuğun gerçek durumlarla başa çıkabilmek için devamlı yeni modeller oluşturduğunu belirtmektedir. Bilişsel gelişim kuramını savunan Piaget'e göre oyun, çocuğun bilişsel yapısının kaçınılmaz bir sonucu ve düşünce evresinin ürünüdür. Oyun gerçeğe uymak için uyum özelliğinin önemsenmediği tüm davranış şekilleridir (Bozan, 2014: 53-54).

Son olarak, üçüncü olan diğer oyun kuramları kısaca şu şekilde açıklanabilir. Vyotsky'nin sosyo-kültürel gelişim kuramına göre, oyun çocuğun hayali bir çözüm yaratmasıdır ki oyun çocuğun bilişsel mekanizmasının işlemesine en uygun ortamı sağlamaktadır. Bateson göre ise, oyun mantığa aykırıdır. Oyun sırasında yapılan hareketler gerçek yaşam için bir anlam ifade etmezler. Kurallı oyunlarda kültürün etkisini inceleyen ilk kuramcılardan olan Sutton-Smith ise oyunlarda tarihsel faktörlerin önemini vurgulamıştır. Sistem kuramını ortaya koyan Helanko'ya göre çocuk, oyun ortamı oluşturarak ve bir oyun ortamından diğerine geçerek dışarıdan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldırır. Oyunda nesne kişi tarafından serbest olarak seçilmektedir. Uyandırma, heyecan arama kuramı gibi isimlerle de bilinen içten uyarılma kuramının savunucusu Berlyne'dir. Bu kurama göre oyun, keşfetme davranışlarına bağlıdır ve uyarılma durumlarının dengelenmesidir (Bozan, 2014: 54-55).

2.4. Dijital Oyun Kavramı

İnsanlar ihtiyaç sahibi varlıklardır. Bu ihtiyaçlar arasında insanın yerine getirmesi gereken zorunlu ihtiyaçları bulunmaktadır (yeme, içme, uyuma vb.). Yaşam şekillerinin zamanın şartlarına bağlı bir şekilde değişmesine paralel olarak zorunlu ihtiyaçlarda farklılık görülmektedir. Teknolojinin ilerlemesi ile birlikte temel ihtiyaçlarını teknolojiyle karşılayabilen çocukların varlığı söz konusu olmuştur. Çocuklar aile yapısının değişmesi, çarpık kentleşme, oyun alanlarının azalması gibi nedenlerden dolayı serbest zamanların büyük bir kısmı televizyon izleyerek ya da dijital araçları kullanarak (bilgisayar, telefon...) geçirmekte ve zamanla teknolojiden ayrılmaz hale gelmektedir.

Dijital oyun kavramının video oyunu, bilgisayar oyunu, konsol oyunu, elektronik oyun gibi isimlerin yerine kullanılması söz konusu olmaktadır. Kavramın farklı şekilde adlandırılması, dijital oyunların değişik platformlarda olabilmesinden ve bölgelere göre çeşitlenerek isimlendirilmesinden kaynaklanmaktadır. En çok video ve bilgisayar oyunu isminin kullanımı yaygındır. Bölgeler açısından bakıldığında ise, Avrupa'da "bilgisayar oyunları" adıyla kullanılırken Amerika'da "video oyunları" adıyla kullanıldığı görülmektedir. Türkiye'de kullanılan tanımlanma "bilgisayar oyunları"dır. Ancak 2000'li yılların ortalarından itibaren dijital oyun kavramsallaştırmasının kullanılmaya başlandığı görülmektedir (Dönmez, 2012: 48).

Oyun kavramının farklı şekillerde tanımlanması söz konusu olduğu gibi dijital oyun kavramı da farklı şekillerde tanımlanabilmektedir. Dijital oyun kavramına ilişkin tanımların birkaçı aşağıda yer almaktadır:

"Dijital oyun, temelde görsel bir çıktı alınabilecek monitör, televizyon ve kontrol edebilmek için girdi sağlayabilecek klavye, joystick veya gamepad gibi araçlarla sanal ortamda oynanan oyun türüdür" (Dönmez, 2012:48).

"Dijital oyun, yeni iletişim ortamının dijitallik, etkileşimlilik, sanallık, değişkenlik özelliklerini barındıran ve bu özellikleri oyun oynama eylemine dahil eden kişisel iletişim ortamıdır" (Yengin, 2012: 111).

"Geleneksel oyun biçimlerinin bilgisayar, mobil telefonlar, atari makineleri ve iletişim teknolojileriyle birleştirilmesidir ki geleneksel oyunlarla karşılaştırıldığında oyunculara yeni deneyimler sunmaktadır. Etkileşimli medyanın en karmaşık halidir. Belli bir süre içerisinde görevlerin tamamlanmasını gerektiren gerçek zamanlı çoklu ortam uygulamalarıdır" (Öcal, 2016: 51).

2.4.1. Dijital Oyun Özellikleri

Günümüzde eğlence amacının yanında eğitim, sağlık gibi alanlarda da sıklıkla karşılaştığımız dijital oyunlar, insanların hayatında önemli bir yere sahip olup özellikle çocukların hayatını şekillendirmektedir. Çocuklar tarafından kullanımı gittikçe artan dijital oyunların özellikleri kısaca şu şekilde ifade edilebilir:

- Her dijital oyun belirli seçenekler ve senaryolar aracılığıyla oluşturulmaktadır ve çok sayıda içeriğe sahiptir.
- Güncelleme özelliği bulunan dijital oyunlar oyunu oynayan kişilerin bireysel oyun oynayabilmesi yanında grup oluşturarak ya da var olan gruplara eklenerek oyun oynayabilme imkânını sunmaktadır.
- Dijital oyunlar, genellikle hızlı sistemler olup günlük hayatta karşılaşılan ve insanlar için sıkıcı olarak ifade edilecek konulardan uzaklaşılacak konuları işlemektedir.
- Dijital oyunlar, insanlara çeşitli görseller sunmakta ve bu görselleri insanları oyunun içerisine çekebilmek için etkili şekilde kullanmaktadır.
- Dijital oyunlar zaman ve mekân kısıtlaması bulunmaksızın insanlara bilgisayar, telefon, tablet gibi araçlarla oyun oynayabilme imkânı vermektedir.
- Her dijital oyun oyuncuya belli duygular yaşatmakta (rekabet, hırs, heyecan,...) ve bu duygular oyuncunun oyuna katılımını sağlamaktadır.

Prensky, oyunlarda bulunması gereken 12 bileşenin varlığından söz etmektedir.

Bunlar (Öcal, 2016: 47):

1. Oyunlar, bireylere zevk ve keyif veren eğlencenin bir biçimidir.
2. Oyuncunun hırs ve istekle oyuna katılımı sağlanır.
3. Oyunun yapısını oluşturan kurallar vardır.
4. Oyunda motive etmeye yardımcı amaçlar vardır.
5. Oyunlar etkileşimlidir ve oyunculara yapıyor hissi verir.
6. Oyuncu oyunu ilerleme durumuna göre ayarlayabilir.
7. Oyuncular oyunun sonuçlarını ve geribildirimlerini görerek öğrenir.
8. Oyuncunun oyunu kazanma isteği onun egosunu tatmin eder.
9. Oyunlarda mücadele, yarışma, meydan okuma, rekabet gibi heyecanı arttıran duygular vardır.
10. Oyunlarda yaratıcılığı geliştiren çözülmesi beklenen problemler vardır.

11. Oyunlarda soysal bir grupla etkileşim imkânı sağlanır.
12. Oyunlar bireylere sundukları hikâye ve rollerle, sürecin bir parçası olarak oyuncuların duygularını harekete geçirir.

2.4.2. Dijital Oyun Türleri

Her oyun türü kendi içerisinde farklı bir dünyaya sahiptir ve oyunların her türü oyunu oynayanlara farklı bir ortam ve farklı bir bakış açısı sunmaktadır. Oyunların kendi içerisinde türleri bulunmasına benzer şekilde dijital oyunlarında farklı türleri bulunmaktadır. Dijital oyunların sayıları her geçen gün artmakta ve bu oyunların sayıların artması ile oyun türlerinin de buna paralel olarak çeşitlendiği görülmektedir.

Dijital oyunların sahip olduğu özellikler her oyun türünde belli şekillerde bulunmaktadır. Dijital oyunlar; PC oyunları, çevrimiçi oyunlar, konsol oyunları, çok oyunculu oyunlar, mobil oyunlar şeklinde ayrılabilen ve çeşitli özelliklerine göre sınıflandırılmaktadır: spor, macera, aksiyon, strateji, rol yapma, simülasyon gibi. Juul, dijital oyunları ikonik, anlamlı, anlamsız, aşamalı, soyut şekilde türlere ayırarak ele alırken; Herz, dijital oyunları aksiyon, dövüş, spor, bilmece, simülasyon, rol yapma, strateji, macera şeklinde türlere ayırmaktadır (Yengin, 2012; 115).

Spor oyunları; Hareketin önemli olduğu ve ön plana geçtiği bu oyunlar futbol, basketbol, voleybol gibi takım oyunları ile bireysel sporları içerisine alan spor türlerini kapsamaktadır. FIFA, NBA, Tenis örnek verilebilir.

Yarış oyunları; Araba yarışı, kar kayağı gibi bireysel spor oyunlarını içerisine alan oyuncunun oyundaki rakiplerine karşı yarışı kontrol etmeye çalıştığı oyunlardır.

Simülasyon oyunları; Bu tür oyunlarda oyuncular gerek oyun ortamını gerekse de oyunda yer alacak karakterler üzerinde kontrol yeteneğine sahiptir. Sim City, Trauma Center örnek verilebilir.

Aksiyon oyunları; Bu tür oyunlarda oyuncu oyun içerisinde yer alan düşman, yaratık gibi bir karakteri yönlendirmekte onu kontrol etmektedir. Bireylerin rakiplerinden daha hızlı hareket etmesinin, rakiplerine karşı yaptıkları hamlelerin önemli olduğu oyunlardır. Dövüş, nişan, platform gibi oyunların ön planda olduğu bu oyunlara Assassins's Creed, Call of Duty örnek verilebilir.

Rol yapma oyunları; Oyuncuların oynayabileceği farklı karakterlerin bulunduğu geniş sanal dünyada oynama imkânının bulunduğu oyunlardır. Her oyuncu belli

karakterlerin sahip olduđu rolleri üstlendiđi ve rakiplerine karşı planlar yaptıđı oyunlardır. World of Warcraft çocuklar tarafından çok oynanan bir örnektir.

Macera oyunları; Macera denilince, insanın başından geçen ilginç olaylar düşünülebilir. Bu tür oyunlar daha çok araştırma, keşif etmeye dayalı oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunlarda saldırı, dövüş gibi unsurların çok fazla ön plana çıkmadıđı oyunlardır.

Strateji oyunları; oyuncuların genellikle askeri birlik ya da savaş makineleri gibi birden fazla birliđi kontrol ederek bir veya birden fazla düşmanla savaştıđı oyunlardır. Oyunlardaki birlikler, diđer oyunlarda olabildiğinden farklı olarak dış ortam aktiviteleri yoluyla hem kendi başlarına hem de oyuncu tarafından üretilen emirlere göre hareket etmektedir (Koç, 2017;19). Bu tarz oyunlar çok yönlü düşünebilmeyi sağlamaktadır. Herkes tarafından tanınan satranç bu tarz bir oyundur.

2.4.3. Dijital Oyun Ortamları

Toplum yaşamını sahne önü ve sahne arkası olarak ikiye ayıran Goffman’a göre, toplumsal yaşam sahnede oynanan bir tiyatro oyunu gibidir. Bireyler günlük performanslarını sergilerken diđer insanlar tarafından izlendiğini hissetmekte bu nedenle uygun davranışlar sergilemeye çalışmaktadır. Sahne arkasında insan denetim altında tutulan duygu ve davranışları serbest bırakmaktadır. Dijital oyun ortamları Goffman’ın sahne arkası şeklinde ifade ettiđi mekânlar olarak görülebilir. Dijital ortamlar tıpkı sahne arkasına benzer şekilde; kişinin saklanan, bastırılan duygu ve davranışları ortaya çıkarılarak rahat ettiđi yani özgür olduđu mekânlardır (Kara, 2014: 51).

Bilginin işlenmesi ve saklanmasını sağlayan güçlü aygıtların getirdiđi dijital çağda; araştırmalar internet üzerinden yapılabilmekte, müzik ve fotoğraf dijital olarak saklanabilmekte, dijital televizyon, video yayınları ve video oyunları ile insanlar kendilerini eğlendirebilmektedir. Dijital ortamların kullanılması ile pasif konumda olan kişiler aktif konuma erişmişlerdir (Kurt,2016:31).

Dijital ortamların kullanılması ile toplumda belli değişimler olmuştur. Bu ortamlar çocukların oynadıđı oyunları da içerisine alarak dijital ortamda oyunların oynanabilmesini mümkün hale getirmiştir. Geleneksel oyunlar, bilgisayar ortamına aktarılmamış daha çok yüz yüze grupça oynanan oyunlar (saklambaç, yakan top, sek

sek....) olarak karşımıza çıkmakta iken dijital oyunlar bu oyunlardan farklı olarak bilgisayar, oyun konsolları, mobil araçlar ile oynanan oyunlardan oluşmaktadır.

Bilgisayar tabanlı oyunlar; bilgisayar oyunlarında boyutlar bulunmaktadır. Bu boyutlar genellikle katılımcıların arkalarında bıraktıkları sınırlı alanla bilgisayarın yarattığı yapay alan olarak adlandırılabilir. Bu iki boyut genelde teknolojinin dört sınıflamasıyla belirir. Fiziksel gerçeklikte, katılımcılar bedenseldir. Tele varoluşta, katılımcılar gerçek hayata nakledilmiştir. Uzamsal gerçekte, fiziksel çevre sunulmuştur. Sanal gerçeklik katılımcıların yapay dünyanın içine dalmalarına olanak tanır. Bilgisayar oyunları, oyun dünyasında tamamen yapay bir dünya sunar (Yengin, 2012:124). Bu ortamlar kişinin bilgisayar kullanarak oyunları oynadığı ortamlardır. Bilgisayar oyunları günümüzde özellikle çocuklar için başlıca eğlence kaynağıdır. Oyunlar sahip oldukları zengin görsel içerikleri ile çocukların ilgisini ciddi anlamda çekmektedir.

MUD'ların anonimliği insanlara benliklerin keşfedilmemiş değişik yönlerini ifade etme, kimlikleriyle oynama ve yeni kimlikler deneme olanakları sunuyor. MUD'lar kimlik yaratımını öyle akışkan ve çoklu hale getiriyor ki bu kavramın sınırlarını zorluyor. Kimlik sözcüğü eninde sonunda kişi ve performansı arasındaki aynılığa gönderme yapıyor ama MUD' larda kişi çok sayıda olabiliyor (Erdoğan Tuğran, 2016: 13).

Taşınabilir oyunlar; taşınabilir kelimesi adından rahatlıkla anlaşılacağı gibi kişinin yanında bulundurabildiği, taşınan anlamındadır. Bireylerin istek ve ihtiyaçları doğrultusunda yaşanan teknolojik gelişmeler ile birlikte oyun ortamları da bu değişimi yaşamaktadır. Özellikle oyunlara olan ilginin artması sonucunda oyun oynama ortamları yeniden düzenlenmektedir. Bu doğrultuda oyunlar taşınabilir bir düzen içine girmektedir. Yer kaplamayan ve cepte taşınabilen sistemlere göre tasarlanan oyunlar taşınabilir oyun olarak kabul edilmektedir. Her dönemde belli taşınabilir aracın varlığı görülmektedir. PSP (playstation portable) günümüzde rahatlıkla taşınabilen, istenilen yere götürülebilen bir sistemdir ve PSP 'ler dijital oyun oynayabilmek özelliği yanında müzik dinleme, kablosuz ağ yardımı ile internete girme, fotoğraflara bakabilme gibi pek çok imkân sunmaktadır. Game boy, 1990'lı yıllarda ortaya çıkmış dönemin popüler oyun aracı konumundadır. Pille çalışan bu alet günümüzde geliştirilmiş şekliyle varlığını devam ettirmektedir. Game Boy Color, Game Boy Advance (GBA), DS gibi aletler belli dönemlerde söz konusu olup her alet bir öncekinden esinlenerek hazırlanmaktadır (Yengin, 2012:125).

2.5. Dijital Oyunlarda Toplumsal Cinsiyet

Toplumsal cinsiyet kavramının daha net anlaşılabilmesi için cinsiyet kavramından ne ifade edildiğini belirtmek gerekmektedir. Cinsiyet kavramı, kadın ve erkeğin biyolojik farklılıklarını ifade eder. Kişinin kadın ya da erkek olarak gösterdiği genetik, fizyolojik ve biyolojik özelliklerini gösterir. “Kadınlık” ve “erkeklik” gibi kimliklerin inşa edilmesini ve bunun ötesinde kadın ve erkeğe özgü rollerin içerilmesini toplumsal cinsiyet olarak ifade edebiliriz (Adak, 2009:137-138).

Toplumsal cinsiyet, biyolojik cinsiyetten farklı olarak, kadınla erkeğin sosyal ve kültürel açıdan tanımlanmasını, toplumların bu iki cinsi birbirinden ayırt etme biçimini, onlara verdiği toplumsal rolleri anlatmak için kullanılan bir kavramdır. Toplumsal cinsiyet doğduktan sonra oluşan ve tüm cinsiyet algılarının toplum tarafından oluşturulduğu ileri süren bir kavramdır. Toplumda kızların duygusal, narin olduğu ve erkeklerin daha güçlü, dayanıklı olmaları gerektiği gibi algılar söz konusudur. Küçük yaşlardan itibaren benimsetilmeye çalışılan bu toplumsal cinsiyet anlayışları çocukların hayatındaki oyunlarda daha net görülebilmektedir (Ecevit, 2011: 4).

Cinsiyet ve dijital oyunlar arasındaki ilişkinin önemli olması nedeniyle çoğu çalışmaya konu olmuştur. Bilgisayar oyunlarında kadın ve erkek rolleri farklı düzenlenmektedir. Bilgisayar oyunlarında sunulan öğeler, sunumlar, temsiller cinsiyetlendirilmiş bir alanı temsil eder. Bu alan erkek gücüyle ve erkek söylemleriyle özdeşleştirilmiş bir teknolojinin parçası olarak karşımıza çıkmaktadır. Örnek olarak “erkek simüle edilmiş dünyayı kontrol etmenin yollarını arayan temel, aktif karakter, kadınlar ise kurtarılmayı bekleyen ikincil ve pasif karakter konumundadır (Küçükdoğan ve Yengin, 2012: 52-53).

Tercih edilen oyunlara, oyunların tercih edilme nedenleri söz konusu olduğunda erkek ve kızlar arasındaki farklılık açıkça görülebilir. Erkeklerin kızlardan daha çok bilgisayarlar oyunlarında savaş, macera, aksiyon oyunlarını tercih ettikleri göze çarpmaktadır. Erkeklerin bu tür oyunları daha fazla oynamasında toplumun sahip olduğu kadınlardan daha güçlü ve kuvvetli olması gerektiği inancı etkilidir. Sanal dünya çocuklara farklı ortamlarda farklı cinsiyete girebilme olanağını tanıdığından bu ortam içerisindeki her çocuk gerçek hayatta sahip olamadığı cinsiyete ve kimliğe benzer karakterler oluşturabilmektedir.

Yelland ve Lloyd'un yaptıkları çalışma sonucu elde ettikleri bulgular çocukların cinsiyet durumuna uygun şekilde oyun oynadıkları yönündedir. Çalışmada, çocukların

Mario Kardeşler tarzı oyunları tercih ettiklerinin yanı sıra erkeklerin silahla vurucu oyunları, kızların da strateji tarzındaki oyunları tercih ettikleri bulgusuna ulaşılmıştır. Sherry, Desouza, Greenberg ve Lachlan, ergenlik öncesi bireyler (8-9 yaş), ergenler (13-16 yaş) ve genç yetişkinlerde (18-23 yaş) oyunların tercihi ve oyunların tercih edilme nedenine ilişkin bir çalışma yapmışlardır. Çalışmada oyunların oynanma nedeninin yanı sıra tercih edilen oyunların da farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır (Pala ve Erdem, 2011: 56-57).

Dijital ortamda oynanan oyunlarının büyük bir kısmında kadın ve erkek rollerini farklı şekillerde yansıtmaktadır. Erkek, sürekli aktif konumda egemen durumda bulunan bir karakter olmasına rağmen; kadın karakterler pasif ve ikincil konumda bulunmaktadır. Bu şekilde dijital oyunlar özellikle dış etmenlere daha açık olan çocukların cinsiyet kimliğinin gelişmesinde önemli bir etki ortaya çıkarmaktadır. Oyunlarda kadın karakterler, erkeğin bazı özelliklerine sahip olmakla birlikte görünüm açısından kadın özelliklerini yansıtmaktadır.

2.6. Dijital Oyun ve Sibernetik

Çok eskilere dayanan sibernetik biliminin fikir babası El-Cezeri olarak kabul edilirken bu kavramı bilim dünyasına kazandıran kişi N. Wiener'dir. Wiener' a göre, sibernetik," hayvanlarda ve makinelerde iletişim ve kontrol bilimidir". Zaman içerisinde çeşitli düşünürlerin yaptığı çalışmalar sibernetik bilimine katkı sağlamıştır. Bilgisayar ve yapay zeka konusundaki gelişmeler günümüz çalışmalarına yön vermiş ve araştırmaların hızlı bir şekilde ilerlemesine imkan sağlamıştır (Küçükvardar, 2015: 35-40).

Sibernetik kavramının kökeni Grekçe "kubernēs"tir. Sibernetik kavramına ilişkin çok sayıda tanım yapılmıştır. Sibernetik, bilgi-işlem sistemleri ve canlı varlıkların kontrol ve iç haberleşme yöntemlerinin karşılaştırmalı araştırmasıdır. Otto Walter Haselaff sibernetik kavramını, dinamik sistemlerin yapı ve bilgi alışverişi teorisi olarak tanımlamaktadır. Helmar Frank ise kavramı, bilgi ve bilgiye çevrilebilir sistemlerin teorisi ve tekniği olarak tanımlamaktadır (Er, 2009: 78-79).

Türk Dil Kurumu sibernetik kavramını "Güdümbilim" olarak adlandırmıştır. Elektronik sözlükte, "bir işlem ya da sistemde özellikle elektronik aygıtlar kullanarak insan elinin katkısını mümkün olduğu kadar minimum ölçüye indirme" şeklinde tanımlanmaktadır. Bilgisayar sözlüğünde ise sibernetik şöyle tanımlanmaktadır: "Bir

işlemin otomatik olarak tamamlanması ve otomatik aygıtlar kullanarak bir işlemin kontrolü.” (Işıklı, 2004: 66).

Dijital oyunların oyuncu ve makine arasında kurulan bir sibernetik devre olarak kavramsallaştırılabileceği iyi bilinmektedir. İnsan dışarıdan gelen her türlü bilgiyi alabilme ve kendisini bu bilgiler doğrultusunda yönetebilme gücüne sahip olan bir varlıktır. Oyunlar insanlara çeşitli bilgiler vermekte oyunu oynayan her oyuncu oyunda belirlediği hedefler doğrultusunda oyundan edindiği bilgileri kullanarak davranışlarda bulunmaktadır. Oyun oyuncunun belli davranışlarda bulunacağı içeriklere (ses, görüntü gibi.) sahiptir ve bu içerikler oyuncu davranışları üzerinde etkili olmaktadır. Oyuncunun oyunda gösterdiği davranışlar oyunun gidişatını belirlemekte ve oyunu oynayanlar oyunun gidişatına göre davranışlarda bulunmaktadır. Bu durum sürekli olarak tekrarlanmaktadır (Kara, 2014:145).

2.7. Dijital Oyun ve Özdeşleşme

Özdeşleşme gerek sosyolojinin gerekse de psikolojinin konusu olan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuk hayatın belirli dönemlerinde yaşamın devamı için gerekli olan ihtiyaçların temininde anne ve babaya bağımlı durumdadır. İhtiyaçların yerine getirilmesinde ebeveynlere ihtiyaç duyan çocuk kendisini anne ve babasıyla özdeşleştirmektedir.

Özdeşleşme ile ilgili literatür incelendiğinde, Antik Yunanda Sokrates, Platon ve Aristo gibi filozoflar karşımıza çıkmaktadır ve özdeşlik kavramı sosyolojinin ve toplumsal psikolojinin en önemli kavramlarından birisidir. Freud'un özdeşleşme kavramını bireyin anne ve babasını model alarak kimliğini oluşturmaya çalıştığı süreç olarak tanımladığı görülmektedir (Erdoğan vd., 2015:848).

Özdeşleşme kavramının farklı şekillerde tanımlandığı görülmektedir. Bu tanımların bir kısmı şu şekilde belirtilebilir (Uluğ, 2010: 26):

”Kişinin kendisini başkasıyla aynı görerek ona uygun bir şekilde davranma eğilimidir.”

“Bir başkasının davranışından sonra kişinin davranışını bu kişiye göre düzenlemesi eğilimidir.”

“Bir bireyin, bir başkasının davranış, tutum ve özelliklerinin belirli görüntülerini kendisine uyarlaması sürecidir.”

“Bir kimsenin, bir başkasının sahip olduđu deęerleri taklit yoluyla örnek almasıdır.”

“Çocuęu ve genç bireyi bir başkasının özellikleri gibi düşünmeye, hissetmeye ve davranmaya yönelten bir süreçtir”.

Geçmiş zamanlarda çocuklar ağırlıklı olarak anne ve babalarını model olarak gelişim göstermekteydi. Günümüzde çocukların yaşamlarını şekillendiren unsurlar deęişmiştir ve özdeşim kurulan kiři ya da araçlar deęişmiştir.

Stekes, özdeşleşmeyi etkileyen etmenler konusunda aşağıdaki faktörlerin etkisinden söz etmektedir (Uluę, 2010:27).

1. Biyolojik bir olgu olarak cinsiyet ve bireyin belirli türdeki davranışlara eğilimi,
2. Çocuęun sahip olduđu cinsiyet özellikleri ile özdeşleşmesi için toplumun onun üzerinde kurduęu baskı,
3. Özdeşim kurulan kiři tarafından çocuęa gösterilen sevginin derecesi,
4. Özdeşim için seçilen kiři ya da model tarafından çocuęun gereksinimlerinin karşılanma oranı,
5. Kişinin özdeşleşme objesi olarak seçtięi kiři hakkında bilgi sahibi olma derecesi,
6. Özdeşleşme kurma amacıyla bir atılım yapan kişinin özdeşleşme kuracaęı kişinin rolünün açıklığı,
7. Özdeşim modeli olarak seçilen kişiye karşı saygın kişilerin tutumları,
8. Özdeşleşmeyi amaçladıęı kişiye çocuęun ne kadar benzeyebileceęi,
9. Özdeşleştięi kiři ile olan ilişki içerisinde çocuęun ortaya koyduęu huy,
10. Özdeşim modeli olarak seçilen kişideki davranışların çocukta var olan güçlü gereksinimlerle uyuşması ya da çatışması.

Günümüzde çocukların özdeşleşme sürecinde dijital oyunların ciddi bir etkisi söz konusudur. Dijital oyunlar çocukların duygularına, hayallerine hitap etmekte ve onları etkisi altına almaktadır. Oyunlar etkilenmeye açık halde bulunan çocuklara yavaş bir şekilde etki etmekte ve çocuklara bir takım deęer, tutum kazandırmaktadır. Zaman içerisinde çocuk dijital oyunlar karşısında pasif durumda kalmaktadır.

Çocuklar dijital oyunlarda kendilerine model aldıkları karakterlerin sahip olduđu özellikleri yaşamlarına yansıtmaya başlamaktadır. Dijital oyunların her geçen gün

çeşitlendiğini ve çoğu oyunda çocukları olumsuz etkileyebilecek unsurlara ve karakterlere yer verildiği görülmektedir. Zaman içerisinde oyunlardaki bu unsur ve karakterler çocuklarda normal olarak görülmekte ve bu durum onların kabullenme durumlarını etkileyip, karakterlerin özelliklerini özümsemelerine neden olmaktadır.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. ÇOCUK KÜLTÜRÜ VE DİJİTAL OYUN

3.1. Çocuklarda Dijital Oyun Kullanımı

Dijital oyunların her geçen gün çocuklar tarafından artan kullanımı ve bu oyunların etkisi altına giren çocuk sayısının gün geçtikçe artması konunun sosyolojik olarak ele alınmasını gerektirmektedir.

Dijital oyunların bir eğlence, rahatlama aracı olarak görülmesi ya da çocuklarda oyunun hep olumlu anlamlar çağrıştırmaması dijital oyunların olumsuz sonuçlar ortaya çıkardığı gerçeğini değiştirmemektedir. Her dijital oyun farklı iletiler vermekte ve zengin görsel içerikleri ile çocukların ilgisini çeken bu oyunlar yararları kadar belli tehlikeleri ve sorunları da beraberinde getirmektedir.

3.1.1. Dijital Oyunların Çocuklar İçin Yararları

Çocuklar doğruyu yanlıştan ayırabilme konusunda yetişkinlerden daha tecrübesiz ve daha bilgisiz olduklarından dijital oyunların etkilerine en fazla maruz kalan kesimi oluşturmaktadır. Oyunlar çocukların hayal dünyasının oluşumunda ve gelişiminde çok önemli olduğu bilinmekle birlikte oyunların değişen yapısı, kuralları özellikle çocuklar üzerinde etkili olmaktadır. Dijital oyunlar her yaştan bireye hitap etmekte olup çocukluk duygularının harekete geçirilmesini sağlamaktadır.

Kişiyi diğer insanlardan farklı kılan özellikler kimliği ifade ederken kimliğin oluşumunda oyunun yadsınamaz bir rolü bulunmaktadır. Oyun ortamına giren çocuk oyunun kuralları doğrultusunda, oyunun gerektirdiği roller ile birlikte kimliğini geliştirmekte, deneyim kazanmaktadır.

Dijital oyunların yoğunlukla çocuk gelişimi üzerinde olumsuz etkileri ele alınsa da çocukların zihinsel, bedensel gelişiminde çok önemli etkisi bulunduğu bir gerçektir. Yapılan bazı araştırmalarda doğru bilgisayar oyununun kullanımı zihinsel süreçleri harekete geçirmekte çocuğun stres altında soğukkanlı durabilme becerisi, dikkatini uzun zaman koruyabilme becerisini kazandırabileceği görülmektedir (Çakır,2013: 141).

Strateji oluşturma ve tahmin edebilme yeteneğinin gelişmesi, yaratıcılık ve özgüvenin artması, problem çözebilme ve mantık yürütebilme, teknolojik bilgi ve becerilerinin artması, işbirliğinin artması gibi olumlu etkileri yanında çocukların

teknoloji ile yakından ilgilenmeye başlamalarını, oyun oynadıkça ve oyunlarda başarılar elde ettikçe kendilerine güvenmelerini, yardımlaşma, birlik ve beraberlik gibi sosyal davranışların gelişmesini sağlamaktadır.

3.1.2. Dijital Oyunların Çocuklar İçin Zararları

Günümüz dünyasında hayatı kolaylaştırdığı inkâr edilemeyen dijital araçların aynı zamanda hayatın sağlıklı ve düzenli gidişine bazı engeller koyduğu bir gerçektir. Bu engeller şu şekildedir;

Baudrillard' a göre, çağımızı en iyi tanımlayan devrim belirsizlik devrimidir ki hayatımızın her alanını etkilemektedir. Gerçeklik buharlaşmış ve içinden çıkılamayacak bir bulmaca halini almıştır. Dijital belirsizlik içerisinde çocuk, oyunlardaki avatarlarla istediği şekle bürünebilmektedir. Çocuk için oyun özgürlük alanı olarak görülse de dijital oyuna yön verenlerin sınırları içerisinde hareket etmektedir. Bu durum çocukların düşüncelerinin, toplumdaki davranışlarının, kimliğinin şekillenmesinde dolayısıyla sosyalleşmesinde etkili olmaktadır (Küçükvardar, 2015: 50).

Dijital araçlarla oynanan oyunlar çocukların zihnine farklı şekillerde etki etmektedir. Çocukların gündelik yaşamında kalıcı hale gelen bu oyunlar; çocukların dijital araçlarla daha fazla vakit geçirmesi, akranlarla yüz yüze oynanan oyun sayısının azalması, aile ile çatışmaların yaşanması gibi sosyalleşme üzerinde etkili olabilecek sıkıntılar ortaya çıkarmaktadır.

Bilgisayar, tablet, telefon gibi dijital araçlarla oynanan dijital oyunların uzun süreli ve uygunsuz şartlarda oynanması çocuklarda baş ağrısı, el-bilek ağrıları, boyun ağrıları, uyku bozuklukları, gözlerde yorgunluk, obezite, depresyon gibi bir takım sağlık sorunlarını beraberinde getirmektedir.

ABD’de yapılmış bir araştırmada çocukların gün içerisinde üç saat uygunsuz şartlarda bilgisayar kullandıklarını ve bunun çocuklarda kas ve iskelet sistemi hastalıklarında artışa neden olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ülkemizde geçmişe kıyasla bilgisayar kullanımı sonucunda hastalanıp kliniklere başvuranlar çocuk hastaların sayısında önemli bir artış meydana geldiği görülmektedir (Odabaşı vd, 2007: 130).

Young, bilgisayarı kullanan insanların sorunun asıl kaynağı olduğunu, özellikle de ilgilenilmeyen, aile içerisinde sağlıklı ortamı bulunmayan çocuklar için bir kaçış aracı olarak kullanılabildiği ve bu çocukların bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerine en çok maruz kalan kesimi oluşturduğunu belirtmektedir (Kelleci, 2008: 255).

Oyun oynamayı bırakamama, yerine getirilmesi gereken görevleri yapmama, oyun oynamayı diğer etkinliklere tercih etme gibi durumlar çocuğun akademik başarısını etkilemektedir (Çakır, 2013:140). Dijital oyunlarda uzun süre vakit geçiren çocuklar zamanlarının büyük bir bölümünü oyuna harcadıklarından dolayı eğitim hayatlarında sorunlar yaşamaktadırlar.

Çocuklar, dijital oyunların gerçekte ilişkisi olup olmadığına ilişkin net bir bilgiye sahip değildirler. Çocuk gerçek ve fantazi arasında ayrımı karıştırabilmekte bazı oyunların doğru olmayan değer yargıları uyandırması çocuğun gelişimi açısından önemli bir sorun ortaya çıkarabilmektedir. Dijital oyunlarda her insan istediği karaktere bürünebilmekte ve gerçekte kurgu bir araya gelince zamansızlık hissi söz konusu olmaktadır. Her oyuncu oyun içerisinde oyunu yaşamakta ve oyundan çıktıktan sonra gerçek yaşama uyum sağlayamaya bilmekte ve yabancılaşma durumu yaşayabilmektedir.

Dijital oyunlardaki şiddet, cinsellik ve ahlaka uygun olmayan içerikler oyunların çocuklar için zararları konusunda karşımıza çıkmaktadır. Oyunların büyük bir kısmında argo sözler, korkunç yüzler, silah, bıçak gibi şiddete yönelik araçlar bulunmaktadır. Şiddet görüntüleri ile sıklıkla karşılaşılması herkes çocukta aynı sonuçları ortaya çıkarmasa da çocuğun zaman içerisinde şiddete karşı duyarlılığının azalmasına ve bu davranışların normal olarak kabul edilmesine neden olmaktadır. Oyunlar belli görevlerin yerine getirilmesi üzerine kurulu olduğundan çocuklar bu görevleri yerine getirebilmek için kendilerine bile zarar verebilmektedir.

"Mavi Balina" isimli oyun, dünyada iyi bilinen ve çok sayıda insanın ölümüyle sonuçlanan bir oyundur. Türkiye'de bu oyunu oynayarak yaşamına son veren 142 kişinin varlığından söz edilmektedir (www.bbc.com, 2017). En son çıkan haberlerde, Bursa' nın Osmangazi ilçesinde 16 yaşındaki bir erkeğin bu oyunu oynayarak son bölümden sonra kendisini halı sahanın tellerine asarak yaşamına son verdiği söylenmektedir (www.ntv.com.tr, 2018).

Dijital oyunlarda kişinin kendisini saldırganla özdeşleştirilmesi, şiddet davranışı ile sürekli karşılaşılması, şiddet içeren davranışların ödüllendirilmesi gibi durumlar nedeniyle oyunlardaki şiddet ögesi medyada karşılaşılan şiddet ögesinden daha fazla etkili olmaktadır (Çamdereli vd, 2015:387). Yani, şiddet içerikli oyunlar bazı çocuklar üzerinde saldırgan duygu, düşünce ve davranışların gelişmesine neden olmaktadır.

Texas ve Wisconsin'de % 45'i erkek % 55'i kızlardan oluşan 101 öğrenci üzerinde bir araştırma gerçekleştirmiştir. Bu araştırma sonucunda, şiddet içeren dijital oyunları oynayan erkek öğrencilerin kızlardan daha agresif davranışlar gösterdiğine ulaşılmıştır. Floriada'da 428 öğrenci ile yapılan başka çalışmada şiddet oyunu oynama ile saldırgan davranışlar sergileme arasında ilişki bulunduğu görülmüştür. Çocukların oynadıkları oyunlarda şiddet içeren unsurların bulunması bu oyunu oynayan çocuklarda saldırgan davranışlarda bulunma olasılığını arttırmaktadır (Aydoğdu Karaaslan,2015: 811).

Dijital oyunlarda yer alan cinsellik unsuru her yaş grubunda farklı şekilde bir algı oluşturmaktadır. İnsanlar gibi çocuklar da oyunlar karşısında pasif değildir. Oyunların çoğunda cinsellik, tecavüz gibi konular işlenmekte ki bu durum çocuklara olağan bir durum olarak yansıtılmaktadır. Erkek ve kadın arasında yaşanan ilişkiler, kadın veya erkek bedeninin sunulması gibi durumlar çocukların düşünceleri ve davranışları üzerinde etkili olmaktadır.

Kısacası bu konuda şunlar söylenebilir: Günümüzde dijital araçlar en etkili iletişim araçlarıdır. Bu araçlar kullanılarak oynanan dijital oyunlar çocukların ilgisini ciddi anlamda çekmektedir. Oyunlarda görülen kan, öldürme, kesme gibi davranışlar çocuklara zamanla olağan gelecek ve çocuk mutsuz olduğu durumlar karşısında tepkisini sert bir şekilde gösterecektir. Aynı zamanda bazı oyunlarda çocukların ahlaki anlamda olumsuz etkilenebilecekleri durumlar söz konusu olmakta ve ahlaki bir bozulma ile karşılaşmaktadır.

3.2. Çocukların Sıklıkla Oynadığı Dijital Oyunlar

Geçmiş yıllardan beri var olan oyunlar her zaman insan hayatında etkisini sürdürmüş ve günümüzde dijital hale bürünerek popülerlik kazanır hale gelmiştir. Bugün geldiğimiz noktada dijital oyunların oynanma yaşındaki ciddi düşme çocukların zihinsel, bedensel, ruhsal gelişiminde etkili olan oyunlar konusunun ele alınmasını gerektirmektedir. Her geçen gün yeni dijital oyunlar çıkmakta ve çıkan her yeni dijital oyun öncekinden daha karmaşık ve daha fazla uğraş gerektiren eğlence aktivitesi haline gelmektedir. Çocukların sıklıkla oynadığı ve en çok tercih ettiği bazı oyunlar hakkındaki bilgilere aşağıda kısaca yer verilecektir.

Blue Whale (Mavi Balina)

Philipp Budeikin tarafından hazırlanan ve toplumda tehlikeli sonuçlar meydana getirerek çok sayıda insanın ölümüne neden olan bu oyun, 50 aşama sonunda tamamlanan çevrimiçi bir oyundur.

50 gün süren bu aşamalar içerisinde; jilet kullanarak elin kesimi ve fotoğrafının gönderimi, sabah erken uyanıp korkunç videoların izlenmesi, oynayanın kendisine zarar verecek bir şeyler yapması, kurucu denilen kişi tarafından ölüm gününün söylenmesi ve bunu kabule mecbur bırakma, kimse ile konuşmama gibi oynayan kişiden çok tehlikeli görevleri yerine getirmesi istenmektedir (www.leadergamer.com.tr ,2017).

Çok sayıda kişinin ölümüne neden olmuş olan ve 50 talimatın yerine getirilmesi gereken bu oyun çocuklar tarafından da oynanmaktadır. Almanya’da 14 yaşındaki Furkan isimli bir çocuğun, Mavi Balina oyununu oynayarak intihar etmiş olduğu söylenmektedir. İntihar etmeden önce bu oyunun oynanmış olması oyunun bir görevi olarak düşünülmüştür (www.onedio.com, 2017).

Battlefield 3

EA Digital Illusions CE adlı oyun stüdyosu tarafından geliştirilmiş, aksiyon ve savaş türünde bir dijital oyundur. Bu oyun tek oyunculu, kooperatif, çok oyunculu olmak üzere üç farklı biçimde internet üzerinden indirme ya da optik disk aracılığıyla bilgisayarda ya da konsollarda oynanır. Oyunun senaryosunda Kuzey Irak, İran, Fransa, AB gibi ülkeler bulunmakta ve oyunu oynayan kişiler Kuzey Irak ve İran ülkelerinde birebir çatışırken, diğer ülkelerde sorgulama gibi başka görevleri yerine getirirler. Oyunda ABD tarafında olanlar iyi olarak yansıtılırken Ortadoğulu olanlar terörist olarak yansıtılır. Oyunda Çavuş Henry Blackburn, Faruk Al-Bashir, Solomon, Jennifer Coleby Hawkins, Gordon ve Whistler, Amir Kaffarov gibi karakterler söz konusu olup oyun Blackburn’un Solomon’u öldürmesi ile sona erer. Oyunda yer verilen çatışma ortamı gerçek hayatta meydana gelen gelişmelerle ilişkilidir. Oyunun senaryosunun oluşturulmasında; 11 Eylül sonrası yerleşen “Ortadoğulu Müslüman terörist algısı”, Irak’a yönelik operasyonlar, ABD-İran ilişkileri dayanak olmuştur(Dönmez, 2012: 95).

Battlefield 3 adlı oyun savaş türünde bir oyun olduğundan şiddet, saldırı, kan akma, kesme gibi belirli unsurlara ve silah, tüfek, el bombası gibi belli araçlara yer vermektedir. Bu unsurlara ve araçlara yer veren oyunda aynı zamanda küfür, argo gibi ifadelerin kullanımı oyunu oynayan kişi için önemli sorunları beraberinde

getirmektedir. Oyunda Ortadoğulu olan kişilerin gelişmemiş olarak gösterilip Batılı olanların da gelişmiş olarak gösterilmesi özellikle oyunu oynayan çocuk kesimi için yanlış algıların oluşmasına neden olmaktadır.

Por Evolution Soccer (PES)

PES 2001 yılında piyasaya sürülen ve halka buluşan bir futbol oyunudur. Oyunun çeşitli versiyonları (PES 2011, PES 2012, PES 2013 gibi) söz konusu olup birden fazla dijital araç kullanılarak oynanabilecek bir oyun türüdür.

Dünyada yaygın bir şekilde oynanan sahada eğlenmek isteyenler için çeşitli imkânlar sunan bu oyunda belli takımlar ve bu takımlara ait belli renkler bulunmaktadır. İstenilen takım ve istenilen renk seçilebildiği gibi istenilen oyuncu da seçilebilmektedir. Oyunda seçilen takımla oyuna başlanmakta ve diğer takımlarla maç yapılmaktadır. Takımlar arasında yapılan maçta temel amaç, şampiyon olabilmek için mücadele etmektir.

PES gibi spor oyunları genellikle erkek çocuklar tarafından tercih edilen oyunlar olarak karşımıza çıkmakta olup futbolun erkeklerin ilgi alanına girmesi, belli futbolcuların popüler olması gibi nedenlerle seçilmekte gerçek hayatta kazanılamayan başarı ve popülerlik dijital ortamda oyunlar aracılığıyla kazanılmaya çalışılmaktadır.

Tomb Raider

Tomb Raider isimli oyun, belirli kuralları ve zorluk derecesi bulunan aksiyon türünde bir oyundur. Lara Croft isimli bir karakter oyunda güçlü, savaşçı, zeki, cesur bir kadını temsil etmektedir. Lara karakteri genellikle hem bot, pantolon gibi erkeksi kıyafetler hem de dar, vücudu saran kadınsı kıyafetler giyerek hem kadına hem de erkeğe ait özellikleri taşıdığını göstermektedir. Lara karakterinin hem erkeklerin sahip olduğu güce sahip olduğunu görmekteyiz hem de kadınların sahip olduğu fiziksel özelliklere sahip olduğunu görmekteyiz.

Oyundaki karakter bir erkeğin bakış açısıyla oluşturulmuştur ve bu karakterin oyunda tıpkı erkek karakterlerde gördüğümüz ve onlarla özdeşleşmiş olan motosiklet, cip gibi araçları ve silahı, tabancayı rahatlıkla kullanabilme gibi özellikleri söz konusudur. Böyle bir içeriği bulunan oyun özellikle kız çocuklarının oynadığı bir oyun olarak karşımıza çıkmakta kadın karakterinin yanlış algılanmasında etkili olmaktadır.

GTA V

Grand Theft Auto 5 isimli bu oyun, aksiyon ve macera tarzı bir video oyunudur. GTA serisinin beşinci versiyonu olan bu oyun diğer versiyonlardan daha geliştirilmiş bir şekilde oyunculara sunulmaktadır.

Oyun, Amerika'nın en büyük şehri olan Los Angeles hedef alınarak kurgusal olarak hazırlanmış Los Santos şehrinde geçmektedir. Şehir gerçekte var olan Los Angeles'ın birebir aynısı olmasa bile bu şehir göz önüne alınarak hazırlanmış olup gökdelenler, lüks oteller, çok katlı apartmanlar, gece kulüpleri oyunda göze çarpmaktadır.

Oyun gerçeklik hissini uyandırabilmek amacıyla diğer serilerinden daha gerçekçi hazırlanmıştır. Oyuncu kendisine sunulan karakterlerden birini seçmekte ve çok farklı görevlere sahip olmaktadır. Oyun oyuncunun görevleri yerine getirirken daha da odaklanmasını sağlayacak uygulamalar içermektedir (arka planda müziğin verilmesi gibi). Oyuncunun oyundan sıkılmasını engelleyebilmek için jet ski, yoga, tenis, golf oynama gibi çeşitli faaliyetler de oyunda bulunmaktadır.

Oyun vurma, yaralama, öldürme gibi pek çok şiddet unsuruna ve cinsellik içeren unsurlara sahiptir. Oyun yaş sınırı olması gereken bir oyundur çünkü oyunda yer alan unsurlar çocukların yaşlarına uygun olmayan içeriklere sahiptir ancak oyun 10-14 yaş arası çocuklar tarafından da oynanan bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu oyunun çocuklar üzerinde olumsuz pek çok etkisi söz konusudur.

3.3. Dijital Oyun Kullanımında Alınabilecek Önlemler

Dijital oyunlar; bilgisayar oyunları, konsol oyunları, çevrimiçi oyunlar şeklinde ele alınabilir. Genellikle belli bir ücret karşılığında veya ücretsiz olarak oynanan bilgisayar oyunları, konsol oyunları, çevrimiçi oyunların tam anlamıyla denetlenmesi mümkün olmamaktadır. Oyunların kullanımına yönelik ciddi denetimin olmayışı dijital araçların kullanımı, oyunların kullanım süresi gibi durumları belirlemede büyük görevi anne ve babalara bırakmıştır. Bu nedenle karşılaşılabileceğimiz güçlükleri minimum düzeye indirebilmek için bazı önlemleri almak gerekmektedir.

- İlgili kurum ve kuruluşlar arasında işbirliğinin gerçekleştirilmesi ile çocukların oyun hakkında bilgi sahibi olmasına ve bilinçlenmesine yardımcı olmak gerekmektedir.

- Oyun şirketleri oyunları tasarlarken yaş, süre gibi unsurları göz önünde bulundurmalıdır. Her yaş grubuna uygun oyun türleri tasarlanmalı ve her oyuna yaş sınırı getirilmelidir.
- Her oyun içerik açısından değerlendirilmeli ve yaş sınıflandırmasına tabi tutulmalı, her çocuk kendi yaşına uygun oyunları oynamaya yönlendirilmelidir. Özellikle aileler oyunların çocuğun yaşına uygun olmasına dikkat etmeli, oyunlar hakkında bilgi sahibi olmalıdır.
- Çocuklar bugün pek çok siteden bütçelerine uygun dijital oyun satın alabilme şansına sahiptir. Bu durum çocukların güvenilir olmayan sitelerle karşılaşmasına neden olmaktadır. Bu konuda hem aile hem de çocuk gerekli araştırmaları yaparak hareket etmelidir.
- Çocuklara zarar verebilecek oyunların satışına yönelik düzenlemeler yapılmalı ve bu düzenlemelerin uygulanması için gerekirse ceza uygulamalara gidilmelidir.
- Aileleri çocukların dijital oyun kullanımı konusunda bilgilendirmek ve bilinçlendirmek gerekmektedir.
- Ailelerin bilgilendirilmesi ile birlikte çocuğun oyunda harcadığı süreyi sınırlamak, onlarla dijital oyun dışındaki faaliyetlerle zaman geçirmek, onlara zamanı iyi kullanabilmeyi öğretebilmek gibi önlemler alınmasını sağlamak gerekir.
- Anne ve babaların dijital oyun kullanıma yönelik ilk tutumu yasaklamak olmaktadır. Ancak yasaklamak hiçbir zaman kesin çözüm olmamaktadır. Aileler çocuklara kendileri ve akranları ile yüz yüze daha fazla vakit geçirmeleri konusunda destek olmalı ve dijital oyunlar dışında ilgi alanlarının arttırılmasına ilişkin etkinlikler planlanmalıdır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ

4.1. Araştırmanın Konusu

Bu araştırmanın konusu, oyun kavramının çocuklar için ne gibi bir anlam ifade ettiğini, zaman içerisinde dijitalleşen oyunları çocukların tercih etme nedenlerini sosyolojik açıdan ele almak ve incelemek olarak belirlenmiştir.

Neslin devam edebilmesinde en önemli unsur olarak varlık gösteren çocuk ve çocuğa özgü bir dönem olan çocukluk kavramı üzerine yapılan çalışmalar çok eskilere dayanmakta olup her dönemin hâkim anlayışına göre anlamlar kazanmaktadır. Çocuklar üzerinde aile ve çevrenin etkisi yadsınamaz olup bugün gelinen noktada özellikle teknolojik alanda yaşanan gelişmeler ile birlikte bu etki durumunda bir değişim görülmektedir. Bu değişim, etkilenmeye ve yeniliklere daha açık olan toplumun önemli bir kesimini oluşturan çocuklarda daha net görülebilmektedir.

Çok eski bir tarihi bulunan ve özellikle çocuklar için vazgeçilmez bir yeri bulunan oyun önemli bir uğraş alanıdır. Toplumsal yaşamda meydana gelen gelişmeler uğraş alanı olarak nitelendirebileceğimiz oyunda değişimler meydana getirmiştir. Geçmiş zamanlarda çocukların açık alanlarda çoğunlukla grupça işbirliği içerisinde oynadığı oyunlar günümüzde kapalı alanlarda genellikle bireysel oynanan oyunlara bırakmıştır. Bu ifade, eski zamanlarda oynanan oyunların çocuklar tarafından hiç oynanmadığı anlamına gelmez ama bu ifade ile oynanma durumunda önemli bir azalma görüldüğünü söylenebilir. Teknolojik gelişmelere bağlı olarak oyunların dijital ortamlara taşınması ve bu ortamlarda her geçen gün farklı oyun türlerinin söz konusu olması ile çocukların hayatında önemli bir etki meydana gelmektedir.

4.2. Araştırmanın Amacı

Çocuklar oyun oynayarak büyür ve büyüdükçe oyun oynamayı sürdürürler. Geçmişten günümüze oyunların çocukların gelişimi üzerinde önemli bir etkisi bulunduğu ifade edilmektedir. Eğlendirme, sosyalleştirme, eğitime gibi olumlu pek çok işlevi bulunan oyunlar her geçen gün daha fazla çocuğa hitap etmekte ve onların ilgisini çekmektedir.

Günümüzde oyunların dijital hale büründüğü ve çocuklar tarafından yaygın bir şekilde kullanıldığı görülmektedir. Bu çalışma, zaman ilerledikçe çeşitlenen dijital araçlar ve bu araçlarda oynanan oyunların çocukların hayatında nasıl bir yere sahip olduğunu, bu oyunlardan nasıl ve ne derece etkilendiklerini sosyolojik olarak ortaya çıkarmayı amaçlamaktadır. Bu amacın yanı sıra bazı alt amaçlar da aşağıdaki gibidir:

- Dijital oyunları sıklıkla kullanan çocukların sosyo-demografik özelliklerini tespit etmek,
- Çocukların bilgisayar oyunlarına ne kadar zaman ayırdıklarını belirlemek,
- Dijital oyunların çocuklar tarafından tercih edilme nedenlerini belirlemek
- Çocukların oyun bağımlısı olup olmadıklarını tespit etmek,
- Dijital oyunların çocukların kişilik yapılarında nasıl bir etkiye sahip olduğunu açıklığa kavuşturmak,
- Dijital oyunlar ile çocukların saldırganlık durumu arasında nasıl bir ilişki olduğunu belirlemek,
- Dijital oyunların çocukların aile içi etkileşimine etkisini tespit etmek,
- Çocukların dijital oyun kullanımında ebeveynlerin tutumunu belirlemek,
- Dijital oyunların çocukların akran grubu ile etkileşimindeki rolünü belirlemek,
- Dijital oyunların çocukların eğitim durumlarına etkisi olup olmadığını tespit etmek,
- Çocukların dijital oyun kullanımında alınabilecek önlemleri belirlemektir.

4.3. Araştırmanın Önemi

Oyun çocuğun tanınmasında önemli araçlardan birisidir. Oyunlar tarihsel bir sürece sahiptir ve bu tarihsel süreçte çocuklar oyunları kendileri oluşturmuş ya da büyüklerin oynadıkları oyunları değiştirerek oynamışlardır. Geniş bir kapsamı bulunan oyun yerini etkisini gün geçtikçe arttıran dijital oyunlara bırakmıştır.

Dijital ortamlarda oynanan oyunlar sürekli çeşitlenmekte ve bu çeşitlilik en çok toplumda önemli bir kesim olan çocukları etkilemektedir. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisini araştıran çok sayıda çalışma bulunmasına rağmen dijital oyunların çocuklar tarafından niçin seçildiği ve çocukların hayatında nasıl bir yeri olduğunu araştıran sosyolojik çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Bu nedenlerle konu sosyolojik olarak ele alınmayı gerektirmektedir.

4.4. Araştırmanın Yöntemi

Çalışmanın hipotezleri ve çalışma sorularının test edilebilmesi için nitel araştırma tekniği kullanılmıştır. Nitel araştırma; gözlem, görüşme gibi nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı, temel fikir veya yaklaşım oluşturmayı amaçlamak için yapılan bir keşifsel araştırma türüdür (Yılmaz,2016: 57).

Derinlemesine görüşme, nitel araştırmalarda sıklıkla kullanılan, belli bir ortam ya da kurumda kişilerin duygu ve düşünceleri hakkında daha net ve sağlıklı bilgi edinebilmek amacıyla kullanılan bir tekniktir. Duygu ve düşünceleri daha iyi anlayabilme imkânı vererek araştırmanın yapıldığı konuyla ilgili kişilerin incelenmesini sağlamaktadır. Bu teknik, soru sorma ve yanıtlama tarzına dayalı karşılıklı ve etkileşim içerisinde gerçekleştirilen bir teknik olup kişinin araştırılan konuya bakış açısını anlamaya dayanmaktadır.

“Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar” konulu çalışma, bir alan araştırması olarak tasarlanmıştır. Bu çerçevede öncelikle literatür taraması yapılarak konuyla ilgili birtakım veri elde edilmiştir. Elde edilen veriler analiz edilerek çalışmanın teorik bölümü oluşturulmuş ve bu bölüm oluşturduktan sonra uygulama bölümüne geçilmiştir. Kartopu örnekleme tekniği sonucu belirlenen çocuklarla görüşme yapılmış ve elde edilen veriler değerlendirilmiştir.

4.5. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Uygulama bölümü için görüşme soruları hazırlandıktan sonra çalışmanın yapılacağı mevkinin belirlenmesine geçilmiştir. Öğretmen olarak çalıştığım yer olması nedeniyle Elazığ’da 10-14 yaşları arasındaki kız ve erkek çocukları liseye giriş sınavı için hazırlayan FMD kurs merkezi mevki olarak seçilmiştir. Kurs merkezinde 10-14 yaş arasında 400 çocuğun bulunması ve bu çocukların hepsinin erkek olmaması, dijital oyun oynayan ve bu oyunlara uzun vakit ayıran erkek çocuk sayısının resmi kayıtlarda takibinin zor olması nedeniyle kartopu örnekleme tekniği kullanılmıştır. Bu teknik, evreni oluşturan bireylere ulaşmanın zor olduğu durumlarda kullanılan bir tekniktir. 10-14 yaş arasında 200 erkek çocuk içerisinde dijital oyun oynayan 30 erkek çocuk kartopu örnekleme tekniğiyle seçilmiş ve bu çocuklarla derinlemesine görüşme sırasında alınan notlara dayanarak çeşitli bulgulara ulaşılmıştır. Bu şekilde ulaşılan bulgular sosyolojik olarak değerlendirilerek çalışmanın sonuç kısmı oluşturulmuştur.

4.6. Araştırmanın Hipotezleri

Bu araştırma, çocukların dijital araçlara sahip olması ile dijital oyun oynaması arasında doğrudan bir ilişki olduğu şeklinde temel bir hipoteze dayanmaktadır. Bununla bağlantılı olarak ortaya konulabilecek birkaç hipotez ise şu şekildedir:

- Çocukların dışarıda oyun oynayabilecekleri alanların kısıtlı olması onların dijital oyunlara yönelmesinde önemli bir faktör olarak görülebilir.
- Çocukların ilgisine ve isteğine uygun çeşitli dijital oyun türü bulunması ile çocuğun oyunla bütünleşmesi arasında doğrudan bir ilişki olduğu söylenebilir.
- Dijital oyunların oynanma süreleri, oynanma nedenleri gibi durumlara bakıldığında çocukların aile ile iletişime ve sosyal ilişkilere olumsuz yönde yansıdığı ve bu durumun sosyalizasyon sürecini etkilediği söylenebilir.
- Dijital oyunlar verdiği mesajlar doğrultusunda çocukların tutum ve davranışlarının şekillenmesinde ve bu şekilde bir kimlik yapısının oluşmasında etkili olduğu söylenebilmektedir.
- Dijital oyunlarda silah, bıçak gibi araçlar ile dövme, yaralama, öldürme gibi durumlarla karşılaşması oyunu oynayan çocukların saldırgan ve şiddet içerikli tutum ve davranış göstermesinde etkili olabilir.
- Ebeveynlerin dijital araçları ve özellikle bilgisayarı kullanmasının çocukların dijital araçlara yönelmesinde etkili bir unsur olarak görülebilir.

Araştırmanın bazı hipotezleri yukarıdaki gibidir. Hipotezleri sınamak için uygun yeterlilikte sorular hazırlanarak görüşmecilerle derinlemesine görüşme yapılmış ve bu şekilde cevaplar alınmaya çalışılmıştır.

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. BULGULAR VE YORUM

“Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar” konulu çalışma kapsamında, Elazığ’da dijital oyunları oynayan 10-14 yaşları arasındaki erkek çocuklar arasından seçilen örneklem grubu ile görüşülmüştür. Elazığ’da bulunan FMD kurs merkezinde dijital oyunları oynayan 30 erkek çocuk kartopu tekniğine göre belirlenmiş ve belirlenen çocuklarla gerçekleştirilen görüşme tekniğinden elde edilen veriler sosyolojik olarak analiz edilmiştir.

5.1. Örneklemin Demografik Özellikleri

Araştırma bulgularının yorumlanmasında ilk olarak örneklem grubu içerisinde yer alan erkek çocukların yaşları ve eğitim durumları dikkate alınmıştır. Çalışmada çocukların isimleri, özel hayatın gizliliği esas alınarak değiştirilmiş olup her çocuk kodlarla ifade edilmiştir.

Kişinin duygu ve düşünce dünyasının anlaşılabilmesinde yaşın belirleyici olmasının yanı sıra hayata bakış biçiminin ve dijital oyun kullanımından etkilenme durumunun belirlenmesinde en önemli belirleyicilerden biri eğitim seviyesidir. Eğitim hayatını tamamlamış biri ile tamamlamamış biri dijital oyunlardan farklı düzeylerde etkilenecektir. Bu nedenle dijital oyunlara gösterilen ilgi öğrenim durumuna göre değişiklik göstermektedir. Tabloda örneklem grubunda yer alan çocukların yaşlarına ve eğitim durumlarının ilişkin bilgiler yer almaktadır.

Tablo 1. Örneklem Grubu İle İlgili Genel Bilgiler

No	Yaş	Eğitim Durumu	Çocuk Kodu
1	13	7. sınıf	E.S
2	13	7.sınıf	M.B
3	12	6. sınıf	M.Ö
4	13	7. sınıf	M.D
5	13	7. sınıf	H.D
6	13	7. sınıf	B.B
7	11	5. sınıf	M.Y
8	13	7. sınıf	E.A
9	13	7. sınıf	A.Ö
10	13	7. sınıf	S.Y
11	13	7. sınıf	M.T
12	13	7. sınıf	O.A
13	14	8.sınıf	H.K
14	14	8.sınıf	A.A
15	14	8.sınıf	B.A
16	13	7.sınıf	S.B
17	14	8.sınıf	F.G
18	12	6.sınıf	M.C
19	14	8.sınıf	E.K
20	13	7.sınıf	F.C
21	13	7.sınıf	İ.D
22	14	8.sınıf	O.O
23	13	7.sınıf	A.D
24	13	7.sınıf	B.Ç
25	12	6.sınıf	M.Ç
26	13	7.sınıf	F.T
27	14	8.sınıf	S.C
28	13	7.sınıf	S.A
29	12	6.sınıf	A.A
30	13	7.sınıf	E.Ç

Tablo 1’de, dijital oyun oynayan 10-14 arası erkek çocukların yaşları ve kaçınıcı sınıfa gittiklerinin bilgisine yer verilmiştir. Kartopu örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenen örnekleme ilişkin genel bilgiler tablodaki gibidir. Çalışma 30 erkek çocuk üzerinde gerçekleştirilmiş olmakla birlikte 1 çocuk 11 yaşında olup 5. sınıfa gitmekte, 4 çocuk 12 yaşında olup 6.sınıfa gitmekte, 18 çocuk 13 yaşında olup 7. sınıfa gitmekte, 7 çocuk ise 14 yaşında olup 8. sınıfa gitmektedir. Tablodaki bilgilerden yola çıkarak dijital oyunları oynayan çocukların yaşının 11’e kadar indiği söylenebilir. 5. sınıfa giden çocukların dahi bu oyunları oynuyor olması dijital oyunların çocuklarca ne ölçüde ilgi gördüğünü açıkça ortaya koymaktadır.

Çocukların yaşları ve eğitim durumları incelendiğinde, büyük çoğunluğun 13 yaşında ve 7. sınıf düzeyinde olduğu görülmektedir. Bunun en önemli sebebi, çocukların 8. sınıfta liseye giriş sınavına girmeleri ancak 7. sınıfta olanların sınava girmeyeceklerinden dolayı daha rahat ve daha az sorumluluk içerisinde olmalarıdır. Bunun dışında, bu yaş grubu çocukların fiziksel, duygusal, bedensel, sosyal anlamda yaşadıkları değişim onların vakitlerini oyuna ayırmaları konusunda etkili olmaktadır. Kişiliğin oluşması, toplumsallaşma, kendini gerçekleştirme noktasında bu yaş çocukları açısından oyunlar hayati öneme sahiptir. Çocuk için oyun bu yaşlarda önemli bir uğraştır ve eskiyle kıyaslandığında oyunun bu yaşlarda olumsuz yönde etkisinden bahsedilmesi oyunların içeriği ve oynanma sıklığı ile yakından ilişkilidir.

10-14 yaş arası çocukların dijital oyunları yoğun olarak oynamasında bu yaş grubu çocukların ebeveynlerinin dışarıda oyun oynanmasına izin vermemesi ve oynayacak ortamlarının bulunmaması etkili olmaktadır. Bu yaş grubu çocuklardan genel anlamda ders çalışmak dışında beklenen herhangi bir sorumluluk söz konusu değildir. Eğitime ayrılan süre dışında vakitlerini evde geçirdiklerinden dolayı dijital araçların da evde bulunması oyun oynanmasına etki etmektedir.

RTÜK (2013) verilerine göre de kız öğrencilerin erkek öğrencilerden daha az oyun oynadığı yani oyun oynamada cinsiyet değişkeninin belirleyici bir unsur olduğu görülmüştür. Yaş diliminin artması ile birlikte bilgisayar ve tabletle oyun oynama oranında artış görülmektedir. Bu verilerde, erkek çocukların bilgisayar, tablet, telefon gibi dijital araçlara verdikleri önem derecesinin daha fazla olduğu görülmüştür.

5.2. Bilgisayarın Evde Bulunup Bulunmama Durumu ve Kullanım Sıklığı

Günümüzde dijital araçlara (bilgisayar, telefon,...) ulaşamayan ya da sahip olmayan çocuk sayısı bu araçlara ulaşan ya da sahip olan çocuk sayısından az görülmektedir. Günlük hayatın parçası haline gelen dijital oyunlar herkes tarafından kullanılmaktadır. Dijital ortamda doğan ve bu ortamda büyüyen çocuklar teknoloji ile erken yaşta tanışmakta ve teknolojinin etkisine daha fazla maruz kalmaktadır. Teknolojinin olumlu ya da olumsuz etkisini tam olarak fark edemeyen çocuk dijital oyunları yoğun şekilde kullanmakta ve dijital oyunları oynamaya ayrılan süre normal kullanılması gereken süreden fazla olmaktadır.

Bilgisayarın hemen hemen her evde bulunması yaşanan zamanın beraberinde getirdiği olanaklarla ilişkilidir. Toplumsal alanda ve özellikle teknolojik alanda yaşanan hızlı gelişmeler bilgisayara sahip olma durumunu tetiklemektedir. Teknoloji sunduğu imkânlar ile merak duygusunun yoğun olduğu çocukların ilgisini çekmekte ve sahip olma isteğini arttırmaktadır.

Çalışmada çocuklara dijital bir araç olan bilgisayara sahip olup olmama durumları ve bilgisayarı kullanım sıklığının ne olduğu şeklinde bir soru sorulmuştur. Çocukların soruya verdikleri cevaplar iki grupta toplanmıştır. Görüşme sonucunda elde edilen bulgulardan biri evinde bilgisayarı olmayan çocuğun bulunmadığıdır. Hiçbir çocuk evde bilgisayarı olmadığı yönünde bir görüş belirtmemiştir.

Çalışma sonucunda varılan ikinci bulgu, çocukların hepsinin evinde bilgisayar bulunduğu ve aynı zamanda iki bilgisayara sahip olan çocukların da var olduğudur. Bilgisayara sahip olan çocukların 26 tanesinin her gün bilgisayar oynadığını belirtmesi yanında birkaç çocuk izin verilse hiç başından kalkmayacağını vurgulamıştır. Çocukların 4 tanesi de bilgisayarı kullanmadığı gün sayısının nadir olduğunu belirtmiştir. Bu noktada çocuklar tarafından verilen cevapların birkaçı şu şekildedir:

“Evde bir tane bilgisayarım var ve bilgisayarımı kullanmadığım gün yok. Çünkü kullanmadığımda kendimi çok kötü hissediyorum....” (M.Y, 11 yaşında).

“Bir tane bilgisayarım var ve bıraksalar hiç başından kalkmadan oynarım...”(M.B, 13 yaşında).

“Evde kendi bilgisayarım var. Kullanmadığım gün sayısı nadirdir kullanmıyorsam annem ya da babam kızmıştır. Bilgisayarı kullanmadığım zamanlarda telefonda oyun oynuyorum.” (S.Y, 13 yaşında).

“Evde iki tane bilgisayar var oynamadığım gün yok. Bir tanesinde oyun yüklü diğerinde oyun yok ben oyun yüklü olan bilgisayarı kullanıyorum...”(B.B, 13 yaşında).

Çocukların soruya verdikleri cevaplardan yola çıkarak her çocuğun bir bilgisayara sahip olduğunu hatta evinde iki bilgisayarı olan çocukların da var olduğu görülmüştür. Bu durum çocukların oyun oynama sıklığı üzerinde etkili olmaktadır. Çocuk evinde bilgisayar olmasa vaktini bilgisayar başında geçiremeyecektir ama bilgisayarın olmadığı ev görüşlerinden de çıkarılabileceği gibi bulunmamaktadır. Elde edilen bulgular neticesinde, bilgisayarın evde bulunması ile çocuklar tarafından oynanması arasında büyük bir örtüşme yaşandığını söylemek sakıncalı olmayacaktır.

Kars, şiddet düzeyindeki oyunların çocuklar üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik olarak yaptığı çalışmada, çocukların bilgisayara sahip olup olmama durumlarını da incelemiştir. 184 kişi üzerinden 142 kişinin bilgisayara sahip olduğu yani çocukların yarısından fazlasının bilgisayara sahip olduğu (Kars, 2010: 27) şeklinde ulaştığı bulgu elde ettiğimiz bulguyla benzerlik göstermektedir.

5.3. Çocukların Kullandığı Dijital Araçlar

Günümüz çağında oyun oynayabilmek için çok sayıda dijital araç seçeneği bulunmaktadır. Çocukların çoğu bu araçlardan birine veya birkaçına sahip olup oyunları genellikle bu araçlarla oynamaktadır. Çocuklara oyun oynamak için hangi aracı ya da araçları kullandıkları sorulmuş ve alınan cevaplar beş grupta toplanmıştır.

Oyun oynamak için bilgisayar ve telefonu kullandığını belirten 9 çocuktan birkaçına ait açıklama şu şekildedir:

"Evde bilgisayar ve telefon var. Bilgisayarda daha çok oyun oynayabiliyorum ama evde olmadığım zamanlarda mecburen telefondan oynamak zorunda kalıyorum." (F.T, 13 yaşında).

"Bilgisayarım da var telefonum da ikisiyle de oyun oynuyorum ama genelde bilgisayarı kullanıyorum." (O.O, 14 yaşında).

Oyun oynamak için bilgisayar ve tableti kullandığını belirten 2 çocuk bulunmaktadır. Bu çocuklara ait cümleler şu şekildedir:

"Ben oyun oynamak için bilgisayar ve tableti kullanıyorum. Bilgisayardan sıkılınca tableten oynamaya başlıyorum..."(H.D,13 yaşında).

“Evde bilgisayarım ve tabletim var. Oyun oynamak için bu iki aracı kullanıyorum. Telefonu oyun oynamak için hiç kullanmadım çünkü bana eğlenceli gelmiyor.” (M.Ç, 12 yaşında).

Çocuklardan 9 tanesi oyun oynama için bilgisayar, telefon ve tableti kullandığını belirtmiştir. Bu çocukların belirttiği görüşleri içeren açıklamalar şu şekildedir:

“Oyun oynamak için bilgisayarı, telefonu ve tableti kullanıyorum. En çok bilgisayarda oyunlarım var ama telefon ve tabletten de oyun oynamayı seviyorum.” (B.B, 13 yaşında).

“Oyun oynamak en çok bilgisayardan zevkli oluyor. Tableti ve telefonu bilgisayar kadar eğlenceli bulmuyorum ama onlarla da oyun oynuyorum.” (F.C, 13 yaşında).

Çalışmada sorulan soruya verilen yanıtlardan çıkarılan bir diğer bulgu, çocukların hiçbirinin oyun oynamak için tek başına PlayStation’u kullanmadıklarıdır.

Çocukların 10 tanesi oyun oynamak için bilgisayar, telefon, tablet ve PlayStation’u kullandığı yönünde fikir beyan etmiştir. Bu görüşü belirten çocukların birkaçının açıklaması şu şekildedir:

“Bilgisayar, telefon, tablet, PlayStation’u oyun oynamak için kullandığım araçlardır. Annem PlayStation’u çoğu zaman kaldırır bende PlayStation’un olmadığı zamanlarda diğer araçları kullanıyorum.” (M.Y, 11 yaşında).

“Oyun oynamak için bilgisayarı, telefonu, tableti kullanıyorum bunların dışında arkadaşlarla cafeye gidip PlayStation’da da oyun oynuyoruz...” (E.Ç, 13 yaşında).

Çocukların bu soruya ilişkin verdikleri cevaplar incelendiğinde, hiçbir çocuğun oyun oynamak için tek başına bir dijital aracı kullanmadıkları görülmektedir. Çocuklar birden fazla aracı kullanmakta, oyun oynamak için tek bir araç yeterli gelmemektedir ve çocukların görüşlerinden yola çıkarak oyun oynamak için hepsinin bilgisayarı tercih ettiği söylenebilir. Bu durum hemen her evde bilgisayarın bulunması nedeniyle çocukların en çok bilgisayarı kullanılması ile açıklanabilir.

Taylan vd.'nin araştırmasında oyunların oynandığı platformlara bakıldığında, öğrencilerin büyük bir kısmının bilgisayarı; daha sonra ise sırasıyla akıllı telefon, tablet ve PlayStation’u kullandığı sonucuna ulaşması (Taylan vd., 2017:82) bu çalışmada elde edilen bulguyla örtüşmektedir.

Günlük hayatın bir parçası haline gelen dijital araçlar günümüz şartlarında (telefon, bilgisayar, tablet...) çocuklarla çok erken yaşlarda buluşmaktadır ki ailenin bu konuda çok önemli bir etkisi bulunmaktadır. Anne ve babalar akıllı telefon, tablet, laptop gibi dijital araçları alırken genelde günlük ihtiyaçların karşılanmasında yardımcı olması düşüncesinden yola çıkarlar. Ancak çocuklar yetişkin gibi düşünemediğinden etkileri ailenin sandığından farklı olmaktadır.

Çocukların dijital oyunlarla kurdukları ilişkinin yoğunluğunu belirlemede sahip olunan dijital araçlar önemli bir değişken durumundadır. Çünkü sahip olunan dijital araç sayısı arttıkça oyun oynama durumu da daha fazla olacaktır. Ailelerin gelir düzeyine göre sahip olunan dijital araç sayısı artmaktadır. Dijital araçların bir ihtiyaç olarak algılanması sahip olunması gereken bir eşya olarak görülmesinde etkili olmaktadır.

5.4. Bilgisayar Kullanımı ve Kullanım Amaçları

Bilgisayar bilgi edinme, sohbet etme, oyun oynamak, alışveriş yapmak gibi çok farklı işlevleri yerine getirebildiğimiz bir araçtır. Her çocuk bilgisayarı ihtiyaçları doğrultusunda farklı amaçlar için kullanabilir. Bilgisayarın kullanım amaçlarına ilişkin çocuklara sorulan soru neticesinde alınan cevaplar dört grupta toplanmıştır.

Bilgisayarı oyun oynamak, film izlemek, araştırma yapmak için kullandığını belirten 22 çocuk bulunmaktadır. Bu çocuklardan birkaçına ait açıklama şu şekildedir:

“Tabi ki bilgisayarı kullanmamdaki asıl amaç oyun oynamak ama oyun oynama dışında film izlemek ve ödevlerim için araştırma yaparak bilgi edinmek için de bilgisayarı kullanıyorum.” (B.B, 13 yaşında).

“Bilgisayarı genelde oyun oynamak için kullanıyorum ama ödevlerim için araştırma yapmak ve takip ettiğim filmleri izlemek için kullanıyorum.” (M.C, 12 yaşında).

Bilgisayarı oyun oynamak, müzik dinlemek, araştırma yapmak için kullandığını belirten 1 çocuk bulunmaktadır. Bu şekilde görüş belirten çocukların birkaçına ait cümle şu şekildedir:

“Bilgisayarı oyun oynamak, müzik dinlemek ve ödevlerim için araştırma yapmak amacıyla kullanıyorum...” (M.Ö, 12 yaşında).

Çalışmada sorulan soruya 5 çocuğun verdiği cevaplardan elde edilen bulgulardan biri de; bilgisayarın oyun oynamak, sohbet etmek ve araştırma yapmak

amaçlı kullanıldığı yönündedir. Bu görüşe sahip olan birkaç çocuğun cevabı şu şekildedir:

“Bilgisayarda çok şey yapılabilir ama ben bilgisayarı oyun oynamak, arkadaşlarımla sohbet etmek ve ödevlerimi için araştırma yapmak amacıyla kullanıyorum. Arkadaşlarımla görüşemediğim zamanlarda bilgisayar ortamında facebook da falan konuşabiliyorum.” (M.D, 13 yaşında).

“Bilgisayarı oyun oynamak, arkadaşlarla sohbet etmek ve okul ödevleri için araştırma amacıyla kullanıyorum...” (B.A, 14 yaşında).

Çocuklara sorulan soru neticesinde 2 çocuğun verdiği cevaptan elde edilen son bulgu ise; bilgisayarın oyun oynamak, film izlemek, müzik dinlemek, araştırma yapmak amaçlı kullanıldığıdır. Çocuklar tarafından belirtilen bu görüşe ilişkin birkaç cümle şu şekildedir:

“Bilgisayarda her şey yapabilme imkânına sahibim. Oyun oynamak, ödevler için araştırma yapmak, müzik dinlemek, film izlemek, sohbet etmek. Bunların hepsini bilgisayarda yapabiliyorum.” (E.A, 13 yaşında).

“Çoğunlukla oyun oynamak için kullanıyorum ama oyunlarda arkadaşlarımla sohbet ettiğimde oluyor ödevlerim için araştırma yaptığım da oluyor canım sıkıldığında film izleyip müzik dinlediğim de oluyor.” (F.G, 14 yaşında).

Çocukların bu konudaki görüşleri incelendiğinde, bilgisayarın tek bir amaç doğrultusunda kullanılmadığı sonucu çıkarılmaktadır. Çocukların görüşleri incelendiğinde, hepsinin bilgisayarı çeşitli amaçlarla kullandığı görülmüş ve hepsinin görüşünden bilgisayarın en çok oyun oynamak için kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların görüşlerinin ortak noktası, bilgisayarı kullanım amaçlarının aynı olmasıdır.

Yapılan araştırmalara göre, çocukların yaşları arttıkça bilgisayar kullanım süresi de buna paralel olarak artmaktadır. Çocuklar ve gençler bilgisayarı amaç dışı kullanmaktadır. Bilgisayarın asıl alınma amacı ders çalışmak, ödev yapmak, bilgi edinmek iken çocukların sadece bir kısmının bu amaç doğrultusunda hareket ettiği görülmüştür. Giacquinta ve diğerlerinin çocukların evde bilgisayar kullanım durumuna yönelik yaptıkları çalışmada, çocukların bilgisayarı akademik amaçla çok az kullandıkları, büyük çoğunluğunun bilgisayarı oyun amacıyla kullandığı sonucuna ulaşılmıştır (Gürcan, vd., 2008:10-11).

5.5. Oyunun İfade Ettiği Anlamlar

Oyun, çocukların hayatında yeri dolmayacak bir etkinliktir. Bu nedenle oyunlara çocukların yüklediği anlam oyunların onlar için ne anlam ifade ettiği konusu oldukça önemlidir. Her çocuk birbirinden farklı karakter yapısına sahip olduğundan dolayı beğenileri, fikirleri birbirinden farklı olduğu gibi oyuna yüklediği anlamlar da birbirinden farklıdır.

Çocuklara oyunun onlar için ne anlam ifade ettiği sorulmuş ve çocuklardan alınan cevaplar neticesinde dört bulguya ulaşılmıştır. Çocuklardan 21 tanesi oyunun eğlenceli zaman geçirmenin bir aracı olduğu yönünde görüş belirtmiştir. Bu görüşe sahip olan çocuklardan birkaçına ait açıklama şu şekildedir:

“Oyun can sıkıntımı gidermek ve aynı zamanda eğlenmek için kullanılan bir araçtır...” (F.C, 13 yaşında).

“Oyun dendiğinde aklıma ilk gelen şey eğlenmek...” (İ.D, 13 yaşında).

Çalışmada sorulan soruya çocukların verdiği cevaplar sonucu varılan bulgulardan biri, oyunun hayatın vazgeçilmez bir parçası olduğudur. Bu görüşe sahip olan 4 çocuğun birkaçının ifadeleri şu şekildedir:

“Oyun, hayatımda vazgeçemediğim ve vazgeçmek istemediğim bir şey... (S.B, 13 yaşında).

“Benim oyun denilince ilk aklıma gelen şey, hayattır. Oyun olmadığında hayat geçmez çünkü zaman geçireceğim başka bir şey yok. Oyun olmazsa hayatın da bir anlamı olmayacağını düşünüyorum.” (M.T, 13 yaşında).

Çalışmada çocuklardan 2 tanesinin verdiği cevap neticesinde elde edilen bir diğer bulgu, oyunun başı ve sonu belli olmayan sanal bir dünya olarak görüldüğüdür. Bu konuda fikir beyan eden çocukların açıklamaları şu şekildedir:

“Oyun, başı ve sonu hiçbir şekilde belli olmayan her şeyden farklı ayrı bir dünyadır. Bence, oyunlar hayallerimizi bulduğumuz ve hayallerimizi yaşayabilme imkânımızın olduğu bir yerdir.” (M.D, 13 yaşında).

“Oyun karmakarışık başı ve sonu belli olmayan farklı bir dünyadır...” (E.A, 13 yaşında).

Çocukların 3 tanesinin sorulan soruya verdiği cevaplar sonucunda ulaşılan son bulgu; oyunların tutkuları, sürükleyiciliği, bağlayıcılığı bir arada yaşadığımız bir sosyalleşme aracı olduğudur. Çocukların bu konuda belirttiği bu açıklamalar şu şekildedir:

“Oyun; tutkuyu, bağlılığı, sürükleyiciliği bir arada yaşadığımız bir uğraş...”
(F.G, 14 yaşında).

“ Oyun, sosyalleşebilme imkânı bulabildiğimiz bir araçtır ...” (O. A, 13 yaşında).

“Oyunun tutkuyla bağlanmak olduğunu düşünüyorum...” (B.A, 14 yaşında).

Oyun denildiğinde, çocukların aklına ilk olarak dijital araçların kullanımı ile gerçekleştirdikleri oyunların geldiği çocukların oynadıkları oyunları düşünerek verdikleri cevaplardan yola çıkarak söylenebilir.

Oyunların çocuk için ne kadar önemli olduğu ve vaktinin büyük çoğunluğunu oyunla geçiren çocuklarda oyunun olmazsa olmaz yeri olduğu bir gerçektir. Oyunların temel amacı, eğlendirmektir ki çocuk için keyif almanın, eğlenceli vakit geçirmenin bir aracı olarak görülmesi oyunun bu amacı gerçekleştirdiğini göstermektedir. Çocuklar oyun içerisinde kendilerini merkezi konumda hissetmekte bu durum çocukların normalde yaşamak isteyip de yaşayamadığı duyguları hissetmesinde etkili olmaktadır.

Çocuklar için farklı anlamlar ifade ettiği görülen oyun kavramı, yaşamak için doğal bir şart değilken hayatın bir parçası ve eğlenebilmek için yapılan en önemli faaliyet haline gelmiştir. Çocuklara hem görsel hem işitsel anlamda hitap eden günümüz dijital oyunları çok fazla kişiyle iletişim kurabilme, tekrar oynayabilme gibi imkânlar sunarak çocukları büyülemektedir.

5.6. Bilgisayar Oyunu Oynama Durumu İle Bilgisayarı Kullanma Süresi

Günümüzde çocukların büyük bir çoğunluğu bilgisayar oyunlarına uzun vakit ayırmaktadır. Çocuklara oyun oynama süresine ilişkin bir soru yöneltilmiştir. Çocukların bu soru karşısında verdikleri cevaplar üç grupta toplanmıştır. Bu bağlamda günde en az üç dört saat oyun oynadığı yönünde görüş beyan eden 12 çocukta birkaçının verdikleri cevaplar şu şekildedir:

“Ben tahmini olarak en az üç dört saat bilgisayar oyunu oynuyorum. Annem ve babam bilgisayarı ve oyunları çok oynamamı yasakladıkları için istediğim kadar oynayamıyorum.” (M.Ç, 12 yaşında).

“Günde üç ya da dört saat oluyordur. Tatil zamanlarında bilgisayar başında daha çok kalıyorum...” (B.Ç, 13 yaşında).

"Okul zamanlarında tahminen en az üç dört saat oynuyorum. Okul olmadığı zamanlarda oynadığım saat sayısını saymadım ama üç dört saati mutlaka geçiyordur..." (A.D, 13 yaşında).

Çocukların 10 tanesi bilgisayar oyunlarını en az beş saat oynadıklarını belirtmiştir. Bu çocukların birkaçının görüşlerine ilişkin cümle şu şekildedir:

"Bence, bilgisayar oyunu oynamak çok güzel bir şeydir. Bilgisayar oyunu oynayınca kaç saat oynadığımı annem ve babam kızmasa farkına varmam. Tahminen en az beş saat bilgisayar oyunu oynuyorum." (F.T, 13 yaşında).

"...En az beş saat oynuyorum. Ama tatil günlerimde daha fazla oynuyorum." (S.A, 13 yaşında).

Çalışmada sorulan soruya çocuklardan 8'i bilgisayarı en az altı saat kullandığı yönünde görüş bildirmiştir. Bu konu ile ilgili görüş belirten çocukların birkaçının cevabı şu şekildedir:

"Günde en az altı saat bilgisayar oyunu oynuyorum. Oynadığım oyunu bitirmeden uyuyamam bu yüzden oyunu bitirmek için geceleri de oyun oynadığım çok olmuştur." (E.A, 13 yaşında).

"Oyun oynamayı çok seviyorum. Arkadaşlarla oyun oynayınca vakit çabuk geçiyor altı saat oynuyordum ama farkına varmıyorum..." (S.B, 13 yaşında).

Çalışmada sorulan soruya verilen cevaplar neticesinde, çocukların uzun vakitlerini bilgisayar başında geçirdikleri sonucu çıkarılmaktadır. Çocuklara bilgisayarda geçirdikleri zaman çok az gelmektedir ve bilgisayarda başında ne kadar süre geçirdiklerini farkına varamadıkları için bu konu hakkında kesin bir fikir beyan edememektedirler. Bu durumdan bilgisayarın çocukların hayatında ne kadar önemli bir yer işgal ettiğini anlayabiliriz.

Çakır (2013), çocukların günde ortalama bilgisayar kullanma ve oyun oynama durumunu incelemiş ve benzer bulgulara ulaşmıştır. Çocukların yarısından fazlasının iki halde de 1-2 saat, bir kısmının 3-5 saat bilgisayar kullandıkları ve oyun oynadıkları sonucuna ulaşmıştır. 6 saat ve üzeri bilgisayarı kullanan ve oyun oynayan çocuk sayısı az olmasına rağmen bulunmaktadır (Çakır, 2013:146).

5.7. Bilgisayar Oyunları ve En Çok Oynanan Oyun Türleri

Günümüzde çok sayıda dijital oyun bulunmasına paralel olarak çok çeşitli oyun türü bulunmaktadır. Her çocuğun ilgisi farklı oyun türündedir ve her çocuk ilgi duyduğu oyun türünü oynamaktadır bu nedenle her çocuğun oynayabilmesi adına çeşitli oyun türleri düzenlenmektedir. Çocuklara en çok oynadığı oyun türü sorulmuş ve alınan cevaplar beş grupta toplanmıştır.

Çalışmada sorulan soruya çocukların 17 tanesi savaş türünde oyun oynadıklarını belirtmiştir. Bu konuda görüş belirten çocukların birkaçına ait açıklama şu şekildedir:

“Benim bilgisayar oyunlarında vazgeçilmezim savaş oyunlarıdır. Gerçek hayatta birine kızınca vuramıyorsun, öldüremiyorsun ama oyunda istediğin her şeyi yapabiliyorsun. Savaş oyunlarındaki kavgalar, dövüşler ve bu oyunlardaki silah, bıçak gibi aletler ilgimi çok çekiyor...” (S.B, 13 yaşında).

“Ben en çok savaş türünde oyunlar oynuyorum ve çokta eğleniyorum...” (H.K, 14 yaşında).

Çalışmada sorulan soruya çocukların 5 tanesinin verdiği cevap sonucunda varılan bulgulardan bir diğeri, en çok macera-aksiyon türündeki oyunların oynandığıdır. Bu türde oyun oynadığını belirten çocukların birkaçına ait cümleler şu şekildedir:

“En çok macera-aksiyon tarzında oyunları oynuyorum...” (M.Ç, 12 yaşında).

“Ben en çok macera tarzındaki oyunlarını oynuyorum bu oyunların kurgusu benim daha çok ilgimi çekiyor.” (A.Ö, 13 yaşında).

Çocuklarda 3 tanesi en çok strateji türündeki oyunları oynadıklarını belirtmiştir. Dijital oyunlar içerisinde yer alan bu tarzdaki oyunları oynayan çocukların görüşleri şu şekildedir:

"Ben en çok strateji türündeki oyunları beğeniyorum. Beni en çok eğlendiren strateji oyunları çok farklı açılardan düşünmemi de sağlıyor.” (A.D, 13 yaşında).

"En çok strateji türündeki oyunları oynuyorum...” (S.C, 14 yaşında).

“Strateji türündeki oyunlarda yaşanan olaylar beni sürekli merak içerisinde bırakıyor bu yüzden en çok bu tür oyunları oynuyorum.” (S.A, 13 yaşında).

Çocukların 5 tanesi en çok oynadığı oyun türünün spor oyunları olduğunu belirtmiştir. Bu görüşü belirten çocukların birkaçının ifadesi şu şekildedir:

“Ben bilgisayarda her tür oyun oynarım ama en çok spor oyunları oynuyorum. İlgimi en çok spor oyunları çekiyor çünkü futbol türü oyunları çok seviyorum ve bu yüzden bilgisayarda da en çok bu tür oyunları oynuyorum.” (M.C, 12 yaşında).

“Sporu sevdiğim için herhalde en çok oynadığım oyun türü futbol gibi spor tarzındaki oyunlar...” (E.K, 14 yaşında).

Her çocuğun beğeni ve ilgi durumu birbirinden farklıdır ki belirtilen görüşlere bakıldığında, çocukların farklı türde oyunlar oynadıkları ve en çok şiddet içeren türdeki oyunlara ilgi duydukları söylenebilir. Bu türdeki oyunlar çocuklar için tehlikeli olabilese de çocuklar bu tehlikenin farkında olmadan bu tarz oyunları oynamaktadırlar.

KKTC’de 12-17 yaşları arasında 686 ilköğretim ve ortaöğretim öğrencisi üzerinde yapılan çalışma ile internetin en çok erkekler tarafından kullanıldığı, internet üzerinden oynanan oyunların en çok şiddet içeren oyunlar olduğu ve bu oyunların öğrencilerin davranışlarını etkilediği sonucuna ulaşılmıştır (Gürcan vd., 2008:12).

Aydoğdu Karaaslan (2015), yaptığı çalışmada çocukların büyük bir kısmının oynadıkları dijital oyunlarda şiddet olduğu ve bu şiddetten etkilendikleri sonucuna ulaşmıştır. Araştırmadan çıkarılan sonuç elde ettiğimiz bulguyla benzerlik göstermektedir.

Bu konuda Koçak ve Köse' nin (2014) yaptığı çalışmanın sonucu elde ettiğimiz bulgularla benzerlik göstermektedir. 13-14 yaşları arasındaki ergenlerle yapılan çalışmada en çok aksiyon- macera ve savaş türünde oyunlar oynandığı ve aksiyon ve macera türünde oyunların oynanmasının çocukların yaşlarıyla ilgili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

5.7.1. Oynanan Oyunlarda Var olan Şiddet Unsurunun Etkisi

Şiddet, sert ya da acımasız kişilik, güç; sert ve kaba davranış, kaba kuvvet kullanma; zorlama, saldırı, bedensel ya da psikolojik acı çektirme, işkence, vurma yaralama gibi çeşitli anlamları ifade etmektedir. Şiddet, insanın doğal gelişim süreci içerisinde hep var olan bir gerçekliktir ve tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. Günümüzde toplumsal yaşamın dinamikliği, teknoloji ve kitle iletişim araçlarının değişmesi, dijital alandaki ilerlemeler ile birlikte şiddetin görüntüsü değişmektedir (Adak, 2009:328).

Oynanan oyunların erkeklik alanlarıyla ilişkilendirildiği görülmektedir. Kültürümüzde erkek çocuklarına oyuncak silah, bıçak gibi aletlerin nasıl kullanıldığının öğretilmesi ile koruma, güçlü olma gibi algılar küçük yaşta çocuğa benimsetilmeye çalışılmaktadır. Çocuklara benimsetilmeye çalışılan bu algılar şiddet içeren tarzdaki oyunlara yönelme konusunda oldukça etkili olmaktadır. Şiddetle doğrudan bağlantılı iki kavram vardır: güç ve saldırganlık. Erkek çocukları savaş, dövüş, yarış, rekabet unsurlarını içeren oyunları oynamaktan mutluluk duymakta ve bu tarz oyunları oynamak çoğunlukla güçlü olma ve güçlü görülme isteğinden kaynaklanmaktadır. Çocuklar oyunlarda güçlü olan karakterleri seçmekte ve istenilen başarıyı yakalayabilmek için farkına varmadan oyunların esiri haline gelmektedir.

Şiddet unsurunun olağan olarak gösterildiği bilgisayar oyunlarını içselleştiren ve kendisini oyundaki karakterle özdeşleştiren çocuk gerçek hayatta saldırgan davranışları devam ettirmektedir. Oyunlarda istediği gibi hareket etme imkânına sahip olup her türlü sıkıntının üstesinden gelebilen çocuğun gerçek hayatta aynı durumu yaşayamaması saldırgan davranış gösterme eğilimini arttırmaktadır. Şiddet davranışına karşı duyarsızlaştıran bu oyunlar çocuğun gerçek hayatta stres, heyecan, öfke gibi duyguları yaşadığında şiddete yönelmesine neden olmaktadır. Bu konuyla bağlantılı birçok çocuğun görüşü şu şekildedir:

“Savaş oyunu oynarken tehlikeyi önceden görebiliyorum hemen önlem alıp kendimi koruyabiliyorum ama gerçek hayatta böyle değil. Sorunlarımı çözemediğim zaman çok sinirleniyorum.” (S.B, 13 yaşında).

“Savaş oyunlarında kendimi çok kaptırıyorum. Oyunda dâhil gerçek hayatta ters bir durum olsa sinirimi bazen bilgisayara vurarak bazen de bağırarak çıkarıyorum.” (F.C, 13 yaşında).

5.8. Dijital Oyunların Tercih Edilme Nedenleri

Çocukları oyun oynamaya yönelten çeşitli faktörler söz konusudur. Her çocuk belli sebeplerle oyun oynamaktadır. Çalışmada çocuklara dijital oyunları tercih etme nedenleri sorulmuş ve alınan cevaplar neticesinde üç bulguya ulaşılmıştır. Çocuklardan 8 tanesi oyunları arkadaşları oynadığı için oynadığını belirtmiştir. Bu görüşe sahip olan çocuklardan birkaçının açıklaması şu şekildedir.

“Arkadaşlarımın hepsi bilgisayarda oyun oynuyor. Dışarıda oynamak istediğimde oynayacak arkadaş bulamıyorum. Bir araya geldiğimiz yer

oyunlar oluyor genelde bu yüzden bende onlarla olmak için oyun oynamayı tercih ediyorum.” (F.T, 13 yaşında).

“Arkadaşlarımda oyunları oynuyor oynamadığımda tek kalıyorum...” (M.Y, 11 yaşında).

Çalışmada çocukların 16 tanesi oyunu tercih etme nedeni olarak can sıkıntısını gidermek ve boş zamanı geçirmek olarak belirtmiştir. Bu görüşe ilişkin birkaç çocuğun cevabı şu şekildedir:

“Oyunları boş zamanlarımda canım sıkıldığı için eğlenceli vakit geçireyim diye oynuyorum. Oyun oynarken zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorum can sıkıntımı unutuyorum.” (M.C, 12 yaşında).

“Can sıkıntımı gidermek için oyun oynuyorum...” (S.A, 13 yaşında).

Çocukların 6’sının sorulan soruya verdiği cevap neticesinde varılan son bulgu, oyunun ilgi çekici olması nedeniyle oynandığı yönündedir. Çocuklardan birkaçının belirttiği açıklama şu şekildedir:

“Oyunlar benim çok ilgimi çekiyor çünkü gerçek dünyadan farklı bir dünya sunuyor. Gerçek hayatta, yapamadığım çoğu şeyi oyunlarda yapabiliyorum. Mesela savaş oyunu oynarken gerçek hayatta korkulduğu kadar ölmekten korkmuyorum çünkü yeniden dirilebiliyorum.” (B.Ç, 13 yaşında).

“Oyunlar farklı bir dünya bu yüzden ilgimi çeken çok şey var...” (E.S, 13 yaşında).

Çocuklar tarafından verilen cevaplar incelendiğinde, oyunların genellikle boş zamanı ve can sıkıntısı gidermek amacıyla tercih edildiği ve çocukların birbirinin oynanmasından da etkilenererek oyunları oynadıkları görülmüştür. Aynı zamanda oyunların çocukların ilgisini çekebilmek amacıyla düzenlenmekte olduğunu ve bu düzenlemelerin çocukların ilgisini çektiğini bu sayede oyunların amacını gerçekleştirdiğini söyleyebiliriz.

Günümüzde çocukları oyun oynamaya yönelten çok sayıda etken bulunmaktadır. Çocuklar dijital araçların bol olduğu bugünün şartlarında cafede, evde, okulda dijital araçlara kolaylıkla ulaşabilme imkânı bulmaktadır. Bu da çocuğun oyunların varlığından haberdar olmasında ve ona ulaşmak istemesinde etkili olmaktadır. Oyunlar çocukların keyiflenmesi için para, puan, silah gibi ödülleri kullanarak çocuğu hırslandırmaktadır. Hırslanan çocuk gerçek hayatta yapamadığı, yaşayamadığı bir

durumu oyun ortamında kurduğu düzenle gerçekleştirmekte ve zaman geçtikçe bu düzenden ayrılmak istememektedir.

5.9. Çocukların Görüşlerinden Ebeveynlerde Bilgisayar Kullanımı İle Bilgisayarı Kullanım Amaçları

Bilgisayar her yaştan insanın kullanabileceği çeşitli uygulamalar içermektedir. Çocuklar bilgisayar kullanabildiği gibi ebeveynlerde bilgisayarı çeşitli amaçlarla kullanmaktadırlar. Hatta ebeveynlerin bilgisayarı kullanması çoğu zaman çocukların bilgisayar kullanımını etkileyen önemli faktörlerden biri olmaktadır. Çalışmada çocuklara ebeveynlerinin bilgisayar kullanıp kullanmadıkları kullanıyorlarsa hangi amaçla kullandıkları sorulmuş ve alınan cevaplar kullanıyorlar ve kullanmıyorlar şeklinde iki grupta toplanmıştır.

Çocuklardan 17 tanesi ebeveynlerinin bilgisayarı kullandıklarını belirtmiştir. Bu çocukların 3'ü ebeveynlerinin araştırma yapmak, 3'ü film izlemek, 2'si alışveriş yapmak, 1'i sohbet etmek, 2'si oyun oynamak ve 6'sı da iş amaçlı olarak bilgisayarı kullandığı yönünde görüş belirtmiştir. Çocukların birkaçının bu konudaki cevabı şu şekildedir:

“Evet kullanıyorlar. Annem de babam da işlerini bitirebilmek için bilgisayarı kullanır bunun haricinde bilgisayarı kullandıklarını hiç görmedim.” (O.O, 14 yaşında).

“Annem de babam da kullanıyor. Babam öğretmen bilgisayarı da kitap satın almak için yani alışveriş amaçlı kullanıyor...” (M.C, 12 yaşında).

“Kullanıyorlar. Genelde annem oyun oynamak için kullanıyor babam pek kullanmaz.” (M.T, 13 yaşında).

Çalışmada ebeveynlerinin bilgisayarı kullanmadıklarını belirten 13 çocuk bulunmaktadır. Bu çocukların birkaçının görüşlerine ilişkin cümle şu şekildedir:

“Hayır kullanmıyorlar. Benim annem bilgisayarı kullanmayı bilmediği için babam da işleri yoğun olduğundan vakit bulamadığı için bilgisayar kullanmıyor.” (M.Ö, 12 yaşında).

“Kullanmıyorlar. Annem bilgisayarı kullanmaktan pek anlamaz babam da fırsat bulamadığı için bilgisayar kullanamıyor.” (H.K, 14 yaşında).

Çocukların soruya verdikleri cevaplar incelendiğinde, ebeveynlerin yarısından fazlasının bilgisayarı kullandığı ve kullanma amaçlarının çeşitli olduğu görülmüştür.

Bilgisayara sahip olmasına rağmen bilgisayar kullanmayan ebeveynlerin var olduğu da çocukların görüşlerinden yola çıkarak söylenebilir. Ebeveynler çoğunlukla iş ve eğitim amacıyla bilgisayarı kullanmaktadır.

Çocukların rol model alacakları ilk bireyler anne ve babalardır. Anne ve babanın tutum ve davranışı çocukların sahip olunan değerleri öğrenerek kimlik yapısını şekillendirmesinde oldukça önemlidir. Anne ve babanın bilgisayar kullanması çocuğun bu dijital araca yönelik merakını ve bu aracı kullanma isteğini etkilemekte çocuğu bilgisayar oyunu oynamaya teşvik etmektedir. Bilgisayar ebeveyn tarafından oyundan çok farklı amaçlar için kullanılsa da çocuğu etkileyen anne ve babanın bilgisayarı kullanma durumudur.

5.10. Bilgisayar Oyunu Oynanmasına Karşı Çocuklardan Öğrenilen Ebeveyn Tutumları

Çocukların bilgisayarı aktif bir şekilde ve genelde oyun oynamak amacıyla kullandıkları bilinmektedir. Bilinen bu gerçeğe yönelik olarak ebeveynler de bir takım tutumlar sergilemektedir. Çocuklara ebeveynlerinin bilgisayar oyunu oynama durumuna karşı ne gibi tutumlar sergiledikleri sorulmuş ve alınan cevaplar üç grupta toplanmıştır. Çocuklarda 13'ü ebeveynlerinin uyarı yaptığı ve kızdığı yönünde görüş belirtmiştir. Bu görüşleri belirten birkaç çocuğun cevabı şu şekildedir:

“Çok kızıyorlar. Kalk artık şu bilgisayar başından bize yardım et birlikte bir şeyler yapalım diyorlar. Ben duymuyorum oynamaya devam ediyorum sonra birkaç kere daha uyarı yapınca oyunu kapatmak zorunda kalıyorum.”(E.S,13 yaşında).

“Annem çok fazla oynayınca kıyametleri koparıyor çok kızdığı için kapatmak zorunda kalıyorum...” (M.D, 13 yaşında).

Çalışmada sorulan soruya çocukların 3'ü ebeveynlerinin süre kısıtlaması getirdiğini verilen süreye göre oyun oynayabildiğini belirtmiştir. Bu konuda görüş bildiren birkaç çocuğun cevabı şu şekildedir:

“Annem de babam da oyun için belli bir süre veriyor. Tabi ben oyuna daldığım için süreyi geçiriyorum. Hemen gelip süreyi hatırlatıyorlar. Çok fazla süreye uymasam da bir süre sonra süreye uymak zorunda kalıyorum.” (M.B,13 yaşında).

“Annem ve babam oyun oynamam için belli süre veriyor süreyi geçince ikisinden biri mutlaka hatırlatma yapıyor.” (O.A, 13 yaşında).

Çocukların 14’ü bilgisayar oynadığından dolayı ebeveynlerinin ceza verdiğini ve oyun oynamanın belli bir süre yasaklandığını belirtmiştir. Bu görüş neticesinde varılan birkaç çocuğun cümlesi şu şekildedir:

“Okul zamanında genelde yasaklıyorlar onun dışında çok fazla oynamışsam da ceza veriyorlar ama ben pek takmıyorum...” (O.O, 14 yaşında).

“Oyun oynamama izin vermiyorlar hep yasak koyuyorlar...” (İ.D, 13 yaşında).

Çalışmada çocukların soruya verdikleri yanıtlar neticesinde, ebeveynlerin hiçbirinin bilgisayar oynanmasına olumlu bir tutum sergilemedikleri görülmüştür. Çocukların bilgisayar oyunu oynanmasına karşı ebeveynlerin çoğunluğu aynı tutumu sergilemektedir. Ancak, çocukların çoğunun ebeveynlerin bu konuda verdikleri tutumları çok ciddiye almadıkları görülmektedir. Bu konuda ebeveynlerin tutumu önemlidir yasaklamak, ceza vermek her zaman kalıcı bir çözüm olmamaktadır.

Ebeveyn çocuk ilişkisinde geçmişe bakıldığında, anne ve babanın hiçbir zaman karşı gelinmeyen çocuklar üzerinde daha etkili bir pozisyonu olduğu görülmektedir. Teknolojik alandaki hızlı gelişmeler, dijital araçların çeşitliliği gibi faktörler öğrenmeye açık halde olan çocuğun istediği her türlü bilgiyi edinerek ebeveynleri üzerinde etkili olmasında hatta onları değiştirebilmesinde etkili olmaktadır.

Günümüz çağında maddi anlamda sıkıntı yaşamayan aileler başta olmak üzere maddi anlamda sıkıntı yaşayan ailelerin büyük kesimi akıllı telefon ve bilgisayar bulunmaktadır. Ebeveynlerin çocukların gözleri önünde telefon, bilgisayar gibi dijital araçları kullanması, çocuğu ödüllendirirken dijital araçları ödül olarak kullanması gibi basit görünen davranışlar çocuğun etkilenmesinde yeterlidir.

Aileler, çocuklara yabancı kişilerle konuşmamayı, telefonda tanımadıkları kişilere bilgi vermemeyi öğretmenin yanı sıra çocukların gittikleri yerleri, izledikleri filmleri kontrol ederler. Ancak, çoğu aile çocuklar için dış dünya kadar tehlikeli olan sanal dünyada gezinirken çocukları denetlemenin ve rehberlik sağlamanın öneminin farkında değildir (Odabaşı, vd., 2007: 77).

Kaiser’in elde ettiği bilgilere göre, en çok satılan oyunlar şiddet içeren oyunlardır. Fakat aileler dijital oyunların çocuklar üzerinde ne kadar etkili olabileceğinin farkında değildirler. Bu konuda Gentile ve Walsh' ın (2000), ailelerin

dijital oyuna yönelik tutumlarına ilişkin yaptıkları çalışmada; ailelerin yarısından fazlası oyunlara her zaman sınır koyulduğunu, geri kalanı ise oyunların alınmadan önce kontrol edildiğini ifade etmektedir. Çocukların yaşlarına bağlı olarak ailenin tutumlarını kabul etmedikleri de görülmüştür (Aydoğdu Karaaslan, 2015: 812).

5.11. Çocukların Oyun Esnasında Hissettikleri Duygular

Oyun karmaşık duyguların yaşandığı bir faaliyet alanıdır. Çocuklar oyun oynarken bazı duygular yaşamaktadır ki kimi çocuğun duyguları yoğun bir şekilde yaşadığı da görülebilmektedir. Çocuklar oyun esnasında farklı durumlarla karşılaşarak farklı duygular hissetmekte ve hissedilen duyguya göre de tepkiler vermektedir. Çocuklara oyun esnasında neler hissettikleri sorulmuş ve çocukların verdikleri cevaplardan elde edilen bulgular dört grupta toplanmıştır.

Çocuklardan 3 tanesinin sorulan soruya verdiği cevaplar neticesinde varılan bulgulardan biri, karşılaşılan durumlara göre hem mutlu hem de mutsuz olunmasıdır. Bu şekilde görüş belirten çocukların cevapları şu şekildedir:

“Oyun oynarken hem mutlu hem de mutsuz oluyorum. Çünkü oyunu kazanmak beni çok sevindiriyor hele bi de zor bir bölüm geçmişsem çok daha seviniyorum ama oyunu kaybedince çok üzülüyorum kaybetmek zoruma gidiyor.” (M.Ç, 12 yaşında).

“Oyun oynamak genel anlamda beni mutlu ediyor ama oyunda yaşadığım olumsuz durumlar beni mutsuz ediyor...” (M.C, 12 yaşında).

“Oynadığım oyunu kazanmak kadar mutluluk verici bir şey yok ve kazandıkça daha çok oynamak istiyorum. Oyunu kaybetmekse çok mutsuz ediyor.” (B.B, 13 yaşında).

Çalışmada çocuklara yöneltilen soru neticesinde 5 tanesi oyun oynarken heyecan, hırs, öfke duygularını hissettiğini belirtmiştir. Bu duyguları hissettiğini belirten birkaç çocuğun görüşü şu şekildedir:

“Oyuna başlarken heyecanlanıyorum. Hedefim oyunu kazanmak bunun için de hırslanıyorum. Kazanmamak beni sinirlendiriyor kendime öfkeleniyorum.” (A.Ö, 13 yaşında).

“Oyunda heyecan olmadığında oyunun tadı çıkmıyor. Bence, oyunu eğlenceli hale getiren hırs ve rekabettir.” (H.K, 14 yaşında).

Çalışmada çocuklara sorulan soruya 8 tanesi oyun esnasında gerçek dünyayla ilişkisinin kesildiğini belirtmiştir. Gerçek dünyayla ilişkisinin kesildiğini belirten birkaç çocuğun açıklamaları şu şekildedir:

“Ben oyun oynayınca gerçek dünyayla ilişkim kesiliyor resmen. Oyuna odaklanıyorum etrafımda neler oluyor haberim olmuyor. Hatta bazen annem bana bir şey söyleyecekse birkaç defa sesleniyor ben duymayınca bağıriyor ya da yanıma geliyor ancak öyle duyuyorum.”(E.A, 13 yaşında).

“Oyun oynarken kendimi oyuna kaptırıyorum. Annem ya da babam bana seslense onları duymayacak kadar oyuna odaklandığım oluyor.” (M.Ö,12 yaşında).

Oyun çocuklara karmaşık duygular hissettirebilir. Sorulan soruya çocukların 14 tanesi bütün duyguları bir arada yaşadığı yönünde fikir beyan etmiştir. Bu görüşe sahip olan birkaç çocuğun cevabı şu şekildedir:

“Oyunda bir duygudan başka bir duyguya geçiyorum...” (E.S,13 yaşında).

“Oyunun gidişatı hislerimi değiştiriyor. Oyunda farklı durumlarla karşılaşıyorum her karşılaştığım durumda farklı duygular hissediyorum...” (M.D, 13 yaşında).

“...kısaca oyuna başlarken heyecan, kazanınca sevinme, kaybedince üzüntü yani bütün duyguları bir arada yaşıyorum.” (M.Y, 11 yaşında).

Çocukların soruya verdikleri yanıtlardan yola çıkarak, çocukların yarısının oyun esnasında karışık duygular yaşadığı söylenebilir. Oyunlar çocuklara farklı duyguları bir arada yaşattığı için çocuk bir an mutlu iken bir anda mutsuz olabilmektedir. Çocuklar oyunu gönüllü olarak oynar ve oyun sırasında yaşadığı duygular oyuna devam etmesini sağlamaktadır. Çocuklar oyunu kazanmak hedefindedir ve hedefe ulaşp ulaşmaması durumunda duygu durumu değişmekte ve bu durum hayatın akışını etkilemektedir.

Oyun çocuğun kendisini rahat hissettiği faaliyetlerin en önemlisidir diyebiliriz. Çocuklar yaşları itibariyle oyuna farklı anlamlar yüklemektedir ki bu durum çocuğun oyun sırasında yaşayacağı duyguları etkilemektedir. Bu bağlamda dijital oyunlar, Knowski' nin "zombi etkisi" düşüncesi ile ilişkilendirilebilir. Zamanın nasıl geçtiğini fark etmeden dolaşmak anlamıyla alışveriş merkezlerine ilişkin kullanılan bu kavram oyunlarda da mümkün hale gelmektedir. Oyunlar çocukları bu durum içerisine sokarak daha fazla oyun çeşidi ile karşılaşmalarına, daha fazla oyun oynamalarına ve bu nedenle zamanın farkına varmamalarına zemin hazırlamakta; canlı, eğlenceli ortamlar sunarak

çocukları yönetmekte ve bu şekilde duygularını denetim altında tutmaktadır (Ritzer, 2011:119).

5.12. Dijital Oyunlarda Beğenilen Karakterler ve Beğenilme Nedenleri

Oyun farklı türleri içerisine alan geniş kapsamlı bir kavramdır. Günümüzde gittikçe çeşitlenen bu oyun türleri içerisinde farklı karakterleri de barındırmaktadır. Çocukları etkileyebilecek tarzda oyunlar ve buna uygun karakterler tasarlanmaktadır ve her çocuk tasarlanan karakterlerden biri ya da birkaçını daha çok beğenmektedir. Karakterlerden biri ya da birkaçının beğenilmesinde de çocukların çeşitli sebepleri bulunmaktadır.

Çalışmada çocuklardan oynadıkları dijital oyunlarda beğendikleri bir karakterin olup olmadığı eğer varsa neden bu karakteri beğendiklerini belirtmeleri istenmiş ve onlardan alınan cevaplar iki grupta toplanmıştır. Çocukların soruya verdikleri cevaplar neticesinde elde edilen bulgulardan biri, her çocuğun belli bir karakteri beğendiğidir. Hiçbir çocuk beğendiğim bir karakter yok cevabını kullanmamıştır.

Çalışmada sorulan soruya çocukların hepsinin verdiği cevaplar sonucu her çocuğun bir karakteri beğendiği ve bu karakteri beğenmesinde belli bir nedenin olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Çocuklar beğendikleri “karakterin kendisine benzemesi”, “güçlü yapıda olması”, “herkesçe beğenilmesi” noktasına vurgu yapmıştır. Çocukların birkaçının bu konudaki açıklaması şu şekildedir:

“Evet var. GTA5 oyununda Tavor karakteri diğer karakterlerden daha iyi. Oyunda güçlü konumda ve oyunu iyi idare edip de kazanabiliyor. Bence, önemli olan da oyunda kazanabilmek çünkü zaten oyunu oynamanın amacı budur.” (A.A, 14 yaşında).

“Evet, var tabi ki. LOL oyununda Zed karakterini çok beğeniyorum. Bu oyun zekâ gerektiren bir oyun ve bu karakter zekâsını kullanarak çok güçlü duruyor.” (H.K, 14 yaşında).

“Oyunda en çok beğendiğim karakter PES oyunundaki Ronaldo karakteridir. Çünkü tarzı bana en yakın ve herkes tarafından en beğenilen oyuncu. Herkes tarafından beğenilmeyi başarmak kolay bir şey değil.” (M.C, 12 yaşında).

“ Beğendiğim karakterler tabiki var ama en beğendiğim karakter çok güçlü olması hiç pes etmemesi nedeniyle Assassin’s Creed oyunundaki E. Kenway.” (F.G, 14 yaşında).

“Beğendiğim karakter Wolfteam oyununda Ateş ve Barut. Bu karakterleri güçlü buluyorum...” (O.A, 13 yaşında).

“League of Legends oyununda Yasuo karakteri en beğendiğim karakter çünkü oynama tarzı çok mantıklı....” (S.B, 13 yaşında).

Çocukların verdikleri cevaplar neticesinde elde edilen bulgulara bakıldığında, her çocuğun belli bir karakteri beğendiği ve çocukların beğendiği karakterlerin birbirinden farklı olabileceği yorumu yapılabilir. Çalışmada karakterin güçlü olması, popüler biri olması, hep kazanan kişi olması gibi kriterlerin çocukların beğeni durumunu etkilediği de görülmektedir.

Dijital oyunlar zaman ve mekândan bağımsız olarak çocuğun sanal bir karakteri seçmesine ya da oluşturmaya imkân vermektedir. Çocuklar daha güçlü, daha yakışıklı, daha popüler gibi kendilerinde olmayan ve olmayı istedikleri kimliklere sahip karakterleri tercih etmektedir. Bilinen ve sevilen karakterlerin sahip olduğu tutum ve davranışlar çocuğun o tutum ve davranışı kabullenme durumunu etkilemektedir ki karakterlerin sahte kimlikleri sahte değer yargılarının öğrenilmesine neden olmaktadır.

Dijital ortamda oyun oynayan çocuklar bu dünyada yapıp ettiklerine son derece önem vermektedir ki oyun karakterlerinin seçimi bu noktada çocuk için çok değer kazanmaktadır. Hangi tür oyun olursa olsun çocuk, oyundaki amacına ulaşabilmek için seçtiği karakterler ya da tasarladığı avatarlarla özdeşim kurmakta ve bu karakterler vasıtasıyla amacını gerçekleştirmektedir. Çocuğun oyunda yaptıklarını “ben” perspektifinden anlatması çocuğun özdeşim kurmasını kolaylaştırmakta ve benlik duygusu üzerinde etkili olmaktadır.

Tutkun ve diğerleri bir çalışmasında, çocukların oynadıkları dijital oyunlarda karakterlerin iyi dövüşmesinin, güçlü olmasının karakteri beğenme durumunun ortaya çıkmasında etkili olduğu (Tutkun vd, 2017:88) şeklinde benzer bir sonucuna ulaşmıştır.

Çocuklar arasında yaygın olan oynanan oyunlar genellikle yabancı temelli olduğundan oyunların içerikleri aile yapımıza pek uygun düşmemektedir. Bu bağlamda, çocuklar ebeveynleri ile çatışma içerisine girdiğinden oyunların tehlikeli tarafları daha fazla görülür olmaktadır. Büyük çoğunluğu kahraman esaslı olarak kurgulanan dijital

oyunlarda kahramanlar çocukların hayatında sanıldığından daha etkili olmaktadır (Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017:8-9).

5.12.1. Oyunlarda Beğenilen Karakterlerin Kimlik İnşası Üzerine Etkisi

Kimlik inşası çocuk doğduğu andan itibaren başlamakta ve çocuklara pembe, mavi gibi renklerin giydirilmesi beden inşasını beraberinde getirmektedir. Çocuk büyüdükçe toplumdaki değerler ve inançlar bedenini inşa etmeye başlamakta ve çocuk toplum yapısına uygun olarak inşa edilmeye başlanan erkeklik-kadınlık duygusu ile hareket etmektedir. Cinsiyet rollerini oyunla geliştiren çocuk sergilediği tutum ve davranışlarla kimliğini oluşturmaktadır.

Her toplumun sahip olduğu değere göre bireylerine belli roller ve amaçlar yüklediği bilinmektedir. Toplumun bireye biçtiği değerler ve roller ile bireyin kendi değerleri, rolleri arasında uyum olmadığında birey kimlik bunalımı yaşamaktadır (Kara, 2014: 39). Kimlik oluşumunda en önemli dönem olan çocukluk döneminde çocuğun deneyerek değerleri öğrenebilmesinde önemli bir faaliyet konumundaki oyunlarda, yozlaşma ve bireyselleşme olgusunun giderek artması çocuğun sağlıklı bir kimlik edinmesini engellemektedir. Çocukların araç gereçleri doğadan temin ederek kendi düşüncelerine göre oynadıkları oyunların yerini fabrikada üretilen hazır araçlarla oynanan oyunların alması yozlaşmanın yaşandığını açıkça göstermektedir.

Günümüz aile yapılarında ve aile bireylerinin rollerinde yaşanan farklılıklar ile çocuğa verilen değer ve gösterilen ilgi de değişmiştir. Yaşam koşullarının değişmesi, çocuğun önemli bir varlık olarak görülmesini sağlamış ve çocuğun kimlik oluşumunda aile dışı etmenleri gündeme getirmiştir.

Kentleşme ile birlikte değişen yerleşim düzeni, azalan boş alanlar, insanlar arasında samimi, güven verici olmayan ikincil ilişkiler ve beraberinde görülen yabancılaşma, ebeveynlerin yoğun çalışma hayatı gibi pek çok faktör çocuğun ev dışında oyun oynamasını engelleyerek kimlik oluşumunda etkili olmaktadır.

Yaşanılan her dönemde belli akıl çeldiriciler vardır ki dijital araçlar bu noktada devreye girerek zamanımızın sahte haz ve başarı duygusu olarak çocuğun iyi hissetmesinin bir aracı haline gelmektedir. Gerçek hayatta aradığını bulamayan, sanal ortamda başarı yakalayan, kurduğu sahte ilişkilerle yalnızlıktan kurtulan çocuk aradığını bulduğunu sanarak oyunlara gittikçe bağlanmaktadır. Oyunlar görsel ya da yazılı olarak

verdiği mesajlarla, çocukların seçtiği karaktere bürünmesine ve bu karakterin özelliklerine göre tutum ve davranışa sahip olmasına neden olmaktadır.

Oynanılan dijital oyunların kimlik oluşumunda etkili olduğunu anlayabileceğimiz birkaç çocuğun cevabı şu şekildedir:

“Oynadığım oyunlarda karakter yapısını kendime çok benzettiğim oyuncular var. Olaylara verdiğim tepkiden dolayı bunu söylüyorum ki beğendiğim karakterler gibi davranmaya çalıştığım çok oluyor.” (S.B, 13 yaşında).

“Oyundaki karakterler istediği her şeyi yapabiliyor. Ben de her istediğim olsun istiyorum. Bazen o karakterler gibi davrandığım oluyor ama maalesef onlar gibi sonuç elde edemiyorum.” (S.C, 14 yaşında).

“Futbol oyunlarında beğendiğim karakterlerin oynayıp tarzlarını kendime çok benzetiyorum. Hatta onların oynama biçimlerine bakıp bazı taktikler öğrenip yaptığım oluyor.” (B.Ç, 13 yaşında).

5.13. Dijital Oyunların Günlük Hayat Üzerindeki Etkisi

Dijital oyunlar gün geçtikçe çocukların hayatında önem derecesini arttırmaktadır. Çocuklar için bu denli önemi olan oyunların onların hayatına etki etmemesi maalesef mümkün olmamaktadır. Dijital oyunların hayata etkisi konusunda çocuklarla yapılan görüşmeler sonucunda dört bulgu elde edilmiştir. Elde edilen bulgular dijital oyunların çocukların hayatını çeşitli açılardan etkilediğini göstermiştir. Hiçbir çocuk dijital araçları kullanarak oynanan dijital oyunların hayatını etkilemediğini belirtmemiştir.

Çalışmada sorulan soruya çocuklar tarafından verilen cevaplarda varılan temel bulgulardan birisi, dijital oyunların oynanması nedeniyle eğitim alanında bir takım sıkıntıların yaşanması noktasındadır. Çocuklardan 3’ünün bu konuda fikir beyan ettiği görülmüştür ve birkaçının verdiği cevap şu şekildedir:

“Oyunlar ödev yaparken, ders dinlerken aklıma geliyor kendimi derslere veremiyorum...” (A.A, 12 yaşında).

“Oyuna vakit ayırdığım zaman çoğu zaman ödevlerimi yapmayı unutabiliyorum...” (E.K, 14 yaşında).

Çalışmada bu soruya verilen cevaplarda elde edilen bulgulardan diğeri, dijital oyunların oynanması ile sağlık açısından bir takım sıkıntılar ortaya çıkarmasıdır. Oyun

oynayan çocuklar 7 tanesinin bu şekilde bir görüşe sahip olduğu görülmüştür ve birkaçının verdiği cevap şu şekildedir:

“Evet, etkiledi ve etkiliyor. Ben bilgisayar başında uzun kaldığım için gözlerime kan doluyor. Ayrıca oyun bittikten sonra bilgisayarı kapatınca başımın ve belimin çok ağrıdığını hissediyorum.” (M.T, 13 yaşında).

“Çok oynadığımda oturmaktan bacaklarımın ve belimin ağrıdığını hissediyorum...” (M.C, 12 yaşında).

Araştırma sonunda soruya verilen cevaplardan çıkarılan bulgulardan bir diğeri dijital oyunların çocukları sosyal alanda etkilediğidir. Bu konuda hem olumlu hem de olumsuz görüş belirten çocuklar bulunmaktadır. Çocuklar, oyun oynarken yeni arkadaşlıklar edinilmesi ve var olan arkadaşları ile de iletişim kurulmasını olumlu yönde bir etki olarak belirtirken; oyun oynadıkları kişilerle yüz yüze iletişim kurulamamasını olumsuz bir etki olarak belirtmişlerdir. Bu konuda görüş belirten 2 çocuğa ait cümleler şu şekildedir:

“Evet tabiki. Oyun oynadığım için yüz yüze iletişim kuramıyorum ve gittikçe asosyal olduğumu hissediyorum. Oyun oynarken yemek, lavabo gibi ihtiyaçlar olmasa odamdan çıkmadığım oluyor ama oyun sırasında tanımadığım kişilerde tanışma fırsatım oluyor.” (B.A, 14 yaşında).

“Sosyal alanda yeni arkadaşlıklar ediniyorum ama yüz yüze onlarla iletişim kuramıyorum.” (S.C, 14 yaşında).

Araştırmada sorulan soruya verilen cevaplardan elde edilen bulgulardan sonuncusu ise dijital oyunların eğitim, sağlık, sosyal alanların hepsinde çocukların hayatını etkilediğidir. Çocuklardan 18’inin verdiği cevaplardan elde edilen bu bulguya verilebilecek birkaç çocuk cevabı şu şekildedir:

“Evet, genelde olumsuz etkiliyor. Çünkü oyun oynadığım için ödevlerimi yapmayı unutuyorum; gözlerim bilgisayar başında çok kalmaktan bozuldu, kimseyle yüz yüze pek vakit geçiremiyorum ben oyun oynamayı tercih ediyorum bu yüzden de bazen tek kaldığımı hissediyorum ama oynamaktan da vazgeçemiyorum ve oyun oynarken yeni arkadaşlıklar da ediniyorum.” (F.G, 14 yaşında).

“Eğitim alanında farklı sağlık açısından farklı sosyal açıdan da farklı etkisi var. Mesela oyun sırasında kazanmamı engelleyen bir durum olduğunda çok

sinirleniyorum, bağıriyorum, ağızımdan kötü sözler çıkabiliyor hele kazanamadığımda bilgisayar kirasım geliyor...." (H.D, 13 yaşında).

Çocukların bu konudaki görüşleri incelendiğinde, dijital oyunlar çocukları genel olarak eğitim, sağlık ve sosyal açıdan etkilemektedir. Eğitim alanında belli sıkıntıların yaşanması kaçınılmazdır çünkü çocuk oyun oynarken yaşadığı eğlenceyi ders çalışırken ya da ödev yaparken yaşayamamaktadır. Oyunu kazanmak için gösterilen çabanın derslerde başarılı olmak için gösterilmediği de çocukların görüşlerinden yola çıkarak söylenebilir.

Dijital araçların kullanılması çocuğu bedensel anlamda aktiflikten çıkarmakta çocuğun pasif hale gelmesine neden olmaktadır. Dijital oyun oynayan çocuklar oynanan süreye de bağlı olarak göz bozukluğu, bel ağrısı, kilo artışı gibi bedensel problemlerle karşılaşmaktadırlar.

Harris ve Straker, 10-17 yaş arası çocuklarla bilgisayar kullanımı konusunda yaptığı çalışmada bilgisayar kullanımı sonucunda en sık yaşanan rahatsızlıklar boyun, bel, bilek ve diz ağrılarıdır. Gözler uzun süre belli bir yere odaklandığı için acı, yanma hissi söz konusu olmaktadır (Gürcan, vd., 2008: 15).

Dijital oyunların çoğu çocukları toplumdan koparmakta, kapalı bir hayata yönlendirmekte ve çocuklar bu kurgusal dünyada kaldıkça zarar görmektedir. Çocuklar yaşantılarını oyunlara göre düzenlemektedir bu nedenle hem yaşama biçimleri hem de tutum ve davranışları oyunlardan öğrendikleri bilgiler doğrultusunda şekillenmektedir. Dijital oyunlar çocuklarda ruhsal, bedensel, sağlık gibi pek çok açıdan sıkıntılar ortaya çıkarmakta ve bu durum oyunların olumsuz etkilerinin olumlu etkilerinden daha fazla görülmesine neden olmaktadır.

1990' lı yıllarda ortaya çıkan şiddet türündeki video oyunlar 20. yüzyıl ile birlikte her yaşın oynayabileceği şekilde düzenlenmiştir. Yapılan çoğu araştırma çocukların oynadıkları savaş türündeki oyunların davranışları üzerinde etkili olduğunu göstermiştir. Çocuklar oyuna başlarken temel hedefi oyunu kazanmaktır ve hedefine ulaşabilmek için oyunda seçeceği karakterin en güçlü olmasına dikkat etmektedir. Oyuna başlarken çocukta oluşan saldırma isteği oyunun içerisinde fazlalaşarak şiddete dönüşmektedir (Aydoğdu Karaaslan, 2015 :808).

5.14. Dijital Oyunların Aile ve Akran İlişkileri Üzerinde Etkisi

Oyunlar çocukların vakitlerinin büyük bir bölümünü geçirdikleri önemli bir uğraş alanıdır. Bu uğraş alanı çocuğun aile ve akran ilişkilerinde ister istemez etkili olmaktadır. Sanal ortamlarda oynanan dijital oyunlar aile ve akranla birlikte geçirilen zamanın yerine geçmekte bu nedenle genellikle yüz yüze gerçekleşen aile ve akran ilişkilerini azaltmaktadır.

Çocuklara dijital oyunların aile ve akran ilişkilerini etkileyip etkilemedikleri sorulmuş ve çocuklardan alınan cevaplar “etkiliyor” ve “etkilemiyor” şeklinde iki grupta toplanmıştır. Çocukların hiçbirisi oyunlar aile ve akran ilişkilerini etkilemiyor cevabını vermemiştir. Çocukların hepsi oyunların olumlu ya da olumsuz bir şekilde aile ve akran ilişkilerini etkilediğini düşünmektedir.

Çalışmada çocukların soruya verdikleri yanıtlar neticesinde varılan bir diğer bulgu, oyunların çocukların aile ve akran ilişkilerini etkilediğidir. Bu bulguyu kendi içerisinde “olumlu etkiliyor”, “olumsuz etkiliyor”, “hem olumlu hem olumsuz ekiliyor” şeklinde üç alt grupta toplayabiliriz. Çocuklardan 1 tanesi sadece olumlu etkilediğini belirtmiştir. Bu görüşe sahip olan çocuğun ifadesi şu şekildedir:

“Arkadaşlarımla oyun oynuyoruz birlikte vakit geçirmiş oluyoruz ve oyuna yeni arkadaşlar katılıyor böylelikle yeni kişiler tanıyorum...” (S.C, 14 yaşında).

Oyunların aile ve akran ilişkilerini olumsuz etkilediğini belirten 21 çocuk bulunmaktadır. Bu görüşe sahip olan birkaç çocuğa ait cümle şu şekildedir:

“Evet, etkisi oluyor. Ailemle vakit geçiremiyorum onlarla oturup sohbet etmiyorum çünkü bilgisayar başındayım. Bazen evde olup bitenden haberim olmuyor sonradan duyuyorum.” (S.A, 13 yaşında).

“Uzun süre oyun oynayınca tabî ki etkiliyor, tartışabiliyoruz. Arkadaşlarımla bilgisayarda grup oyunları oynarken birbirimize yardım ediyoruz...” (A.D, 13 yaşında).

“Ailemle çok fazla vakit geçiremiyorum. Arkadaşlarımla eskisi kadar yüz yüze oyun oynamıyoruz ama bilgisayar oyunlarında yardımlaşıyoruz, destek oluyoruz...” (B.B, 13 yaşında).

Çocuklardan 8 tanesi oyunların aile ve akran ilişkilerini hem olumlu hem de olumsuz etkilediğini belirtmiştir. Bu görüşleri belirten birkaç çocuğun ifadesi şu şekildedir:

“Oyunların aile arkadaş ilişkilerime hem olumlu hem de olumsuz etkisi oluyor. Ailemle vakit geçiremiyorum odamda oyun oynuyorum onlar oturma odasında oturuyorlar bu yüzden ailemle bazen tartışıyoruz. Arkadaşlarımla grup oyunlarında kaybedince tartışabiliyoruz ama oyun sayesinde yeni arkadaşlıklar da edinebiliyorum.” (F.T, 13 yaşında).

“Ailemle çok oynadığım zaman aram bozuluyor, konuşmuyoruz. Arkadaşlarımla yüz yüze oyun oynadığımız günler azaldı ama oyunda yeni arkadaşlıklarda ediniyorum.” (M.Ö, 12 yaşında).

Çocukların oyunların aile ve akran ilişkileri konusundaki görüşleri incelendiğinde, oyunların olumsuz yönde yaptığı etkinin daha ağır bastığı görülmüştür. Çocukların yarısından fazlasının oyunlar yüzünden aileleri ve akranları ile ilişkilerinin bozulduğu ve çocukların bu etkinin farkında olmasına rağmen hala oyun oynamaya devam ettikleri bulgusu elde edilmiştir. Çocukların aile ve akranları ile çatışma yaşayabildiği ancak bunun aksine oyunlar aracılığıyla sosyalleşebildiği de görülmektedir.

Sanayileşme, kentleşme gibi olgular toplumsal yapıda ve bu yapının kurumlarında değişim meydana getirmiştir. Günümüz toplumlarında yaygın olan çekirdek aile yapısı; aile üyelerinin rol ve sorumluluklarının değişmesi, kadınların eğitim seviyesinin yükselmesi ve ev dışında çalışma hayatına başlaması, ekonomik anlamda gelir seviyesinin yükselmesi gibi pek çok değişimin meydana gelmesinde etkili olmaktadır. Aile bireylerine ait olan rol ve sorumlulukların değişime uğraması ve bunun ardından aile içi ilişkilerde çözümlerin yaşanması toplumun her alanında kurulan diğer ilişkilere yansımaktır ki bu durum sonucunda birey yaşayacağı boşluğu bir şekilde doldurulmaya çalışacaktır.

Çocuk, anne ve babasını taklit ederek onlarla özdeşim kurarak büyümekte ancak dönemin şartları çocuğun büyümesinde ve gelişmesinde etkili olmaktadır. Günümüz toplumlarında özellikle kadınların eğitim seviyesinin yükselmesi, çalışma hayatına başlaması sonucunda çocuklarla yeteri kadar ilgilenilmemesi çocukta bir boşluk yaratmaktadır ve çocuk bu boşluğu dönemin popüleritesi olan dijital araçlarla doldurmaktadır. Çocuk ebeveynlerinden beklediği fakat göremediği her şeyi dijital ortamlarda bulabilmektedir.

Aksüt ve Batur; bilgisayar, televizyon gibi iletişim araçlarının ergenlerin aileyle ilişkilerini olumlu ve olumsuz etkileyip etkilemediğini araştırmış ve ebeveynlerin

teknoloji kullanımına zaman ayırması nedeniyle ergenden uzaklaşması ile aile içi çatışmaların ortaya çıktığı ve ergenin de aileden uzaklaştığı sonucuna ulaşılmıştır (Gürcan vd., 2008:11).

5.14.1. Çocuğun Toplumsallaşması Üzerinde Dijital Oyunların Etkisi

Sosyalleşme, bireyin içerisinde bulunduğu toplumun maddi ve manevi değerlerini öğrenmesi süreci olarak içerisinde bulunulan zamanın şartlarından ve toplumun sahip olduğu kurallardan, normlardan etkilenmektedir.

Bireyin toplumsallaşmasını sağlayan faktörleri birincil ve ikincil gruplar şeklinde sınıflandırarak ele alan Cooley'e göre, toplumsallaşma kendiliğinden gerçekleşmemektedir. Birincil gruplar; yüz yüze ilişkinin, samimiyetin olduğu, kişi sayısının az olduğu aile, akran, arkadaş, oyun kümeleri gibi unsurları içeren gruplardır. İkincil gruplarda yüz yüze kurulan ilişkilerde azalma söz konusu iken kişi sayısında bir artış görülmektedir. Bu gruplarda kurulan ilişki daha çok işlerin yürütülmesinde bir araç işlevi görmekte olup meslek grupları, dernekler, dijital araçlar gibi unsurları içermektedir (Coştu, 2009:135-136).

Ailenin sosyalleşme sürecinde rolü ve önemi öteden beri bilinmekle birlikte bu sürece dijital araçların sonradan dâhil olduğu görülmektedir. Yaşam koşullarının değişmesi, çocuğun önemli bir varlık konumuna gelmesini sağlamış ve çocuğun sosyalleşmesinde aile dışı etmenleri gündeme getirmiştir. Günümüzde çocuk artık okul çağına gelmeden önce telefon, tablet, bilgisayar gibi dijital araçlarla yani aile dışı etmenlerle belli değerleri, kuralları öğrenmekte ve öğrendiği şekilde davranışlarını biçimlendirmektedir. Dijital araçlar bilgilendirme, eğitme, eğlendirme, toplumsallaştırma gibi işlevlere sahip olduğundan sosyalleşme sürecine önemli etkisi bulunmaktadır.

Çocukların çevresiyle kurduğu ilişkilerde temel konunun oyun olduğu ve kurulan ilişkilerin genellikle yüz yüze gerçekleşmediği görülmekle birlikte bu durumun sağlıklı bir etkileşimi engellediği söylenebilmektedir. Çocuk oynadığı dijital oyunlarda sosyal etkileşime teşvik edildiğinden hiç tanımadığı kişilerle sohbet etmek durumunda kalmaktadır ki oyun üzerinden bu kişilerin gerçekte kim olduklarının bilinmemesi çocuklar için bir risk unsuru oluşturmaktadır. Bu durum dijital oyunların çocukların sosyalleşmesinde sanıldığından daha fazla etkili olduğunu göstermektedir. Çocuklar

oyunların sosyalleşmeleri üzerinde etkili olduğu düşünmekte olup bu düşünceleri sorulan soruya verilen cevaplardan anlaşılabilmektedir.

“Oyunla vaktimin çoğunu geçirdiğim için aynı ortamda olmamıza rağmen kimseyle doğru düzgün konuşamıyorum.” (S.B, 13 yaşında).

“Oyun oynadığım için arkadaşlarımla ve ailemle bir araya gelemiyorum. Arkadaşlarımla hepsi oyun oynuyor artık konuşamıyoruz zaten ailemle de oyun oynadığım için sürekli tartışma içerisindeyiz.” (E.K, 14 yaşında).

Çocukların sahip oldukları dijital araçlar ve bu araçların kullanım sıklığı, bu araçlarla oynanan oyunlar da göz önüne alındığında, kişiliğin oluşması için tehlike boyutunda olduğu görülmektedir. Aile ortamında doğan çocuk artık sadece anne ve babasıyla değil dijital araçlarla da etkileşime geçmektedir. Aynı ortamda yüz yüze iken iletişimin tam olarak sağlanamaması sosyalleşme sürecinin istenen düzeyde geçirilmesini engellemektedir.

Çocuk kurallarını kendisinin koymadığı bir yaşam süreci içerisinde var olan kurallara uymak durumunda bırakılmaktadır. Yaşam süreci içerisinde devam eden kontrol altına alma durumu çocuğu mutlu etmemektedir. Bu şartlar altında mutlu olmayan çocuk kendini rahat hissettiği, sıkılmadığı, kontrolün kendisinde olduğu, kurallarını belirleyebildiği sanal hayata yönelip gerçek hayattan kaçış yolunu seçmektedir ki bu ortam ister istemez çocuğun sosyalleşmesinde etkili olmaktadır.

5.15. Bilgisayar Oyunları Dışında Yüz Yüze Oynanan Oyunlar

Günümüzde dışarıda arkadaşları ya da akranları ile yüz yüze oyun oynayan çocukların eskiye oranla azalmakta olduğu bilinmektedir ama bu ifade dışarıda oyun oynayan çocuk yoktur anlamına gelmemektedir. Teknolojik alanda yaşanan gelişmeler çocukların akranları ile yüz yüze oyun oynamamasında en büyük etkenlerden biridir.

Çalışmada, çocuklara bilgisayar oyunları dışında yüz yüze oyun oynayıp oynamadıkları sorulmuştur ve elde edilen cevaplar “oynarım” ve “oynamam” şeklinde iki grupta toplanmıştır. Oynadığı yönünde görüş belirten 28 çocuktan birkaçına ait cümleler şu şekildedir:

“Evet, oynarım ama haftada bir gün o da basketbol. Bilgisayarda oyun oynamaya başladıktan sonra arkadaşlarımla dışarıda oynadığımız oyunlar çok azaldı ve artık daha eğlenceli geldiği için sadece basketbol oynuyoruz” (F.G, 14 yaşında).

“Evet, saklambaç oynuyoruz ama dışarıda oynayabileceğimiz oyunlar artık çok az. Saklambaç oyununda ben ya da arkadaşlarımdan biri ebe oluyor diğerlerimiz saklanıyor ebe arkadaşımız yüze kadar sayıyor sayı bitince bizi saklandığımız yerden bulmaya çalışıyor”. (İ.D, 13 yaşında).

“Oynuyoruz. Arkadaşlarla bir gün belirliyoruz ya futbol oynamaya gidiyoruz ya da basketbol oynamaya gidiyoruz”. (E.S, 13 yaşında).

Bilgisayar oyunları dışında oyun oynamadığını belirten 2 çocuk oyun oynayacak alan bulunmadığını ve dışarıda oynanabilecek oyunların bilgisayar ortamında daha rahat oynanabileceğini vurgulamıştır. Bu konuda görüş belirten çocuklara ait cümleler şu şekildedir:

“Hayır oynamıyorum. Benim arkadaşlarımla ya da yakınlarımla yüz yüze oynadığım bir oyun yok çünkü hem oynayacak yerimiz yok hem de hepimiz dışarıda oynamak yerine dışarıda oynayabileceğimiz şeyleri bilgisayarda oynuyoruz”. (S.B, 13 yaşında).

“Oynamıyorum çünkü oyun oynayabileceğim bir alan yok...” (B.Ç, 13 yaşında).

Çocukların görüşleri incelendiğinde, bilgisayar oyunu dışında çocukların dışarıda kısıtlı da olsa futbol, basketbol, saklambaç gibi oyunlar oynadıkları görülmektedir. Ancak sayısı az da olsa bilgisayar oyunu dışında oyun oynamayan çocuk da bulunmaktadır.

Oyunlar kültürümüzün önemli bir parçasıdır. Günümüz çağında yabancı kültürlerden etkilenme sonucu tek tip kültür yapısının ortaya çıkması geleneksel oyunların göz ardı edilmesine bu tarz oyunlara gereken önemin verilmemesine neden olmaktadır. Oyunlar bir anlamda saf karakterini yitirip zararları da olabilen bir etkinlik haline dönüşmüştür.

Günümüz çocukları geleneksel oyunların çok azından haberdar ve çok azını oynuyor durumdadır ki bu durum; çocuğun gerçek yaşamda oynanan sokak oyunlarından sanal ortamda oynanan dijital oyunlara doğru yönelmesi, oyunun boş zaman etkinliği olmasının ötesinde günlük faaliyet halini alması ile doğrudan ilişkidir. Sanayileşme, kentleşme, aile yapısının değişmesi, bireyselleşme gibi faktörler oyun oynayacak alanların azalmasına ve bu alanlarda özgürce oynayabilecek güvenliğin olmamasına zemin oluşturmuştur. Ebeveyn algısının değişmesi ve çocukların erken

yaşta dijital araçlarla buluşturulması nesilden nesile aktararak gelen sokak oyunlarının unutulmasına neden olmuştur.

Wright, insanların doğal ortamlardan yalıtılmasını modernleşmenin ortaya çıkardığı bir kopukluk olarak değerlendirmektedir. Teknoloji, doğal ortamdan uzaklaştırıyor ve çocuklar doğal ortamlarda oyun oynamayı bırakıyorlar. Anne ve babaların dış çevreye ilişkin korkuları ve çocukların özgürce oynayacakları ortamların olmaması doğal ortamda oyun oynanmasını etkiliyor (Onur ve Güney,2004: 11).

5.16. Dijital Oyunlar ve Gerçek Hayatla İlişkisi

Gerçekçilik, sanal ortamın gerçeğe ne kadar uyduğunun ölçüsüdür. Oyunlarda kullanılan nesneler, karakterler gerçek dünyadakilere ne kadar benziyor ise gerçekçiliği ve inandırıcılığı o kadar fazla olacaktır. Dijital oyunlarda oynayanı memnun edebilmek için bazı yollar kullanılmaktadır; oyunun zorluk derecesini belirlemek, oyunun nasıl oynanacağı hakkında bilgi vermek gibi (Ünal ve Batı,2011:164).

Baudrillard'a göre bilgisayar ekranından yansıyan görüntüde McLuhan'ın ifadesiyle bir tür içine gömülme, bir tür göbek bağı kurma, dokunsal bir karşılıklı etkileşim söz konusudur. Nesnenin birey karşısındaki etkinliğine vurgu yapar. İnsanın, elinden çıkan şeyin aleyhine etki ettiği bir çağı yaşadığını ifade etmektedir. Sanallık, her istenileni insana verir ama insandan her şeyi de saklar; insan kendini gerçekleştirir ama bunu yaparken bir nesneye dönüşür (Bedir, 2014:17-37). Çocuk gerçek dünyada sağlayamadığı kontrolü sanal dünyada sağlayabilmekte ve bu durum çocuğun oyun oynama isteğini arttırmaktadır. Dijital oyunlar programcılar tarafından gerçeklik hissini arttırabilecek düzeyde tasarlanmaktadır. Oyunlarda karşılaşılan durumlar yaşanan olaylar ne kadar gerçek ise o kadar gerçek olduğu hissedilmektedir.

Çalışmada çocuklara dijital oyunların gerçek hayatla ilişkisi olup olmadığı sorulmuştur. Çocuklardan alınan cevaplar üç grupta toplanmıştır. Çocukların 9 tanesi oyunların gerçek hayatla ilişkili olduğunu belirtmiştir. Bu konuda görüş bildiren birkaç çocuğa ait cümle şu şekildedir:

“Bence vardır. Oyunlarda belli görevleri yerine getirme söz konusu ve gerçek hayatta da insanlar belli görevleri yerine getiriyor. Mesela, oyunlarda polisin suçlu insanları yakalaması, araba çarpınca insanların hastaneye götürülmesi gibi durumlar gerçek hayatta olduğu gibi oyunlarda da var.” (M.Ö, 12 yaşında).

“Oyunlar gerçek hayatla ilişkili çünkü hayatta da belli bir amaç için çabalıyoruz oyunda da belli amaç için uğraşıyoruz...” (A.Ö, 13 yaşında).

Çalışmada sorulan soruya çocuklardan 12’si oyunların gerçek hayatla ilişkisi o oyunun türüne göre değiştiği yönünde görüş belirtmiştir. Bu konuda çocuklardan birkaçının verdiği cevaplar şu şekildedir:

“Bence oyunun türüne göre gerçeklik durumu değişir. Bazı oyunlarda gerçek hayatta olan olaylar çok fazla yer alırken bazılarında çok fazla abartılmış durumlarla karşılaşıyorum. Örneğin; PES oyununda futbolcuların rekabet etmesi, maçın saha oynanması gibi şeyler gerçek hayatla aynı ama özellikle savaş oyunlarında insanların ölüp tekrar dirilmesi ve oyuna devam etmesi gerçek hayatla tamamen alakasızdır.” (E.Ç, 13 yaşında).

“Bazı oyunlar gerçek hayatla ilişkili bazı oyunlar değil. Oyunda araba satın almak, yemek yeme gibi durumlar gerçek hayatta da var ama savaştığın oyunda öldüğünde tekrar dirilmek gerçek hayatta yok.” (M.B, 13 yaşında).

Oyunların gerçek hayatla ilişkisi olmadığını düşünen 9 çocuk bulunmaktadır. Bu şekilde beyanda bulunan çocukların birkaçının belirttiği görüş şu şekildedir:

“Oyunların gerçek hayatla ilişkili olmadığını düşünüyorum çünkü oyunlar hayal ürünüdür. İnsanlar gerçek hayatta yaşayamadığı şeyleri oyunlara aktarırlar. Mesela, Counter Strike oyununda ölen insanların tekrar dirilmesi, adam öldürünce para kazanılması gibi durumların gerçeklikle hiçbir ilişkisi yoktur.” (S.Y, 13 yaşında).

“Oyunların gerçek hayatla ilişkisi yoktur. Mesela oyunlarda da savaş yapılıyor ama gerçek hayattaki gibi zor değil düşmanın nerede olduğunu bile görebiliyoruz...” (O.A, 13 yaşında).

Gerçek dünyadaki nesne ya da kişiler oyun dünyasında farklı işlevlere ve amaçlara sahip olarak karşımıza çıksa da çocukların büyük bir kısmı gerçek ve sanal arasındaki ayrımı fark edememektedir. Yukarıdaki ifadelerden de anlaşılabileceği gibi, çocukların büyük bir kısmı oyunların gerçek hayatla ilişkili olduğunu düşünmektedir ancak gerçek hayatla ilişkili olmadığını farkına varan çocuklarda bulunmaktadır. Bunun yanı sıra oyunların türüne göre de gerçeklik durumunun değişebileceği çocuklar tarafından düşünülmektedir. Her oyunun belli bir hikâyesi vardır ve oyunların gerçek hayattan esinlenilerek kurgulanması oyunlara ilişkin gerçeklik algısının oluşmasında etkili olmaktadır.

Oyun oynamak, günümüzde boş zaman içerisindeki oynanma süresini aşan ve hatta günlük hayatta yapılması gereken işler için ayrılan zamana dâhil edilen bir uğraş halini almıştır. Bu durum gerçek hayat yanında bir de sanal hayatın ortaya çıkmasında ve zamanla çocukların sanal ile gerçeği birbirine karıştırmasına neden olmaktadır.

A. Huxley' in "Cesur Yeni Dünya" adlı yapıtındaki "soma" ile dijital oyunlar arasında benzerlik kurulabilir. Tarihi bilinmeyen bir dönemde korku verici olaylar cereyan etmektedir. Ancak her şeyi tasarlayan büyük bir güç vardır ve bu nedenle çoğu kişi olanlardan haberdar değildir. Kişiler olanları fark etmeye başlayınca soma verilir ve uyuşturulur. Gerçekleri fark eden kişiler dışında herkes halinden mutludur (Gülmez, 2007: 1). Huxley'in kurduğu düzende var olan soma gibi dijital araçlar kullanılarak oynanan oyunlar da çocukları öyle bir uyuşturmaktadır ki çocuklar gerçek hayatta olamayacak şeyleri dahi gerçekmiş gibi algılayabilmektedir.

SONUÇ

Dijital araçlar bugün tüm dünyaya yayılmış ve insanları kendine bağımlı hale getirmiştir. Dünya genelinde dijital araçlara ve bu araçların kullanımı ile gerçekleştirilen dijital oyunlara ayrılan süre artmaktadır. Modern hayata geçişin büyük etkisi olan bu durum içerisindeki insan, modern hayattan uzaklaşmak için dijital araçları kullanma gereği duymaktadır.

Günümüzde dijital araçları kullanan ve bu araçları kullanarak oynanan oyunlara en çok vakit ayıran kesim çocuklar olmaktadır. Özellikle erkek çocukları yapılarının da etkisiyle daha çok zaman ayırabilmektedirler. Bu durum konunun sadece erkek çocukları ile sınırlanmasında etkilidir. 10-14 yaşları arasındaki erkek çocuklarda dijital oyun kullanımı genel dijital oyun kullanımının önemli bir boyutunu oluşturmaktadır. Son yıllarda çocuklarda dijital oyun kullanımı sıklıkla konuşulan ve üzerinde tartışılan bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır ki dijital oyunları oynayan çocuk nüfusunun giderek artması ve oyun oynayan çocukların yaşının da giderek düşmesi konunun ele alınmasını gerektirmektedir.

Erkek çocuklarının dijital araçlar ve dijital oyun kullanımı ile birlikte araştırmalara daha çok konu edilmesinde aile yapısının etkisi söz konusudur. Geleneksel aile yapısından modern aile yapısına geçilmesine rağmen erkek çocuklara bakış çok fazla değişmemiştir. Her zaman önem verilen soyun devamını sağlayacak kişi gözüyle bakılan erkek çocukları ailenin hâlâ en değerli çocuk bireyidir. Yaşanılan toplumsal dönüşüm ve dijital araçların hayatımıza girmesi, her saat diliminde bu araçların kullanılabilmesi ile ilgi çekici oyunların çoğalması dijital araçlara ve oyunlara olan talebi etkilemiştir.

Bu araştırmada genel olarak 10-14 yaş arası erkek çocuklarının günlük hayatında dijital oyunlarla kurdukları ilişki doğrultusunda; dijital oyunların tercih edilme nedenleri, hangi tür oyunların en çok oynandığı, oyun hakkında ne gibi düşüncelere sahip olunduğu, dijital oyunların hayatı nasıl etkilediği, aile ve akran ilişkilerine nasıl etkide bulunduğu, ebeveynlerin bu konuda nasıl bir tutum sergiledikleri gibi sorulara yanıt aranmıştır.

Çalışmada, teorik çerçeve ilk üç bölümde yer almaktadır. Araştırmanın öznesi konumundaki çocuk kavramı ve çocuğa ait değerleri ifade eden çocuk kültürü kavramı ilk bölümde ele alınmıştır. Araştırmanın temel problem nesnesi olan oyun ve dijital

oyun kavramına ikinci bölümde yer verilmiştir. Üçüncü bölümde dijital oyunlarla çocuk ilişkisi, çocukların oyun seçimi, oyunların olumlu ve olumsuz etkileri, bu konuda yapılabilecekler ele alınmıştır. Araştırmanın konusu, amacı, evreni ve örneklemini gibi konular dördüncü bölümde yer almaktadır. Beşinci bölümde, araştırmanın bulguları ve değerlendirmesine yer verilmiştir. Bu bölümden elde edilen bulgular kısaca şu şekildedir:

İlk olarak, çocukların yaşları ve eğitim durumlarına ilişkin bilgilere yer verilmiştir. Çocukların yaş durumuna göre dağılımında yoğunluğun 13 yaş kesiminde olup eğitim seviyelerinin 7. sınıf düzeyinde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum bu yaş grubu çocukların sorumluluklarının 8. sınıf düzeyine göre daha az olmasından kaynaklanmaktadır.

Oyun kavramı herkes için farklı anlamlar ifade edilebilmekte ve farklı şekillerde tanımlanabilmektedir. Çocukların da oyun kavramına farklı anlam yükledikleri ve oyun kavramını farklı şekillerde ifade edebildikleri konuya ilişkin elde edilen bulgulardan biridir. Çocukların büyük bir kesimi için oyun, eğlenceli bir zaman geçirebilmenin aracıdır aynı zamanda oyun hayatın vazgeçilmez unsuru, başı ve sonu belli olmayan sanal bir dünya olarak belirtilmiştir. Oyunun çocuklar için anlamlı bir faaliyet olması hayatları üzerinde ne kadar etkili olabileceğini göstermektedir.

Çocuğun bütün gelişim alanlarını etkileyen oyun, vazgeçilmez bir öğrenme kaynağıdır. Çocuk oyunlar aracılığıyla çevreyi tanıma, ilişki kurma gibi faaliyetleri gerçekleştirmekte ve bu şekilde sosyalleşmektedir. Sosyalleşme süreci içerisinde her şeyi merak eden ve bilgi edinmek isteyen çocuklar dijital oyun konusunda da daha fazla bilgi edinmekte ve boş zamanlarının önemli bir bölümünü bu tür oyunları oynayarak geçirmektedir. Teknolojideki hızlı gelişmeler ile bilgisayar ve internet hayatımıza katılmış bununla birlikte dijital oyunlarda gündelik yaşama yavaş yavaş dâhil olmuştur. Dijital oyunlar, çocukların oynarken kendilerini mutlu hissettikleri ve duygudan duyguya geçerek birçok duyguyu bir arada yaşayabildikleri bir faaliyet olduğundan çocuklar tarafından sürekli oynanmak istenen oyunlardır ve çocuklar tarafından bilgisayar, akıllı telefon, tablet, playstation gibi araçlar kullanılarak oynanmaktadır.

Araştırmada konuyla ilgili başlıklardan elde edilen önemli bir bulgu, çocukların dijital araçlara sahip olmasının dijital oyun oynaması ile ilişkili olduğudur. Çocukların hepsi bilgisayar sahibidir ve oyunları da en çok bu aracı kullanarak oynamaktadır. Taylan vd.'nin çalışmasında çocukların oyunları en çok bilgisayar daha sonra telefon,

tablet ve playstation'da oynadıkları şeklinde elde ettikleri bulgu bu çalışmanın bulgusuyla uyumlu çıkmıştır.

Dijital oyun kullanımı bilgisayar, telefon, tablet gibi dijital araçlara sahip olan çocuklarda daha çok görülen bir durumdur. Yapılan araştırma sonucunda, dijital oyunları oynayan çocukların hepsinin evinde bilgisayar bulunduğu ve bilgisayara sahip olma durumunun çocukların bilgisayarı kullanım sıklığını arttırdığı görülmüştür. Bu çocuklar içerisinde bilgisayarı her gün kullananlar olduğu gibi kullanmadığı gün olan çocuklarda bulunmaktadır. Bu durum bilgisayar sahibi olunması ile bilgisayarın kullanım sıklığı arasındaki bağlantının güçlü olduğunun bir göstergesidir.

Çocukların bilgisayar oyunlarını kullanım süresinin fazlalığını onların bilgisayar oyunu oynama sürelerine bakarak rahatlıkla görebiliriz. Elde edilen bulgularda, çocukların bilgisayar oyunlarını 3-4 saatten az oynamadıkları hatta bununla birlikte 6 saat ve daha fazla oynayan çocukların da var olduğu görülmüştür. Çocuklara oynadıkları bu sürenin bile yetersiz geldiği belirttikleri görüşlerden anlaşılmakta ve oyuna ayrılan sürenin arttırılması istenmektedir. Konu ile ilgili Çakır'ın (2013) yaptığı araştırma elde edilen bulgularla benzerlik göstermektedir.

Konuyla ilgili diğer başlıkta çocukların bilgisayarı hangi amaçlarla kullandıklarına ilişkin bulgular yer almıştır. Çocuklar oyun oynamak, film izlemek, müzik dinlemek, sohbet etmek, araştırma yaparak bilgi edinmek gibi amaçlarla bilgisayarı kullandıklarını belirtmişlerdir. Çocukların hepsi bilgisayarı oyun oynamak için kullanmaktadır. Bu durum bilgisayar kullanımı konusunda çeşitli önlemler alınmasını gerektirmektedir. Bunun yanı sıra bilgisayarın araştırma yapmak, bilgi edinmek için kullanılmasının olumlu bir sonuç olduğu söylenebilir.

Konuyla ilgili elde edilen bulgulardan bir diğeri, çocukların boş zamanı eğlenceli bir şekilde geçirmek ve can sıkıntısını giderebilmek için dijital oyunları tercih etmesidir. Oyunlar çocuklara gerçek hayatta karşılaşılmayacak farklı bir dünya sunarak onların ilgisini çekmekte bu durum da çocukların oyunları tercih etmesinde etkili olmaktadır. Aynı zamanda çocukların çoğu açık alanda değil de dijital araçlarla oyun oynama durumunu dışarıda oynayacak arkadaş bulamamalarıyla açıklamışlardır. Çocukların dijital araçlarla oyun oynanması ile açık alanda oyun oynayan çocuk sayısının azalması arasında doğrudan bir ilişki bulunmuştur.

Konuyla ilgili bulgulardan bir diğeri, çocukların büyük bir çoğunluğu şiddet içeren savaş türündeki oyunları tercih etmektedir. Daha sonra çocukların sırasıyla

macera-aksiyon, strateji, spor türünde oyunları oynadığı görülmüştür. Bu konuda Aydoğdu Karaaslan'ın yaptığı araştırma çalışmada elde edilen bulguyla örtüşmektedir.

Çocukların oynadıkları oyunların eski zamanlarla kıyaslandığında ne kadar farklılaştığını görebilmek mümkündür. Eski zamanlarda dışarıda oynanan sokak oyunları şeklinde ifade edilen oyunları bugün bilen ve oynayan çocuk sayısı giderek azalmaktadır. Araştırmada çocukların arkadaşları ya da yakın çevreleri ile yüz yüze oyun oynayıp oynamadığı oynuyorsa bu oyun ya da oyunların neler olduğu da incelenmiştir. Sonuçta oynanan oyunların futbol, basketbol ve saklambaç olduğu görülmüştür. Çocuklar yüz yüze oyun oynamakta ancak dijital araçlarla oynadığı kadar oynamamakta bu durum üzerinde çeşitli sebepler etkili olsa da dijital oyunların en önemli etkiyi yaptığı görülmektedir.

Konuyla ilgili olarak çocukların dijital oyun kullanımında ebeveynlerinin bilgisayar kullanım durumunun etkili olup olmadığı da incelenmiş ancak çocukların bilgisayar kullanımı üzerinde ailelerinin bilgisayar kullanmamasının önemli bir etkisi olmadığı görülmüştür. Ebeveynler bilgisayarı daha çok iş amaçlı, araştırma amaçlı kullanmakta hatta bilgisayarı hiç kullanmayan ebeveynler de bulunmaktadır. Anne ve babanın bilgisayarı kullanmasından ziyade akranlarının bilgisayar kullanmasının çocuğun bilgisayara yönelmesinde daha etkili olduğu görülmüştür.

Araştırmada ebeveynlerin çocukların bilgisayar oyunu oynamasına yönelik tutumları çocuklardan edilen bilgilerle incelenmiştir. Konuyla ilgili bulgulardan biri, ebeveynlerin çocukların bilgisayar oyunu oynamasına karşı gösterdikleri tutumların onların oyun oynama davranışı üzerinde kalıcı değil geçici bir etkisi olduğudur. Ebeveynlerin hiçbirisi çocukların bilgisayar oyunu oynamasına olumlu tepkiler vermemekte kızarak, süre sınırı koyarak ya da yasaklayarak oynama durumuna engel olmaya çalışmaktadırlar. Ebeveynlerin engelleme çabalarının çoğu zaman sonuca ulaştığı ancak kalıcı bir çözüm olmadığı görülmüştür.

Dijital oyunlar ile çocukların yaşamlarına etkisi arasında sıkı bir ilişki olduğu konuyla ilgili ulaşılan bulgulardan biridir. Dijital oyun oynayan çocuklar uzun süre oyun oynadıkları için hayatlarında pek çok sıkıntı yaşamaktadır. Bu sıkıntıları eğitim durumlarında, sağlık durumlarında, sosyal hayatlarında açıkça görebiliriz. Elde edilen bulgulara göre, uzun süre oyun oynayan çocukların çoğu ödevlerini eksik yapmakta ya da ödevini unutmakta çoğu göz rahatsızlığı, kilo problemleri gibi sağlık problemleri ile karşılaşmakta çoğu yüz yüze iletişim kurmadığı için asosyal bir hal almakta çoğu ise bu

sıkıntılarının hepsini yaşamaktadır. Harris ve Straker'in konuyla ilgili yaptığı araştırma elde edilen bulguyla uyumludur.

Araştırmada oynanan oyunlardaki karakterlerin çocuklar üzerinde etkili olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Çocukların hepsi oynadığı dijital oyunda mutlaka bir karakteri beğenmekte ve bu beğenin altında seçtiği karakter gibi olma isteği yatmaktadır. Dijital ortamda oluşturulan her karakter gerçek dünyada karşılaşılan, insanların taşıdığı özelliklere benzer özellikler taşıyan karakterler olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocuk henüz sahip olmadığı ya da gerçek hayatta gerçekleştiremediği davranışları oyunda gerçekleştirebilmekte ve istediği davranışı gerçekleştiren güçlü karakteri de beğenmektedir. Çocukların beğendiği karakterle kendisini özdeşleyerek onun gibi davranabilmesi de mümkündür ve mutlaka dikkat edilmesi gerekmektedir.

Bulgulardan bir diğeri, dijital oyunların çocuğun aile içi ilişkilerini ve akran ilişkilerini olumlu ve olumsuz yönde etkilediğidir. Dijital araçlardan birine ya da birkaçına sahip olma durumunda olabildiği gibi bu araçlar kullanılarak oynanan oyunların aile ile kurulan iletişimi olumsuz yönde etkilediği görülmektedir. Çoğu ihtiyacın dijital araçlar vasıtasıyla halledilmesi bireyler arasındaki bağın zayıflamasına neden olmakta ve toplumsallaşma giderek sanal bir içerik kazanmaktadır. Çocuklar arkadaşları ve yakın çevreleriyle birlikteyken artık dijital oyunlar hakkında konuşmaktadırlar. Dijital oyunlar çocukların akran çevreleriyle kurdukları ilişkide önemli bir konuşma malzemesi haline gelmiştir. Bu şekilde çocukların aile ile ya da akran çevresiyle kurduğu iletişim zamanla anlamını yitirmektedir.

Dijital oyunlar çocuklara gerçeklik hissini verebilecek tarzda oluşturulmaktadır. Araştırma sonunda, çocukların çoğunun oyunlarda gerçekleştirilen davranışların, yaşanan olayların gerçekliğinin oyunun türüne göre değiştiğini belirttiği görülmüştür. Çocuklar özellikle savaş oyunlarında gerçek hayatta yaşanamayacak durumların yaşandığının farkındadır. Ancak çocukların bir kısmı oyunlardaki birkaç olaydan ya da durumdan yola çıkarak oyunların tamamen gerçek hayatla ilişkili olduğu düşünmektedir.

Araştırmadan elde edilen bulgular sonucunda, çocukların dijital araca sahip olması ile dijital oyun oynaması arasında doğrudan bir ilişki olduğu yönündeki genel hipotez ve buna bağlı alt hipotezler büyük ölçüde doğrulanmıştır. Çocukların dışarıda oyun oynaması için gerekli olan ortama ve arkadaşına sahip olmaması onların dijital oyunlara yönelmelerinde etkili olduğu görülmüştür. Ebeveynlerin bilgisayar oyunu

oynamasından ziyade bilgisayarı kullanıyor olmasının çocukların kullanım durumunu etkilediği anlaşılmıştır. Dijital oyunların çocukların kimlik yapısının şekillenmesinde oldukça etkili olduğu ve özellikle şiddet içerikli oyunların çocukların tutum ve davranışlarını etkilediği görülmüştür. Araştırmadan çıkan önemli bir sonuç, dijital oyunları oynama davranışının eğitim dönemi içerisinde olup olmamaya büyük ölçüde bağlı olduğudur. Çocuklar eğitim dönemi içerisinde normalde oynadıkları süreden daha az dijital oyun oynamaktadır.

Çocuklar geleceğin güvencesi olarak görüldüğünden dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkisi incelenmesi gereken önemli bir konuyu oluşturmaktadır. Dijital oyunların yoğun kullanımı ciddi bir sorun olmasına karşın çok ciddi bir şekilde ele alınmadığı ve belli bir çözüm yolu geliştirilmediği görülmektedir. Sorunun çözümünde aileye çok önemli sorumluluklar düşmekte fakat tek çözüm yolunun aileden beklenmesi doğru bir tutum olmamaktadır. Sorun hem toplumsal hem de bireysel olduğu için toplumu oluşturan tüm bireyleri ilgilendirmektedir.

KAYNAKÇA

- ADAK, Nurşen (2009), Sosyal Problemler Sosyolojisi: Dünyadan ve Türkiye’den Örnekler, Siyasal Kitabevi, Ankara.
- Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı (2017), “Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Sonuç Raporu”, Çocuk Hizmetleri Genel Müdürlüğü, Ankara, ss:1-20.
- AKSOY, A.B ve ÇİFTÇİ, D. H.(2014), Erken Çocukluk Döneminde Oyun, Pegem Akademi, Ankara, ss:2-225.
- ARSLAN CANSEVER, Belgin (2010), “Ergenlerin Toplumsallaşmasında İnternet Kullanımının Aile ve Okul Bağlamında Yarattığı Sorunlar”, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyoloji Anabilim Dalı, Doktora Tezi, ss: 1-339.
- AYDOĞDU KARAASLAN, İlknur (2015), “Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz”, Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt:8, No:36, ss:806-818.
- BEDİR, Çetin (2014), “Ekran Ya Da Bakış: Baudrillard’da Simülasyon Kuramı”, Mardin Artuklu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Bölümü, Yüksek Lisans Tezi, ss: 1-65.
- BİLGİN, Rıfat (2014), “Çatışma ve Şiddet Ortamında Büyüyen Çocuklar Sorunu”, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt:24, Sayı:1, ss:135-151.
- BOZAN, Narin (2014), “Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi”, Yüksek Lisans Tezi, İlköğretim Ana Bilim Dalı, ss:1-118.
- COŞTU, Yakup (2009), “ Toplumsallaşma Kavramı Üzerine Sosyolojik Bir Değerlendirme”, Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi, No: 3, ss: 117-140.
- ÇAKIR, Hüseyin (2013), “Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi”, Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt:9, No:2, ss:138-150.
- ÇAMDRELİ, Mete vd. (2015), Dijitalleşen Din, Köprü Yayınevi, İstanbul, ss: 13-440.
- DASTARLI DELLALOĞLU, E. ve AYAS T. (2013), Sanat Tasarım ve Manipülasyon, Sempozyum Bildiri Kitabı, Sakarya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, ss:1-364.

- DÖNMEZ, Ahmet(2012), “Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili”, Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo-Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı, ss:48-95.
- ECEVİT, Yıldız (2011), Toplumsal Cinsiyet Sosyolojisi, Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayını, Eskişehir, ss:2-201.
- ER, E. Gülay (2009), “Siberkültürde Bedenin Görsel Sunumu: Serial Experiments Lain Adlı Anime Üzerine Bir Çözümleme”, İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, No:36,ss:71-91.
- ERDOĞAN TUĞRAN, Filiz (2016), “ Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri”, Orta Karadeniz İletişim Çalışmaları Dergisi, No:1, ss: 8-17.
- ERDOĞAN, Fatih vd.,(2015), “Televizyon Eğilimi, Özdeşleşme ve Medya Okuryazarlığı Kavramlarının İlişkilendirilmesi: Ergenlik Dönemindeki Çocuklara Yönelik Bir Araştırma”, Uluslar arası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt:8, No:39, ss:846-860.
- GÜLMEZ, Esra (2007), " Televizyonun Kadınların Gündelik Yaşamlarına Etkisinin Sosyolojik Açıdan İncelenmesi: Elazığ Örneği", Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Ana Bilim Dalı, Doktora Tezi, ss:1-435.
- GÜRCAN, A. vd.(2008), Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri, Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Yayınları, (erişimadresii: ailetoplum.aile.gov.tr/data/5429366a369dc32358ee2a92/dijital_oyunlar_ve_cocuklar_uzerindeki_etkileri_rapor.pdf) Ankara, ss:2-50.
- GÜVEN, Selahattin (2014), “Çocukların Medyada Temsili: İyi, Kötü ve Mağdur Çocuk, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Ana Bilim Dalı, Doktora Tezi, ss:18.
- HUIZİNGA, Johan (2006), Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, ss:7-272.
- IŞIKLI, Şevki (2004), “Fuzzy Mantık ve Sibernetik’in Siber Toplum ve Yapay Zeka Üzerindeki Etkileri”, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Orta Öğretim Sosyal Alanlar Eğitimi Anabilim Dalı, ss:1-152.
- KARA, Umut Yener (2014), Kimlik Oyunu, İletişim Yayınları, İstanbul, ss:9-189.

- KARS, Gözde B. (2010), "Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi ", Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Disiplinler Arası Adli Tıp Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, ss:1-70.
- KELLEÇİ, Meral (2008), "İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri", TAF Preventive Medicine Bulletin, Cilt:7, No:3, ss:255.
- KOÇ, Pelin (2017), "Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili", Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, ss:1-169.
- KOÇAK, H. ve KÖSE. Z.(2014), " Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Sosyalleşme Süreçlerine Etkisi Üzerine Bir Araştırma: Kütahya İli Örneği", Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Kütahya Özel Sayısı, Kasım, ss:21-32.
- KOÇYİĞİT, Sinan vd.(2007), "Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Etkinlik Olarak Oyun", Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, No:16, ss:326-332.
- KURT, Mustafa Cankut (2016), " Dijital Ortamlarda Toplumsal Katılım Anlayışı: Sosyal Eylem Platformları Üzerine Bir İnceleme", Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı, ss:95-112.
- KÜÇÜKERDOĞAN, Rengin ve YENGİN, Deniz (2012), " Yeni Medya Aracı Bilgisayar Oyunlarında Toplumsal Cinsiyetin İnşası", The Turkish Online Journal of Design, Cilt:2, Sayı:4, ss:1-60.
- KÜÇÜKVARDAR, M. (2015), " Bilişim Devrimi: Reel Gerçekliğin Sanal Gerçekliğe Dönüşümü", Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik AnaBilim Dalı Bilişim Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, ss:1-165.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2014), "Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-1", Ankara, ss:2-58.
- ODABAŞI, H.F. vd. (2007), İnternet, Çocuk ve Aile, Nobel Yayıncılık, Ankara, ss:1-144.
- ONUR, Bekir (1997), "Çocuk Kültürü: 1. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri", Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, ss:1-557.

- ONUR, Bekir (2005), Türkiye’de Çocukluğun Tarihi, İmge Kitabevi, Ankara, ss:32-439.
- ONUR, Bekir ve GÜNEY, Neslihan (2004), Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, no:12, ss: 7-229.
- ÖCAL, Derya (2016), Yaşam Pratikleriyle Dönüşen Oyun, Ütopya Kitabevi, Ankara, ss: 7-124.
- ÖNGEN, Demet (1991), “Okul Öncesi Çağdaki Çocukların Oyun Konusundaki Toplumsal-Bilişsel Davranış Örüntüleri İle Oyun Materyalleri Arasındaki İlişki”, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitimde Psikolojik Hizmetler Anabilim Dalı, ss:1-114.
- PALA, F.K ve ERDEM M. (2011), “Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni İle Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma”, Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt:12, No: 2, ss:53-71.
- RİTZER, G. (2011), Büyüsü Bozulmuş Dünyayı Büyülemek, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, ss: 13-270.
- RTÜK (2013), "Türkiye’de Çocukların Medya Kullanma Alışkanlıkları Araştırması", 1. Ulusal Çocuk ve Medya Kongresi, Eylül, İstanbul, ss:7-352.
- SAĞLAM, Mehmet ve ARAL, Meral (2016), “Tarihsel Süreç İçerisinde Çocuk ve Çocukluk Kavramları”, Çocuk ve Medeniyet Dergisi, No:2, ss:43-56.
- SALİM, Muammer (2011), ”Geçmişten Günümüze Türkiye’de Çocuk Koruma Politikaları ve Sosyal Hizmetler ve Çocuk Esirgeme Kurumu”, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kamu Yönetimi Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, ss:1-124.
- SARI, Eren (2016), Osmanlı’da Çocuk, Nokta E- Book Yayınevi, Antalya, ss:3-252.
- SORMAZ, F. ve YÜKSEL, H. (2012), “Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncanın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü”, Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, No:3, ss:985-1008.
- SORMAZ, Fulya (2012), Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kültürel Bir Analiz, İkinci Adam Yayınları, İstanbul, ss:3-290.

- TAYLAN, H. Hüseyin vd. (2017), " Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma", PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt:3, Sayı:1, ss:78-87.
- TUTKUN O. vd., (2017), " Televizyon ve Dijital Oyunların Ortaokul Öğrencilerinin Şiddete Eğilimine Etkisi", PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, Cilt:3, Sayı:2, ss:83-91.
- ULUĞ, Sadiye (2010), "Çocuğun Din Eğitiminde Taklit ve Özdeşleşme", Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Eğitimi Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, ss:1-101.
- YENGİN, Deniz (2012), Dijital Oyunlarda Şiddet, Beta Yayıncılık, İstanbul, Ss:1-261.
- YILDIZBAŞ F. ve APAYDIN Ş. (2002), "Kültür ve Çocuk Oyunları İlişkisi", Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt:2, No:1, ss:96-104.
- YILMAZ, Burcu (2016), " Marka Yerleştirme Uygulamalarının Tüketicilerin Tepki Süreci Üzerine Etkisi: Örnek Bir Nitel Çalışma", Hacettepe Üniversitesi İşletme Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Ss:5-130.

İNTERNET KAYNAKLARI

- www.bbc.com, "İntihar Oyunu Mavi Balina'dan Kurtulanlar Anlatıyor", Erş.trh. 10 Kasım 2017.
- <https://leadergamer.com.tr/blue-whale-mavi-balina-130-genc-oldurdu/>, Erş.trh. 10 Kasım 2017.
- <https://www.ntv.com.tr> , " Mavi Balina Oyunu Bursa' da Can Aldı",Erş.trh. 21 Şubat 2018.
- <https://www.onedio.com>, "Dehşet Giderek Artmaya Devam Ediyor! İntihara Sürükleyen Meşhur Oyunun Yeni Kurbanı 14 Yaşındaki Furkan Oldu!", Erş.trh. 26 Nisan 2017.

EKLER

Ek 1. Orjinallik Raporu



SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

ÖĞRENCİ BİLGİLERİ	
Adı-Soyadı	Eda GÜLÇEK
Öğrenci Numarası	152210102
Enstitü Anabilim Dalı	Uygulamalı Sosyoloji Anabilim Dalı
Programı	Yüksek Lisans
Danışmanın Unvanı, Adı-Soyadı	Prof. Dr. Ömer AYTAÇ
Tez Başlığı (Türkçe)	ÇOCUK KÜLTÜRÜ Ve DİJİTAL OYUNLAR

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam89... sayfalık kısmına ilişkin, 13.10.2018 tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezin benzerlik oranı %7.....'tür.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç,
- 2- Kaynakça hariç
- 3- Alıntılar hariç/dâhil
- 4- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Yukarıda bilgileri verilen öğrencinin doktora tezi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu tarafından belirlenen azami benzerlik oranlarını aştığını ve tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Prof. Dr. Ömer AYTAÇ
Danışmanın Adı-Soyadı
(İmzası)

Prof. Dr. Ömer AYTAÇ
Anabilim Dalı Başkanı
(İmzası)

Lisansüstü tezler, savunma öncesinde intihal program raporu ile birlikte enstitüye teslim edilir.

İntihal raporu ile ilgili olarak etik kurallar dâhilindeki benzerlik oranları ilgili Enstitü Yönetim Kurulu tarafından belirlenir. (Enstitü Yönetim Kurulu tarafından tezin, intihal kapsamı dışında değerlendirilmesi için TURNITIN'den alınan raporda "benzerlik oranı"nın, "alıntılar hariç" en fazla %10, "alıntılar dâhil" % 30'u geçmemesi şeklinde kabul edilmiştir).

Ek 2. Görüşme Formu

1. Yaşınız?.....
2. Kaçınıcı sınıfa gidiyorsunuz?.....
3. Evinizde bilgisayar var mı? Varsa ne kadar sıklıkla bilgisayar kullanıyorsunuz?
4. Dijital oyun kullanımı için hangi araç ya da araçları sıklıkla kullanıyorsunuz?
5. Bilgisayarı hangi amaçlarla kullanıyorsunuz?
6. Oyun sizin için ne anlam ifade etmektedir?
7. Dijital oyunları tercih etmenizdeki neden nedir?
8. Bilgisayarda en çok hangi tür oyunları oynuyorsunuz?
9. Günde kaç saat bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?
10. Ebeveynleriniz bilgisayar kullanıyor mu? Kullanıyorlarsa ne gibi amaçlarla kullanıyorlar?
11. Ebeveynlerin bilgisayar oyunu oynama durumunuza yönelik tutumu nasıldır?
12. Oyun esnasında yaşadığınız duygular ve hissettikleriniz hakkında bilgi verir misiniz?
13. Oynadığınız dijital oyunlarda beğendiğiniz bir karakter varsa kim ve o karakteri seçme sebebiniz nedir?
14. Bilgisayar oyunlarının hayatınızı etkilediğini düşünüyor musunuz? Düşünüyorsanız nasıl etkilemektedir?
15. Oyunların aile ve akran ilişkileriniz üzerinde olumlu ya da olumsuz etkisi var mı?
16. Bilgisayar oyunları dışında arkadaşlarınızla ya da diğer yakınlarınızla yüz yüze oyun oynuyor musunuz? Oynuyorsanız bu oyunlar hakkında bilgi verir misiniz?
17. Dijital oyunların gerçek hayatla ilişkisi konusunda neler düşünüyorsunuz?

ÖZGEÇMİŞ

1994 yılında Elazığ'da doğdum. İlk, orta ve lise öğrenimimi Elazığ' da tamamladım. 2015 yılında Fırat Üniversitesi İnsani ve Sosyal Bilimler Fakültesi Sosyoloji Bölümünden birincilikle mezun oldum. 2016 yılında yüksek lisansa başladım.

