**Teknolojik/ Dijital Oyun Oynayan Çocukların Gelişimi Üzerine Ailelerin Görüşleri**

Ramazan Özkul1, 0000-0001-9757-6062, ramazanozkul4427@gmail.com
Dilek Kırnık2, 0000-0002-7261-7259, dlkkrnk@gmail.com

Yusuf Altunhan3, 0000-0003-1329-854X, yusufaltunhan@gmail.com

1,2,3 Malatya İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Ar-Ge Birimi

Çocukların ruhsal ve sosyal gelişiminde önemli etkileri olan oyunların; toplumsal değerlerin kazanılması, sosyal rollerin fark edilmesi, bireylerin kişiliklerinin gelişimi konularında önemli bir rolü vardır. Çocukların gelişim psikolojilerine uygun olarak seçilen oyunların sade, çok yönlü, katılımcı olması çocuğun bütünsel gelişimi üzerinde olumlu bir etkiye sahiptir. Oyun oynamak kimilerine göre boşa vakit geçirmek olarak değerlendirilse de durum bunun tam tersidir. Oyun oynayan çocukların düşünme, tahmin etme, problem çözme, keşfetme, akıl yürütme, iletişim kurma vb. becerilerinin geliştiği görülmektedir (Djaouti vd., 2008; Fuchs, 2008; Jenkins, 2006). Teknolojik gelişmelerle birlikte değişen süreç, oyunları dijital ortamlara taşımıştır. “Dijital oyun, dijital yazılım üzerinde bir ya da birden çok kişinin oyun araçlarına kurulu olarak tek başına (yapay zekâya karşı) ya da karşılıklı (bir arkadaşıyla/tanıdığıyla) çevrimiçi ağ üzerinden fiziksel olarak kullanılabildiği bir serbest zaman değerlendirme aktivitesi yazılımıdır.” (Frasca, 2001, 168). Günümüzde dijital oyun kullanımı her yaş grubu tarafından giderek artmakta ancak çocuklar arasında daha yaygın görülmektedir. Herhangi bir kısıtlama olmadan pedagojik etkileri değerlendirilmemiş oyunlar çocuklar için bir tehlike unsuru olabilmektedir. Eğitim yaşantısı hatta tüm yaşamsal faaliyetleri kolaylaştıran internet ve bilişim araçları bilinçli kullanılmadığında bir risk faktörü haline dönüşebilmektedir. Bu kapsamda aileleri bilinçlendirmek için Malatya İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından Aile Mektebi projesi yürütülmektedir. Farklı konularda ailelere eğitimler verilen projede teknolojik oyun/ teknolojik bağımlılık faaliyeti kapsamında ailelere dijital oyun oynayan öğrencilere nasıl davranılması gerektiği konusunda uzmanlar tarafından öneriler verilmiştir. Bu çalışmanın amacı teknolojik/ dijital oyun oynayan çocukların gelişimi üzerine ailelerinin görüşlerini belirmektir. Nitel araştırma yöntemlerinin esas alındığı çalışmada odak grup görüşmesi yapılmıştır. Yıldırım ve Şimşek’e (2013) göre odak grup görüşmeleri, küçük katılımcı gruplarıyla yapılan ve bütün katılımcıları ilgilendiren bir konuda görüşlerini, duygularını, beklentilerini vb. belirlemeyi amaçlayan görüşmelerdir. Bu görüşmeler önceden belirlenmiş yönergeler çerçevesinde gerçekleştirilmekte, görüşmeye katılan kişilerin öznelliklerini ön planda tutulmakta ve katılımcıların söylemine dikkat edilmektedir. Pandemi koşulları nedeniyle online yapılan eğitimde dijital oyun kavramı açıklanmış, çocukların dijital oyun oynama nedenleri, oyun sırası ve sonrasında ailelerin dikkat etmesi gereken unsurlar bir uzman tarafından açıklanmıştır. Ailelerin katılımı ile yapılan odak görüşmesinde dijital oyunların taşıması gereken özellikler, ailelerin kaygı sebepleri ve ailelerin teknolojik oyun/ teknolojik bağımlılık alanında öğrenme ihtiyacı hissettiği konular ele alınmıştır. Araştırmada ölçüt örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Dijital oyun oynayan çocukları olan, araştırmaya gönüllü olan ve online eğitime katılan 38 veli bu araştırmanın çalışma grubudur. Verilerin analizinde nitel araştırmaların doğasına uygun olan “betimsel ve içerik analizi” yöntemleri kullanılmıştır. Araştırma sonucunda çocukların telefon, bilgisayar ve dijital oyun cihazlarını kullanarak dijital/ teknolojik oyunlar oynadıkları görülmüştür. Aileler, dijital oyunların çocuklarına; hızlı düşünme becerisi, dostluk, sabır, paylaşma ve beraberlik gibi toplumsal değerler, el becerilerini kazanma, şiddetten uzaklaşma ve olumlu davranışlar geliştirme, eğlenme ve arkadaşlık ilişkilerini geliştirme açılarından istendik durumları kazandırmasını beklemektedirler. Dijital oyunların; çocuklarına yanlış bilgiler öğretmesi, çocuklarının zamanını boşuna harcaması, çocuklarının şiddet yanlısı olmaları, ruhsal bozukluk yaşamaları, uyku düzenlerinin bozulması, iletişim becerilerinin zayıflaması ve aşırı hareketsizlikten ötürü fiziksel rahatsızlık yaşamaların açılarından aileler endişe duymaktadırlar. Aileler, dijital oyunların çocukları üzerinde nasıl teknolojik bağımlılık yaptığı, teknolojik bağımlısı bireylerin genel özellikleri ve uzaktan eğitim sürecinde öğrencilerin bu kadar dijital sitemde olmasına rağmen teknolojik bağımlılıktan nasıl kurtarılabileceğine ilişkin soruları uzmanlara yoğunlukla sormuşlardır. Uzmanlar çocukların genelde ilk olarak merakla başlayıp zaman içerisinde diğer arkadaşlarıyla etkileşim kurarak zararlı sosyal ilişkiler geliştirdikleri, kişisel rahatlama ve tatmin amacıyla oyunlara devam ettikleri ve oyun içinde kendilerine verilen çeşitli görevleri yerine getirdikçe kendilerini başarılı ve mutlu hissettiklerini ifade etmiş ve çocukları bu tehlikeye karşı korumak için olumlu iletişim kanallarının kullanılmasını ailelere önermişlerdir.

**Anahtar Kelimeler:** *teknolojik oyun, dijital oyun, teknoloji bağımlılığı, aile görüşleri*

**Views of Families on the Development of Children Playing Technological/Digital Games**

Ramazan Özkul1, 0000-0001-9757-6062, ramazanozkul4427@gmail.com
Dilek Kırnık2,0000-0002-7261-7259, dlkkrnk@gmail.com

Yusuf Altunhan3, 0000-0003-1329-854X, yusufaltunhan@gmail.com

1,2,3 Malatya Provincial Directorate of National Education, Research and Development Unit

Games that have important effects on children's mental and social development; It has an important role in the acquisition of social values, the recognition of social roles, and the development of individuals' personalities. The simple, versatile and participatory nature of the games chosen in accordance with the developmental psychology of the children has a positive effect on the holistic development of the child. Although playing games is considered to be wasting time for some, the situation is the opposite. Children playing games have the ability to think, guess, solve problems, explore, reason, communicate, etc. it is seen that their skills have improved (Djaouti et al., 2008; Fuchs, 2008; Jenkins, 2006). The changing process with technological developments has brought games to digital environments. “Digital game is a leisure time activity software in which one or more people can be used individually (against artificial intelligence) or physically over an online network (with a friend/acquaintance) installed on digital software.” (Frasca, 2001, 168). Today, the use of digital games is increasing by all age groups, but it is more common among children. Games whose pedagogical effects have not been evaluated without any restrictions can be a danger for children. Internet and informatics tools, which facilitate educational life and even all vital activities, can become a risk factor when not used consciously. In this context, the Family School project is carried out by the Malatya Provincial Directorate of National Education in order to raise awareness of families. Within the scope of the technological game / technological addiction activity in the project, where families were trained on different subjects, suggestions were given by experts on how to treat students who play digital games. The aim of this study is to determine the views of their families on the development of children playing technological / digital games. Focus group interviews were conducted in the study, which was based on qualitative research methods. According to Yıldırım and Şimşek (2013), focus group interviews are conducted with small groups of participants to discuss their views, feelings, expectations, etc., on a subject that concerns all participants. negotiations aimed at determining These interviews are carried out within the framework of predetermined guidelines, the subjectivity of the people participating in the interview is kept in the foreground and attention is paid to the discourse of the participants. The concept of digital game was explained in the online education due to pandemic conditions, the reasons for children to play digital games, the factors that families should pay attention to during and after the game were explained by an expert. In the focus meeting with the participation of the families, the features that digital games should have, the reasons for the anxiety of the families, and the issues that the families feel the need to learn in the field of technological games / technological addiction were discussed. In the study, criterion sampling method was preferred. The study group of this research is 38 parents who have children playing digital games, volunteer to the research and participate in online education. In the analysis of the data, "descriptive and content analysis" methods, which are suitable for the nature of qualitative research, were used. As a result of the research, it has been seen that children play digital/technological games using phones, computers and digital game devices. Families, children of digital games; social values ​​such as quick thinking skills, friendship, patience, sharing and togetherness, gaining manual skills, avoiding violence and developing positive behaviors, having fun and developing friendship relations. digital games; Families are concerned about their children's teaching wrong information, their children's waste of time, their children's being violent, their mental disorders, sleep disorders, poor communication skills, and physical discomfort due to excessive inactivity. Families frequently asked the experts about how digital games cause technological addiction on their children, the general characteristics of technologically addicted individuals, and how students can be freed from technological addiction in the distance education process despite being on the digital site so much. Experts stated that children generally start with curiosity and develop harmful social relations by interacting with their other friends over time, continue playing games for personal relaxation and satisfaction, and feel successful and happy as they fulfill the various tasks assigned to them in the game. suggested the use of communication channels to families.

**Keywords:** *technological game, digital game, technology addiction, family views*

**Kaynaklar**

Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J. P., Methel, G. & Molinier, P. (2008). A Game Play Definition Through Videogame Classification, İnternational Journal of Computer Games Technology. https://www.researchgate.net/publication/220061057\_A\_Gameplay\_Definition\_through\_ VideogameClassification adresinden erişilmiştir.

Frasca, G. (2001). Rethinking Agency and İmmersion: Video Games As A Means Of Consciousness-Raising, Digital Creativity, 12(3), s. 167-174.

Fuchs, C. (2008). Internet and Society-Social Theory in the Information Age. Routledge: New York

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture Where Old and New Media Collide, New York University Press.

Yıldırım, A.ve Şimşek, H. (2013). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, 9. Baskı, Seçkin Yayıncılık, Ankara.