T.C.
ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

ÇOCUKLARDA BOŞ ZAMAN DEĞERLENDİRMESİ VE GELENEKSELDEN MODERNE DEĞİŞEN OYUNLAR: ÇANKIRI ÖRNEĞİ

Naziye GEZGİNCİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman
Doç. Dr. Şahin DOĞAN

Çankırı -2020

T.C.
ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

ÇOCUKLARDA BOŞ ZAMAN DEĞERLENDİRMESİ VE GELENEKSELDEN MODERNE DEĞİŞEN OYUNLAR: ÇANKIRI ÖRNEĞİ

Naziye GEZGİNCİ
ORCİD: https://orcid.org/0000-0001-6812-9191
YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman
Doç. Dr. Şahin DOĞAN

Çankırı–2020

İÇİNDEKİLER

Sayfa

Bilimsel Etik Bildirimi…….……iv

Tez Kabul ve Onay…….……...v

Önsöz…….vi

Özet……..vii

Summary…….…….....viii

Tablo Listesi……..ix

GİRİŞ…….1

BÖLÜM 1: ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ…….……..4

1.1. Araştırmanın konusu……...4

1.2. Araştırmanın Amacı……....4

1.3. Araştırmanın Önemi ……...……...……5

1.4. Araştırmanın Hipotezleri…….……...…….6

1.5. Araştırmanın Evren ve Örneklemi…….……..6

1.6. Veri Toplama Araçları…….……6

1.7. Verilerin Çözümlenmesi……..7

1.8. Araştırmanın Sınırlılıkları…….…….…...…7

1.9. Araştırma Yapılan İlin Genel Özellikleri…….…….……8

1.9.1. Çankırı İlinin Konumu…….……8

1.9.2. Çankırı'nın Ekonomik Ve Demografik Yapısı ….……...……8

1.9.3. Çankırı'nın Sosyo-Kültürel Yapısı…….……...……9

1.10. Araştırmanın Zorlukları……...……9

Sayfa

BÖLÜM 2:ÇOCUK OYUNLARI ÜZERİNE KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE……. 11

2.1. Aile Kavramı…….11

2.2. Çocuk Kavramı…….13

2.3. Boş Zaman…….15

2.4. Teknoloji…….18

2.4.1. Teknolojik Cihazlar ve Sanal Oyun Tehlikesi……18

2.5. Oyun Kavramı…….20

2.5.1. Oyun Kavramına Sosyolojik Bir Bakış……..23

2.5.2. Oyunların Çocuk Gelişimi Üzerine Etkisi ve Yaratıcı Drama ……24

2.5.3. Oyunların Çocuk Sosyalleşmesine Etkisi…….26

2.5.4. Gelenekselden Moderne Çocuk Oyunları Karşılaştırması…….28

BÖLÜM 3: ARAŞTIRMA BULGULARI ……..32

3.1. Çocuklardan Elde Edilen Bulgular……..32

3.1.1. Araştırmaya Katılan Çocukların Demografik Özellikleri……32

3.2. Çocuklarla Yapılan Görüşmelerin Yorumlanması……..34

3.2.1. Çocukların Boş Zamanlarını Değerlendirme Yöntemleri…… 34

3.2.2. Çocukların İlgi Odağı Olan Oyunlar…….36

3.2.3. Çocukların Oyun Oynarken Hissettiği Duygular…….43

3.3. Ebeveynlerden Elde Edilen Bulgular……51

3.3.1. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Demografik Özellikleri.....51

3.3.1.2. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Yaşlara Göre Dağılımı….....51

Sayfa

3.3.1.3. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Cinsiyete Göre Dağılımı…….....52

3.3.1.4. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Medeni Duruma Göre Dağılımı….....53

3.3.1.5. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Eğitim Durumları…….....53

3.3.2. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Çocuk Sayısı…….....…54

3.3.3. Ebeveynlerle yapılan Görüşmelerin Yorumlanması…….....….55

3.3.3.1. Ebeveynlerin Boş Zamanlarını Değerlendirme Yöntemleri.....…55

3.3.3.2. Ebeveynlerin Teknolojik Cihazları Kullanma Sıklıkları…….....56

3.3.3.3. Ebeveynlerin Teknolojik Cihazları Kullanma Amaçları…….....57

3.3.3.4.Ebeveynlerin Çocukların Teknolojik Cihazlara Bağlılığını Değerlendirmesi…….....58

3.3.3.5. Ebeveynlerin Oyun Alışkanlıkları…….....…….61

3.3.3.6. Ebeveynlerin Günümüz Çocuk Oyunlarını Değerlendirmesi…….…….66

3.3.3.7. Ebeveynlerin Gözünden Sanal Oyun Tehlikesi……67

SONUÇ VE ÖNERİLER……....69

KAYNAKÇA……....74

EKLER……78

ÖZGEÇMİŞ……..83

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Yüksek Lisans tezi olarak hazırladığım *Çocuklarda Boş Zaman Değerlendirmesi Ve Gelenekselden Moderne Değişen Oyunlar: Çankırı Örneği* adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlanmasına kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

…/…2020

İmza

NAZİYE GEZGİNCİ

TEZ KABUL VE ONAY

ÇANKIRI KARATEKİN ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Naziye GEZGİNCİ tarafından hazırlanan *Çocuklarda Boş Zaman Değerlendirmesi Ve Gelenekselden Moderne Değişen Oyunlar: Çankırı Örneği* başlıklı bu çalışma, *12.02.2020* tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda *[oybirliği/oy çokluğuyla]* başarılı bulunarak jürimiz tarafından *Sosyoloji* Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ (Unvanı, Adı ve Soyadı)

Danışman : Doç. Dr. Şahin DOĞAN	İmza: ……..
Üye : Dr. Öğr. Ü. Hakkı KALAYCI	İmza: ……..
Üye : Dr. Öğr. Ü. Ahmet TAK	İmza: ……..

ONAY

Bu Tez, Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulunun 12/08/2020 tarih ve ……. sayılı oturumunda belirlenen jüri tarafından kabul edilmiştir.

Unvanı Adı Soyadı

Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

Çocuk kavramı şüphesiz tüm toplumlarda değer görmüş ve üzerine araştırmalar yapılmış olan bir kavramdır. Çocuk kavramı üzerine yapılan araştırmalar kimi zaman eğitim, hukuk, sağlık kimi zaman da sosyolojik araştırmalar olmuştur. "*Ço*cuklarda Boş Zaman Değerlendirmesi Ve Gelenekselden Moderne Değişen Oyunlar: Çankırı Örneği" ismini taşıyan bu çalışma da temelinde çocukları sosyolojik olarak ele almıştır. Çalışma çocukların boş zamanlarını nasıl değerlendirdiklerini ve çocukların vazgeçilmezi olan oyun kavramının teknolojinin gelişmesi ile gelenekselden moderne doğru gerçekleşen değişimini konu edinmektedir.

Çalışmada bu konunun seçilme amacı ise toplumun değer atfettiği çocuk kavramına olan yoğun ilgiden kaynaklanmaktadır. Yapılan gözlemlerden çocukların şiddete olan eğilimleri, son zamanlarda giderek artan çocuk suçluluğu dikkatleri üzerine çekmiştir. Artış gösteren bu olguların temellerini araştırma amacı ile bu çalışma tasarlanmış ve uygulanmıştır. Toplumun gelecek nesillerini oluşturan çocukların araştırılması ve incelenmesi toplumun geleceği açısından oldukça önemlidir.

Çalışma sürecinde yaşamış olduğum tüm zorluklar karşısında anlayışını ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen, bilgisi ve deneyimleri ışığında yolumu aydınlatan değerli hocam ve tez danışmanım Doç. Dr. Şahin Doğan'a teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Hayatım boyunca hep yanımda olan, sevgisini ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen değerli aileme özellikle de babam Veli İçöz annem Fatma İçöz ve kardeşim Metehan İçöz' e en içten teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca her koşulda yanımda olan ve maddi manevi desteğini her zaman hissettiren sevgili eşim Fatih Gezginci'ye teşekkür ederim.

Yüksek lisans eğitimim boyunca güler yüzü, fikirleri ve motivasyonu ile her zaman bana destek olan çok değerli arkadaşım Firdevs Yardımcı 'ya en içten teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca çalışma sürecimde yanımda olan ve fikirleri ile ufkumu aydınlatan tüm değerli dostlarıma saygıyla selam ederim.

…/…/2020

Naziye GEZGİNCİ

ÖZET

Tezin Başlığı: Çocuklarda Boş Zaman Değerlendirmesi Ve Gelenekselden Moderne Değişen Oyunlar: Çankırı Örneği
Tezin Yazarı: Naziye GEZGİNCİ
Danışman: Doç. Dr. Şahin DOĞAN
Anabilim Dalı: Sosyoloji
Tezin Türü: Yüksek Lisans
Kabul Tarihi:

Çocuk kavramı bütün toplumların değer vermiş olduğu bir kavramdır. Toplumlar çocuklar aracılığı ile kültürünü ve değerlerini gelecek nesillere aktarmaktadır. Bu çalışma bütün toplumun değer vermiş olduğu çocuk kavramının sosyolojik yöntemlerle araştırılması ve çocukların vazgeçilmez bir parçası olan oyun kavramının çocuklar üzerindeki etkilerinin araştırılmasını amaçlamaktadır. Çocukların boş zamanları nasıl değerlendirdikleri, oyunların çocuklar üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Bu çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile 9–15 yaş aralığında 36 çocuk ile görüşmeler yapılmıştır. Bununla birlikte 217 ebeveyne anket formu uygulanmıştır. Yapılan araştırma sonucunda çocukların giderek artan şiddete olan eğiliminin temelinde şiddet içerikli oyunlara olan yoğun ilgisinin olduğu analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, şiddet, boş zaman, oyun

ABSTRACT

Thesis Title : Assessment Of Leisure Time In Children And Traditional Games From Moder: Çankiri Example
Author : Naziye GEZGİNCİ
Supervisor : Doc. Dr. Şahin DOĞAN
Department : Sociology
Thesis Type : Master's Thesis
Date :

The concept of child is a concept that all societies value. Communities transmit their culture and values to future generations through children. This study aims to investigate the concept of child valued by the whole society with sociological methods and to investigate the effects of the concept of play, which is an indispensable part of children, on children. How children evaluate leisure time and the effects of games on children were investigated. In this study, interviews were made with 36 children between the ages of 9 and 15 with the semi-structured interview technique. However, a questionnaire was applied to 217 parents. As a result of the research, it has been analyzed that there is an intense interest in violent games at the basis of the increasing tendency of children towards violence.

Keywords: Child, violence, spare time, game

TABLO LİSTESİ

Tablo No Sayfa

Tablo 3.1: Araştırmaya katılan ebeveynlerin yaşlara göre dağılımı…….52

Tablo 3.2: Araştırmaya katılan katılımcıların cinsiyete göre dağılımı…….52

Tablo 3.3: Araştırmaya katılan ebeveynlerin madeni duruma göre dağılımı…...53

Tablo 3.4: Araştırmaya katılan ebeveynlerin eğitim durumları……...54

Tablo 3.5: Katılımcıların çocuk sayısı……..54

Tablo 3.6: Araştırmaya katılan ebeveynlerin boş zamanlarını değerlendirme yöntemi…….…….55

Tablo 3.7: Ebeveynlerin telefon, televizyon, bilgisayar, tablet gibi cihazlara ne kadar zaman ayrıldığı.....56

Tablo 3.8: Düzenli olarak takip edilen TV dizileri ve programlarının olup olmadığı……57

Tablo 3.9: Telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik cihazların kullanım amaçları……58

Tablo 3.10: Ebeveynlerin çocuklarının telefon tablet bilgisayar gibi cihazları kullanmasını nasıl değerlendirdikleri……..59

Tablo 3.11: Çocuklarının telefon tablet bilgisayar gibi cihazları kullanmasına izin verme durumu…….…….60

Tablo 3.12: Çocukların anne babalarının izni dışında telefon, tablet, bilgisayar gibi teknolojik cihazlara erişim sağladığına şahit olma durumu.....60

Tablo 3.13: Ebeveynlerin çocukluklarında oyun oynadıkları alanlar……..61

Tablo 3.14: Çocuklar için en verimli oyun alanın hangisi olduğu…..……..62

Tablo No Sayfa

Tablo 3.15: Çocuklarının sokakta oyun oynamasına izin verip vermemesi……63

Tablo 3.16: Sokakta oynamasına izin vermemelerinin nedenleri……....64

Tablo 3.17: Ebeveynlerin günümüz çocuklarının eskisi gibi sokakta oyun oynayamıyor olmasını nasıl değerlendirdikleri…….…..65

Tablo 3.18: Ebeveynlerin çocukluk dönemlerinde anne ve babalarıyla oyun oynama durumu…….……..66

Tablo 3.19: Ebeveynlerin Çocukluk dönemlerinde oynadıkları oyunları çocuklarına öğretip öğretmeme durumu…….….67

Tablo 3.20: Ebeveynlere göre çocuklarının karşı karşıya olduğu en büyük tehlikenin ne olduğu…….....68

GİRİŞ

Çocuk kavramı insanlık tarihinin başladığı ilk dönemlerden itibaren başta sosyoloji olmak üzere sağlık, din, hukuk gibi birçok farklı disiplinler için araştırma konusu olmuştur. Çocuğa atfedilen değer, çocuğun yetiştirilme biçimi ve çocuk kavramının önemi birbirinden farklı kültürlerde farklı biçimlerde sentezlense de en nihayetinde her toplumun ve her bilimin ilgi odağı olmayı başarmıştır. İnsan neslinin devamı niteliği taşıyan çocuk en genel hatlarıyla toplumun her kesiminde değerli görülmüş ve üzerine birçok çalışma yapılan bir olgu olmuştur.

Toplumlar biriktirmiş oldukları kültürleri çocuklar vasıtası ile gelecek nesillere aktarmaktadır. Bu nedenle çocuğun eğitimi içinde bulunduğu toplumun geleceğinin şekillenmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Toplumun bünyesinde barındırdığı bireyler gelecek kuşaklar aracılığıyla kendi kültürlerinin yüzyıllar boyu aktarılmasını isterler. Bu nedenle yetiştirdikleri çocuklara kendi kültürel değer ve normlarını öğretirler. Bu değerleri öğretmenin birçok yolu bulunur. Örnek davranışlar, kültürel geziler, nasihatler, geleneksel oyunlar vb. çocukların öğrenmelerinde önemli ölçüde fayda sağlayan bu davranışlar kültürel değerleri aktarma yolunda yapılacak davranışlardan sadece bazılarıdır.

Çocuğa örnek davranışlar sergilemek, özellikle görerek öğrenmesi, paylaşılan bilginin kalıcı olması noktasında oldukça önemli bir yere sahiptir. Çocuğun birebir görmüş olduğu davranışları uygulaması, öğrenmesi açısından çok faydalıdır. Çocukları kültürel gezilere çıkarmak da örnek davranışlar sergilemek kadar önemlidir. İçerisinde yaşadığı coğrafyayı tanıması, yöreler arası farklılıkları ve benzerlikleri öğrenmesi özelliklede tarihi açıdan önem sahibi olan yerleri ziyaret etmesi yaşadığı toplumun kültürünü öğrenmesine büyük oranda katkı sağlamaktadır.

Çocuklara bir bilgiyi aktarmanın en kolay yolu o bilgiyi oyunlaştırmaktan geçmektedir. Zira çocuklar oyun aracılığı ile hem eğlenmekte hem de öğrenmektedir. Geleneksel oyunlar içerisinde harmanlanmış halde bulunan kültürel değerler çocuğun farkında olmadan kültürünü öğrenmesine ve benimsemesine imkân sağlamaktadır. Ailelerin bu hususta üzerine büyük bir sorumluluk düşmektedir. Anne ve babalar özellikle boş zamanlarını çocukları ile birebir değerlendirmeli, çocukların gelişimi ve eğitimi açısından önemli olan oyunları çocukları ile birlikte oynamalıdırlar.

Çocuklar üzerine yapılmış olan bu çalışmada çocukların ve ebeveynlerin boş zamanlarını nasıl değerlendirdikleri üzerine durulmuş ve geleneksel oyunlardan dijital oyunlara geçişin çocuklar üzerindeki etkileri üzerine yorumlamalarda bulunulmuştur. Çalışma üç ana bölümden ve alt başlıklardan oluşmaktadır.

Araştırmanın birinci bölümünde araştırmanın metodolojisi ve araştırma yapılacak ilin genel özellikleri üzerine durulmuştur. Araştırmanın konusu, önemi, amacı, yöntemi, hipotezleri gibi başlıklar altında açıklamalar yapılmıştır. Ayrıca araştırma yapılan ilin genel özellikleri ve tarihçesi üzerine kısa bir araştırma yapılmıştır. Araştırma yapılacak olan ilin genel özelliklerinin ve tarihçesinin bilinmesi araştırmanın yorumlanabilmesi açısından oldukça önemlidir. Bir ilin içinde bulunduğu coğrafi konumu ve yörenin kültürel yapısı yapılan çalışmanın analiz edilmesi hususunda oldukça önemlidir. İlin kültürel değerleri ve coğrafi özellikleri araştırma konusunu birebir etkilemektedir.

Çalışmanın ikinci bölümü çocuk oyunları üzerine kavramsal kuramsal çerçeveden oluşmaktadır. Üzerinde araştırma yapılan kavramlar benzer çalışmalar incelenerek ilgili kavram üzerine yapılan yorumlamalar desteklenmiştir. Çalışmanın birinci kavramı aile kavramı olarak ele alınmıştır. Bu başlık altında aile kavramı genel hatları ile tanımlanmış ve aile kavramına ilişkin benzer çalışmalardan alınan görüşlerle bu tanımlamalar desteklenmiştir. Sosyal bilimlerin yakından ilgilenmiş olduğu aile kavramı bu çalışmanın da ilgi odağı olan konular arasına girmiştir.

Çalışmanın incelemiş olduğu ikinci kavram ise çocuk kavramıdır. Çocuk kavramı araştırmanın odak noktası olmaktadır. Yapılan tüm çalışma bu kavram üzerine temellendirilmiştir. Çocuk kavramı da beraberinde bir diğer başlık olan oyun kavramını getirmektedir. Zira çocuk denilince akla gelen ilk şey oyundur. Bu yorumdan hareketle oyun kavramı sosyolojik açıdan ele alınmış ve oyun kavramı bilimsel araştırmaların ışığında desteklenerek açıklanmıştır. Ayrıca oyun kavramının geçmişten günümüze geçirmiş olduğu değişim ve bu değişimin çocuklar üzerindeki etkilerinden söz edilmiştir. Açıklaması yapılan bir diğer kavram ise boş zaman kavramıdır. Boş zamanın kişiler üzerindeki etkileri ve yaş grupları arasındaki farklılıkları üzerine durulan bu başlık altında araştırmanın kemik niteliği taşıyan bir diğer kavramı açıklanmış bulunmaktadır. Son olarak açıklaması yapılan kavram ise teknoloji kavramıdır. Bu başlık altında ise teknolojini tanımı ve olumlu olumsuz tüm

yönleri ele alınmıştır. Çocuk oyunları üzerine yapılan sosyolojik bir değerlendirmede ise tanımlaması yapılan çocuk kavramı sosyolojik açıdan ele alınmıştır. Oyunun bireyler üzerindeki sosyolojik etkilerinden bahsedilmiştir. Buna göre oyun bireyleri topluma kazandıran ve o toplumun kültürünü aşılayan en önemli araçtır. Oyunun çocuk gelişimine olan etkisi yadsınamaz bir gerçektir. Bu nedenle araştırmaya dâhil edilen bir diğer inceleme konusu ise oyunların çocuk gelişimi üzerine etkisidir. Bu başlık altında oyunun çocuklara kazandırmış olduğu kazanımlar üzerine durulmuştur.

Yapılan her sosyolojik araştırmanın elbette özellikle incelemek isteyeceği önemli bir husus ise sosyalleşmedir. Bu nedenle oyunların çocuk sosyalleşmesine etkisi ayrıntılı olarak incelenmiş ve gerekli yorumlar benzer çalışmalarla desteklenerek açıklanmıştır. Gelenekselden Moderne Çocuk Oyunları Karşılaştırması başlığı altında çocuk oyunlarının gelenekselden moderne yaşamış olduğu değişim incelenmiştir. Geleneksel ve modern oyunlar kendi içlerinde olumlu ve olumsuz yönleri ile değerlendirilmiştir. İkinci bölümün son araştırma konusu ise teknolojik cihazlar ve sanal oyun tehlikesi olmuştur. Teknolojik cihazların çocuklar için olumlu olumsuz her yönü değerlendirilmiştir. Özellikle son yıllarda giderek artan ve şiddetlenen siber suçlar üzerine değinilmiştir.

Çalışmanın son bölümünü bulgular oluşturmaktadır. Bu başlık altında 36 çocuk ile yapılan mülakat görüşmeleri ve 217 ebeveynle yapılan anket görüşmeleri yorumlanmıştır. Çocuklarla yapılan görüşmeler çocukların demografik özellikleri incelenerek başlamış ve akabinde çocukların boş zamanlarını nasıl değerlendirdikleri, özellikle yoğunlaştıkları ilgi odağı olan oyunlar ve çocukların oyun oynarken hissetmiş olduğu duygular çocukların kendi ifadeleri birebir incelenerek yorumlanmıştır. Ebeveynlerle yapılan anket görüşmeleri ise oluşturulan tablolar ile incelenmiş ve yorumlanmıştır.

BÖLÜM 1

ARAŞTIRMANIN KONUSU, AMACI, ÖNEMİ, YÖNTEM VE YAKLAŞIMI

1.1. Araştırmanın Konusu

Nitelikli bir araştırmanın tasarlanması yolunda atılacak ilk adım araştırmanın konusunun belirlenmesidir. Gündelik hayatta yapılacak olan bir plan, etkinlik vb. faaliyetlerde nasıl ki bir program hazırlıyorsak tıpkı bunun gibi sosyal bilimlerde de uygulamamız gereken bir çerçeve bulunmalıdır. Bu çerçevenin ise en önemli unsurlarından birisi araştırmanın konusunun belirlenmesidir.

Araştırmanın konusunun belirlenmesi amacıyla yapılacak olan ilk yöntem gözlemdir. Yapılan gözlemler sonucunda Sosyal Bilimlerin çerçevesi dâhilinde, tez danışmanım Şahin Doğan'ın da önerisiyle bu çalışmanın konusu çocukların boş zamanlarını değerlendirme yöntemleri ve çocuk oyunları üzerine tasarlanmıştır. Daha geniş bir ifade ile geçmişten günümüze kadar gelişim ve değişim gösteren oyunlar ve bu oyunların zaman içerisinde çocuklar üzerindeki etkisidir. Bununla birlikte ebeveynlerin de boş zamanlarını nasıl değerlendirdikleri, gelişen teknoloji ve modern yaşamı algılayış biçimleri araştırmanın bir diğer konusudur.

1.2. Araştırmanın Amacı

Yapılacak olan araştırmanın sağlıklı bir biçimde ilerlemesi için konusunun belirlenmesi tek başına yeterli değildir. Belirlenen konu içerisinde yapılacak olan araştırmanın bir amacı olması gerekmektedir. Bir amaç doğrultusunda ilerleyen bir araştırma sağlam temeller üzerine kurulmuş bir araştırma demektir. Diğer bir ifade ile araştırmanın amacı, yapılan çalışmanın hedeflediği gerçektir. Bu amaç kimi zaman toplumu bilinçlendirmek kimi zaman da var olan gerçekleri analiz etmektir.

Dünya her geçen gün giderek gelişmekte ve küreselleşmektedir. Değişimin kaçınılmaz olduğu günümüz şartlarında bireylerin kendilerini bu değişimden soyutlanması mümkün değildir. Yaşanılan bu değişim insanlar için kimi zaman olumlu sonuçlar meydana getirse de kimi zaman ciddi problemleri beraberinde

getirebilmektedir. Özellikle son yıllarda giderek artış gösteren siber suçlar bunun en belirgin göstergeleri arasındadır. Bu değişimler bireylerin yaşam biçimleri, sanayileşme ile birlikte geçim kaynakları, sosyal faaliyetleri gibi birçok alanı etkilemektedir. Bireylerin boş zamanlarını değerlendirme yöntemleri ve oyun oynama alışkanlıkları bunlara verilebilecek örneklerden biridir. Özellikle teknolojik cihazların her geçen gün kitleler halinde yaygınlaşmasıyla birlikte oyun oynama etkinliği de geleneksel yöntemlerden modern yöntemlere doğru bir değişim göstermiştir.

Bu araştırmanın amacı gelişen teknoloji ile birlikte özellikle çocuklar başta olmak üzere bireylerin boş zamanlarını hangi faaliyetlerle değerlendirdiklerini araştırmak ve gelenekselden modern bir diğer ifade ile dijitale evrim geçiren çocuk oyunlarının çocuklar üzerindeki olumlu ve olumsuz sonuçlarını ortaya koymaktır. Araştırmanın diğer bir amacı ise çocuklar üzerinde oluşabilecek olası sonuçların ebeveynleri tarafından farkındalık düzeyini saptamaktır. Araştırma sonucunda verilecek olan sonuç ve öneriler ışığında ebeveynleri bilinçlendirmek ve olası modern tehlikelere karşı önlem almaktır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Sosyal bilimler üzerine yapılan her araştırma şüphesiz büyük önem taşımaktadır. Sosyal bilimlerde yapılan araştırmalar doğrudan toplumu ilgilendirmektedir. Daha mutlu ve refah içerisinde bir toplum için her toplumda mutlaka var olan problemlerin tespit edilip değerlendirilmesi gerekmektedir.

Bu araştırmanın önemi, toplumun en küçük yapıtaşı olan aile ve ailenin de en önemli unsurlarından biri olan çocuğu yakından ilgilendiriyor olmasıdır. Her ebeveyn için şüphesiz ki çocuk çok değerli bir kavramdır. Toplum için bu kadar değerli olan bir varlığın gelişen dünya içerisinde kendine bir yer bulması olası birtakım problemlerle karşı karşıya kalması Sosyoloji Biliminin doğrudan konusu olmaktadır.

1.4. Araştırmanın Hipotezleri

1. Oyunlar çocukların sosyalleşmeleri üzerine etkilidir.

2. Çocukların oynadığı birçok oyundan anne-babaların haberi olmamaktadır.

3. Gelişen teknoloji ile birlikte geleneksel sokak oyunları dijital oyunlara doğru bir evrim geçirmektedir.

4. Teknolojinin bireyler üzerinde olumlu ve olumsuz sonuçları vardır.

5. Birtakım dijital oyunlar çocukların şiddet unsurlarına eğilimini artırmaktadır.

6. Teknolojik cihazlar çocukların sosyallikten uzaklaşmasına ve sanal gerçeklik içerisinde suret bulmasına sebep olmaktadır.

7. Son yıllarda artan suç oranı ebeveynlerin sokaklara olan güvenini azaltmaktadır.

1.5. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Yapılan araştırmada önemli olan bir diğer husus ise araştırmanın evreni ve örneklemidir. Araştırmanın evrenini Çankırı ili oluşturmaktadır. Çankırı ilinin araştırma için uygun evren görülme sebebi ise kuşaklar arası hâlihazırda devam eden yaren oyun geleneklerinin varlığı, araştırmacının yapmış olduğu çalışma sürecinde Çankırı ilinde ikamet ediyor olması ve bu süreçte özel bir kurumda geleneksel sokak oyunları üzerine ders veriyor olmasıdır. Araştırmanın örneklemini Çankırı ilinde bulunan yaşları 9–15 aralığında olan ve Fatih Sultan Mehmet Çocuk Akademisi'nde kurslara katılan 36 öğrenci ve bir kısmı bu öğrencilerin velisi bulunan 217 katılımcıdan oluşmaktadır.

1.6. Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında araştırmanın güvenilir olması açısından oldukça önemlidir. Araştırmada elde edilecek olan sonuçların nitelikli olması yapılacak olan veri toplama tekniklerinin uygun şartlarda yapılmasıyla doğrudan ilişkilidir. Bu bağlamda bir takım bilgi toplama yöntemleri geliştirilmiştir. Saha çalışması şeklinde yaptığımız

bu araştırmada araştırma yöntemlerinden karma yöntem kullanılmış, öğrenciler için mülakat ebeveynler için ise anket uygulanmıştır.

Bu çalışmada öncelikli olarak ilgili alanda yapılmış benzer çalışmalar taranmıştır. Kaynak taramasının akabinde araştırmaya konu olan çocuk ve ebeveynler ile yapılacak görüşmeler tasarlanmıştır. Yapılan ön görüşmeler, yaş ve sosyal becerileri göz önünde bulundurularak çocuk katılımcılara kendilerini en net ifade edebilecekleri yöntem olan görüşme tekniği uygulanmıştır. Araştırma kapsamında toplam 36 çocukla birebir görüşme sağlanmıştır. Bununla birlikte tez danışmanım Şahin Doğan'ın önerisiyle, içlerinden bazıları görüşme tekniğine katılan çocukların velileri olmak üzere 217 katılımcı ile ebeveynlere anket tekniği uygulanmıştır.

1.7. Verilerin Çözümlenmesi

Araştırma kapsamında elde edilen verilerin çözümlenmesi bilgi toplama araçları kadar önemli bir husustur. Elde edilen verilerin doğru yorumlanamadığı bir araştırma nihai hedefine ulaşmaktan yoksun kalmaktadır. Bu araştırma çerçevesinde elde edilen tüm veriler SPSS 26 paket programında frekans analizi yapılmıştır.

1.8. Araştırmanın Sınırlılıkları

Yapılan araştırma elbette tüm ülke genelinde birebir her birey ile uygulanması mümkün olmaması açısından birtakım sınırlılıklar içermektedir.

1. Araştırma yalnızca Çankırı ili merkezi ile sınırlandırılmıştır. Araştırmada katılımcıların yalnızca Çankırı ili ile sınırlı olması araştırma sonucunda elde edilen bulguların genelleştirilmesi anlamını taşımamaktadır.

2. Çalışma kapsamında görüşme yapılan çocukların yaşlarının 9- 15 olarak sınırlı olması, elde edilen bulguların il genelindeki tüm çocuklar üzerine genelleme yapılması anlamını taşımamaktadır.

3. Araştırmaya katılan ebeveynlerin 217 kişi ile sınırlı olması elde edilen bulguların il ve ülke genelindeki tüm ebeveynler üzerine genelleme yapılması anlamını taşımamaktadır.

1.9. Araştırma Yapılan İlin Genel Özellikleri

1.9.1. Çankırı İlinin Konumu

Orta Anadolu'nun kuzeyinde, Kızılırmak ile Batı Karadeniz ana havzaları arasında yer alan Çankırı, 40° 30' ve 41° kuzey enlemleri ile 32° 30' ve 34º doğu boylamları arasında yer almaktadır. İlin komşuları batıda Bolu, kuzeybatıda Karabük, kuzeyde Kastamonu, doğuda Çorum ve güneyde Ankara ile Kırıkkale'dir. Denizden yüksekliği 723 metre olup, ülke topraklarının %o 94'lük bölümünü oluşturan toplam 7 388 Km²'lik bir alana sahiptir. http://www.cankiri.bel.tr/sayfa-16/cografi-yapi.php 27.03.2019 05:10).

1.9.2. Çankırı'nın Ekonomik Ve Demografik Yapısı

Çankırı ili, ekonomisi tarıma dayalı olan bir ildir. Son yıllarda sanayinin gelişmesi de Çankırı ekonomisine katlı sağlamaktadır. Yıllık gelirin büyük bir çoğunluğu tarımdan elde edilmektedir. Bölgenin yerel halkı tarım, hayvancılık ve ormancılıkla uğraşmaktadır. Buğday, çeltik ve tuz Çankırı ekonomisinin temelini oluşturur. Çankırı nüfus yoğunluğu sürekli olarak Türkiye genelinin altında olmasına karşın 1950'lere değin İl ve İlçe nüfus yoğunlukları arasındaki fark çok büyük değildi. Örneğin 1927 yılında Türkiye'de nüfus yoğunluğu 18; Çankırı'da da 18'dir. 1950 yılında Türkiye'de 27, Çankırı'da 24'tür. Ancak 1980 yılında Türkiye'de 58, Çankırı'da ise 31'dir. 2000'li yıllara gelindiğinde Ülkemizde nüfus yoğunluğu 85 civarlarındayken, İlimizde 36'dır. Bu da ilde yaşanan göçün sonuçları arasındadır. (http://www.cankiri.bel.tr/sayfa-15/nufus.php, 27.03.2019 05:15).

1.9.3. Çankırı'nın Sosyo-Kültürel Yapısı

Çankırı ili, yüz yıllar boyunca topraklarında birçok milleti barındırmıştır. Bu nedenle il kültür birikimi bakımından oldukça zengindir. Gerek kültür yapısında gerekse gelenek ve göreneklerinde bu kültürel birikimi görebilmemiz mümkündür.

Çankırı halkı genel hatlarıyla geleneksel bir toplum yapısına sahiptir. Sosyal hayat tarzları üzerine yapılan gözlemler bunu göstermektedir. Aile bağları çok güçlüdür ve gelenekler yaşatılmaktadır. Kuşaktan kuşağa aktarılan Yaren kültürü bunun en belirgin kanıtı ve örneğidir.

Yöre halkı tipik Anadolu insanının tüm özelliklerini yansıtmaktadır. Hoşgörüsü, misafirperverliği, geleneksel aile yapısı ve birçok özelliği ile sıcakkanlı bir il olarak karşımıza çıkmaktadır. Gelişmişlik bakımından hemen yanında bulunun Ankara iline göre oldukça geri planda kalması olumsuz olan yanlarından biridir.

1.10. Araştırmanın Zorlukları

Üzerine araştırma yapılan her çalışmanın elbette kolaylıkları ve zorlukları bulunmaktadır. Bu çalışmada da karşılaşılan bazı güçlükler bulunmaktadır. Özellikle araştırmanın bulgular kısmını oluşturacak olan görüşme tekniklerinin uygulama yapılması planlanan ilgili bazı kurumlar tarafından uygulama izninin verilmemesi araştırma konusunun değişmesine, kısıtlanmasına ve görüşmelerin zorlaşmasına sebep olmuştur. Uygulamanın izinsiz yapılması ise etik dışı olması nedeniyle araştırma konusu değiştirilmiştir. Bu da gerek motivasyon gerekse araştırmanın kapsamı açısından araştırmacıyı son derece olumsuz yönde etkilemiş ve araştırmanın süresinin uzamasına sebep olmuştur.

Bir diğer husus ise yapılacak olan görüşmelerin çocuklar ile yapılıyor olması ve çocuklar için hassas bir konu içeriyor olmasıdır. Araştırma konusunun özellikle şiddet içerikli oyunların çocuklar üzerindeki etkilerinin incelenmesi olması görüşmelerin bilhassa özel bir titizlikle yapılmasını gerekli kılmıştır. Çocuklarla görüşmeler yapılırken onların güvenleri sağlanmış ve tüm samimiyetleri ile cevap verecekleri bir ortam hazırlanmıştır.

2020 yılı içerisinde yapılan anket formlarının uygulama aşaması Corona virüsü ile mücadele dönemlerine gelmesi nedeni ile uygulamanın zorlaşmasına sebep olmuştur. Pandemi sürecinde gerek katılımcıların gerekse anketörün olası bir risk ile karşılaşmaması açısından anketler internet üzerinden uygulanmıştır.

BÖLÜM 2

ÇOCUK OYUNLARI ÜZERİNE KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Aile Kavramı

Aile kavramı sosyal bilimlerin yakından ilgilendiği bir kavramdır. Hemen hemen tüm toplumlarda görülen ve kimi zaman birbirlerine benzerlik gösteren aile kavramına ilişkin birbirinden farklı yorumlamalar bulunmaktadır. Sosyal bilimler ise aileyi tanımlama ve yorumlama hususunda iki temel yaklaşımda bulunmaktadır. Bunlardan birincisi aileyi sosyal bir kurum olarak görmüş olduğu yaklaşımdır. Bu yaklaşıma göre aile cinselliğin kontrol altında bulunmasına imkân sağlayan, içerisinde bulunan bireylerin nesillerini devam ettirmelerine yarayan ve çocukların yetiştirilmesi için her türlü işlevi yerine getiren bir kurumdur. Bu bakış açısına göre aile işlevlerini yerine getirdiği ölçüde devamlılığını sağlayabilmektedir. Diğer yaklaşım ise aileyi daha çok biyolojik ve antropolojik yönleri ile ele almakta ve incelemektedir. Ailenin biyolojik ihtiyaçlar sonucunda bir araya gelen bireylerden oluştuğu görüşünü benimsemektedir (Sarı, 2014, ss.23-24).

Sosyal bilimlerin yapmış olduğu her iki yaklaşım da kendi içerisinde incelendiğinde doğruluk payı içermektedir. Hemen hemen her toplumda varlığını sürdüren aile, zamanla değişim gösterse de toplumun en temel yapısı olduğu gerçeği hiçbir zaman değişmemektedir. Toplumsal değişmeyle birlikte ailelerin de yapısı, kişi sayısı ve hatta ebeveyn türleri bile değiştiği gözlemlenilmektedir. Örneğin son yıllarda giderek artan boşanma oranları beraberinde tek ebeveynli aile yapılarının oluşum göstermesine sebebiyet vermektedir.

Aile yalnızca çocukların yeme içme barınma gibi yaşam becerilerini değil bununla beraber sosyal becerilerini de çocuklara öğretmektedir. Bu bağlamda aile içerisindeki özellikle de anne babaların çocukları üzerinde sergilemiş oldukları tutum ve davranışlar oldukça önemlidir. Elbette ailede alınan eğitim tek başına yeterli değildir. Çocuk nihayetinde sosyal bir çevreye dâhil olduğu an itibarı ile ailede öğrenmiş olduğu sosyal becerilerinin üzerine eklemeler getirmiştir. Bu eklemeler kimi zaman olumlu sonuçlar meydana getirse de kimi zaman olumsuz sonuçlar getirebilmektedir.

Geleneksel toplumlarda aile kalabalık bir yapıya sahipken sanayi inkılâbı ile birlikte geniş aile tipi çekirdek aile tipine doğru değişim göstermiştir. Çekirdek aile tipi kısaca anne baba ve çocuklardan oluşan bir yapı olarak tanımlanabilmektedir. Sanayinin gelişmesi ile birlikte iş imkânları da çeşitlenmiş ve bu da beraberinde kırsal yaşamdan kentsel yaşama doğru bir geçişi getirmiştir. Kent yaşamında aileler çoğunluklu olarak çekirdek aile tipinden oluşmaktadır (Aydın, 2014, s. 23-2).

Aile işlevi bakımından hem üreten hem de tüketen bir yapıdadır. Kendi içerisinde çeşitli iş birliği içerisindedir. Her bireyin kendisine has bir takım ödev ve sorumlulukları mevcuttur. Özellikle kadınlarında çalışma hayatına geçmesi ile birlikte üretim anne ve babanın her ikisi üzerinde de bir sorumluluk haline gelmiştir. Bununla birlikte aile içerisindeki çocuklarda kendi üzerlerine düşen eğitim alma ve geleceğe daha sağlam temellerle atılma adına üzerine düşen sorumlulukları yerine getirmektedir.

Ailenin kendi içerisinde bir takım sosyal fonksiyonları bulunmaktadır. İçerisinde barındırdığı ve dünyaya getirdiği bireyleri topluma hazırlamak en asli görevedir. Bireyler yaşadıkları toplumun kültürel yapısını aileleri aracılığı ile öğrenmektedir. Ayrıca bir toplumun sanatı, gelenek ve görenekleri, değer ve normları gibi birçok özellikleri aile tarafından bireylere aktarılmaktadır. Bu sayede bireyler topluma uygun davranır ve toplumda uyum içinde yaşayabilmektedir. Ailenin yapmış olduğu bu sosyal fonksiyon içinde bulunulan toplumun her türlü değerlerinin gelecek nesillere aktarımını sağlamaktadır.

Aile aynı zamanda kişilere kendilerini güven içerisinde hissettikleri bir ortam oluşturmaktadır. Ortak soy ve yakın ilişkilerle meydana gelen aile temelinde sevgi unsurunu barındırması nedeniyle bireylere güven ve aidiyet duygusunu aşılamaktadır. Özellikle çocukluk yıllarında bu duyguların temelinin sağlam bir biçimde oluşması gelecek dönemde bireylerin topluma uyum sağlaması açısından da oldukça önem taşımaktadır. Aile içerisinde sevgi ve güven duygusu ile büyümüş olan çocuklar gelecek dönemde sosyal ortamlarda da bu sevgi ve güven duygusunu çevrelerine yansıtmaktadır. Ailenin koruyucu işlevi yalnızca çocuklar için değil aynı zamanda ailenin tüm bireyleri için güven duygusu aşılamaktadır. Bu duygunun en yoğun yaşanıldığı yaşlar ise çocukluk ve ihtiyarlık çağını kapsamaktadır.

2.2. Çocuk Kavramı

Sosyal bilimlerin en önemli araştırma konularından birisi aile kavramıdır. Aile, sosyoloji başta olmak üzere birçok disiplini yakından ilgilendirmektedir. Aile kendi içerisinde kurulu olan üyelerden oluşmaktadır. Üyelerin sayısı ve yakınlık dereceleri ailelerin türlerini belirlemektedir. En temel ifadeyle aileyi anne baba ve çocuklardan oluşan ve toplumun en küçük kurumu olarak nitelendirmemiz mümkündür. Aile kavramının en önemli unsurlarından birisi çocuktur. Çocuk kavramına karşı farklı disiplinlerde farklı yorumlamalar getirilmiştir. Mesela Antropologlara göre insanın çocukluktan başlayan ve gençlik, olgunluk, yaşlılık gibi süreçlerle devam eden aşamaları bulunmaktadır (Sarı, 2014, s. 195).

Çocuk ve çocuk olma kavramı son yıllarda sıkça gündeme gelen konular arasındadır. Gündelik hayatta sıkça karşımıza çıkan bu kavram üzerine birçok yorumlamalar ve tartışmalar yapılmıştır. Çocuk karamı ve çocukluk algısı üzerine yapılan bu yorumlamalar ve çalışmalar son zamanların en önemli konuları haline gelmiştir. Çocuk kavramı bugünkü önemli olma konumunu yüzyıllar boyu bu kavram üzerine çalışmalar açıklamalar yaparak kazanmaktadır (Eldiven, 2018, s. 3).

> *"Çocukluk, bireyin dünyaya gelişinden itibaren birçok etki altında kaldığı pasif bir dönemine işaret eder. Bu dönem bireyin yetişkinliğe dair değer ve özelliklerinin oluştuğu örgütlü bir toplumsallaş(tır)ma dönemidir"* (Akçalı, 2015, s. 8'den aktaran Eldiven, 2018, s. 4).

Çocuğun toplumsallaştırma sürecinde almış olduğu eğitimler yetişkinlik döneminde sergilemiş olduğu karakter yapısının doğrudan temelini oluşturur. Çocuk kavramı, toplumun en küçük yapı taşı olan aile açısından oldukça önemli bir kavramdır. Bir toplumun yapısı, değerleri, kültürel aile tarafından temellenir. Ailenin kültürel mirasını gelecek nesillere aktaranda çocuktur. Bir diğer ifade ile toplum için aile ne kadar önemli ise aile için de çocuk o denli önem arz etmektedir. Çocuk, toplumsal yapının en önemli parçasıdır. Çocuk ve toplum ayrılmaz bir bütün halindedir, çocuğu toplumdan ve fiziksel çevreden ayrı düşünmek imkânsızdır. Günümüzde sosyolojik bakış açısı, çocuğu doğal bir gerçekten ziyade, toplumsal, kültürel bir yapı olarak kabul görmektedir. (Koyuncu, 2019, s. 19).

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

Bir toplumun geleceğini en sağlam şekilde temellendirmek nitelikli bir çocuk eğitiminden geçmektedir. Zira günümüzün çocukları geleceğin yetişkin bireylerini oluşturmaktadır. Bu bağlamda çocuğun eğitimi oldukça önem arz eden bir husus olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocukluk döneminde deneyimlerin yaşandığı yer, ailedir. Aile, çocuğun gelecek yaşamında nasıl bir kişilik sahibi olacağını belirleyen en önemli toplumsal kurumdur. Özellikle de ebeveynlerinin çocuğa karşı tutum ve davranışları, aile ortamı ve çocuğun aile içi ilişkileri nasıl algıladığı çocuğun gelişen kişiliği üzerinde önemli rol oynamaktadır (Koyuncu, 2019, s. 13).

Çocukluk algısı elbette bugünkü aşamasına gelene kadar bir takım tarihsel süreç değişiklikler geçirmiştir. Günümüzde çocuğun hatta bebeğin bile kendisine özgü bir kişiliği olduğu kabul edilmiş bir gerçektir. Ancak çocuğun kendine özgü bir kişiliği olabileceği, çocukluğunda yaşamın ayrı bir dönemi olarak algılanmasına yönelik yaşanan değişim kendiliğinden gerçekleşmemiştir. Her düşünce fikrin zamanla değişerek şekillenmesi gibi bu düşüncede de yaşanan bu değişimde sanayileşen toplum, sanayileşmeyle birlikte kentleşme, aile yapısının gelişmesi gibi pek çok faktörün etkisi bulunmaktadır (Gülçek, 2018, s. 5).

Her toplumun çocuğa karşı atfettiği önem değişkenlik göstermektedir. Nitekim aynı toplum içerisinde bile birbirinden farklı görüşler bulunmaktadır. Örneğin Türkiye'de kentleşmiş toplumlarda çocuğun eğitim, sağlık, kültürel faaliyetlerine daha fazla önem verilirken kırsal toplumlarda bu durum önemini yitirmektedir. Özellikle kırsal toplumlarda kız çocukları üzerinde oluşan erken evlenme ve iş gücü baskıları kız çocuklarının eğitim hayatını olumsuz etkilemektedir.

Kadın erkek arasında yapılan cinsiyetçi ayrımın temelinin çocukluk döneminden geldiği söylemek mümkündür. Nitekim tarih sahnesinde de bu durum günümüzle benzer nitelik taşımaktadır. Arkeolojik kazılar sonucunda rastlanılan tabletlerde genellikle erkek çocuklarının eğitim aracı olarak değerlendirebileceğimiz tabletleri kız çocuklarının ise genellikle yün eğirirken çizilmiş olarak görülür. Sümerler

döneminde yapılan bu ayrımın temel nedeni seçkin olmaktan geçmektedir. Bu dönemde yapılan ayrımcılığın temeli cinsiyetçi ayrımcılığa dayanmaktadır. Zira bu dönemde seçkin erkek çocuklarına eğitim hakkı verilirken, kızların bu haktan yoksun bırakılması için seçkin olması, ya da halktan olması gibi bir kıstas söz konusu olmamış, sadece cinsiyet yüzünden bu ayrımcılığa gidilmiştir (Eldiven, 2018, s. 7). Bu da bizlere erkek ve kız çocukları arasında yapılmakta olan ayrımcılığın temelinin çok eskiye dayandığını göstermektedir.

Birbirinden farklı inanışlar incelendiğinde ise dinlerin ayrım gözetmeksizin tüm çocukları masum olarak kabul edildiği görülmektedir. İslamiyet inancına göre çocuk günahsız olarak dünyaya gelmektedir ve ergenlik çağına ulaşana kadar masumiyeti temsil etmektedir. Nitekim Hıristiyanlık inancıda buna benzer bir görüş sergilemektedir, çocuğun korunması gerektiği ve değerli olduğu görüşündedir. Bu da bizlere çocuğun dil, din, ırk ayrımı gözetmeksizin her toplumda değerli olduğunu göstermektedir.

2.3. Boş Zaman

Boş zaman teriminin İngilizce karşılığı "Leisure" kelimesidir. Bu kelime "fırsat tanıma" veya "serbest olmak" anlamını taşıyan "Loisır",kelimesinden gelmiştir. Kelime, mecburiyetinin olmaması ve serbest seçim anlamını ifade etmektedir (Hacıoğlu ve arkadaşları 2003' den aktaran, Aydın, 2012, s. 8). Boş zaman, insanların çalışma ve fizyolojik ihtiyaçlarının karşılanması dışında, özgür olarak dinlenme, başarı kazanma, kişisel gelişim ve eğlenme için kullandıkları zaman dilimidir. Bireylerin boş zamanlarını değerlendirme biçimleri yaş, cinsiyet vb. birçok etken göz önünde bulundurularak değişim gösterebilmektedir. Boş zaman kimilerine göre bir aktivite ya da bir serbest zaman, bir fırsat olarak görülse de kimileri için de bir rahatlama yöntemidir. Bununla birlikte boş zaman aynı zamanda gündelik hayatın temposundan bir kaçış biçimi, bir yenilik, karmaşıklık ve heyecandır (Greenwood ve Lashua 2004'den aktaran Aydın, 2012, s. 8).

Son zamanlarda sosyoloji uzmanlık dalları alanlarına "Boş Zamanlar Sosyolojisi" eklenmiştir. Boş zamanlar sosyoloji bilimine konu oluşu Amerikalı bir sosyologun obu toplumsal temel bir kurum olarak nitelendirmesinden ileri gelen bir durumdur.

Buna göre boş zaman insanları dinlendiği, eğlendiği, ihtiyaçlarını karşıladığı bir durumdur. Boş zaman bireylere harcamış oldukları enerjiyi geri kazandırmaktadır. Gündelik hayatın tekdüze giden sıkıcı durumunu boş zaman değerlendirme yöntemleri ile giderilmektedir (Tezcan,1994, s. 10).

Boş zaman insanların gündelik hayatlarında yerine getirmeleri gereken sorumluluklarından artakalan zaman dilimidir. Bu zaman dilimini değerlendirme biçimi kişiden kişiye farklılık göstermektedir. Bu zaman dilimine ayrılan sürede bireyler arasında farklılık göstermektedir. Bazı bireyler boş zamanlarını gündelik hayatlarındaki sorumluluklar ile değerlendirirken kimileri bu zaman dilimini sosyal faaliyetler ile değerlendirmektedir.

Yetişkin bir birey sosyal faaliyet olarak değerlendireceği bu zaman dilimini kitap okuma, seyahat etme, TV seyretme, resim yapma vb. etkinliklerle değerlendirirken çocuklar bu zaman dilimini daha çok oyun oynayarak geçirmektedir. Zira çocuklar sürekli oyun oynama eğilimindedir. Çocukların boş zamanlarını değerlendirme biçimlerini etkileyen bazı faktörler bulunmaktadır. Bunlar başlıca; aile, okul, kültür, kişilik, yetenek ve rol model alınan bireyler olarak tanımlanabilir. Bazı alışkanlıklar da boş zaman faaliyetlerini etkilemektedir.

Toplumun en küçük yapıtaşı olarak nitelendirilen aile bireyin gelişiminde son derece önemli bir konuma sahiptir. Ailenin birey üzerinde, bebeklik döneminden yetişkinlik dönemine ve hatta yaşam boyu olumlu olumsuz etkileri bulunmaktadır. Aile çoğu zaman bireyler üzerinde olumlu bir etkiye sahip olsa da kimi zaman olumsuz etkileri de bulunmaktadır. Bilinçli bir aile çocuğun üzerinde uygulayacağı bilinçli eğitim yöntemleri ile nitelikli bir bireyin yetişmesinde etkili olmaktadır. Ailenin uygulayacağı bilinçli eğitim yöntemlerinden biri de çocuğun boş zamanlarını verimli kullanmasına yönelik kazanacağı alışkanlıklardır. Ayrıca ailelerin çocukların boş zamanlarını değerlendirdikleri etkinliklerde aktif rol oynamaları da çocuğun sosyal gelişimi açısından oldukça önemlidir (Aydın, 2013, s. 210).

Boş zaman alışkanlıklarının bir diğer unsuru ise kültürdür. Bireyler genelde bulundukları ortama uyum sağlama eğilimindedir. Örneğin kişi kırsal bir alanda tarım kültüründe yetişen bir bireyse yetişkinlik döneminde boş zamanlarını hobi bahçelerinde geçirme eğiliminde olmaktadır. Bununla birlikte kişiler farklı bir kültür

ile tanıştığında o kültürden etkilenmekte ve yeni kültürün kazandırmış olduğu davranışları da boş zaman etkinlikleri olarak değerlendirebilmektedir. Örneğin daha önce tarımla hiç uğraşmamış ve sanayi toplumunda yetişmiş olan bir birey kırsal alanlarda sıkça uygulanan tarım faaliyetlerinden etkilenebilmektedir. Bu etkilenme sonunda tarımsal faaliyetlere ilgi gösterebilmektedir.

Kişilik ise her bireyde farklı bir biçimde seyir eden özellikler bütünüdür. Kişiler boş zamanlarını kişilik özellikleri ilgi ve becerileri doğrultusunda düzenlemektedir. Durağan sakin bir kişiliğe sahip olan bireyler boş zamanlarını daha çok kitap okumak, yürüyüş yapmak gibi sakin olarak değerlendirebileceğimiz davranışlarla değerlendirirken, enerjik ve dinamik kişilik yapısına sahip olan bireyler dans etme, spor yapma gibi bolca enerji sarf edilen etkinlikler ile değerlendirebilmektedir.

Ayrıca yetenek de boş zamanların değerlendirilmesinde büyük öneme sahiptir. Örneğin resim yeteneğine sahip bir birey boş zamanlarında resim sanatı ile ilgilenirken müzik yeteneği olan bir birey boş zamanını çalgı aleti çalarak ya da şarkı söyleyerek geçirebilmektedir. Boş zamanların bu tür aktivitelerle değerlendirilmesi her yaş grubu için rahatlatıcı bir etkiye sahiptir. Yetişkin bireylerde görülen bu olgular çocuklarda da görülmektedir.

Okul çağındaki çocukların özellikle teneffüs saatlerini çok sevmektedir. Çocukların bu zaman dilimini çok sevmelerinin nedeni verilen zaman dilimi içerisinde oyun aktivitelerini gerçekleştiriyor olmalarından kaynaklanmaktadır. Diğer bir unsur ise rol model alınan bireylerdir. Özellikle çocukluklarda sıkça gözlenen bu olgu çocukların hayran oldukları ve kendilerine rol model olarak seçtikleri bireylerin yapmış olduğu davranış ve tutumların benzer şekilde sergilenmesidir. Sergilenen bu tutumlara öğretmenini çok seven bir öğrencinin öğretmenini örnek alarak kitap okuma alışkanlığı edinmesi, babasına hayran olan bir çocuğun futbol maçına ilgi duyması, annesini örnek alan bir çocuğun kek yapmak istemesi gibi birçok örnek verilebilir. Ancak rol model alma beraberinde her zaman olumlu davranışlar getirmemektedir. Örneğin alkol, sigara, uyuşturucu gibi madde bağımlılığı olan bireylerin rol model alınması çocukların boş zamanlarında bu vb. kötü alışkanlıklara yönelmesine sebebiyet vermektedir.

Çocuklar yalnızca yetişkin bireyleri değil aynı yaş grubuna sahip oldukları akranlarını da örnek alabilir bu arkadaşlıklarda olumlu ya da olumsuz davranışlar edinebilmektedir. Almış oldukları bu davranışlar ve boş zamanlarında bu davranışların sıkça yinelenmesi çocuklar üzerinde yetişkinlik döneminde yapacakları her türlü davranış ve tutumların temelini oluşturmaktadır.

2.4. Teknoloji

Teknoloji; insanların yaşamlarını daha kolay bir hale getirmek amacıyla birtakım beceriler neticesinde üretilen araç gereçler bütünüdür. Her ne kadar teknoloji denilince aklımıza telefon, internet, robotlar, sanayi faaliyetleri gelse de aslında teknolojinin tarihi insanlık tarihi kadar geçmişe dayanmaktadır. İnsanlık, tarihi boyunca sürekli bir gelişme ve ilerleme göstermiştir. İlk çağlarda insanların ateşi bulması, taşı yontması, kesici aletler yardımı ile avcılık yapması, tekerleğin icadı gibi birçok gelişme teknolojinin insanlık tarihi boyunca var olduğunu göstermektedir.

Teknolojinin gelişmesi zamanla bilime de katkı sağlamıştır. Bilimin teknolojiyi, teknolojinin de bilimi etkilediği tartışmasız bir gerçektir. Bu iki önemli unsur bir araya gelerek sürekli bir yeniliği ve gelişmeyi beraberinde getirmiştir.

Ortaya çıkan bu yenilikler kimi zaman olumlu sonuçlar ortaya çıkarsa da kimi zaman olumsuz sonuçlara da sebep olmuştur. Ortaya çıkan bu sorunlar, sağlık sorunlarından sosyal sorunlara kadar birçok alanda sınıflandırılması mümkün olan sorunlardır.

2.4.1. Teknolojik Cihazlar ve Sanal Oyun Tehlikesi

Teknolojik cihazlar her geçen yıl kullanımı artan ve popülerliği oldukça yüksek olan günümüz insanının ihtiyaç kaynağıdır. İnsanlar tarafından hayatın vazgeçilmezi haile gelen bu cihazların başında cep telefonu, bilgisayar, televizyon, tablet vb. cihazlar gelmektedir. Modern çağın insanının vazgeçilmezi olan bu cihazlar yalnızca yetişkin bireylerin değil aynı zamanda bebeklikten itibaren çocuklar için de hayatın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir. Öyle ki günümüzde birçok anne bebeklerini

televizyon ya da telefonlarından açtıkları çizgi filmler eşliğinde yemek yedirebilmektedir.

İnsan hayatının tam olarak odak noktasında kendisine yer edinen bu cihazlar insanlık için faydalı olduğu kadar büyük zararlara da neden olabilmektedir. Teknolojinin insan hayatını kolaylaştırıyor olması yadsınamaz bir gerçektir. Ancak teknolojinin kötüye kullanımı geri dönüşü olmayan büyük zararlara yol açabilmektedir. İnsanlık teknolojiyi ihtiyaç için kullanmaktadır. Bu ihtiyaçlardan birisi ise tartışmasız oyun oynama ihtiyacıdır.

Elbette internet üzerinde faydalı olabilecek binlerce oyun mevcuttur. Ancak bununla birlikte özellikle çocuklar için büyük tehlike oluşturacak sanal oyun tehlikeleri bulunmaktadır. Bunlara örnek olarak Mavi Balina, Mariam ve Momo gibi oyunlar gösterilebilir.

Bu oyunların içeriği şu şekildedir; Mavi Balina, sosyal paylaşım platformları aracılığıyla oyun yöneticileri tarafından kişilere link gönderilerek oynanan bir oyundur. Mavi Balina oyunun amacı, oyuna dâhil edilen kişilere verilen şiddet içerikli görevler ile kişilerin psikolojilerini olumsuz yönde etkileyerek intihara sürüklemektir. Mariam oyunu ise, Mariam isimli bir kızın kaybolması ve evine tekrar dönebilmek için oyunu oynayan kişiden yardım istemesi, sonrasında yöneltilen sorular ve sorular sonrasında gelen oyun içi yönergeler içeren bir oyundur. Oyun içinde sorulan sorular şahsi sorular olabilmekle birlikte soruların yanıtları verilmeden bir sonraki bölüme geçilememektedir. Oyunun kişisel bilgileri istemesi, çeşitli uygulamalara da erişmek istemesi mahremiyeti tehdit etmekte ve oyunu oynayanlar için tehlike arz etmektedir. Bu durumun oynayanlar için ortalama, hesaplarının ele geçirilmesi vb. gibi olumsuzluklara da sebep olabileceği düşünülmektedir (https://www.guvenliweb.org.tr/haber-detay/sozde-oyun-akimlarina-dikkat Erişim Tarihi: 04.03.2020 01.00).

Son yıllarda Türkiye gündeminde sıkça tartışılan Mavi Balina tehlikesi çocuklar tarafından da korku ve dehşet uyandıran sözde bir oyundur. Bu oyunu oynamak isteyen kişilere, sözde oyunun yöneticisi görünümündeki internet korsanları tarafından virüs içerikli bir link gönderiliyor. Gönderilen bu link ile kişisel bilgileri Oltalama (Phishing) yoluyla çalınan gençler yakın çevrelerindeki kişilerle ilgili

tehdit, şantaj ve siber zorbalığa maruz kalıyorlar. Oyuna katılan kişilerin, oyun üreticisinin bilinçli tercihi ile gece saatlerinde yapılması istenen çeşitli ve ürkütücü görevlerle ruh sağlıkları bozuluyor. 50 gün boyunca devam eden bu sürecin sonunda, oyunu oynayan kişiler üzerinde yanlış değer yargıları ve değersizlik hissi uyandırılıyor son görev olarak intihara yönlendirme sağlanıyor (https://www.guvenliweb.org.tr/haber-detay/btk-uyardi-cocugunuzun-internette-oynadigi-oyunlardan-mutlaka-haberdar-olun Erişim Tarihi: 04.03.2020 01:15).

Ayrıca sözde oyun yöneticisi tarafından oyunu oynayan çocuk ve gençlerin bilgisayarlarına giren virüs aracılığı ile kullandığı cihazın kamerası aktif hale geliyor. Oyun yöneticisinin kişilerin özel yaşamından edindiği özel görüntüler ile oyunu oynayan gençlere bir takım şantajlarda bulunduğu biliniyor. Çocukların sosyal medya ve internet ortamında bu tarz tuzaklara düşüp, üzücü olayların yaşanmaması için aileler, çocukların internet kullanma alışkanlıkları mutlaka takip etmeliler. Oynadıkları oyunları mutlaka birlikte belirlemeliler. Oyun başında ve internette geçirilen sürenin sınırlandırılması ve oyunun çocukların yaşına uygun olması gerekir. Aileler çocukları ile sağlıklı bir iletişim kurmalılar ve çocukların aile içinde kendilerini daha rahat ifade etmelerine imkân tanımalılar. Hem psikolojik hem de fiziksel sorunlarının önüne ancak bu şekilde geçilmiş olur (https://www.guvenliweb.org.tr/haber-detay/btk-uyardi-cocugunuzun-internette-oynadigi-oyunlardan-mutlaka-haberdar-olun Erişim Tarihi: 04.03.2020 01:21)

Sanal oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz ve hatta tehlikeli sayılabilecek etkileri https://www.guvenlioyna.org.tr/ tarafından yapılan araştırmalarda yukarıdaki gibi belirlenmiştir**.** Bu da bizlere teknolojinin insan üzerindeki olumlu etkilerinin olduğu gibi çok ciddi tehlikelere de imkân sağladığını açık ve net olarak göstermektedir.

2.3. Oyun Kavramı

Oyun; canlıların eğlenmek, öğrenmek, boş zamanlarını değerlendirmek gibi birçok amaç doğrultusunda bireysel ya da grup ile yapmış oldukları faaliyetler bütünüdür. Oyun birçok yaş grubu ve canlı türü için son derece önemli bir faaliyettir. Oyun oynamak yalnızca insana özgü bir davranış biçimi değildir. Nitekim bazı hayvanların sergilemiş olduğu davranışlar incelendiğinde oyun oynama alışkanlığının

hayvanlarda da gözle görülür bir biçimde fark edilmesi mümkündür. Bu davranışlar çoğu zaman oyun olarak algılanmada da dikkatle incelendiğinde hayvanların da kendine has bazı oyun davranışları olduğunu göstermektedir.

Örneğin kedilerin ip yumağı ile oynaması ya da kuyruklarını yakalamaya çalışması, yavru köpeklerin anneleri ile oynaması, hayvanların da oyun oynama davranışı sergilediklerinin bir kanıtıdır. Bu da hayvanlar ve insanların yeme, içme dinlenme gibi ortak yanlarına eğlence ihtiyacının da dâhil olduğunu göstermektedir.

Öngen, oyunu en genel ifadeyle sonucu düşünülmeden, herhangi gözetmeksizin keyifli zaman geçirmek amacıyla sürdürülen bir etkinlik türü olarak nitelendirmiştir. Öngen'e göre oyunun önceden belirlenen kuralları vardır ve oyuncular bu kurallara çerçevesinde, oyuncuların becerisine veya şansına bağlı olarak ulaşılan bir etkinlik anlamına gelmektedir (Öngen, 1991, s. 2'den aktaran Gülçek 2018, s. 14).

Türk Dil Kurumu'nun (2019*) "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence."* olarak tanımlamış olduğu oyun kavramı kelime anlamı olarak birçok anlama işaret etmektedir. Halk arasında, sahnelenmek üzere yazılmış bir tiyatro eseri, müzik eşliğinde yapılan bir tür dans figürleri, hile, hüner gibi farklı anlamlarda da kullanılmaktadır. Bu kavram üzerine atfedilen etkinlik neticesinde farklılık göstermektedir.

Oyun oynamak her yaş gurubuna hitap etse de en belirgin kitlesini çocuklar oluşturmaktadır. Çocukluk döneminde gerçekleştirilen oyun oynama olgusu, çocuğun yetişkinlik dönemini doğrudan etkilemektedir. Çocuklar ilk bebeklik çağından itibaren bilinçli ya da bilinçsiz bir biçimde bu etkinliği gerçekleştirmektedir.

Oyun oynamak, çocuğun kendisini bir grup içerisinde özgürce ifade edebilmesini, deneyerek ve yaşayarak öğrenmesini, gurup bilincinin oluşmasını, sosyal ve ahlaki değerlerle harmanlanmasını sağlamaktadır. Çocuğun gelişiminde büyük bir önem arz eden oyun aynı zamanda toplumların kültürel yapılarını bünyesinde barındırmaktadır.

Tarihsel süreçte incelendiğinde oyunlar geçmişten günümüze bir gelişim ve değişim göstermektedir. Gelişen teknoloji, kadının iş hayatına atılması, kırdan kente yaşanan

göç ve birçok unsur oyunların değişmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Geleneksel çocuk oyunları, bir diğer ifade ile "Sokak Oyunları" olarak adlandırılan oyunlar zamanla yerini gelenekselden dijitale doğru süregelen bir evrime bırakmıştır. Geleneksel dönemde çocuklar boş zamanlarını sokaklarda oyun oynayarak geçirmektedir. İslamiyet öncesi ve sonrası Türk tarihi incelendiğinde, yaya yarışı anlamına gelen seğirtme, cirit atma gibi oyunlar karşımıza çıkmaktadır.

Bu oyunlar eğlendirmenin yanı sıra çocukların kas ve motor gelişimini, stratejik düşünmesini, akranları ile gurup dinamiği içinde verimli bir zaman geçirmelerine imkân sağlamıştır. Teknolojinin gelişmesi ve sokakların ebeveynlerin gözünde çocuklar için tehlike olarak görülmesiyle zaman içerisinde geleneksel sokak oyunları unutulmaya yüz tutmaktadır. Geleneksel dönemde oynatılan ve günümüzde unutulmaya yüz tutan oyunlardan bazıları şunlardır;

- Beş Taş
- Aç Kapıyı Bezirgân Başı
- Kör Ebe
- Birdir Bir
- Bom
- Çelik Çomak
- Dokuz Taş
- Hımbıl
- İstop
- İp Atlama
- Kibrit (Hırsız / Jandarma)

Günümüzde ise bu oyunlar yerini modern ve teknolojik bir dünyanın dayatması olan dijital oyunlara bırakmıştır. Bahsi geçen bu teknoloji dünyasında çocuklar telefon, tablet, bilgisayar vb. teknolojik cihazlar aracılığıyla oyunlar oynamaktadır.

Bu cihazlardan oynanan oyunlar kimi zaman grup halinde internet üzerinden oynanmakla birlikte kimi zaman da sanal bir oyun arkadaşı ile oynanmaktadır. Bahsi geçen sanal oyun arkadaşı, kullanılan cihazın ya da kullanılan oyunun parçası olan gerçek üstü bir arkadaştır.

Oyun kavramına atfedilen değer geçmişten günümüze doğru incelendiğinde özellikle gelişen ve değişen teknoloji ile birlikte oldukça farklılık göstermektedir. Zira çocuk gelişimi için büyük katkıları olan oyun oynama eylemi günümüzde çoğu zaman yarar sağlamamakla birlikte çocuklarda oluşabilecek ciddi problemlere sebep olmaktadır. Bu problemler başlıca; psikolojik, sosyolojik ve sağlık gibi birçok ciddi problemi bünyesinde barındırmaktadır.

2.5.1. Oyun Kavramına Sosyolojik Bir Bakış

Oyun, tarihini insanlık tarihi kadar eskilere dayandırabilen bir kavramdır. Oyun oynamak içgüdüsel olarak her insanda ve her canlıda meydana gelen bir olgudur. İnsanlar oyunu birçok amaçla kullanmaktadır. Kimi zaman eğlence, kimi zaman eğitim ve hatta kimi zaman tedavi amaçlı bile kullanılabilmektedir.

İnsanla bu kadar iç içe olan bir kavramın sosyolojinin araştırma konularına dâhil olması tartışılmaz bir gerçektir. Zira oyun, bireye sosyalleşme ve topluma uyum sağlama yolunda atacağı en önemli adımlardan birini sunmaktadır. Bireysel ya da grup içerisinde oynanabilen oyun, bireyleri topluma kazandırmakta ve kişisel gelişimlerini sağlamaktadır. Özellikle çocuk yaşlarda başlayan ve hayat boyu devam eden oyun oynama içgüdüsü bireyleri arkadaş edinme, stratejik düşünme, grup dinamiği içerisinde hareket edebilme gibi birçok alanda etkilemektedir.

Her oyun içeriğinde bir takım kural ve yasaklar içermektedir. Bireyler oyun aracılığıyla toplum içerisinde kurallara uymayı ve yapılması yasak olan davranışlardan kaçınmayı öğrenmektedir. Oyunlar içerisinde edinilen deneyimler bireyleri hata yapmanın insan için doğal bir davranış olduğuna ve hataların telafi edilebilir olgular olduğuna inandırmaktadır. Oyun içerisinde hedeflemiş olduğu amaçlar ve bu amaçlara ulaşmak için sarf edilen çabalar kişilere gündelik hayatlarında da belirlediği hedeflere ulaşma hususunda ilham kaynağı olmaktadır.

Oyun, toplumun kültürüne bir geçiş olmakla birlikte çocuk oyunlarının da onların yetişkinlerin dönemine katılmalarını sağlayan bir yol olarak görülmektedir"(Sormaz, 2012, s.126'dan aktaran Gülçek, 2018, s. 26).

Çocuklar çoğu zaman oynadıkları oyunları kendi kültürleri ile harmanlayarak oynamaktadır. Bu da kültürün oyunlar aracılığı ile nesillere aktarılmasına imkân sağlamaktadır. Her toplumun kendi kültürüne has oyunları vardır ve geleneksel dönemde toplumlar kendi kültür öğelerini yansıtan oyunları benimsemektedir. Ancak teknolojinin gelişmesi ve küreselleşen dünya oyun kavramını da etkilemiştir. Toplumlar internet üzerinden oynanan sanal oyunlar vasıtası ile birbirlerini kimi zaman olumlu kimi zamanda olumsuz yönde etkilemiştir.

2.5.2. Oyunların Çocuk Gelişimi Üzerine Etkisi ve Yaratıcı Drama

Canlıları yaşamlarını sürdürebilmeleri için birtakım şeylere ihtiyaç duymaktadır. Bunların başında oksijen, su ve beslenme gelmektedir. Bahsedilen bu ihtiyaçlar canlıların büyüyüp gelişmeleri açısından oldukça kritik ihtiyaçlardır. Bununla birlikte canlıların özelliklede insanların birtakım sosyal aktivitelere de ihtiyaçları vardır. Bunlara verilebilecek örnekler oldukça fazladır. Temiz havada yapılacak bir doğa yürüyüşü, müzik dinlemek, kitap okumak, bireyin arkadaş çevresi ile geçireceği eğlenceli zamanlar vb. tüm etkinlikler insanların sosyal hayatı açısından ihtiyaç duyduğu gereksinimlerdir. Bu gereksinimlerden bir diğeri ise oyun oynamaktır.

Oyun oynamak yalnızca insana has bir davranış değildir. İnsanlarda olduğu gibi hayvanlarda da oyun oynama davranışları gözlemlenmektedir. Ancak insan ve hayvan arasında temel bir ayrım söz konusudur. İnsanlar oyun oynama alışkanlığını bilinçli bir biçimde gerçekleştirirken hayvanlar bu davranışı tamamen bilinçsiz bir biçimde içgüdüleri doğrultusunda gerçekleştirmektedir. Hayatta kalabilmek adına tıpkı insanlar gibi beslenmeye, oksijene ve suya ihtiyaç duyan hayvanların insanlar gibi oyun oynuyor olması bizlere oyun oynamanın canlılar için temel bir ihtiyaç olduğunu göstermektedir.

Oyun oynamak çoğu zaman bireylerin ya da çocukların boş zamanlarını eğlenceli bir biçimde değerlendirmeleri gibi düşünülmektedir. Ancak oyun oynamanın canlılar

üzerinde birçok etkisi vardır. Özellikle çocuklar üzerinde büyük bir etkiye sahip olan oyun oynama olgusu çocuğun yaşam boyu devam eden öğrenme sürecine büyük bir katkı sağlamaktadır. Çocuğun psikolojik gelişimine yönelik birçok görüşler mevcuttur.

Çocuğun oyun içerisinde üstlendiği roller, ilgi ve yeteneklerini açığa çıkarmaktadır. Bu da ebeveynleri çocuklarının yetişkinlik döneminde yoğunlaşacağı alan konusunda çocuğu doğru yönlendirmelerine kolaylık sağlamaktadır. Çocuklar oyun aracılığı ile çevresiyle doğal bir iletişim sağlamaktadır. Oyun çocuğa birçok katkı sağlayan doğal bir iletişim kaynağıdır. Oyunların çocuklara benlik gelişimi, keşif gücü, sözcük dağarcığının güçlenmesi gibi birçok katkısı vardır.

Çocukların gelişiminde oyunun katkısı oldukça fazladır. Bu alanda yapılan bazı çalışmalar çocuğun sağlıklı bir birey olabilmesi için birtakım teknikleri beraberinde getirmiştir. Buna örnek olarak oyun terapisi gösterilebilir. Amerika ve İngiltere merkezli birçok oyun terapisi bulunmaktadır. Oyun ile tedavi yönteminin Türkiye'ye gelmesi geç olmuştur. Bunun sosyal, kültürel, ekonomik, siyasi birçok nedeni bulunmaktadır. Oyun ile terapi yöntemlerine örnek olarak drama etkinliklerini göstermemiz mümkündür.

Drama etkinlikleri kendi içerisinde psikodrama, sosyodrama, ve yaratıcı drama gibi alt kategorilerle karşımıza çıkmaktadır. Psikodrama daha çok gerçek hayatı dramatik yöntemler kullanarak keşfetmeye imkân sağlayan, katılımcıların bireylerle olan iletişimini, ilişkilerini gözden geçirmelerine imkân sağlayan bir yöntemdir. Sosyodrama, gruplar ve aralarındaki ilişkilere odaklanmış olan yöntemdir. Diğer bir deyişle bu yöntem ile bireyin grup dinamiği içerisindeki sosyal davranışlar ortaya çıkmaktadır (Adıgüzel, 2013, ss. 319-338).

Yaratıcı drama ise özellikle eğitimde kullanılan yeni ve etkili bir yöntemdir. Toplum içerisinde yaşantılar çeşitli kurallarla sınırlandırılmıştır. Bireylerin yapmış olduğu bu sınırlandırma toplumun beklentilerine göre yaşamak zorunda olunmasından kaynaklanmaktadır. Bireylerin burada özellikle dikkat etmesi gereken bir husus vardır o da kurallar ile beklentiler arasındaki dengenin nasıl kurulacağıdır. Bahsi geçen bu denge kişinin özgürlüğünün hiçbir koşulda daraltılmaması ve kendisini özgürce ifade edebilmesi, hata yapmaktan korkmaması ve kimi zaman da kuralları

kendisi değiştirebilmesinden geçmektedir. Eğitimde yaratıcı drama etkinlikleri ise tam olarak bu işlevleri yerine getirmektedir (Adıgüzel, 2013, s. 43).

Türkiye'de eğitimde yaratıcı drama etkinlikleri 1998 yılı Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı yayını ile İlköğretim Okullarında seçmeli drama dersi uygulanmaya başlanmıştır (Adıgüzel, 2013, s. 227).

2.5.3. Oyunların Çocuk Sosyalleşmesine Etkisi

Sosyalleşme kavramı bir bireyin dünyaya geldiği andan itibaren tüm evrelerini kapsayan ve belirli aşamaları tamamlayarak kendisinden beklenen uygun rol ve normlardan haberdar olma ve toplumun üyeliğini kazanma sürecidir. Bu süreç ilk olarak ailede başlar ve devamında okul, akran grubu, iş hayatı ve kitle iletişim araçları önemli bir yer tutar (Erkal, 2006, s. 102). İnsan doğası gereği sürekli sosyal çevresi ile etkileşim halinde bulunan bir varlıktır. Sosyallik insanın diğer insanlarla iletişim içerisinde olma halidir. Bir bireyin yaşamını sağlıklı bir biçimde sürdürebilmesi için oksijen, beslenme, barınma gibi ihtiyaçları olduğu kadar çevresindeki diğer insanlarla da iletişim halinde olmaya ihtiyacı vardır.

"*Sosyalleşme"yi bireyin, içinde yer aldığı küme ya da toplumun kurallarını öğrenme süreci olarak tanımlayabiliriz. Sosyalleşme süreci, uygun kalıpların, değerlerin ve hislerin öğrenilmesini ve içselleştirilmesini içerir"* (Güler, 2008, s. 5'den aktaran Köse, 2013, s. 15).

İnsanların sosyalleşmeye karşı duyduğu ihtiyaç doğduğu andan itibaren başlamaktadır. Zira sosyalleşme, bireylerin doğduğu andan itibaren başlayan ve yaşamları boyunca devam eden bir süreçtir. Bebeklik döneminde çocuğun kurmuş olduğu ilk sosyal ilişki ebeveynleri ile olmaktadır. Bebeklik dönemimde bu sosyal ilişki bilinçli bir şekilde yapılmasa da zamanla bilinçli bir hal almaktadır. Bu dönemde hayatını sürdürebilmek için ebeveynlerine ihtiyaç duyan bebek aynı zamanda iletişim becerileri de kazanmaktadır.

Bebeklik dönemini çocukluk dönemi takip etmektedir. Çocuk, bu dönem içerisinde ebeveynlerine ek olarak akranları ile iletişim içerisine girmektedir. Çocuğun iletişiminde en önemli faktör oyundur. Çocuk oynadığı oyun aracılığı ile kendisine

sosyal bir çevre oluşturmaktadır. Bu dönemde çocuğun oynadığı oyun, sosyal ilişkilerini etkilemekte ve çocuğun sosyal ve zihinsel becerilerini geliştirmesini sağlamaktadır. Oyun, çocuğun biriken enerjisini toplumsal açıdan en kabul edilen bir yolla boşaltma fırsatı yakaladığı yerdir. (Yavuzer, 2007, s. 176) Çocuğun biriken enerjisini oyun dışındaki aktarma biçimi ise çocuğun yaramazlığı olarak adlandırılmaktadır. Çocuk için bir ihtiyaç olan enerji aktarımın en verimli yöntemi oyun oluşturmaktadır. Çocuk oyun sırasında kendisini ifade edebilme olanağına sahip olmaktadır. Oyun sırasında sergilemiş olduğu tutum ve davranışlar çocuğun kendisine olan güvenini pekiştirmektedir. Oyunlar çocuğun uzun vadede özgüveni yerinde olan sosyal bir birey olmasına imkân sağlamaktadır.

Çocuk oyun oynarken, kurallarla, arkadaşları arasındaki iletişimle, toplumla, liderlikle, kaybetme ve kazanma duygularıyla tanışır. Tanışılan kavramlar ve duygular, oyunun çocuğun sosyal gelişimine olumlu etkisi olduğunu gösterir. Çocuk oyun aracılığıyla kendi kurduğu dünyasında hayatın birebir yaşar. Oyun içerisindeki mevcut kurallar sayesinde çocuk kurallarla tanışır. Buda çocuğun toplumsal kurallara, yasalara uyum sağlamasında önemli rol oynar (Köse, 2013, s. 31).

> *Oyunlarda grup başı olan çocukların, grubun oyuncularını ve oyunu en iyi şekilde yönlendirmeye çalışmaları çocuğun liderlik özelliğini ortaya çıkmasına neden olur ve böylece ilerleyen yaşlarda çocuğun bir topluluğu, toplumu yönetme ve yönlendirme özelliğini geliştirmesini sağlar* (Erekmekçi, Fidan, 2012, s. 853'den aktaran Köse, 2013, s. 31).

Oyun sırasında kazanma ve kaybetme gibi kavramları öğrenen çocuk ilerleyen dönemlerde hayatta başına gelebilecek olumlu ve olumsuz her türlü olaya mantıklı açıdan yaklaşmaktadır. Hayatın içerisinde kazanma olduğu gibi kaybedebilme ihtimalini de yaşayarak öğrenmektedir.

Takım oyunları içerisinde bir grup ile işbirliği içerisinde hareket edebilmeyi öğrenmektedir. Grup oyunları çocuğun sosyalleşmesi üzerinde büyük bir öneme sahiptir. Çocukların küçük yaşta mevcut grubuna uyum sağlayamaması gelecek dönemde yaşama olasılığı olan problemlerin önceden tespit edilip ebeveynleri tarafından önlem alınmasına imkân sağlamaktadır.

Çocuklar oyun aracılığı ile yaşanılan olumsuzluklara pes etmemeyi öğrenmektedir. Oyun içerisinde uyguladığı stratejik planlar çocuğun sosyal yaşamında da karşılaşacağı problemlere stratejik planlar geliştirerek olaya çözüm bulmalarını sağlamaktadır. Oyun sırasında uyguladığı bu yöntem çocuğun yetişkinlik döneminde olası bir problemle karşılaştığı takdirde toplumdan soyutlanmak yerine mevcut soruna çözüm odaklı bir yaşantıya sahip olmasını sağlamaktadır.

2.5.4. Gelenekselden Moderne Çocuk Oyunları Karşılaştırması

Kâinatın var oluşundan itibaren her şey birtakım değişim ve gelişim içerisindedir. Bu gelişim ve değişim ise gelişen teknoloji ve yeni icatlar sayesinde olmuştur. İnsanlar, hayvanlar, bitkiler, yerleşim yerleri, toplumsal davranışlar, inançlar ve daha pek çok fazlası bu süreçten etkilenen unsurlardır. Değişimin ve gelişimin kimi zaman olumlu sonuçları meydana gelse de kimi zaman da olumsuz sonuçları olmuştur. Değişim ve yenileşmenin kaçınılmaz olduğu yaşam sürecinde çocuk oyunları da birtakım yenileşmeye gitmiş ve zamanla değişim göstermiştir.

Geleneksel dönemde oyunlar daha çok grup ile oynanmaktadır. Oyunların mekânları ise daha çok sokaklar, bahçeler ve evlerin avlularıdır. Grup ile oynanabilen oyunlar çocukların sosyalleşmesi üzerinde büyük bir öneme sahip olmaktadır. Arkadaşlık, paylaşma, kolektif bir bilince sahip olma bu dönemde oynanabilen oyunların ön plana çıkan özellikleridir. Geleneksel oyunların yani sokak oyunlarının çocuklara sağladığı katkılar şöyle ifade edilebilir:

- Koşma, hoplama, zıplama, tırmanma gibi aktiviteler çocukların büyük ve küçük kas gelişimlerini güçlendirmekte bu da fiziksel gelişimi açısından çocuğa büyük bir katkı sağlamaktadır.

- Oyun sırasında çocuğun hissettiği; heyecan, mutluluk, öfke, üzüntü gibi duygular çocuğa duygusal gelişimi açısından katkı sağlamaktadır.

- Çocuğun oyun sırasında aynı ortamda bulunduğu oyun arkadaşları ile olan iletişimi ve uyumu sosyal açıdan gelişimine katkı sağlamaktadır.

Geleneksel oyunlar daha çok hayatla iç içe olan oyunlardır. Sokak oyunları olarak da adlandırabileceğimiz bu oyun türü tamamen gündelik hayatın oyunlara yansımasıdır. Bu oyunlarda çocuklar üstlendikleri rolleri çevrelerinden örnek alarak uygulamaktadır. Buna örnek olarak anne, baba, abi, abla, komşu gibi roller verilebilir. Çocuklar oyun aracılığı ile teşekkür etme, rica etme gibi nezaket kuralarını öğrenmektedir. Oyun sırasında oynama hakkının kendisine gelmesini beklemeleri sabretmeyi öğrenmelerini sağlamaktadır. Ayrıca çocukların çeşitli meslek grupları da bu oyunlarda rol edinilmekte ve meslek gruplarına olan bilgi ve ilgi düzeyi gelişmektedir.

Değişen günümüz dünyasında toplumsal suç oranının artması sokak oyunlarını olumsuz yönde etkilemiştir. Anne ve babalar toplumda sıkça görülen çocuk kaçırma ve çocuk cinayetleri gibi olaylardan etkilenmektedir. Ayrıca sokakta karşılaşabileceği çeşitli olumsuz davranışları benimsememesi ve kötü alışkanlıklar edinmemesi açısından tüm bu durumları göz önünde bulundurarak çocuklarının sokakta oynamalarını istememektedir. Çocuğun sokakta oynamasına engel olan ebeveynler çocuklarını sokak oyunlarından kısıtlayarak eve hapsetmiştir. Doğası gereği oyun oynama eğiliminde olan çocuk ise bu durum karşısında ev içerisinde oyun alışkanlıkları edinmiştir. Özellikle kardeş sahibi olmayan çocuklar evde yalnız kalmış ve toplumdan soyutlanmış bir hale gelmiştir. Çocuklar ev içerisinde daha çok teknolojik cihazlar ile zaman geçirmiş ve televizyon, tablet, bilgisayar aracılığı ile modern oyunlara yönelmiştir. Modern dönemde oyunların açık alanlardan ziyade sanal ortamlardaki dijitale aktarımı çocukların gerçek olmayan sanal bir dünyada hayali arkadaşlıklar edinmesine de sebebiyet vermektedir

Dijital oyunların çocuklar üzerinde olumlu ve olumsuz birçok etkisi bulunmaktadır. Bu oyunlardan bazıları incelendiğinde çocukların eğitimine ve kişisel gelişimine katkı sağladığı görülmektedir. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkilerine şu örnekler verilebilir: (Çalışma, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017, ss. 12-14)

- Oyunlar teknolojik cihazlardan oynanacağı için çocukların teknolojik cihazlara karşı ilgi ve becerileri gelişir.
- Çocukların zihin, göz ve el becerileri gelişir.

- Oyunların içeriğine bağlı olarak strateji geliştirme ve pratik düşünme becerileri artar.
- Serbest zamanlarını değerlendirme konusunda aracı olur.
- Eğitici oyunlar aracılığı ile bilgi düzeyleri artar.
- Yabancı dil gelişimi hızlanır.
- Oyunlarda alacağı başarılar özgüvenini güçlendirir.
- Çocuklarda kekemelik, sosyal fobi gibi tıbbi rahatsızlıklarda alternatif tedavi ve terapi amaçlı kullanılabilmektedir.
- Çocukların eğlenerek öğrenmelerini sağlar

Modern dönemin vazgeçilmezi haline gelen dijital olumlu yönleri olduğu kadar olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Geleneksel oyunların masumiyeti bu oyunlarda yerini çoğu zaman şiddet içerikli oyunlara bırakmıştır. Dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri şöyle sıralanabilir: (Çalışma, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, 2017, ss. 13-14)

- Karşılıklı konuşma ve etkileşim geçirmediği için çocuğun dil gelişiminde aksamalara ve gelişim geriliğine sebep olması
- Oyun oynadığı süre zarfında zaman israfına ve erteleme davranışının yerleşmesine sebep olması
- Duygu kontrollerinde zorluk yaşama ve kişilik bozuklukları
- Toplumdan uzaklaştığı için asosyalleşme ve aile içi iletişiminin azaltması
- Oyunların sürekli hale gelmesinden dolayı sanal ile gerçeklik arasındaki farkı ayırt etmede güçlük
- Ağır şiddet unsurları içerikleri ve materyalleri sebebiyle saldırgan duygu, düşünce ve davranışların gelişmesine sebep olması.
- Oyun oynamanın vermiş olduğu bağımlılıktan dolayı ders çalışma, kitap okuma ve fiziksel aktivitelere katılma zamanlarını azaltması sebebiyle akademik ve kişisel başarıyı olumsuz etkilemesi

- Birtakım sağlık problemlerine sebep olması
- Olumsuz dil gelişimi ve argo
- Çocukların çevrimiçi sanal tehditlere açık hale gelmesi.

Çalışma, Aile e Sosyal Politikalar Bakanlığı'nın 2017 yılı Dijital Oyunlar İçin Aile Ve Çocuk Rehberliği çalıştay sonuç raporunda da belirtildiği üzere dijital oyunların çocuklar üzerinde pek çok olumsuz etkisi bulunmaktadır. Özellikle çocukların şiddet unsurlarına maruz kalmaları nedeniyle bu unsurları içselleştirip gündelik hayatlarına yansıtmaları gelecek adına ciddi problemlere sebep olabilmektedir. Bununla birlikte çocukların bu oyunları oturdukları yerden oynamaları çocukların kas ve motor gelişimlerini olumsuz yönde etkilemektedir. Fizyolojik tembelliğe sebep olan bu oyunlar yeme ve uyku alışkanlıklarını da olumsuz yönde etkilemekte ve çocuklarda obezite gibi problemlere sebep olabilmektedir.

BÖLÜM 3

ARAŞTIRMA BULGULARI

3.1. Çocuklardan Elde Edilen Bulgular

3.1.1. Araştırmaya Katılan Çocukların Demografik Özellikleri

GÖRÜŞMECİ /ADI	YAŞI	CİNSİYETİ	SINIFI
G.1. : A.A.	12	Kız	6
G.2. : A.K	9	Erkek	3
G.3. : A.Ö.	11	Kız	6
G.4. : B.A.C.	9	Kız	3
G.5. : B.O.	11	Erkek	6
G.6. : C.Y.	9	Kız	3
G.7. : E.B.	13	Erkek	7
G.8. : E.C.	12	Erkek	6
G.9. : E.E.	11	Erkek	6
G.10. : E.E.	12	Kız	6
G.11. : E.E.Ş.	11	Kız	5
G.12. : E.K.	11	Erkek	5
G.13. : E.M.	11	Erkek	5
G.14. : E.Y.	9	Kız	3
G.15. : H.Ç.	9	Erkek	3
G.16. : H.E.	10	Kız	5

G.17. :	H.E.Ç.	9	Erkek	3
G.18. :	H.Z.D.	10	Erkek	5
G.19. :	K.D.P.	9	Kız	3
G.20. :	K.G.	9	Kız	5
G.21. :	K.M.M.	11	Erkek	6
G.22. :	L.P.	12	Kız	6
G.23. :	M.H.D.	12	Erkek	6
G.24. :	M.Ö.Ö.	9	Erkek	3
G.25. :	M.S.D.	11	Kız	6
G.26. :	M.Ş.	12	Erkek	6
G.27. :	O.Y.	11	Erkek	5
G.28. :	Ö.E.E.	9	Kız	3
G.29. :	R.S.	11	Kız	5
G.30. :	S.B.Ü.	11	Kız	6
G.31. :	S.K	9	Kız	3
G.32. :	Ş.N.Ş.	12	Kız	6
G.33. :	T.K.	11	Erkek	6
G.34. :	Y.D.	12	Erkek	6
G.35. :	Y.E.	9	Kız	3
G.36. :	Z.N.H.	10	Kız	5

3.2. Çocuklarla Yapılan Görüşmelerin Yorumlanması

3.2.1. Çocukların Boş Zamanlarını Değerlendirme Yöntemleri

Araştırmanın bu boyutunda çocuklarla boş zamanlarını nasıl değerlendirdikleri konusunda görüşmeler yapılmıştır. Çocukların "Boş en çok ne yapmaktan hoşlanırsınız ?" sorusuna vermiş oldukları cevaplar ışığında çocukların boş zamanlarını nasıl değerlendikleri yorumlanmıştır.

----Boş zamanlarınızda en çok ne yapmaktan hoşlanırsınız?

G.17. : --- Dışarı çıkıp bilgisayardan ve arkadaşlarıma gidip playstation oynuyorum.

G.24. : --- Ben boş zamanlarımda tablet veya oyun oynarım.

G.4. : --- Etkinlik yapmak, arkadaşlarımıza Barbie oynarım, kitap okurum ve televizyon izlerim.

G.19. : ---Boş zamanlarımda en çok yemek yerim ve televizyon izlerim.

G.12. : --- Bilgisayar oynamak ve arkadaşlarımla oynamaktan hoşlanırım.

G.34. : --- Futbol oynamaktan hoşlanıyorum. Oyun oynamaktan, satranç oynamaktan, kitap okumaktan, ödev yapmaktan.

G.7. : --- Bigisayar, telefona bakmak. Peluş oyuncaklar yapmaktan hoşlanırım.

G.18. : --- Aşağıya inip oyun oynamaktan ve bilgisayara bakmaktan hoşlanırım.

G.9. : --- Ben boş zamanlarımda arkadaşlarımla oynamayı, bisiklete binmeyi ve bilgisayar oynamaktan hoşlanırım.

G.13. : --- Müzik dinlemek ve futbol oynamak ayrıca yarış yapıp bisiklete binmekten hoşlanırım.

G.29. : --- Ben boş zamanlarımda patene ve bisiklete binerim, ya da televizyon programlarına bakarım. Son olarak da Granny oyununu oynarım.

G.3. : --- Boş zamanlarımda kitap okumaktan, bisiklet sürmekten, arkadaşlarımla oyun oynamaktan hoşlanırım.

G.16. : --- Test çözerim, kitap okurum, bisiklete binerim, evcilik oynarım, tablete bakarım.

Boş zaman bireylerin sorumluklarından artakalan zaman dilimidir. Çocukların boş zamanları ise genelde okul saatlerinden artakalan çocuklarla yapılan görüşmeler sonucunda çocuklar boş zamanlarını nasıl değerlendirdiklerini yukarıda görüldüğü gibi ifade etmiştir. Çocukların vermiş oldukları cevaplar en genel anlamda çocukların boş zamanlarını oyun aktiviteleriyle değerlendirdiklerini ortaya çıkarmıştır. Araştırmaya katılan çocuklardan birçoğu boş zamanlarını oyun aktiviteleriyle geçiriyor olsa da çocukların bazıları da boş vakitlerini ilgi ve yetenekleri doğrultusunda birtakım hobileri ile geçirdiklerini ifade etmiştir.

G.14. : --- Resim çizmekten hoşlanırım.

G.2. : --- Kitap okumaktan hoşlanırım.

G.15. : --- Televizyon izlemeyi seviyorum çünkü en sevdiğim film var.

G.35. : --- Kitap okurum sonra da tabletime bakarım, sonra da televizyona bakarım ve resim çizerim.

G.10. : --- Boş zamanlarımda resim çizmeyi severim, gezmeyi çok severim, tabletle oynamayı severim kitap okumayı severim, bisiklet sürmeyi severim, test çözmeyi severim.

G.11. : --- Boş zamanımda şunları yaparım: Kitap okurum, film izlerim, araştırmalar yaparım, evimin önündeki böcek türlerine bakarım,

gezerim, oyun oynarım, telefonumdan korku videoları izlerim, makyaj yaparım.

G.31. : --- Kitap okumayı ve test çözmeyi seviyorum. Çünkü başarılı ve çalışkan bir öğrenci olmak istiyorum. Birde büyüyünce hedefim olan beyin cerrahı olmak için.

G.23. : --- Boş zamanlarımda bilgisayar oynamayı, TV izlemeyi, bilezik yapmayı, org çalmayı severim. Aynı zamanda dışarıda oyun oynayıp sokaktaki kedileri sevmeyi severim. Yeni bir oyun yapmayı severim.

G.1. : --- Boş zamanlarımda ailemle sohbet etmeyi, babaanneme gitmekte, akrabalarımı ziyaret etmekten, yapraklı yolu ananem-dedeme gitmekten ve kuşumla oynamaktan hoşlanıyorum. Birde dışarıda gezmeye gitmeyi seviyorum

G.32. : --- Ben boş zamanlarımda televizyonda neler olduğuna bakarım.

3.2.2. Çocukların İlgi Odağı Olan Oyunlar

Araştırmanın bu boyutunda çocukların boş zamanlarında oynamaktan hoşlandıkları oyunlar üzerine görüşmeler yapılmıştır. Çocuklardan alınan cevaplar ışığında çocukların oyun alışkanlıkları ve oyun oynarken kullandıkları materyaller yorumlanmıştır. Ayrıca çocukların ilgi odağı olan oyunlar tespit edilmiş ve genel olarak çocukların sıklıkla oynamayı tercih ettiği oyunlardan bazılarının analizi yapılmıştır.

---- En sevdiğiniz oyunlar hangileri?

G.17. : --- *Benim en sevdiğim oyunlar Pubg, Cs:Go, Zula, Minecraft, Fortnite, clash royal.*

G.24. : --- Benim en sevdiğim oyun Pubg, Minecraft ve ailemle oyun oynamak.

G.2. : --- Futbol, Pubg, Rablox, Kritikal Ops, Minecraft, Zula, Cs:Go , Standoff 2, zeka oyunları, Tokyo Drift, Asphalt.

G.15. : --- Fornite, Cs:Go, Zula, Call Of Duty, Gta5, Mobile Legends, Pubg, Aspahlt, Nitro, Süper Mario.

G.28. : --- Lolipop, saklambaç, yerden yüksek, telefonda da Subway Surf.

G.4. : --- Barbie bebek oynamak, saklambaç, paten sürmek, bisiklet sürmek, Minecraft, Subway Surf, Kız Giydirme Oyunları.

G.19. : --- Ben en çok yemek yapma oyununu ve Zombie oyununu seviyorum.

G.7. : --- Benim en sevdiğim oyunlar Minecraft, ve Roblox .

G.22. : --- Benim en sevdiğim oyunlar Dragon City, uzuneşek, birdirbir, Rainbow 6 İege.

G.30. : --- En sevdiğim oyunlar Reverse, Mangala, Mental Up ve evciliktir.

G.27. : --- Bilgisayar, tablet, sokak oyunlarını seviyorum.

G.9. : --- Benim en sevdiğim oyunlar CS GO, Wolfenstein, Call of Duty ve Pubg mobile.

G.33. : --- Benim en sevdiğim oyunlar Pubg, Mta, GTA- 5, saklambaç, yerden yüksek, yerde biri var.

G.32. : --- Benim en sevdiğim bilgisayardan oynadığım Roblox ve tabletten oynadığım Mutant Fighing Cup.

Yapılan görüşmeler sonucunda çocukların vermiş olduğu cevaplar doğrultusunda çocukların oynamaktan hoşlandığı oyunlar yukarıdaki gibidir. Çocukların ifadeleri genel anlamda dijital oyunlar üzerinde yoğunlaşmaktadır. Ancak bununla beraber çocukların geleneksel oyunları oynamaktan hoşlandığı da gözlemlenmektedir.

G.1. : --- En sevdiğim oyunlar seksek, körebe, taş-kâğıt-makas, Subway Surf, sos, yerden yüksek ve saklambaç oyunları. Bazen arkadaşlarımla dışarıda istop ve yakan top oynamayı seviyorum.

G.13. : --- Saklambaç, su içme yarışı, doğruluk ve cesaret, telefon olarak Pubg Mobil, Rider ve Granny.

G.25. : --- En sevdiğim oyunlar saklambaç, yakan top, yerden yüksek ve körebedir.

G.20. : --- En çok paten sürmek, parkta oynarız yani, bir beş on, körebe, kemik kırmaca, salıncak, tahterevalli.

G.34. : --- Futbol, satranç, hentbol, basketbol, 9 taş, 3 taş, voleybol.

G.36. : --- En sevdiğim oyunlar saklambaç, renkli istop ve kayan toptur.

G.18. : --- Doğuda hatta kalma, silah oyunları, futbol, can, stop en sevdiklerimdir.

G.12. : --- En sevdiğim oyunlar saklambaç, istop.

G.31. : --- Yerden yüksek oynamayı çok seviyorum çünkü eğlenceli ve oynayınca zaman çok hızlı geçiyor. Birde körebe, körebeyi oynarken hem eğleniyoruz hem de spor yapmış oluyoruz.

G.6. : --- Monopoli, körebe, lolipop, canlandırma, saklambaç.

G.14. : --- Saklambaç, can, yerden yüksek, televizyon oyununu severim.

G.35. : --- Can, saklambaç ve ebelemece, lolipop oyunlarını çok seviyorum.

G.3. : --- Benim en sevdiğim oyunlar saklambaç, körebe, yerden yüksek, yakar top, ip atlama ve seksek oynarım.

G.16. : --- En sevdiğim oyun Hay Day oynarım, saklambaç oynarım, ip atlarım.

G.26. : --- Top oynamak, can oynamak, ebelemece oynamak.

G.21. : --- Futbol, saklambaç, araba oyunu, silah oyunu, Pubg ve bisiklet binmek ve en sevdiğim şeyler bunlardır.

G.23. : --- Benim oynamayı sevdiğim bilgisayar oyunları Roblox ve son oyuncu. Sokakta sevdiğim kendi yaptığım oyun. Saklambaç, ebelemece ve aspirin. Ayrıca bisiklet sürmek.

G.11. : --- Benim en sevdiğim oyunlar şunlardır, voleybol, basketbol, futbol, tenis, yüzme, saklambaç, ebelemece, seksek.

G.10. : --- Benim en sevdiğim oyunlar saklambaç, yakan top, körebe, ebelemece, bisiklete binmek bunlar benim en sevdiğim oyunlar.

Çocuklara yönlendirilen bir diğer soru ise teknolojik cihazlar üzerinden oynadıkları oyunlar olmuştur. Çocukların dijital oyunlara olan ilgileri araştırmanın bir başka boyutunu oluşturmuştur.

---- Bilgisayar, tablet, telefon vb. cihazlardan en çok hangi oyunları oynuyorsunuz?

G.17. : --- Ben en çok Pubg, Cs:Go, Minecraft, İnstagram, Tiktok, Zula, bütün silahlı oyunlar ve Gta5 oynuyorum.

G.24. : --- Benim en sevdiğim bilgisayar oyunları, Pubg, Minecraft , Mubilecins'i seviyorum.

G.14. : --- Subway Surf, tank oyunu, yemek yapmai Cs:Go, Pubg oyunlarını oynuyorum.

G.2. : --- Fifa19, Zula, Kritikal Ops, Aspalth, Tokyo Drift, Roblox, Minecraft, Cs:Go, Standoff 2, Pubg oynuyorum.

G.6. : --- Zula, Cs:Go, Pubg.

G.15. : --- En çok Cs:Go ve Minecraft oynuyorum.

G.28. : --- Slether.İo ve Subway Surf , oynuyorum.

G.4. : --- Barbie, Satranç, Düşen Kelime, Minecraft, Subway Surf, Kız Giydirme.

G.12. : --- Rablox, Minecraft, Fortnite en sevdiğim oyunlar.

G.7. : --- Bilgisayardan en sevdiğim oyunlar Minecraft, ve Roblox .

G.20. : --- Tom, Ancela, Moy 1 2 3 4 5 6, Greni.

G.27. : --- Zula, Barw Stars, Bowartır, Pubg mobil, XBox, Minecraft, GTA-5.

G.9. : --- Bilgisayar: Pubg, Zula. Tablet: Bownmasters, Brawl Stars, Xbox, Minecraft, GTA-5.

G.5. : --- GTA gibi oyunları Score Hero.

G.8. : --- Telefondan Clash Royale ve Clash of Clans.

G.3. : --- En çok PacMan, Mayın Tarlası, Minecraft, Helixjump oynarım.

G.16. : --- Çarkı Felek, Hay Day oynarım, Minecraft.

G.26. : --- CS GO, Pubg, Minecraft, GTA-5, Roblox (Silah oyunu).

G.21. : --- Pubg ve araba oyunları.

G.23. : --- Ben en çok Gacha Life, Power Director, Du Recorder.Dragon Mania Efsaneleri, Kayıp Ada Patlayan Macera, Youtube, My Littele Pony, Roblox ve Son Oyuncu oynuyorum.

Yapılan görüşmelerde araştırmaya katılan 36 çocuktan 34'ü oynamaktan hoşlandığı dijital oyunlardan bahsetmiştir. Araştırmada yalnızca 2 çocuk dijital oyunlardan herhangi birini oynamadıklarını ifade etmişlerdir.

G.31. : --- Ben hiçbir oyunu oynamıyorum çünkü telefon vb. cihazlar bana yasak.

G.34. : --- Dijital oyunlar oynamıyorum.

Ayrıca görüşmelerde çocukların vermiş olduğu cevaplar telefon, tablet, bilgisayar gibi teknolojik cihazları yalnızca oyun oynamak amacıyla değil, sosyal medya üzerinden Facebook, İnstagram, Youtube, WhatsApp ve Tik Tok gibi birtakım platformlara ulaşmak amacıyla kullandıkları gözlemlenmiştir. Bu uygulamaların

kullanımı yaş, cinsiyet gibi farklılıklar gözetmeksizin çocukların birçoğu tarafından kullanıldığı gözlemlenmektedir.

G.10. : --- Hay Day, Şans Çarkı, Youtube, İnstagram, bunlara bakıyorum.

G.29. : --- Telefon, tablet, bilgisayar gibi cihazlardan Tik Tok, Youtube, Granny, Aquapark ve Roblox gibi oyunları oynamayı çok severim.

G.33. : --- Bigisayardan Pubg, Zula, GTA-5, Youtube. Tabletten araba tır oyunları, youtube. Telefondan İnstagram, Facebook, Tik Tok, Youtube.

G.32. : --- Ben en çok Roblox, Mutant Fighing Cup, Plague İnc, Marvel Şampiyona Ligy, Youtube oyunlarını oynuyorum.

G.13. : --- Granny, Pubg, Zula, Saat, Youtube.

G.1. : --- Ben şu oyunları oynuyorum: Subway Surf, İnstagram, Zengin kız, Evcil hayvan bakımı, Piyano oyunu, Youtube ve WhatsApp bakmayı ve oyun oynamayı seviyorum.

G.36. : --- Genellikle video izlerim veya resim çizme uygulamalarında resim çizerim.

G.25. : --- Ben en çok Ateş ve Su, Subway Surf, My Cafe, Macig School, WhatsApp ve Dragon City oyunlarını oynuyorum.

G.22. : --- Genellikle İnstagram, Youtube, Dragon City, Granny, WhatsAp, Netflix.

G.30. : --- Ben en çok Facebook, Mental Up, My Cafe, WhatsApp uygulamalarını kullanıyorum.

G.35. : --- Tablet oyunları, koşma oyunları, Free Fire ve Pubg oynuyorum. İnstagram ve tiktoku seviyorum.

G.18. : --- Ben oyundan çok youtube izlerim.

Yapılan araştırmalarda çocukların genelinin vermiş olduğu ifadelerde dijital oyunlar üzerinden sıklıkla oynadığı oyunların şiddet içerikli, silahlı oyunlar olduğu gözlemlenmiştir. Bu oyunlar; Pubg, Minecraft, GTA-5, Cs:Go, Roblox, Zula ve diğerleridir.

Pubg oyunu bilgisayar, telefon ve tabletten oynanabilen şiddet içerikli bir oyundur. Oyunun temel amacı hayatta kalmaktır ve hayatta kalmak adına oyun içerisindeki oyuncuları öldürmektir. Oyun bir uçak içerisinden haritadan istenilen bir bölgeye atlanarak başlamaktadır. Oyunda oyuncuları güçlü kılan, oyun içerisinde bulunulan bölgedeki evlerden alınan silahlar ve mühimmatlardır. Bireysel ya da sanal grup arkadaşlarıyla oynanan bu oyunun hedef kitlesini yalnızca çocuklar değil yetişkin bireyler de oluşturmaktadır.

Minecraft oyunu da çocuklar tarafından sıklıkla oynanan bir oyundur. Bu oyun oyuncularının diledikleri gibi evler, şatolar, binalar inşa edebilecekleri bir oyundur. Oyun ilk bakışta da masum gibi görünse bile çocuklar için tehlikeli sonuçlar doğurabilmektedir. Özellikle çocukların inşa ettikleri yapılarını korumak adına oyun içerisindeki canlıları öldürmesi çocukları şiddete teşvik etmektedir. Oyunun tehlikeli olması nedeniyle bakanlıklar tarafından yasaklanmasına yönelik çalışmalar yapıldığı internet haberleri üzerinde dolaşmaktadır.

GTA-5 oyunu daha çok oyun içerisinde ev, araba ve para sahibi olabilmek için oynanan sanal bir oyundur. Oyunda istenilen şeylere sahip olabilmek adına canlılar öldürülmektedir. Oyun içerisinde hırsızlık, kapkaç, cinayet gibi birçok suç işlenmektedir. Oyuncular bu suçları işlediği derecede başarı elde etmektedir. Bu oyun tehlikeli olması açısından dünya üzerinde birçok ülkede yasaklanmıştır.

Cs:Go oyunun kısa ismidir. Oyunun açılımı Counter Strike Global Offensive'dir. Bu oyunda silahlı ve şiddet içerikli oyunlar arasında yer almaktadır. Oyun oynandıkça kazanılan sanal paralarla silah alınmaktadır. Oyun yetenek grupları üzerine derecelenmektedir. Oyun oynandığı sürece oyuncular rütbe atlamaktadır bu da oyuncuları oyuna bağımlı bir hale getirmektedir. Oyuna bağımlı olan oyuncular zamanla oyun içerisinde ilerlemek ve yükselmek adına daha çok şiddete odaklanmaktadır. Oyun içerisinde canlıları öldürdükçe oyuncular silah kazanmakta ve oyun içerisinde bulundukları seviyeden ilerlemektedir.

Roblox oyunu da çocukları olumsuz yönde etkileyebilecek bir sanal oyundur. Bu oyun da diğer oyunlar gibi şiddet içerikli olmasının yanında oyun içerisinde bulunan sanal sohbetlerde çocuklara tehlike unsuru oluşturmaktadır. Sanal sohbetler üzerindeki küfürlü konuşmalar çocukları olumsuz yönde etkilemekledir. Her ne kadar bu olumsuz konuşmalara engelleme yöntemi getirilse bile bu engelleme yetersiz kalmış bulunmaktadır.

Son olarak Zula oyununu inceliyoruz. Bu oyun diğer oyunlardan farklı olarak Türk yapımı bir oyundur. Oyunu diğer oyunlardan farklı kılan tek özelliği Türk yapımı olmasıdır. Bunun dışındaki şiddet ve gerilim özellikleri diğer oyunlarla benzerlik taşımaktadır. Oyun silahlar, cinayetler ve çeşitli şiddetleri içermektedir. Oyunu kullanıcıları arasında cazip kılan en büyük yönü milliyetçi duyguları yani Türk yapımı olmasıdır. Özellikle oyun içerisindeki cadde ve sokakların Türkiye'de bulunan cadde ve sokaklar olması kullanıcılarının daha da keyif alarak oynamalarına sebep olmuştur. Ancak oyunun içeriği itibariyle şiddet içerikli olması çocuk oyuncuları açısından olumsuz sonuçlar doğurmaktadır.

Çocukların sıklıkla oynadığı sanal oyunlardan bazıları yukarıda açıklanmıştır. Açıklamaları verilen oyunların şiddet içerikli olması nedeniyle çocuklar üzerinde açacağı olumsuz sonuçlar izah edilmiştir. Bu oyunları oynayan çocukların cinsiyet özelliklerine bakıldığında ise erkek ya da kız çocuğu fark etmeksizin her iki cinsiyet grubunun da aktif bir şekilde oynadıkları ortaya çıkmıştır

Ancak bununla birlikte bazı çocukların da teknolojik cihazlardan şiddet içermeyen oyunları oynadıkları gözlemlenmektedir. Subway Surf, Düşen Kelime, Kız Giydirme gibi oyunlar bu oyunlara örnek gösterilebilir. Ancak bu oyunlar da diğer oyunlara göre daha masumane görünseler bile içeriği incelendiğinde çocukların bilinçaltına suç olgusunu işlediği görülebilmektedir. Örneğin Subway Surf oyunu görünüşte yalnızca macera oyunu gibi görünse de oyun içeriğinde polis memurundan kaçmaya çalışan bir karakterin maceralarını içermektedir.

3.2.3. Çocukların Oyun Oynarken Hissettiği Duygular

Araştırmanın bu bölümünde çocukların oyun oynarken hissettiği duygular üzerine durulmuştur. Çocukların oyun oynarken hissettiği duygular kendi ifadeleri ile belirlenmiş ve hissettiği duyguların analizleri yapılmıştır.

----Oyun oynamak size ne hissettiriyor, oyun oynarken hissettiğiniz duygulardan bahseder misiniz?

G.31. : --- Sevinç ve mutluluk hissediyorum ama ebe olunca kızabiliyorum

G.14. : --- Mutlu, sinirli ve üzgün oluyorum.

G.28. : --- Stres hissediyorum.

G.4. : --- Çok mutlu oluyorum oynarken. Ama eğer kaybedersem çıldırıyorum.

G.12. : --- Bazen ölürken ve ya ölmezken hüzün ve sinir hissediyorum. Hep ben öldüğüm zaman sinirleniyorum.

G.30. : --- Beni eğlendiriyor. Kaybedince üzülüyorum, kazanınca mutlu oluyorum. Oyuna başlarken mutlu oluyorum.

G.36. : --- Oyunu kaybettiğimde bir kere daha oynuyorum eğer yine kaybedersem sinirlenirim. Eğer kazanırsam mutlu olurum.

G.25. : --- Oyuna başlayınca " acaba kazanabilecek miyim?" kazanınca seviyorum, kaybedince üzülüp "Acaba bir sonrakinde kazanabilecek miyim?" diye düşünüyorum.

G.18. : --- Heyecan, mutluluk hissettiriyor.

G.27. : --- Oyun oynarken heyecan, sevinç bunları hissediyorum.

G.8. : --- Oyunda kaybettiğimde rakibimi tebrik ediyorum ve kazanınca mutlu oluyorum.

G.29. : --- Oyun oynamak can sıkıntımı geçiriyor, oyunu kaybedince biraz sinirleniyorum, oyunu kazanınca biraz seviniyorum. Çünkü kazanınca bidaha kazanamıyorum.

G.3. : --- Oyun oynamak bana mutluluk veriyor. Oyunu kaybedince hiç üzülmüyorum. Oyunu kazandığımda ise mutlu oluyorum.

G.16. : --- Kaybettiğim için çok sinirlenirim, ama kazanınca çok mutlu olurum ama beni aralarına almayınca üzülürüm.

G.26. : --- Bilgisayar oynadığımda kazananı tebrik ederim. Sinirlenmem oyunu yine oynarım ve kazanırsam mutlu olurum.

G.21. : --- Mutluluk hissettirir ve stres atıyorum. Kaybedince tebrik ediyorum ve kazanınca çooooooook mutlu oluyorum

G.23. : --- Ben kaybedince utanıp üzülüyorum, kazanınca seviniyorum. Oyun oynarken eğleniyorum. Oyunu bitirmek için oynuyorum ve eğlenerek arkadaş edinmek için. Ayrıca yaratmayı.

G.11. : --- Kazandığımda çok mutlu oluyorum. Kaybettiğimde sinirleniyorum.

G.10. : --- Bir oyunu kaybedince sinirleniyorum biraz üzülüyorum ama bir oyunda kazanmakta var kaybetmekte. Sevdiğim bir oyunu oynayınca mutlu oluyorum.

G.32. : --- Ben oyun oynarken mutlu, ölünce sinir, heyecan hissediyorum.

G.34. : --- Seviniyorum, heyecanlanıyorum, hoşlanıyorum, doğal oyunlar beni rahatlatıyor.

G.1. : --- Oyun oynarken heyecan, korku, sevinç ve üzüntü hissediyorum. Kazanınca seviniyorum, oynarken heyecanlanıyorum ve korkuyorum. Kaybedince üzgün ve sinirli hissediyorum.

G.5. : --- Oyunlardan ne hissediyorum yani güzel Score Heroda o oyunu geçemiyor sinirleniyorum kolay seviyeleri yapıyorum.

G.9. : --- Heyecan, adrenalin, korku, mutluluk, sinir.

G.13. : --- Saat oyunu bana korku hissettiriyor.

Çocukların vermiş olduğu ifadelerde hissettiği duygular en genel anlamıyla heyecan, stres, korku ve rekabet duygusudur. Oyun oynarken kendilerini bu denli kaptırmış

olmaları çocukları şiddete yöneltmektedir. Araştırmaya katılan çocuklarının vermiş oldukları ifadeler bunu kanıtlar niteliktedir.

G.17. : --- Oyunları oynarken savaş, dövüş var. Gta5 de polise el hareketi çektik. Polis arabasındaydı ve sınaypır çekip yere attı. En gıcık kaptığım şey polisin bana çarpması. Gta5 de uçak kaçırıp şehri bombaladım ve 12 yıldız oldum. Asker uçağı ve polis uçağı geldi beni vurdu bende paraşüt açtım.

G.15. : --- Hırçınlık, heyecan, adamı gebertmek, korku hissediyorum.

Çocukların oynadıkları oyunlarda kolayca cinayet işlemesi, oyunun sürükleyici olması ve oyunda ilerlemek adına canlılara zarar vermesi oyunun çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerini şiddetlendirmiştir. Çocukların vermiş olduğu ifadeler canlılara zarar verdikçe stres attıkları yönündedir.

G.35. : --- Düşmanları öldürünce stres attığımı hissediyorum.

G.24. : --- Beni biri öldürünce sinirlenip onu öldürmek istiyorum. Eğer ben onları öldürürsem çok seviniyorum gaza geliyorum bütün adamları öldürüyorum.

Çocukların dijital oyunları oynarken içerisinde bulundukları sanal dünyaya kendilerini kaptırdıklarını, zamanla gerçeküstü bu dünyanın mükemmelliğine kapıldıkları ve bağımlı oldukları gözlemlenmiştir.

G.7. : --- Sanal bir dünyada olduğumu. Sanal dünyanın istediğim her şeyi yapabileceğini düşünüyorum. Beni öldürdüklerinde çok sinirleniyorum. Yemek yiyorum sinirden 5 dk. sonra geri geliyorum yine oynuyorum.

Oynadıkları oyunları kaybetmeleri durumunda hırçınlaştıkları ve öfke patlamaları yaşadıkları çocuklar tarafından ifade edilmiştir. Yaşadıkları öfke patlamaları sonucunda çocukların kendilerine ve çevrelerine zarar verdikleri gözlemlenmiştir.

G.22. : --- Oyun oynarken mutlu oluyorum. Savaş yaptıktan sonra eğer kaybedersem onu öldürmek, ağzını burnunu kırmak, sonra da parçalara ayırıp 2 valizin içine doldurup nehire atıp fatiha okumak istiyorum.

G.2. : --- Öfke, sevinç, stres, hırs. Yenince sevinç. Yenilince öfke, çıldırıyorum çünkü. Klavye kırılacak ve resmen fareyi kırdım.

G.19. : --- Oyun oynamak bana şunu hissettiriyor, onu boğasım geliyor, onu tekme tokat dövmek istiyorum. Ona küfür saymak istiyorum.

G.6. : --- Sinirleniyorum. Hırçınlık, heyecanlık, delilik, adamı gebertmek istiyorum.

G.33. : --- Yapınca çok seviniyorum. Yapamayınca oyun diye geçiyorum ama masa var masaya yumruk atıyorum.

G.20. : --- Eğer kaybedersem çok üzülürüm birde sinirlenirim. Kazanırsam sevinçten kolumu ısırırım.

Çocuklar için eğlence olarak algılanan bu oyunların onlar için ne kadar zararlı olabileceği çocuklar ile yapılan görüşmeler sonucunda kendi ifadeleri ile gözler önüne serilmiştir. Birçok ebeveyn için bu durum fark edilse bile bazı anne babalar bu durumun farkında değildir.

Çocukların bu oyunları oynarken ebeveynlerinin bilgi düzeyleri araştırmanın bir başka boyutunu oluşturmuştur. Çocuklarla yapılan görüşmelerde oynadıkları oyunları ailelerinin bilgisi dâhilinde oynayıp oynamadıkları ve teknolojik cihazların çocuklar tarafından erişilebilirliği test edilmiştir. Bu boyutu incelemek adına çocuklara sorulan soruya katılımcıların verdiği cevaplar analiz edilmiştir.

---- Bilgisayar, tablet, telefon gibi cihazlardan oyun oynamanıza aileniz izin veriyor mu? Ailenizden gizli oynuyor musunuz?

G.17. : --- Evet izin veriyorlar. Hem de sınırsız.

G.28. : --- Oynamama izin veriyor. Gizli oynamıyorum.

G.4. : --- Ailem izin veriyor. Bazen çok oynuyorum ama bazen de canım istemiyor.

G.12. : --- Neredeyse hiç sınır yok.

G.7. : --- Nasıl gizli oynayayım ki? Haberleri var. Kızmıyorlar.

G.30. : --- Ben gizli gizli oyunlar oynamıyorum. Sınırsız sürem var. Ailem nelere baktığımdan haberdardır. Oyunlarım çok masumdur.

G.18. : --- Annem izin veriyor.

G.27. : --- Annem ya 1 saat veriyo ya da 1 hafta veriyor. Yani gizli gizli oynamadım.

G.8. : --- Sınırlı olarak, izinsiz oynamıyorum.

G.35. : --- Ailem bana 1 gün izin veriyor sadece.

G.29. : --- Telefon tablet oynamıyorum. Çünkü tabletim kırık, annemin telefonunun ekranı karardığı için tuşlu telefon kullanıyor. Televizyon izlememe izin veriyor.

G.3. : --- Gizli gizli oyun oynamıyorum. Ailem sınırlı oynamama izin veriyor. 10 dk oynuyorum sonra da telefonu kapatıyorum.

G.16. : --- Ailem izin veriyor.

G.24. : --- Benim annemle babam sadece hafta sonları saat koyarak oynamama izin veriyor.

G.21. : --- Sınırlı olarak izin veriyorlar gizli gizli oynamam.

G.23. : --- Gizli gizli oynamam. Oynuyorum ama onlar izin verince oynuyorum.

G.10. : --- Ailem tabletle oynamama sınırlı izin veriyor. Ailemden gizli oynamıyorum.

Yapılan görüşmelerde çocuklardan 15 i ailelerinin bilgisayar, tablet, telefon gibi teknolojik cihazları kullanmalarına izin verdiklerini ifade etmişlerdir. Çocuklardan bir kısmı ailelerinin bu cihazlara erişilebilirliğini sınırladıklarını ifade ederken bazı ailelerin bu cihazlara erişimi konusunda herhangi bir sınır koymadıklarını ve sınırsız bir şekilde oynamalarına izin verdiklerini belirtmiştir. Ailelerinin gözetimi altında verilen sınırlar ölçüsünde çocukların teknolojik cihazları kullandıkları gözlemlenmiştir.

Araştırmaya katılan katılımcılardan 6sı ise ailelerinin bilgisi dışında bu cihazları kullandıklarını ifade etmiştir.

G.20. : --- Annem veya babam uyuyunca atıyorum telefonu tableti yatağın yorganın içine girip oynuyorum.

G.9. : --- Gizli gizli oynadığım çok oluyo, ailem görmeden tableti yatağın altına sokuyorum sonra gece 1 ya da 2 arası oynuyorum ama aklan hiç şüpheli durmayıp tableti istemiyorum. Onlarda tableti saklamıyo.

G.33. : --- Annem uyurken telefonunu oynuyorum ama uyanınca izin veriyo. Bilgisayarı ablamın haberi oluyo ama annemin olmuyo ama ona söylüyom anneme ben annemden sır saklamıyom doğru mu değil mi diye soruyom.

G.31. : --- İzin vermiyor çünkü yasak. Ama ben gizli gizli oyun oynuyorum. Mesela annem sabah uyurken gizli gizli telefonu alıp odaya gidiyorum biraz oynadıktan sonra tekrar yerine koyuyorum.

G.22. : --- Birkaç kez gizlice oynuyorum. Aslında genelde gizlice oynuyorum. Genelde bir şeye bakıp vericem diyorum. Sonra oynamaya başlıyorum. Eğer gelirse annem oyunu değiştirip eğitici şeyler açıyorum.

G.13. : --- Ben gizli oyun oynuyorum.

Katılımcılar vermiş olduğu ifadelerde oyun oynamak için ailelerine ya da kendilerine ait olan teknolojik cihazları ailelerinin bilgisi dışında kullandıklarını ifade etmişlerdir. Aileleri tarafından cihazlara erişimi izin verilmeyen çocuklar ebeveynlerinin uyudukları sırada gizlice bu cihazlarla oyun oynadıkları gözlemlenmiştir.

Ayrıca araştırmaya katılan çocuklardan 11 i aileleri izin vermiş olsa bile bu cihazları gizlice oynadıklarını ifade etmiştir.

G.14. : --- Sınırsız izin veriyor. Gizli gizli oyunlar oynuyorum. Akşam kardeşimle birlikte gizlice tabletimizi oynuyoruz hemde saklanıyoruz.

G.2. : --- İzin veriyor ama bazen gizli gizli de oynuyorum.

G.6. : --- İzin veriyo, iyi ki de veriyor. Gizli gizli de oynuyorum ve çok mutlu oluyorum.

G.15. : --- Sınırlı olarak izin veriyor bende saatlerce gizli oynuyorum.

G.19. : --- Akşam 3 e kadar izin veriyor. Annaem uyuyunca ondan gizli telefonunu alıyorum.

G.36. : --- Ailemden gizli tablet telefon vb. şeylere bakmıyorum fakat eskiden gizlicene yastığımın altına koyarak bakıyordum.

G.25. : --- Ailem izin veriyor ama bazen gizlice oyun oynuyorum. Yastığımın altına koyuyorum, defterimin arasına koyuyorum, ama bazen.

G.1. : --- Ailem izin veriyor genellikle. Ama bazenleri odamda gizlice oynuyorum. Gece yatarken kendi telefonumu ya da tabletimi gizlice alıyorum ve gece oyun oynuyorum.

G.5. : --- Dedemin telefonundan oyun oynuyorum. Ananemin telefonundan eskiden oynuyordum ama izinli. Sonradan 100 lira geldi bende dedeme yöneldim tam 4.25 interneti var. Ondan gizlice hala oyun oynuyorum ve dedemin haberi yok.

G.26. : --- Evet izin alarak oynarım. 1 kezde gizlice oynadım.

G.11. : --- Gizi oynuyorum genellikle ama arasıra izin alıyom ve annem izin veriyor.

Çocukların vermiş oldukları ifadeler yasak olan şeylerin onlar için ne kadar cazip olduğunu göstermektedir. İnsanın yaradılıştan itibaren fıtratında bulunan merak ve yasak olana yönlenme duygusu çocukluk çağlarından itibaren baş göstermektedir. Aileleri izin vermiş olsa bile çocukların bu cihazları gizlice kullanmaları bunun en belirgin örneğidir. Kendilerine yasak olarak belirlenen bu cihazlar çocuklar için son derece cazip gelmektedir. Bu durum ise çocuk ve ebeveyn arasındaki karşılıklı güven ilişkisini olumsuz yönde etkilemiştir. Çocukların ailelerinden gizli yapmış oldukları bu faaliyetleri zamanla gündelik hayatlarında da ailelerinden birtakım yaşantılarını gizlemelerine ve hata yapabilmelerine sebep olabilmektedir. Çocukluk çağlarında bu

davranışlar masum gibi görünse de zaman içerisinde dönüşü olmayan hatalara sebebiyet verebilmektedir.

Araştırmaya katılan 36 çocuktan neredeyse tamamına yakını teknolojik cihazlara aileleri ya da yakın çevresi tarafından erişebilmektedir. Katılımcı çocuklardan yalnızca 1 i ise bu cihazlara sahip olmadığını ve dijital oyunları oynamadığını ifade etmiştir.

G.34. : --- Dijital eşyalarım ve oyunlarım yok.

G.34. : --- Dijital oyunlar oynamıyorum.

3.3. Ebeveynlerden Elde Edilen Bulgular

3.3.1. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Demografik Özellikleri

Bu bölümde yapılan araştırmaya katılan velilerin demografik özellikleri üzerine durulacaktır. Katılımcılar yaş, cinsiyet, medeni durum, eğitim durumu gibi değişkenler üzerinden analiz edilecektir. Demografik özelliklerin incelenmesi araştırmanın ilerleyen boyutlarında yapılacak olan karşılaştırmaların yorumlanması hususunda araştırmaya ışık tutan veriler olacaktır.

3.3.1.2. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Yaşlara Göre Dağılımı

Yapılan araştırmaya katılan anne ve babaların yaş grupları aşağıda gösterilen tabloda belirtildiği gibidir. Tablodan elde edilen verilere göre araştırmaya katılan katılımcıların %12,9 u 18–25 yaş aralığındadır. 18–25 yaş aralığında bulunan katılımcıların sayısı 28dir. Bununla birlikte toplam katılımcılar arasında en yoğun katılımın sağlandığı yaş grubu 26–35 yaş aralığıdır. Bu gruptaki ebeveynlerin oranı %42,4 olarak karşımıza çıkmaktadır ve bu gruba dâhil olan toplam katılımcı sayısı 92 kişidir. Bir diğer yoğun katılımcı grubu ise 36–45 yaşları arasındaki ebeveynlerin oluşturmuş olduğu gruptur. Bu grup toplamda 76 kişilik bir katılımla %35'lik bir orana sahip olmaktadır. Son olarak araştırmanın katılımcı sayısı bakımından en

düşük orana sahip olan yaş grubunu 46 ve üzeri yaş grupları oluşturmaktadır. Bu gruba dâhil olan ebeveynler toplamda 21 kişi ile sınırlı kalmış olup araştırmaya %9,7 oranında dâhil olmaktadır.

Tablo 1: Araştırmaya katılan ebeveynlerin yaşlara göre dağılımı.

Değişken	Sayı	Yüzde
18–25	28	12,9
26–35	92	42,4
36–45	76	35,0
46 ve üzeri	21	9,7
Toplam	217	100,0

3.3.1. 3. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Cinsiyete Göre Dağılımı

Araştırmaya katılan katılımcıların cinsiyete göre dağılımı aşağıdaki tabloda belirtilmiştir. Buna göre araştırmanın %66,8 oranla kadınlar oluşturmaktadır. Kadınların toplam katılımcı sayısı 145 kişiden oluşmaktadır. Bununla birlikte araştırmaya katılan erkek katılımcıların oranı %33,2 olarak karşımıza çıkmaktadır. Erkek katılımcıların toplam sayısı 72 kişi ile sınırlı kalmıştır.

Tablo 2: Araştırmaya katılan katılımcıların cinsiyete göre dağılımı.

Değişken	Sayı	Yüzde
Kadın	145	66,8
Erkek	72	33,2
Toplam	217	100,0

3.3.1.4. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Medeni Duruma Göre Dağılımı

Araştırmaya katılan katılımcıların medeni durumları tabloda belirtildiği gibidir. Tablodan elde edilen veriler ışığında evli olan bireyler araştırmaya katılan toplam katılımcılar arasında en yüksek katılım oranına sahiptir. Evli olan katılımcılar toplamda %83,4 oranla 181 kişiden oluşmaktadır. Araştırmaya katılan bekâr sayısı 30 kişi ile %13,8lik bir orana sahip olurken araştırmaya katılan hiçbir birey eşi ölmüş seçeneğini işaretlememiştir. Son olarak araştırmaya katılım gösteren bireylerin 6sı %2,8 oranla eşinden ayrılan bireylerden oluşmaktadır.

Tablo 3: Araştırmaya katılan ebeveynlerin madeni duruma göre dağılımı.

Değişken	Sayı	Yüzde
Evli	181	83,4
Bekâr	30	13,8
Eşi ölmüş	0	0
Eşinden ayrılmış	6	2,8
Toplam	217	100

3.3.1.5. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Eğitim Durumları

Araştırmaya katılan ebeveynlerin eğitim durumları aşağıdaki tablada belirtildiği gibidir. Tablodan alınan verilerle katılımcıların genel hatlarıyla lise ve lisans seviyelerinde eğitime sahip oldukları görülmüştür. En yüksek payı %33,6 oranında 73 ebeveynin katılımı ile lise oluştururken, beraberinde %33,2 oranıyla 72 ebeveynin katılımı ile lisans grubu oluşturmuştur. Lisans ve lise gruplarının hemen ardından toplamda 31 katılımcının %14,3 oranıyla ön lisans gelmektedir. Araştırmaya katılan ebeveynlerin %7,8 oranındaki 10 kişiden oluşan kısmı yüksek lisans mezunu olduğunu belirtirken %4,6 oranındaki 10 katılımcı ilkokul mezunu olduğunu belirtmiştir. Araştırmaya katılan ebeveynlerin en düşük %0,9 oranla 2 kişisi ise doktora mezunu olduklarını ifade etmiştir.

Tablo 4: Araştırmaya katılan ebeveynlerin eğitim durumları.

Değişken	Sayı	Yüzde
İlkokul	10	4,6
Ortaokul	12	5,5
Lise	73	33,6
Ön lisans	31	14,3
Lisans	72	33,2
Yüksek Lisans	17	7,8
Doktora	2	0,9
Toplam	217	100

3.3.2. Araştırmaya Katılan Ebeveynlerin Çocuk Sayısı

Araştırmaya katılan katılımcılara yönlendirilen *"Kaç çocuğa sahipsiniz?"* sorusuna katılımcıların vermiş olduğu cevaplar aşağıdaki tabloda belirtildiği gibidir. Katılımcıların vermiş olduğu cevaplar doğrultusunda 217 katılımcının %17,1 oranını oluşturan 37 kişinin çocuk sahibi olmadığı ve %24,0 oranla 52 katılımcının yalnızca 1 çocuğa sahip olduğu analiz edilmiştir. Bununla birlikte verilen yanıtların en büyük kitlesini oluşturan %40,1 oranla 87 katılımcının 2 çocuğa %18,9luk oranla 41 katılımcının 3 ve daha fazla çocuğa sahip olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 5: Katılımcıların çocuk sayısı.

Değişken	Sayı	Yüzde
Çocuk sahibi değilim	37	17,1
1 Çocuğa sahibim	52	24,0
2 Çocuğa sahibim	87	40,1
3 ve daha fazlası	41	18,9

3.3.3. Ebeveynlerle yapılan Görüşmelerin Yorumlanması

3.3.3.1. Ebeveynlerin Boş Zamanlarını Değerlendirme Yöntemleri

Araştırmaya katılan ebeveynlere boş zamanlarını nasıl değerlendirdikleri sorulmuştur. Ebeveynlerin boş zamanlarını nasıl değerlendirdiklerini ifade etmeleri çocukların boş zaman alışkanlıklarını analiz edilmesi açısından son derecede önemlidir. Bu soruya verilen cevaplar gerek çocuklara rol model olmaları açısından gerekse çocukları ile iletişimlerinin değerlendirilmesi açısından son derece önemlidir.

Alınan cevaplar aşağıdaki tabloda gösterildiği gibidir. Tablodan yapılacak yorum ile katılımcıların %43,8 oran ile çoğunluğu oluşturan 95 kişilik kısmı boş zamanlarında çocukları ile zaman geçirdiklerini ifade etmiştir. 23 kişiden oluşan %10,6lık kesim ise televizyon seyrettiklerini ifade etmiştir. Boş zamanları kitap okuyarak değerlendirdiğini ifade eden 29 katılımcı bu tablonun %13,4 oranını oluştururken %20,7 oranıyla 45 katılımcı sosyal medyada bulunan facebook, youtube, instagram gibi platformlarda zaman geçirdiğini ifade etmiştir. Son olarak arkadaşları ile vakit geçirdiğini ifade eden 25 katılımcı tablo üzerinde %11,5 oranını oluşturmuştur. Yapılan oranlama sonucunda ebeveynlerin çoğunluğunu oluşturan %43,8lik kısmın çocukları ile zaman geçirdiklerini ifade etmeleri dikkat çekicidir.

Tablo 6: Araştırmaya katılan ebeveynlerin boş zamanlarını değerlendirme yöntemi.

Değişken	Sayı	Yüzde
TV seyrederim	23	10,6
Kitap okurum	29	13,4
Çocuklarımla zaman geçiririm	95	43,8
Soyal medya “ İnstagram, Facebook, Yotube” da zaman geçiririm	45	20,7
Arkadaşlarımla zaman geçiririm.	25	11,5
Toplam	217	100,0

3.3.3.2. Ebeveynlerin Teknolojik Cihazları Kullanma Sıklıkları

Günümüz teknoloji çağında hemen hemen her insan teknolojik cihazları aktif bir biçimde kullanmaktadır. Özellikle de cep telefonu, televizyon bilgisayar ve tablet gibi cihazlar neredeyse hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Gündelik hayatla iç içe harmanlanmış olan bu cihazlar bireyler için olmazsa olmaz bir konuma gelmekte ve bu cihazlarla saatlerce zaman geçirilmektedir.

Katılımcılara telefon, televizyon, bilgisayar ve tablet gibi teknolojik cihazlara ne kadar zaman ayrıldığı sorulmuştur. Katılımcıların bu soruya vermiş oldukları cevaplar çocuklarla yapılan görüşmeleri tamamlayıcı niteliktedir.

Katılımcılara yönlendirilen soruya vermiş oldukları cevaplar aşağıdaki tabloda belirtildiği gibidir. Buna göre katılımcıların %1,4lük ve 3 kişiden oluşan kısmı bu cihazları hiç kullanmadıklarını belirtmiştir. Katılımcıların %48,4lük en yüksek oranla 105 kişiden oluşan kesimi ise gün içerisinde 2-3 saat arası kullandıklarını ifade etmiştir. Ayrıca ortalama 1 saat kullandığını ifade eden 56 kişi %25,8 oranını oluştururken %19,8lik oranla 43 katılımcı bu cihazları 4-5 saat arası kullandıklarını ifade etmiştir. Katılımcıların %4,6lık kısmı ise 7 saatten fazla kullandıklarını ifade eden 10 kişiden oluşmaktadır.

Tablo 7: Ebeveynlerin telefon, televizyon, bilgisayar, tablet gibi cihazlara ne kadar zaman ayrıldığı.

Değişken	Sayı	Yüzde
Hiç kullanmıyorum	3	1,4
Ortalama 1 saat kullanıyorum	56	25,8
2–3 saat arası kullanıyorum	105	48,4
4-6 saat arası kullanıyorum	43	19,8
7 saatten fazla kullanıyorum	10	4,6
Toplam	217	100,0

Katılımcılara sorulan bir başka soru ise düzenli olarak takip ettikleri bir televizyon dizisi olup olmadığına ilişkindir. Buna göre katılımcıların vermiş oldukları cevaplar aşağıdaki tabloda belirtildiği gibidir.

Tablo 8: Düzenli olarak takip edilen TV dizileri ve programlarının olup olmadığı.

Değişken	Sayı	Yüzde
Evet	119	54,8
Hayır	98	45,2
Toplam	217	100,0

Tablodan da anlaşılacağı üzere katılımcıların %54,8lik oranla 119u düzenli olarak takip ettikleri TV dizilerinin olduğunu ifade etmiştir. Bununla birlikte 98 katılımcı %45,2lik oranla düzenli olarak takip ettikleri TV dizilerinin olmadığını belirtmiştir.

3.3.3.3. Ebeveynlerin Teknolojik Cihazları Kullanma Amaçları

Teknolojik cihazlar hayatın vazgeçilmez bir parçası halini alsa da her bireyin kullanım amacı birbirinden farklı olabilmektedir. Telefon, bilgisayar, tablet gibi bazı teknolojik cihazlar kullanım amacına göre kimi zaman eğlence aracı olarak kullanılsa da kimi zaman da güncel haberleri takip etmek için kullanılmaktadır. Bununla birlikte sosyal medya platformlarından bireylerin sosyal çevrelerinde bulunan arkadaşlarını ve ünlülerin, bilim insanlarının vb. kişilerin fotoğraf, videolarını takip etme amacıyla kullandıkları yapılan ön görüşmelerde tespit edilmiştir.

Bu nedenle katılımcılara telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik cihazların teknolojik cihazları hangi amaçlar doğrultusunda kullandıkları sorulmuştur. 217 katılımcının tamamının yanıtlamış oldukları soruya vermiş oldukları cevaplar ise aşağıda gösterilen tabloda belirtildiği gibidir.

Tablo 9: Telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik cihazların kullanım amaçları.

Değişken	Sayı	Yüzde
Oyun oynamak için kullanıyorum	15	6,9
Güncel haberleri takip ediyorum	150	69,1
Sosyal medya üzerinde arkadaşlarımın ve ünlülerin fotoğraf ve videolarını takip ediyorum	52	24,0
Toplam	217	100,0

Katılımcıların vermiş oldukları yanıtlardan hareketle 150 katılımcı güncel haberleri takip etmek amacıyla bu cihazları kullandığını ifade etmiştir. Güncel haberleri takip etmek amacıyla teknolojik cihazları kullanan katılımcıların %69,1 oranla en fazla işaretlenen seçeneği oluşturmuştur. Bununla birlikte katılımcılardan %24 ü Sosyal medya üzerinde arkadaşlarımın ve ünlülerin fotoğraf ve videolarını takip ettiklerini ifade etmiştir. Bu seçeneği işaretleyen katılımcı sayısı 52dir. Son olarak teknolojik cihazları oyun oynamak amacıyla kullandıklarını ifade eden katılımcı sayısı 15'dir. Bu katılımcılar ise %6,9luk bir oranı oluşturmaktadır.

3.3.3.4. Ebeveynlerin Çocukların Teknolojik Cihazlara Bağlılığını Değerlendirmesi

Ebeveynlere yönlendirilen sorularda bireysel olarak kendilerinin teknolojik cihazlara olan bağımlılığı sorgulanırken bu soruda çocukların teknolojik cihazlara olan bağlılığı ebeveynlerin gözünden değerlendirilmiştir. Ebeveynlerin bu soruya vermiş oldukları cevaplar çocuklarla yapılan görüşmeleri yorumlama konusunda yardımcı olacak niteliktedir. Katılımcılara bu hususta yönlendirilen soruya vermiş oldukları cevaplar aşağıdaki tabloda belirtildiği gibidir. Buna göre bazı katılımcılar bu cihazlar faydalı olarak değerlendirse de bazı katılımcılar bu cihazların son derece tehlikeli olduğunu ifade etmiştir. Tablodan alınan veriler aşağıda gösterildiği gibi analiz edilmiştir. Ayrıca katılımcılardan bazıları bu cihazlar nedeniyle çocukların teknoloji bağımlısı olduğu görüşünü savundukları gözlemlenmiştir.

Tablo 10: Ebeveynlerin çocuklarının telefon tablet bilgisayar gibi cihazları kullanmasını nasıl değerlendirdikleri.

Değişken	Sayı	Yüzde
Amacına uygun kullanıldığında yararlı olduğunu düşünüyorum	153	70,5
Çocukların bu cihazlar nedeniyle teknoloji bağımlısı olduklarını	47	21,7
Bu cihazları son derece tehlikeli buluyorum	17	7,8
Toplam	217	100,0

Katılımcılardan 153 ü %70,5 lik oranla bu cihazların amacına uygun kullanıldığında çocuklar için yararlı olduğu görüşünü belirttiği gözlemlenmektedir. Çocukların bu cihazlar nedeniyle teknoloji bağımlısı oldukları görüşünü işaretleyen katılımcı sayısı 47 iken bu katılımcıların oranı %21,7'dir. Ayrıca bu cihazları son derece tehlikeli cihazlar olarak değerlendiren 17 katılımcı %7,8 lik bir orana denk gelmektedir.

Katılımcıların çocukların teknolojik cihazlar üzerindeki bağımlılığını değerlendirmesi üzerine akıllara bu cihazları kullanım konusunda çocuklara gerekli izinleri verip vermedikleri gelmektedir. Amacına uygun kullanıldığında faydalı olacağını düşünen kesim kadar bu cihazların son derece tehlikeli olduğunu düşünen ebeveynler de bulunmaktadır.

Bu nedenle katılımcılara yönlendirilen bir sonraki soru çocukların teknolojik cihazla ulaşımına izin verip vermedikleridir. Ebeveynlerden alınan cevaplar çocuklarla yapılan görüşmelerin analiz edilmesi konusunda yardımcı olacak niteliktedir. Ebeveynlerden alınan cevaplar aşağıdaki tabloda belirtildiği gibidir.

Tablo 11*:* Çocuklarının telefon tablet bilgisayar gibi cihazları kullanmasına izin verme durumu

Değişken	Sayı	Yüzde
İzin veriyorum	60	27,6
İzin vermiyorum	24	11,1
Benim kontrolüm altında kullanmasına izin veriyorum	122	56,2
Toplam	206	94,9
Cevap yok	11	5,1
Toplam	217	100,0

Araştırmaya katılan 217 katılımcının 206 sının cevaplandırıp 11'inin cevaplandırmadığı bu soruya verilen yanıtların en yüksek oranı %56,2'dir. Bu oranı oluşturan toplam katılımcı sayısı 122dir. Katılımcılardan %56,2'si çocuklarının kendi kontrolü altında teknolojik cihazları kullanmasına izin verdiğini belirtmiştir. Katılımcıların 60 ı %27,6lık oranla izin verdiklerini ifade ederken izin vermeyenlerin oranı ise 24 katılımcı ile %11,1 olarak tespit edilmiştir. Daha önce de belirtildiği gibi çocuklar üzerinde yasaklı olan birçok şey daha cazip geldiği tartışılmaz bir gerçektir. Çocuklarla yapılan görüşmeler sonucunda alınan veriler de bu görüşü destekler niteliktedir. Bu görüşten hareketle katılımcılara teknolojik cihazlara çocukların kendilerinden gizli bir şekilde erişim sağladıklarına şahit olup olmadıkları sorulmuştur. Katılımcılardan alınan cevaplar aşağıdaki tabloda belirtildiği gibidir.

Tablo 12: Çocukların anne babalarının izni dışında telefon, tablet, bilgisayar gibi teknolojik cihazlara erişim sağladığına şahit olma durumu.

Değişken	Sayı	Yüzde
Evet	80	36,9
Hayır	128	59,0
Toplam	208	95,9
Cevapsız	9	4,1
Toplam	217	100,0

Araştırmaya katılan toplam 217 katılımcının 208'i bu soruya yanıt vermiştir. 9 katılımcı ise bu soruya yanıt vermemiştir. Soruyu yanıtlayan katılımcıların vermiş oldukları cevaplar neticesinde çocuklarının kendi izinleri dışında teknolojik cihazları kullandıklarını fark eden katılımcı sayısı 80 kişiden oluşmaktadır. Bu katılımcıların oranı toplamda %36,9 oranına sahiptir. Çocuklarının kendi izinleri dışında bu cihazları kullandıklarına şahit olmayan katılımcılar ise %59'luk oranla 128 kişiden oluşmaktadır. Çocukların neredeyse tamamına yakını ailelerinden gizli bir şekilde bu cihazları kullandıklarını ifade etmelerine karşılık ebeveynlerin bu duruma şahit olmamaları bulguların yorumlanması konusunda destekleyici nitelik taşımaktadır.

3.3.3.5. Ebeveynlerin Oyun Alışkanlıkları

Çocuklarda olduğu gibi ebeveynlerde de birtakım oyun oynama alışkanlıkları bulunmaktadır. Bu nedenle katılımcılara oyun oynama alışkanlıklarına ilişki birtakım sorular yönlendirilmiştir. Özellikle çocukluk dönemlerinde nerelerde oyun oynadıkları sorulmuştur. Katılımcıların çocukluktan gelen oyun oynama alışkanlıkları aşağıdaki tabloda belirtildiği gibidir.

Tablo 13: Ebeveynlerin çocukluklarında oyun oynadıkları alanlar.

Değişken	Sayı	Yüzde
Evin önünde, mahalle ve sokaklarda	199	91,7
Evin içinde	4	1,8
Okul bahçesinde	7	3,2
Kırsal alanlarda " tarla vb.	7	3,2
Toplam	217	100,0

Araştırmaya katılan tüm katılımcıların yanıt vermiş olduğu bu sorunun işaretlenen seçeneklere göre oranı şu şekildedir:

Toplam katılımcıların %91,7'si çocukken oynadıkları oyunları evin önünde, mahalle ve sokaklarda olduğunu ifade etmiştir. Bu seçeneği işaretleyen toplam katılımcı sayısı 199 kişiden ibarettir. Evin içinde seçeneğini işaretleyen 4 katılımcı %1,8'lik oranla en az işaretlenen seçeneği oluştururken, okul bahçesi ve tarla gibi seçenekleri işaretleyen katılımcıların sayısı eşit olmuştur. Bu seçeneğin her birini 7 katılımcı işaretlemiştir.

Katılımcıların %91,7' si çocukluk döneminde evin önünde mahalle ve sokaklarda oyun oynadıklarını ifade etseler bile çocuklarının oyun oynama alanları konusunda görüşleri farklı olmuştur. Çocuklar için en güvenli oyun alanları kendilerine sorulduğunda vermiş oldukları cevaplar aşağıdaki tabloda belirtildiği gibidir.

Tablo 14: Çocuklar için en verimli oyun alanın hangisi olduğu

Değişken	Sayı	Yüzde
Oyun parkları	96	44,2
Mahalle ve sokaklar	48	22,1
Teknolojik cihazlar	1	0,5
Okul bahçeleri	35	16,1
Evin içi	37	17,1
Toplam	217	100,0

Çocukluk dönemlerinde çoğunlukla mahalle ve sokaklarda oyun oynadıklarını ifade eden ebeveynlerin günümüz çocuklarının oyun alanları üzerine yapmış oldukları tercihler yukarıdaki tablodaki gibidir. Buna göre çocuklar için en verimli alan %44,2'lik oranla oyun parkları olurken mahalle ve sokakların oranı %22,1'dir. Okul bahçelerini işaretleyen katılımcıların oranı %16,1'lik değere sahipken evin içini

tercih eden katılımcı oranı %17,1'dir. Burada yalnızca 1 katılımcının işaretlemesi ile en düşük orana sahip olan seçenek ise teknolojik cihazlar olduğu gözlemlenmiştir.

Çocukluk döneminde sokaklarda oyun oynayan ebeveynlerin çocukları için farklı bir oyun alanı tercih ediyor olması dikkat çekicidir. Bu sebeple katılımcılara yönlendirilen bir başka soru ise çocukların sokaklarda oyun oynamalarına izin verip vermemeleridir. Bu soru karşısında alınan cevaplar aşağıdaki tabloda belirtildiği gibidir.

Tablo 15: Çocuklarının sokakta oyun oynamasına izin verip vermemesi.

Değişken	Sayı	Yüzde
Evet	138	63,6
Hayır	69	31,8
Toplam	207	95,4
Cevapsız	10	4,6
Toplam	217	100,0

Toplamda 207 katılımcının yanıtlamış olduğu bu soruya verilen cevaplardan hareketle katılımcıların %63'lük oranının sokakta oyun oynamalarına izin verdiği gözlemlenmiştir. Bununla birlikte %31,8'lik bir oranla izin vermeyen ebeveynler de bulunmaktadır.

Tablo 16: Sokakta oynamasına izin vermemelerinin nedenleri.

Değişken	Sayı	Yüzde
Sokakların güvenlik açısından yetersiz olması	50	23,0
Sokakta kurulan arkadaşlıkların çocuğu olumsuz etkilemesi	3	1,4
Çocuğun oyuna dalıp evden uzaklaşması ve kaybolmasından endişe ediyor olmam	6	2,8
Sokakta bulunduğu süre içerisinde çocuğun kontrolüm dışında olması	13	6,0
Toplam	72	33,2
Cevap yok	145	66,8
Genel toplam	217	100,0

Katılımcılardan toplam 72'sinin işaretlemiş olduğu bu soruya verilen yanıtların oranı yukarıdaki tabloda belirtildiği gibidir. Buna göre soruya cevap veren katılımcıların %23'lük oranı sokakları güvenlik açısından yetersiz olduğunu ifade etmiştir. Sokakta kurulan arkadaşlıkların çocuklarını olumsuz yönde etkileyeceğinden endişe duyan ebeveynler %1,4 oranına sahipken çocuğun oyuna dalıp evden uzaklaşması ve kaybolmasından endişe eden ebeveynlerin oranı %2,8'dir. Sokakta bulunduğu süre bazında çocuğun kontrolü dışında olmasından yana endişe duyan ebeveynlerin oranı ise %6'lık bir oranla tabloda yerini almıştır.

Katılımcıların bir kısmı her ne kadar sokaklarda oyun oynamanın sakıncalı olduğunu düşünse de yapılan incelemelerden hareketle çocuklarının sokaklarda oynamalarına izin veren ebeveynlerin bulunduğu da gözlemlenmiştir. Yapılan ön görüşmelerde ebeveynlerin ifade etmiş oldukları görüşler sonucunda çocukların eskisi gibi sokaklarda oyun oynayamıyor olmasını ebeveynler tarafından üzülerek

karşılanmaktadır. İfade edilen bu görüş nedeniyle katılımcılara çocukların eskisi gibi sokaklarda oyun oynayamıyor olmasını nasıl değerlendirdikleri sorulmuştur. Katılımcıların sorulara vermiş olduğu cevaplar aşağıdaki tabloda belirtildiği gibidir.

Tablo 17: Ebeveynlerin günümüz çocuklarının eskisi gibi sokakta oyun oynayamıyor olmasını nasıl değerlendirdikleri.

Değişken	Sayı	Yüzde
Çocukların sokakta oyun oynamasını doğru bulmuyorum	12	5,5
Sokakta oyun oynayamadıkları için çocuklar adına üzülüyorum	195	89,9
Sokakta oynatılan oyunların evlerde de oynanabileceğini düşünüyorum	10	4,6
Toplam	217	100,0

Araştırmaya katılan 217 katılımcının yanıt vermiş olduğu bu soruda alınan cevaplar ön görüşmede alınan ifadeleri destekler niteliktedir. Katılımcıların toplamda 195'i eskisi gibi sokakta oyun oynayamadıkları için çocuklar adına üzüldüklerini ifade etmiştir. Her ne kadar sokakların çocuklar için tehlikeli olduğunu düşünseler bile katılımcılar bu konuda yaşamış oldukları üzüntüyü araştırma vasıtasıyla ifade etmiştir. Bu seçeneği işaretleyen katılımcıların yüzdelik oranı %89,9'dur.

Sokakta oynanan her oyunun evlerde de oynanacağı görüşünü savunan katılımcılar da bulunmaktadır. Bu katılımcıların yüzdelik oranı %4,6 iken kişi katılımcı sayısı 10 ile sınırlı kalmıştır. Son olarak da sokakların ve sokakta oynanan oyunların çocuklar için uygun olmadığını ifade eden %5,5'lik kesim ise toplamda 12 katılımcı ile sınırlı kalmıştır. Bu tablodan yapılacak olan yorum ile katılımcıların eskiden kendi oyun alanları olan sokakların günümüzde çocuklar için tehlike arz ediyor olmasının üzücü bir durum olarak vurgulandığı görülmektedir.

3.3.3.6. Ebeveynlerin Günümüz Çocuk Oyunlarını Değerlendirmesi

Katılımcılardan günümüzün oyun alanlarını değerlendirmesinin hemen ardından günümüzün oyunlarını karşılaştırmalı olarak değerlendirmeleri istenmiştir. Bu nedenle katılımcılara çocukken oynadıkları oyunlar ile ilgili ön görüşmeler yapılmıştır. Yapılan görüşmelerde daha çok geleneksel sokak oyunlarını tercih ettiği öngörülen katılımcıların bu oyunları anne ve babaları ile oynayıp oynamadıkları test edilmiştir. Katılımcılara bu konu üzerine sorulan soruya verilen cevaplar aşağıdaki tabloda gösterildiği gibidir.

Tablo 18: Ebeveynlerin çocukluk dönemlerinde anne ve babalarıyla oyun oynama durumu.

Değişken	Sayı	Yüzde
Evet	74	34,1
Hayır	106	48,8
Hatırlamıyorum	37	17,1
Toplam	217	100,0

Katılımcıların %34,1'i çocukluk döneminde anne ve babaları ile oyunlar oynadıklarını ifade etmiştir. Bu seçeneği işaretleyen toplam katılımcı sayısı 74'dür. Bununla birlikte çocukken anne ve babaları ile oyun oynamadıklarını ifade eden toplam 106 katılımcıların oranı %48,8'dir. Bu konuda herhangi bir fikre sahip olmayan 37 katılımcı ise hatırlamıyorum seçeneğini işaretlemiş bulunmaktadır.

Çocuklarla en etkili iletişimin oyunlar üzerinden gerçekleştiği bir gerçektir. Bu nedenle ebeveynlerin çocukları ile oyunlar oynamaları ve etkili zaman geçirmeleri gerekmektedir. Katılımcıların çocukken öğrenmiş oldukları oyunları yetişkinlik döneminde çocuklarına öğretip öğretmemeleri araştırmanın ilgilenmiş olduğu bir başka konudur. Bu nedenle katılımcılara yönlendirilen çocukluk döneminde oynadıkları oyunları çocuklarına öğretip öğretmedikleri sorusu yönlendirilmiştir. Soruya verilen cevaplar aşağıdaki tabloda gösterildiği gibidir.

Tablo 19: Ebeveynlerin Çocukluk dönemlerinde oynadıkları oyunları çocuklarına öğretip öğretmeme durumu.

Değişken	Sayı	Yüzde
Evet	179	82,5
Hayır	38	17,5
Toplam	217	100,0

Tablodan alınan verilerden hareketle katılımcıların tamamının bu soruya yanıt verdiği görülmektedir. Katılımcılardan %82,5'i çocuklarına eski oyunları öğrettiğini ifade ederken bu oranı oluşturan katılımcı sayısı 179 olarak görülmektedir. Ayrıca katılımcıların %17,5'i ise çocuklarına eskiden oynadıkları sokak oyunlarını öğretmediklerini ifade etmiştir. Geleneksel kültürün taşıyıcıları olan çocuklara unutulmaya yüz tutan değerlerimizin ve oyunlarımızın toplamda 179 katılımcı tarafından çocuklara öğretiliyor olduğu analiz edilmiştir.

3.3.3.7. Ebeveynlerin Gözünden Sanal Oyun Tehlikesi

Araştırmanın temel konusunu oluşturan bu başlık altında katılımcıların günümüzün sanal oyunlarından kaynaklanabilecek tehlikelerin ne kadar farkında oldukları analiz edilmiştir. Çocuklarla yapılan görüşmeler incelendiğinde birtakım sanal oyunların çocukları şiddete yöneltmesi yönüyle son derece tehlikeli oyunlar olduğu gözlemlenmiştir. Burada önemli olan bir diğer unsur ise ebeveynlerin bu durumdan ne kadar haberdar olduklarıdır. Bundan dolayı katılımcılara bu konu üzerine gerek ön görüşmeler gerekse anket formunda sorular yöneltilmiştir.

Katılımcılara sorulan *"Verilen seçeneklerden hangisinin çocuğunuz için daha tehlikeli olduğunu düşünüyorsunuz?"* sorusuna alınan cevaplar aşağıdaki tabloda belirtildiği gibidir.

Tablo 20: Ebeveynlere göre çocuklarının karşı karşıya olduğu en büyük tehlikenin ne olduğu.

Değişken	Sayı	Yüzde
Sanal oyunlardan kaynaklanan tehlikeler	125	57,6
Sokaklarda karşılaşacağı tehlikeler	77	35,5
Hiçbiri	15	6,9
Toplam	217	100,0

Araştırmaya katılan tüm katılımcılar bu soruya yanıt vermiştir. Tablodan alınan veriler 125 katılımcının işaretlemesi ile sanal oyunlardan kaynaklanan tehlikelerin çocukların karşı karşıya olduğu en büyük tehlikenin sanal oyunlar olduğunu göstermektedir. Bu seçeneği işaretleyen katılımcıların oranı %57,6'dır. Bununla birlikte sokakların da çocuklar için tehlikeli olacağı görüşünü savunan 77 katılımcı bulunmaktadır. Bu katılımcıların oranı ise %35,5'dir. Anket formunda verilen öncüllerden hiçbirinin çocuklar için tehlike arz etmediği görüşünü işaretleyen 15 katılımcı ise toplamda %6,9'luk bir orana sahiptir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Tarihten günümüze kadar bütün toplumların vazgeçilmez bir parçası olan çocuk kavramı eğitim, sanat, sağlık, sosyoloji, psikoloji gibi birçok alanda üzerine araştırma yapılmış ve ilgi odağı olmuş bir kavramdır. Çocuk kavramına atfedilen bu değerin temeli toplumların ve içerisinde bulunan bireylerin çocuğa vermiş olduğu değerden kaynaklanmaktadır. Her çağda ve her toplumda üzerine araştırmalar yapılan bu kavram elbette sosyal bilimlerin de üzerine sıkça araştırmalarda bulunduğu bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyunlar üzerine yapılan bu araştırmanın da temelinde çocuk kavramı yatmaktadır. Nitekim oyun kavramı başta çocuklar olmak üzere hemen hemen her canlının severek yapmış olduğu bir aktivitedir. Çocukların neredeyse vaktinin tamamını değerlendirdikleri oyun aktiviteleri yetişkinler için çoğu zaman boş zaman etkinlikleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapılan araştırma sonucunda elde edilen bulgular bu görüşü destekler niteliktedir.

Araştırma çerçevesi içerisinde karşımıza çıkan boş zaman kavramı ve değerlendirme yöntemi bireyler arası farklılıklar göstermektedir. Araştırma bulgularından hareketle bu farklılıkların temelinde yaş, cinsiyet, eğitim durumu gibi birçok etken bulunmaktadır. Bazı bireyler boş zamanlarını oyun oynayarak, televizyon izleyerek geçirdiklerini ifade ederken diğer bazıları ise kitap okuma ya da resim çizme gibi sosyal faaliyetlerle değerlendirdiklerini belirtmiştir. Burada belirleyici olan temel faktör kişilerin bireysel farklılıklarından ileri gelmektedir.

Çocukların boş zamanlarının değerlendirmesini ve gelenekselden dijitale doğru değişim geçiren oyun kavramının incelenmesini konu edinen bu tez çalışmasının asıl amacı toplumda giderek artış gösteren çocuk suçluluğunun temelini oyunlar aracılığı ile incelemektir. Son yıllarda giderek artan ve her geçen gün hız kesmeden artış gösteren şiddet unsurları yetişkinleri olduğu kadar çocukları da etkilemektedir. Buradan hareketle çocukların şiddete olan eğilimleri boş zamanlarını değerlendirme yöntemleri dikkate incelenmiş ve yapılan ön görüşmelerde çocukların çoğunlukla oyun oynayarak zaman geçirdikleri tespit edilmiştir. Gün içerisinde en yoğun zamanlarını oyun oynayarak geçirmeleri ise beraberinde oyunlar üzerine araştırma yapılmasını gerektirmiştir.

Yapılan araştırmalar sonucunda oyunların birebir canlı olarak oynanan geleneksel oyunların yerini büyük oranda görsel dijital oyunların aldığı tespit edilmiştir. Bu da akıllara çocuklar üzerindeki şiddete olan eğilimin dijital oyunlardan kaynaklandığı hipotezini getirmiştir. Bu sonuç da bizlere *"Gelişen teknoloji ile birlikte geleneksel sokak oyunları dijital oyunlara doğru bir evrim geçirmektedir"* hipotezini kanıtlamıştır. Bu da akıllara Durkheim'in ve Parsons'un işlevselci teorilerini akıllara getirmiştir. Toplumların doğal organizmalar gibi kademeli olarak evrim geçirdikleri teorisi gibi oyunlar da evrim geçirmiştir. Bu görüşten hareketle günümüzdeki oyunlar özellikle de dijital oyunlar incelenmiştir. Yapılan incelemeler sonucunda dijital oyunlar üzerine birtakım fikirler geliştirilmiştir. Bu durum çocuklar üzerine yapılan görüşme formlarında çocuklara yönlendirilmiş olan soruların temel fikrini geliştirmiştir.

Araştırma çerçevesi içerisinde gerek araştırmanın kolay yürütülmesi gerekse güvenilirliği açısından çocuklar ile birebir görüşmeler yapılmasına karar verilmiştir. Bununla birlikte bu görüşmeleri tamamlayıcı bir nitelik taşıyan ebeveyn görüşmeleri yapılmıştır. Ebeveynlerle yapılan görüşmelerde ise anket tekniği kullanılmıştır. Her iki grup ile yapılan görüşmeler sonucunda bazı noktalar birbirlerini desteklese de bazı noktalarda da karşıtlıklar olduğu görülmüştür.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular bizlere birtakım sonuçlar vermiştir. Çocuklar ile yapılan görüşmelerde çocuklara yönlendirilen ilk soru boş zamanlarını nasıl değerlendirdikleri üzerine olmuştur. Çocukların tamamına yakını boş zamanlarını oyun oynayarak değerlendirdiklerini ifade ederken sayıca azınlıkta kalan bir kesim de ilgi ve yetenekleri doğrultusunda resim çizerek, müzik dinleyerek, kitap okuyarak zaman geçirdiğini ifade eden çocuklar da bulunmuştur. Bununla birlikte çocuklara hangi tür oyunlardan hoşlandıkları sorulmuştur. Çocuklar yoğun olarak dijital oyunlara ilgilerinin olduklarını ifade etmişlerdir. Bunun yansıra sayıca az olmakla beraber geleneksel çocuk oyunlarını da tercih eden bir kitlenin bulunduğu gözlemlenmiştir.

Günümüz çocukların vazgeçilmez bir parçası olan telefon, tablet, bilgisayar gibi cihazlar araştırma sürecinde incelenen bir başka unsur olarak karşımıza çıkmıştır. Çocuklara bu cihazları hangi amaçlarla kullandıkları sorulduğunda ise bu cihazları daha çok oyun oynamak amacıyla kullandıkları gerçeği ortaya çıkmıştır. Bununla

birlikte facebook, instagram, tik tok gibi birtakım sosyal medya platformlarına ulaşmak amacıyla kullandıklarını ifade eden katılımcılarda olmuştur. Bu platformlar oyun oynamak amacıyla kullanılan uygulamalar değildir.

Çocukların bu cihazlardan daha çok oyun oynuyor olmaları beraberinde hangi oyunları oynadıkları sorusunu getirmiştir. Çocukların genel olarak benzer oyunları oynadıkları ve bu oyunlara yapılan incelemeler sonucunda oyunların ağır şiddet unsurları içerdiği ortaya çıkmıştır. Oyunların genel teması silahlı çatışmalar, hırsızlık, fiziksel şiddet gibi birçok olumsuz öğeleri içinde barındırmaktadır. Çocukların şiddete olan eğilimlerinin yeni nesil oyunlarla olan ilişkisi burada bariz bir biçimde karşımıza çıkmaktadır.

Çocuklarla yapılan görüşmelerde çocuklara bu oyunları oynarken hissettiği duygular üzerine sorular sorulmuştur. Çocukların bu sorulara vermiş olduğu cevaplar çok dikkat çekicidir. Çocuklar oyunları oynarken çok sinirlendiklerini, öfke nöbetleri geçirdiklerini, hırçın ve saldırgan olduklarını samimiyetle dile getirmişlerdir. Bu sonuç ise bizlere *"Birtakım dijital oyunlar çocukların şiddet unsurlarına eğilimini artırmaktadır"* hipotezini kanıtlamıştır.

Çocukları bu derece etkileyen teknolojik cihazlara ve dijital oyunlara olan ulaşımın aileleri tarafından ne derece haberdar olundukları sorusunu akıllara gelmiştir. Bu sebeple çocuklara ailelerinin bu cihazlara izin verip vermedikleri sorulmuştur. Çocukların vermiş oldukları ifadeler yoğun olarak sınırlı ölçüde izin verdikleri yönündedir. Bununla birlikte ailelerinin tamamen izin verdiğini ya da hiç izin vermediğini ifade eden çocuklar da bulunmaktadır.

Çocukların sınırlı bir sürede bu kadar etkilenebileceklerine imkân verilmemesi üzerine çocuklara bu cihazları ve oyunları ailelerinden gizli bir şekilde kullanıp kullanmadıkları sorulmuştur. Çocukların içtenlikle vermiş oldukları cevaplar neticesinde çoğunun bu cihazları ve oyunları ailelerinin bilgisi dışında da kullandıkları ortaya çıkmıştır.

Bu durum da *"Çocukların oynadığı birçok oyundan anne-babaların haberi olmamaktadır"* hipotezimizi desteklemektedir. Yasak olan her şeyin çocuklar için cazip olduğu bir gerçektir. Bu nedenle çocukların ailelerinden habersiz bu cihazlara erişim sağladığı tahmin edilen bir gerçektir. Zira yapılan görüşmeler öncesinde bu

sonucun alınacağı tahmin edilmiştir. Burada asıl dikkatleri çeken aileleri izin veren çocukların da ailelerinden gizli bir şekilde bu cihazları kullanıyor olmalarıdır. Çocuklar vermiş oldukları ifadelerde bu gerçeği ebeveynlerinin bilmediğini ve öğrenirlerse kendilerine çok kızacaklarını ifade etmişlerdir. Ebeveynlerinden bu hususta korksalar bile bu davranışı sürdürüyor olmaları heyecan duygusunun daha ağır basmasından ileri gelmektedir.

Araştırma bulgularının bir sonraki boyutu ise ebeveynlerle yapılan görüşmelerin yorumlanmasından ibarettir. Araştırma sonucunda ebeveynlerle yapılan anket formları spss programı üzerinde analiz edilmiş ve oluşturulan tablolarla yorumlanmıştır. Çocuklarla yapılan görüşmeleri tamamlayıcı bir niteliğe sahip olan bu görüşmeler araştırmanın güvenilirliği açısından oldukça önemlidir.

Ebeveynlerle yapılan görüşmelerde ebeveynlere boş zamanlarını nasıl değerlendirdikleri sorulmuştur. Ebeveynler bu soruyu genel olarak çocukları ile zaman geçirdikleri yönünde cevap vermişlerdir. Bununla birlikte farklı uğraşlar edinen ebeveynler de tespit edilmiştir. Teknolojik cihazlara olan kullanım sıklıkları sorulduğunda ise katılımcıların büyük çoğunluğu günlük 2–3 saat arasında kullandıklarını belirtmişlerdir. Düzenli olarak takip ettikleri televizyon dizilerinin olduğunu ifade eden ebeveynlerin sayısı ise oldukça fazladır. Tüm bu yoğunluk içerisinde ebeveynlerin boş zamanlarını çocukları ile geçirdiğini ifade etmeleri dikkat çekicidir.

Ebeveynlere bu cihazları hangi amaçla kullandıkları sorulduğunda ise oyun oynamak, sosyal medya üzerinde zaman geçirmek amacıyla kullandıklarını ifade eden ebeveynler bulunsa da katılımcıların büyük çoğunluğunun teknolojik cihazları asıl kullanım amacının güncel haberleri takip etmek olduğu gözlemlenmiştir. Çocukların bu cihazları kullanmalarının uygun olup olmadığı yönünde yöneltilen sorulara ise amacına uygun kullanılırsa yararlı olacağına ilişkin görüşün yoğun olarak tercih edildiği görülmüştür.

Ebeveynlere yönlendirilen bir başka soru ise çocuklarına; telefon, tablet, bilgisayar gibi cihazları kullanmalarına izin verip vermemeleridir. Ebeveynlerden birçoğu bu soruya kendi kontrolleri altında kullanmalarına izin verdiğini ifade etmiştir. Bu da akıllara çocukların vermiş olduğu ifadeleri getirmiştir.

Çocuklar vermiş oldukları ifadelerde bu cihazları ailelerinin bilgisinin dışında da kullandıkları ifade etmiştir. Ebeveynler çocuklarının bu cihazları bilgileri dışında kullandıklarına şahit olup olmadıkları yönündeki soruya evet cevabını veren katılımcılar bulunsa da yoğun olarak hayır cevabı işaretlenmiştir. Bu da bizlere ebeveynlerin kontrol altında sandığı çocukların aslında kontrol dışına çıktıklarını göstermektedir. Bununla birlikte bu durumun farkında olduğunu ifade eden ebeveynler de bulunmaktadır.

Çocukluk döneminde oyun alanı olarak sokakları tercih ettiklerini ifade eden ebeveynlerin, çocuklarını sokaklarda oynatmak istememesi dikkat çekici bir sonuç olarak karşımıza çıkmıştır. Çocukların sokaklarda oyun oynamalarına izin veren bir kesim bulunsa da ebeveynler tarafından sokaklar güvenlik açısından tehlikeli olması nedeniyle endişe verici bulunmaktadır. Bununla birlikte çocukların eskisi gibi sokaklarda oyun oynayamıyor olmaları ebeveynler tarafından üzülerek karşılanmaktadır.

Son olarak ebeveynlere çocuklar için en tehlikeli oyun alanlarının hangisi olduğu sorulduğunda alınan en yüksek oranlı cevabın sanal oyun ortamları olduğu gözlemlenmiştir. Bunun en büyük sebebi ise son yıllarda giderek yayılan sanal tehlikelerdir. Bunlara örnek olarak birçok çocuğun intihar etmesi ile sonuçlanan Mavi Balina gibi oyunlar gösterilebilir. Bu tip tehlikeli oyunların birçok ebeveyn tarafından bilinmiyor olması dikkat çekici bir durumdur.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular neticesinde ebeveynlere ve geleceğin anne baba adaylarına birtakım öneriler verilecektir. Değişimin kaçınılmaz olduğu günümüz toplumlarında her geçen gün ilerleyen teknoloji beraberinde tehlike arz edecek durumları da getirmektedir. Burada özellikle anne ve babaların üzerine düşen görev çocukları ile yakından ilgilenmeleridir. Çocukları yalana ve gizli faaliyetlere itecek yaklaşımların çocuklar için son derece tehlikeli olduğu bir gerçektir. Bu nedenle çocuklar ile yakın ilişkiler kurmak ve çocukların anlayacağı bir yaklaşımla onlara hitap etmek son derece önemlidir. Hata yapma ihtimalinin çocuk yaşlarda daha sık karşımıza çıkacağının bilinciyle çocuklara olası hatalarında aşırı tepkiler verilmemelidir.

KAYNAKÇA

Adıgüzel, Ö. (2013). *Eğitimde yaratıcı drama.* Ankara: Pegem Akademi.

Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı. (2017). *Dijital oyunlar için çocuk ve aile rehberliği çalıştayı sonuç raporu*. Çocuk Hizmetleri Genel Müdürlüğü. Ankara.

Aydın, E. (2012). *Üniversite öğrencilerinin boş zamanlarını değerlendirmeleri ile sosyal uyum ve iletişim becerileri arasındaki ilişkilerin incelenmesi.* (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Yök Tez Kataloğu veri tabanından erişildi.

Aydın, M. (2013). *Kurumlar sosyolojisi.* İstanbul:Açılım Kitap Pınar Yayınları.

Eldiven, F. (2018). *Türkiye'de yayımlanan çocuk dergilerinde çocuk kimliği tasarımı: çocuk sesi, gürbüz türk çocuğu, TRT çocuk, bilim çocuk dergilerinin karşılaştırmalı analizi.* (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Yök Tez Kataloğu veri tabanından erişildi.

Erkal, E. M. (2006). *Sosyoloji (Toplum bilimi).* İstanbul: Der Yayınları.

Gülçek, E. (2018). *Çocuk kültürü ve dijital oyunlar: Elazığ Fmd kursu öğrencileri üzerine sosyolojik bir çalışma.* (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Yök Tez Kataloğu veri tabanından erişildi.

Koyuncu, F. (2019). *Çocuk sosyolojisi kapsamında farklı çocukluk deneyimleri*. (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Yök Tez Kataloğu veri tabanından erişildi.

Köse, Z. (2013). *13-14 Yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması (Kütahya ili*

örneği). (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Yök Tez Kataloğu veri tabanından erişildi.

Salim, M. (2011). *Geçmişten günümüze Türkiye'de çocuk koruma politikaları ve sosyal hizmetler ve çocuk esirgeme kurumu.* (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Yök Tez Kataloğu veri tabanından erişildi.

Tezcan, M. (1994). *Boş zamanların değerlendirilmesi sosyolojisi***.** Ankara: Atilla Kitabevi.

Yavuzer, H. (2007). *Çocuk psikolojisi.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

http://dushunce.az/files/documents/gelisim.psikolojisi.ozet.07.03.2014.pdf (Erişim Tarihi: 15. 11. 2019 03: 21).

http://www.cankiri.bel.tr/sayfa-15/nufus.php,
(Erişim Tarihi 27.03.2019 05:15).

http://www.cankiri.bel.tr/sayfa-16/cografi-yapi.php
(Erişim Tarihi 27.03.2019 05:10).

https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1726
(Erişim Tarihi 15. 11. 2019 12:30)

https://sozluk.gov.tr/ (Erişim Tarihi : 18.09.2019 15:53)

https://www.ailevecalisma.gov.tr/media/2496/dijital-oyunlar-icin-cocuk-ve-aile rehberligi-calistayi-raporu.pdf **(** Erişim Tarihi 24.02.2020 16:10. **)**

https://www.guvenliweb.org.tr/haber-detay/btk-uyardi-cocugunuzun-internette oynadigi-oyunlardan-mutlaka-haberdar-olun
(Erişim Tarihi : 04.03.2020 01:15).

https://www.guvenliweb.org.tr/haber-detay/sozde-oyun-akimlarina-dikkat
(Erişim 04.03.2020 01:00)

(https://www.unicef.org/turkey/%C3%A7ocuk-haklar%C4%B1na-dair s%C3%B6zle%C5%9Fme 14.06.2020 20:12)

EK KAYNAKÇA

Akandere, M. (2003). *Eğitici okul oyunları.* Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Aksoy, İ. (2011). Türklerde aile ve çocuk eğitimi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(16), 12-19. http://turkoloji.cu.edu.tr/GENEL/ia_aile_cocuk_egitimi/ia_aile_cocuk_egitimi.htm adresinden erişildi.

Bozkurt, V. (2012). *Değişen dünyada sosyoloji***.** Bursa:Ekin Kitap Evi Yayınları.

Özbakır, İ. (2019). Geleneksel Türk çocuk oyunlarında fonksiyonel oyuncu. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(6), 482-492.

Slattery, M. (2015). *Sosyolojide temel fikirler*. Ü. Tatlıcan ve G. Demiriz (Ed.). Bursa: Sentez Yayınları

Teber, M. (2015). *Çocuk merkezli oyun terapisinin çocuklarda görülen davranış sorunlarının çözümüne etkisi.* (Yayımlanmış yüksek lisans tezi). Yök Tez Kataloğu veri tabanından erişildi.

Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150. https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/bGeSf.pdf adresinden erişildi.

EK 1. Saha Araştırmasında Çocuklar Üzerinde Uygulanan Görüşme Formu

ÇOCUKLARDA BOŞ ZAMAN DEĞERLENDİRMESESİ VE GELENEKSELDEN MODERNE DEĞİŞEN OYUNLAR: ÇANKIRI ÖRNEĞİ MÜLAKAT SORULARI

Yaşınız:

Cinsiyetiniz:

Kaçıncı Sınıfa Gidiyorsunuz:

1) Boş zamanlarınızda en çok ne yapmaktan hoşlanırsınız?

2) En sevdiğiniz oyunlar hangileri?

3) Bilgisayar, tablet, telefon vb. cihazlardan en çok hangi oyunları oynuyorsunuz?

4) Oyun oynamak size ne hissettiriyor, oyun oynarken hissettiğiniz duygulardan bahseder misiniz?

5) Bilgisayar, tablet, telefon gibi cihazlardan oyun oynamanıza aileniz izin veriyor mu? Ailenizden gizli oynuyor musunuz?

EK 2. Ebeveynler İle Yapılan Anket Görüşmeleri

Saygıdeğer Katılımcı;

Bu anket "**Çocuklarda Boş Zaman Değerlendirmesi Ve Gelenekselden Moderne Değişen Oyunlar: Çankırı Örneği"** isimli Yüksek Lisans bitirme tezi için kullanılacaktır. Ankette bulunan sorular tamamen bilimsel bir amaç taşımaktadır. Anket sorularına vereceğiniz cevaplar hususunda göstereceğiniz samimiyet araştırma sonuçlarının sağlıklı olması açısından son derece önemlidir. Lütfen bütün soruları dikkatle okuyunuz ve seçeneklerden size en yakın olanını "(x)" işaretleyiniz. Değerli görüşlerinizi bizimle paylaştığınız ve çalışmaya katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederim.

Naziye GEZGİNCİ

Yüksek Lisans Öğrencisi

1) Cinsiyetiniz?

(1) Kadın ( ) (2) Erkek( )

2) Yaşınız?

(1) 18- 25( ) (2) 26- 35 ( ) (3) 36- 45( ) (4) 46 ve üzeri ( )

3) Medeni durumunuz?

(1) Evli ( ) (2) Bekar ( ) (3) Eşi Ölmüş( ) (4) Eşinden ayrılmış ( )

4) Eğitim düzeyiniz ?

(1) İlkokul ( ) (2) Ortaokul ( ) (3) Lise ( ) (4) Önlisans ( ) (5) Lisans ( ) (6) Yüksek Lisans ( ) (7) Doktora ( )

5) Mesleğiniz?

(1) Ev hanımı ( ) (2) İşçi ( ) (3) Memur ( ) (4) Esnaf ( ) (5) Emekli ( )
(6) İşsiz ( )

6) Kaç çocuğa sahipsiniz?

(1) Çocuk sahibi değilim ( ) (2) 1 Çocuğa sahibim( ) (3) 2 çocuğa sahibim ( )
(4) 3 ve daha fazlası ( )

1) Boş zamanlarınızda ne yapmaktan hoşlanırsınız?

(1) Tv seyrederim ( )
(2) Kitap okurum ( )
(3) Çocuklarımla zaman geçiririm ( )
(4) Soyal medya " İnstagram, Facebook, Yotube" da zaman geçiririm. ( )
(5) Arkadaşlarımla zaman geçiririm. ( )

2) Düzenli olarak takip ettiğiniz Tv dizileri ve programları var mıdır?

(1) Evet ( ) (2) Hayır ( )

3) Gün içerisinde telefon, bilgisayar, tablet gibi cihazlara ne kadar zaman ayırıyorsunuz?

(1) Hiç kullanmıyorum.( )
(2) Ortalama 1 saat kullanıyorum.( )
(3) 2–3 saat arası kullanıyorum ( )
(4) 4-6 saat arası kullanıyorum.( )
(5) 7 saatten fazla kullanıyorum. ( )

4) Telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik cihazları hangi amaçlarla kullanıyorsunuz?

(1) Oyun oynamak için kullanıyorum ( ) (2) Güncel haberleri takip ediyorum ( )
(3) Sosyal medya üzerinde arkadaşlarımın ve ünlülerin fotoğraf ve videolarını takip ediyorum. ( )

5) Çocuklarınızın telefon tablet bilgisayar gibi cihazları kullanmasına izin veriyor musunuz?

(1) İzin veriyorum( )

(2) İzin vermiyorum ( )

(3) Benim kontrolüm altında kullanmasına izin veriyorum. ( )

6) Çocuklarınızın sizin bilginiz dışında telefon tablet bilgisayar gibi cihazlara erişim sağladığına şahit oldunuz mu?

(1) Evet ( ) (2) Hayır ( )

7) Çocuklarınızın sokakta oyun oynamasına izin veriyor musunuz?

(1) Evet ( ) (2) Hayır ( )

8) Cevabınız hayır ise sebebi nedir?

(1) Sokakların güvenlik açısından yetersiz olması ( )

(2) Sokakta kurulan arkadaşlıkların çocuğu olumsuz etkilemesi ( )

(3) Çocuğun oyuna dalıp evden uzaklaşması ve kaybolmasından endişe ediyor olmam ( )

(4) Sokakta bulunduğu süre içerisinde çocuğun kontrolüm dışında olması ( )

(5) Diğer .....

9) Çocuklar için en verimli oyun alanı sizce hangisidir?

(1) Oyun parkları ( ) (2) Mahalle ve sokaklar (3) Teknolojik cihazlar ( ) (4) Okul bahçesi ( )

(5) Diğer.....

10) Çocukken oyun oynama alanlarınız hazgisiydi ?

(1) Evin önünde, mahalle ve sokaklarda ( )

(2) Evin içinde ( )

(3) Okul bahçesinde ( )

(4) Kırsal alanlarda " tarla vb." ( )

(5) Diğer.....

11) Çocukken oynadığınız oyunları çocuklarınıza öğretiyor musunuz?

(1) Evet ( ) (2) Hayır ( )

12) Çocukların eskisi gibi sokakta oyun oynayamıyor olmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?

(1) Çocukların sokakta oyun oynamasını doğru bulmuyorum

(2) Sokakta oyun oynayamadığı için çocuklar adına üzülüyorum

(3) Sokakta oynanılan oyunların evlerde de oynanılabileceğini düşünüyorum

(4) Diğer.....

13) Çocukken anne ve babalarınızla oyun oynar mıydınız?

(1) Evet ( ) (2) Hayır ( ) (3) Hatırlamıyorum ( )

14) Çocuklarınızın telefon tablet bilgisayar gibi cihazları kullanmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?

(1) Amacına uygun kullanıldığında yararlı olduğunu düşünüyorum ( )

(2) Çocukların bu cihazlar nedeniyle teknoloji bağımlısı olduklarını düşünüyorum ( )

(3) Bu cihazları son derece tehlikeli buluyorum ( )

15) Verilen seçeneklerden hangisinin çocuğunuz için daha tehlikeli olduğunu düşünüyorsunuz?

(1) Sanal oyunlardan kaynaklanan kaynaklanan tehlikeler ( )

(2) Sokaklarda karşılaşacağı tehlikeler ( )

(3) Hiçbiri ( )

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

ORCİD	https://orcid.org/0000-0001-6812-9191
Adı Soyadı	Naziye GEZGİNCİ
Doğum Yeri	Doğanhisar
Doğum Tarihi	25.06.1994

LİSANS EĞİTİM BİLGİLERİ

Üniversite	Çankırı Karatekin Üniversitesi
Fakülte	Edebiyat Fakültesi
Bölüm	Sosyoloji

İŞ DENEYİMİ

Çalıştığı Kurum	Çankırı Belediyesi Fatih Sultan Mehmet Çocuk Akademisi
Görevi/Pozisyonu	Drama Eğitmeni
Tecrübe Süresi	2017-2019

KATILDIĞI

Kurslar	Drama Eğitmen Eğitimi
Projeler	1. Sosyoloji Gençlik Kongresi

İLETİŞİM

Adres	Aksaray / Merkez
E-mail	gzm.nzy@gmail.com