



**TABLET VE AKILLI TELEFONLAR İÇİN HAZIRLANMIŞ OYUN
UYGULAMALARININ İÇERDİĞİ MESAJLARIN 4-6 YAŞ
ÇOCUKLARININ GELİŞİMİ AÇISINDAN İNCELENMESİ**

Ayşe Gözütok

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

EKİM , 2019

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİSİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 24 ay sonra tezdten fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı: Ayşe

Soyadı: Gözütok

Bölümü: Temel Eğitim Bölümü Okul Öncesi Eğitimi

İmza:

Teslim Tarihi: .../.../2019

TEZİN

Türkçe Adı: Tablet ve akıllı telefonlar için hazırlanmış oyun uygulamalarının içerdiği mesajların 4-6 yaş çocukların gelişimi açısından değerlendirilmesi

İngilizce Adı: Examining the messages in digital games, which have been developed for tablets and smart phones, in accordance with 4-6 years old children developments

ETİK İLKERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduđumu, yararlandıđım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiđimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduđunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Ayşe Gözütok
İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Ayşe Gözütok tarafından hazırlanan “Tablet ve akıllı telefonlar için hazırlanmış oyun uygulamalarının içerdiği mesajların 4-6 yaş çocukların gelişimi açısından değerlendirilmesi” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği/oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Eğitim

Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı’nda yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Gülhan GÜVEN

Temel Eğitim Anabilim Dalı, Gazi, Üniversitesi).....

Başkan: Prof..Dr. Fatma ALİSİNANOĞLU

Okul Öncesi Eğitimi Anabilim Dalı

Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi).....

Üye: Doç. Dr. Gökhan DUMAN

Temel Eğitim Anabilim Dalı, Gazi, Üniversitesi).....

Tez Savunma Tarihi:20/09/2019

Bu tezin Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı’nda yüksek lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Selma YEL

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü).....

TEŞEKKÜR

Bu araştırma boyunca çalışmamda yolumu aydınlatan, bana rehber olan danışmanım Sayın Dr. Öğrt. Gör. Gülhan GÜVEN'E, Öğrencilik yıllarımızdan itibaren bizlere öğretmenlik sevgisini aşılayan, mesleğimizi sevmemizi ve çok çalışmamızı öğütleyen Sayın Prof. Dr. Fatma ALİSİNANOĞLU'na,

Şimdiye kadar derslerime girmiş öğrenme sevincini bana aşılayan tüm değerli öğretmenlerime, tez çalışmam sırasında beni destekleyen bana fikir veren Sayın Doç. Dr. Özlem ŞİMŞEK ÇETİN'e, Sayın Dr. Öğr. Üyesi Meral ALEMDAR COŞKUN'a, Sayın Öğr. Gör. Mehmet MART'a, Sayın Dr Öğr. Üyesi Mustafa KALE'YE, Sayın Arş. Gör Ayşe DURAN'a, Görüşleriyle farklı açılardan bakmam gerektiğini öğreten Sayın Doç. Dr. Gökhan DUMAN'a, yol arkadaşım ve zümrem Sayın Selda GÖKHAN'a, çalışmalarına destek veren öğrenme aşkıyla dolu zümrem, arkadaşım Sayın Yağmur GÖZÜBOL KIVRAK'a, yazım aşamasında beni anlayan ve destekleyen Sayın Figen KALEÖZÜ'ne, değerli zümrem, kendisinden çok şey öğrendiğim arkadaşlarım Sayın Şule YILMAZ'A, ve Sayın Elif EKİCİ' ye, verdikleri özveri, sevgi ve destek için değerli aile üyelerim annem Hatice GÖZÜTOK'a, babam Mehmet GÖZÜTOK'a, sevgili kardeşlerim Abdullah GÖZÜTOK'a ve Kamer Sema GÖZÜTOK'a, bana herhangi bir şey öğretmiş herkese, sınıflarımda beni kalbine alan tüm çocuklara, sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

**TABLET VE AKILLI TELEFONLAR İÇİN HAZIRLANMIŞ OYUN
UYGULAMALARININ İÇERDİĞİ MESAJLARIN 4-6 YAŞ
ÇOCUKLARININ GELİŞİMİ AÇISINDAN İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

**Ayşe Gözütok
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

Ekim 2019

ÖZ

Yaşanan teknolojik gelişmeler çocukluğu yaşama biçimini, toplumun çocuğa bakışını, çocuğun oyun araçlarını da değiştirmektedir. Bu araştırmanın amacı pek çok çocuğa ulaşan eğitici oyun yazılımlarının sahip olduğu özellikleri ortaya koymaktır. Amaçlı tipik örneklem yoluyla seçilen 20 eğitim yazılımı alan uzmanı ve yazar tarafından, hazırlanan kontrol listesi ile tek tek değerlendirilmiştir. Kontrol listesi geçerlik çalışması uzman görüşü yöntemine başvurularak gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda eğitimsel yazılımlarda belirli kavramlar üzerinde tekrar yapıldığı, en fazla eşleştirme hafıza oyunlarına yer verildiği, değerlere yer verme oranının düşük olduğu, oyunların çocuğu tüketiciliğe teşvik ettiği görülmektedir. Karakterlerde hala cinsiyetçi yaklaşımlar ve önyargıların olduğu, oyunların etkileşimsiz olduğu da ortaya çıkan diğer önemli noktalardır. Buna göre oyun yazılımları çocuklar için ticari araç olarak görülmemesi gerektiği, çocuklara erken yaşlarda medya okuryazarlığı eğitimi verilmesi gerekliliği ortaya konmuştur.

Anahtar Kelimeler : Okul öncesi eğitim, oyun yazılımları, eğitici oyunlar, medya

Sayfa Adedi : 102

Danışman : Dr. Öğr. Üyesi Gülhan GÜVEN

**EXAMINING THE MESSAGES IN DIGITAL GAMES, WHICH HAVE
BEEN DEVELOPED FOR TABLETS AND SMART PHONES, IN
ACCORDANCE WITH 4-6 YEARS OLD CHILDREN
DEVELOPMENTS**

M.S. Thesis

Ayşe Gözütok

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

October 2019

ABSTRACT

The technological developments have changed the way of living in childhood, the society's view of the child and the child's play tools. The aim of this study is to reveal the features of educational game software that reaches many children. Twenty educational software selected through a typical sample was evaluated individually by the field expert and the author with a checklist. The checklist validity study was carried out by applying the expert opinion method. As a result of the research, it is seen that educational software is repeated on certain concepts, most matching memory games are used, the rate of giving values is low and the games encourage the consumer to consumer. Other important points are that there are still sexist approaches and prejudices in the characters and games are noninteractive. Accordingly, game software should not be seen as a commercial tool for children and media literacy education should be given to children at an early age.

Key Words : Preschool Education, Game Software, Educational Games, Media
Page Number : 102
Supervisor : Dr. Lecturer Gülhan GÜVEN

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİSİ İZİN FORMU.....	I
ETİK İLKERE UYGUNLUK BEYANI	II
JÜRİ ONAY SAYFASI.	III
TEŞEKKÜR.....	IV
ÖZ	V
ABSTRACT	VI
İÇİNDEKİLER.....	VII
TABLolar LİSTESİ.	XI
ŞEKİLLER LİSTESİ.	XII
BÖLÜM I	1
GİRİŞ.....	1
1.1 Araştırmanın Amacı	4
1.2. Araştırmanın Önemi.....	4
1.3. Problem Durumu.....	6
1.4. Sınırlılıklar	7
1.5. Tanımlar.....	8
BÖLÜM II.....	9
KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	9
2.1. Okul Öncesi Eğitim	9
2.1.1. Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Genel Gelişim Özellikleri.....	10
2.2. Oyun	14
2.3. Oyun Kuramları	16
2.3.1. Biyolojik ve Fizyolojik Kuramlar	16
2.3.1.1. Artık Enerji Kuramı	16

2.3.1.2. Yaşama Hazırlık Kuramı	16
2.3.1.3. Taklit Tekrar Kuramı	16
2.3.2. Psikolojik Kuramlar	17
2.3.2.1. İçgüdü Kuramı	17
2.3.2.2. Boşalım Kuramı	17
2.3.2.3. Dinlenme Kuramı.....	17
2.3.2.4. Yeniden Yaratma Kuramı.....	17
2.3.2.5. Kendini İfade Etme Kuramı	18
2.3.3. Sosyolojik Kuramlar	18
2.3.3.1. Kültürde Oyun Ögesi	18
2.3.3.2. Toplumsal Buluş Olarak Oyun.....	18
2.3.3.3. Kültürlere Göre Oyun Biçimleri	19
2.3.3.4. Yaşam etkinliği olarak oyun	19
2.3.4. Dinamik Oyun Teorileri	19
2.4. Medyada Egemen Çocuk İmgesi.....	21
2.4.1. Postmodern Çocuk Tipi ve Çocukluk.....	22
2.5. Çocukların Medyaya Ulaşmaları.....	25
2.6. Medya Eğitimi ve Çocuk	26
2.6.1. Medyada Cinsiyet ve Toplumsal Cinsiyet.....	28
2.6.2. Medya ve Çocuk Hakları.....	31
2.6.3. Medya ve Reklam.....	31
2.6.4. Medya ve Kahramanlar	33
2.6.5. Medyadaki Şiddet ve Cinsellik	35
2.6.6. Medya ve Rol Davranışlar.....	35
2.7. Okul Öncesi Eğitimde Teknoloji Kullanımı.....	37
2.7.1. Eğitsel oyunlarda bulunması gereken özellikler	41
2.8. İlgili Araştırmalar	44
BÖLÜM III	51
YÖNTEM.....	51

3.1. Araştırmanın Modeli.....	51
3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi.....	52
3.3. Veri Toplama Aracı.....	56
3.4. Verilerin Analizi	59
BÖLÜM IV	61
BULGULAR VE YORUMLAR	61
4.1. Oyunlarda Yer Alan Karakterlere ve oyun bölümlerine ilişkin bulgular	61
4.2. Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Olumlu Mesajlar	64
4.2.1. Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Değerlere İlişkin Bulgular	64
4.2.2. Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Eğitici Özellikler	67
4.2.3. Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarında Yer Alan Karakterlerin Olumlu Özelliklerine İlişkin Bulgular	70
4.2.4. Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Genel Olumlu Özelliklere İlişkin Bulgular.....	74
4.3. Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Olumsuz Mesajlar	75
4.3.1. Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Şiddet Unsurlarına İlişkin Bulgular	75
4.3.2. Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Tüketime Yönelik Özelliklere İlişkin Bulgular	78
4.3.3. Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Cinsiyete Yönelik Olumsuz Özelliklere ilişkin Bulgular	80
4.3.4. Akıllı Telefon Ve Tabletler İçin Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Olumsuz İfadeler İlişkin Bulgular	82
BÖLÜM 5	84

SONUÇ VE ÖNERİLER.....	84
5.1. Sonuçlar.....	84
5.2. Öneriler.....	87
KAYNAKLAR	89

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Oyunların Yıllara Göre Dağılımına Dair Yüzde ve Frekans Dağılımı.....	53
Tablo 2. Oyunların Dil Seçimine İlişkin Frekans Ve Yüzde Dağılımı	54
Tablo 3. Oyunların İndirilme Sayısına İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı	55
Tablo 4. <i>Oyunların Yaş Gruplarına Göre Dağılımına İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı</i>	55
Tablo 5. <i>Oyunların Türüne İlişkin Dağılımına İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı</i>	56
Tablo 6. <i>Oyundaki Karakterler ve Kurallar</i>	62
Tablo 7. <i>Oyun Uygulamalarında Yer Alan Değerlere İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı</i>	64
Tablo 8. <i>Oyun Uygulamalarında Yer Alan Eğitici Özelliklere İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı</i>	67
Tablo 9. <i>Oyun Uygulamalarında Yer Alan Karakterlerin Olumlu Özelliklerine İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı</i>	71
Tablo 10. <i>Oyun Uygulamalarında Yer Alan Genel Olumlu Özelliklere İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı</i>	74
Tablo 11. <i>Oyun Uygulamalarında Yer Alan Şiddet Unsurları</i>	76
Tablo 12. <i>Oyun Uygulamalarında Yer Alan Tüketime Yönelik Özelliklere İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı</i>	78
Tablo 13. <i>Oyun Uygulamalarında Yer Alan Cinsiyete Yönelik Olumsuz Özellikler</i>	80
Tablo 14. <i>Oyun Uygulamalarında Yer Alan Olumsuz İfadelere İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı</i>	83

ŞEKİLLER LİSTESİ

<i>Şekil 1.</i> Özgüven gelişimini destekleyici içerik örneği	65
<i>Şekil 2.</i> Rakam sayı kavramı	68
<i>Şekil 3.</i> Renk Eşleştirme	69
<i>Şekil 4.</i> Oyunlarda yer alan kurallara ilişkin örnekler.....	70
<i>Şekil 5.</i> Oyunlarda yer alan farklı etnik kökenli karakterlere ilişkin örnek	71
<i>Şekil 6.</i> Farklı etnisiteye sahip karakter örneği	72
<i>Şekil 7.</i> Oyunlarda yer alan şiddet unsurlarına ilişkin örnek	77
<i>Şekil 8.</i> Oyunlarda yer alan satın alma zorunluluğuna ilişkin örnek.....	79
<i>Şekil 9.</i> Oyunlarda yer alan cinsiyete yönelik olumsuzluklara ilişkin örnekler	81
<i>Şekil 10.</i> Oyunda çocukların özdeşim kurabileceği karakterlere ilişkin örnek	81

BÖLÜM I

GİRİŞ

Hızla gelişen teknolojik yenilikler doğrultusunda 20. yüzyılın sonlarına doğru ihtiyaç duyulan yeni insan modelinin yetiştirilmesinde okul öncesi eğitimin önemi giderek belirginleşmeye başlamıştır. İnsan yaşamının temelini oluşturan 0-6 yaş yani okul öncesi dönemde en etkili kurum aile olmakla birlikte bu kritik dönemin sorumluluğu sadece aileye bırakılamayacak kadar önemlidir. Bu kritik dönem içerisinde çocuğun gelişimi ile ilgili ortaya çıkan birçok eksik durumun ya da aksaklığın genellikle yapılan hatalarla ilgisi olduğu bilinmektedir (Biber, 2014, s.12).

Okul öncesi dönem içerisinde yer alan her çocuğun doğuştan gelen farklılıkları, doğal eğilimleri ve bazı yetenekleri vardır. Doğuştan gelen tüm bu özelliklere karşın çocuk ilgilerle birlikte dünyaya gelmez. İlgiler, bazı deneyimler sonucu öğrenme yoluyla geliştirilen dürtülerdir. İlgilerin gelişmesi büyük ölçüde yakın çevredeki öğrenme olanaklarına bağlıdır. Bu olanaklar çocuğa sağlanamadığı takdirde, çocuğun ilgileri gelişemez. Bu nedenle, ilgilerin gelişmesi çocuğun çevresindeki kişilerle bağlantılıdır (Gökner, 2012, s.26).

Her yıl güncellenen ve yeni özellikler eklenen tablet, bilgisayar, akıllı telefon gibi teknolojilerin temel ihtiyaçlar olarak algılanmaya başladığı günümüzde çocuklar artık teknolojik aletlerle çok erken yaşlarda tanışmaktadır. Çocuklar tablet, akıllı telefon ve bilgisayar gibi medya araçlarını kullanmayı pek çok şekilde öğrenebilirler. Tesadüfen

bulma, aile fertlerini ve akranlarını gözlemleme ve deneme yanılma yoluyla bulma bunlardan yalnızca birkaçıdır (Erem, 2016, s. 220).

Çocuk okulda, evde veya gezerken kullandığı cihazlarla hem bilgiye hem de sanal âlemin birçok etkinliklerine kolayca ulaşabilmektedir. Bu durum çocukların oyun oynama şekillerinde de oldukça değişiklikleri beraberinde getirmiştir (Küçükali, 2015, s. 6).

Anne babalar çocuklarının bu teknolojik aletleri kullanmalarını desteklemekte, bunun sonucunda da farkında olarak ya da olmayarak bu aletleri kullanmayı öğrenmelerini pekiştirmektedir. Birçok anne baba, çağa ayak uyma ve bilgiye daha çabuk ve etkin biçimde erişebilmeleri dışında çocuklarının bir eğlence ve iletişim aracı olarak bilgisayarlardan doğru ve etkin bir şekilde faydalanabilmeleri adına onlara bu tür imkanları sunmak istemektedirler (Sağıroğlu, Canbek, 2008, s 33).

Bir araç olarak bilgisayar; tekrarlar yapmak, alıştırmalar yapmak, problem çözme yöntem ilke ve tekniklerinin öğretiminde kullanılmaktadır. Çocuklar bilgisayarda çalışırken bir makineyi kontrol etmenin zevkini de yaşamaktadırlar. Nesneleri karşılaştırabilir, eşleştirebilir, şekiller yaratabilirler. Böylece bilgisayarlar çocukların neden sonuç ilişkilerini anlamaları ve kendilerine güvenmelerini sağlayabilirler (Sayan, 2016 s. 72). Türkiye’de her geçen gün bilgisayar, internet, cep telefonu kullanım oranları artmaktadır. 517 yaş aralığındaki ortalama 15 milyon çocuk bu cihazlarla oyun oynamakta interneti de oyun oynak için bir araç olarak kullanmaktadır. Bilgisayar ve cep telefonu aracılığı oynanan oyunların dışında, diğer vcd, dvd, Playstation vb. elektronik ve dijital oyuncaklar ile oyun oynayanlar da hesaplandığında bu rakam daha fazla artacaktır. Ülke çocuk nüfusunun tamamına yakını kuşatan bir rakamla karşılaşılacaktır. (Küçükali, 2015, s. 13).

Okul öncesi etkinliklerde teknolojik araç gereçlerin etkin olarak kullanılmasının çocukları üst düzeyde etkilediği ifade edilmektedir. Bunun en önemli nedenlerinden birinin çocuğun teknolojik araç gereçlere olan ilgisi olduğu söylenebilir. Bununla birlikte görselleştirilmiş olan bilginin çocuk tarafından daha iyi kavrandığı da ifade edilebilir. Soyut olarak algılanan

bilgilerin teknolojik gereçlerle somutlaştırılarak sunulması, çocuğun nitelikli bir öğrenme gerçekleştirmesine olanak sağladığı söylenebilir (Kol, 2012).

Okul öncesi çocuğu, medyanın olumsuz etkileri olarak tanımlanan, henüz hazır olmadığı görsel ve sözel göstergelerden, tüketim odaklı enformasyon kirliliğinden, gelişiminin olumsuz etkileyebilecek yoğun, sürekli ve aşırı uyarana maruz kalmasından korumak gerekmektedir. Bu noktada ebeveynlerin medya okuryazarı olmaları büyük önem taşımaktadır. Okul öncesi çocuk, dönem özellikleri nedeniyle kendisi henüz bir birey olarak medya okuryazarı olma yetisine sahip değildir. Elbetteki ebeveynler çocukları zararlı içeriklerden, uzun izleme sürelerinden uzak tutarak korumacı bir yaklaşımda sergilemek durumundadırlar; ancak ebeveynin medya yetkini olması çocuğun küçük yaşlardan itibaren medya okuryazarı olma, iletilere eleştirel bakabilme ve yorumlama yeteneğinin gelişmesi yolunda ilk adımlarını atılmasını sağlayabilir (Kalan, 2010, s.62).

Amerikan Pediatri Akademisi, iki yaşın altındaki çocukların kesinlikle televizyon izlememesi gerektiğini belirtmektedir. Bugün ise teknolojik tehditler arasında uzunca bir süre ilk sırada yer alan televizyonun yanına bilgisayarlar ve mobil araçlar da katılmıştır. Artık kişisel dijital yardımcısını, akıllı telefon veya tablet bilgisayarını iki yaşındaki çocuğunun elinden alamayan ebeveynlerle de karşılaşmaktayız. Oysa dijital ortamlarla meşgul iken edilgen ya da hareketsiz biçimde geçirilen zamanların bilişsel, fiziksel ve psiko-sosyal gelişime olumsuz etkide bulunması kaçınılmazdır (Akbulut, 2013, s 56). Çocukların yaşlarına uygun, şiddet ve saldırganlık içermeyen, daha çok zeka gelişimini destekleyen bilgisayar, tablet ve internet oyunlarını, anne babaların denetiminde ve onların uygun gördükleri süre içinde oynamasının çocukların zihinsel gelişimine olumlu destek verebilir (Gündoğdu vd., 2016).

Oyunlar çocuklar tarafından sevilerek oynanmakla birlikte ebeveynlerce incelenip incelenmediği, indirilen oyunların içeriklerinin çocuk gelişimi açısından uygun olması ve olumlu mesajlar içermesi oldukça önemlidir.

1.1 Araştırmanın Amacı

Teknolojik yeniliklerin son derece hızlı olduğu çağımızda akıllı telefonlar, tablet ve bilgisayarlar artık sahip olunması gereken zorunlu ihtiyaç unsurları olarak algılanmaktadır. Bu dönemde çocuklar anne babalarının sahip olduğu bu teknolojilerin içine doğmakta ve çevresel uyarıcılardan biri haline gelen teknolojilere ilgi duymaktadırlar. Anne babalar da bu ilgiyi çocuklarını oyalamak ve eğlendirmek amacı başta olmak üzere kullanmalarına izin vermektedirler. Guernsey (2012) sekiz yaşına kadar olan çocukların %52'sinin akıllı telefon, tablet veya benzeri bir aracı kullandığını belirtmektedir. AAP (2011) tarafından gerçekleştirilen araştırmalar anne babaların çocukların ekran karşısında olmasına razı olmalarının nedenini oyalayıcı olması, sükuneti sağlaması ve onlar ev işleriyle uğraşırken bakıcı görevini yapması ile ilgili olduğunu belirtmektedir (Aktaran Sayan, 2016).

Yukarıda yapılmış olan açıklamalardan anlaşılacağı üzere, akıllı telefon, tablet veya benzeri araçlar ile bu araçlar içerisinde yer alan dijital oyunla son yıllarda özellikle çocuklar ve gençlerin fizyolojik, psikolojik, ahlaki ve bilişsel gelişimler üzerinde belirleyici role sahip değişkenlerin başında gelmektedir. Bu nedenle de söz konusu oyunların amaçlı ve kurallı kullanımlarının yanısıra adı geçen oyunların içeriklerinin izlenmesi ve incelenmesi de önem taşımaktadır. Bu araştırmada, aynı bakış açısı doğrultusunda 4-6 yaş çocukları tarafından kullanılmakta olan dijital oyunların söz konusu dönemin gelişim özellikleri açısından incelenerek, içerdikleri olumlu ve olumsuz mesajların karşılaştırmalı olarak analiz edilmesi hedeflenmiştir. Çalışmada elde edilen bulgular sonucunda aileler ve eğitimciler için kritik olabilecek birtakım tespitlerin yanısıra söz konusu oyunların geliştirilmesine yönelik bazı öneriler de sunulmaya çalışılmıştır.

1.2. Araştırmanın Önemi

Okul öncesi eğitim dönemindeki çocukların medya okuryazarlığı konusunda sorumluluk çocuğun kendinden çok ona bu imkanı sunan ailelere düşmektedir. Sosyal öğrenme kuramına göre insanlar sadece deneme yanılma yoluyla değil aynı zamanda gözlemleyerek,

taklit ederek ve başkalarının aldığı ödül ve cezalardan da etkilenecek kendi davranışlarını düzenler. Anne babaların oyun alışkanlıkları, teknolojiyi çocuklarına sunma biçimi ve teknolojik aletlere karşı tutum ve davranışları çocuklar tarafından sürekli gözlemlenerek kalıcı öğrenmeler gerçekleşmektedir. Örneğin babasının sürekli sosyal medyada gezindiğini ve eğlendiğini gören çocuk onun ilgi düzeyinden, sosyal medya kullanırken verdiği tepkilerden, jest ve mimiklerinden, kullanım süresi ile ilgili alışkanlıklarından babasının eğlenceli ya da önemli bir uğraşı ile ilgilendiğini düşünecek ve kendisi de ilgi geliştirecektir. Anne babalar çocuklarının bilgisayar, tablet ve telefonlar için uyumlu oyunlar oynamasına pek çok sebepten izin vermektedir. Bu sebeplerin başında çocuklarını oyalamak, oyunların bilgilendirici içeriğe sahip olduklarını düşünmeleri ve çocukların adeta oyuncak yerine bu oyunlarla oynamak istemesi ve ailenin çocuğun inatçı tavrına yenik düşmesi gibi sebepler yer almaktadır. Bu anlamda ailelerin çocuklara hangi oyunları oynamasına izin verdikleri büyük önem taşımaktadır. Özellikle hayal gücünün geniş olduğu 3-6 yaş dönemi çocuklarına sunulacak oyunların içerdikleri mesajlar büyük önem taşımaktadır.

Son zamanlarda 10 12 yaş arasındaki çocuklar arasında bile oynanan ve oyuncuların kişisel bilgilerini isteyerek sonunda intihara sürükleyen mavi balina oyunun etkileri oldukça düşündürücüdür. Bu ve bunun gibi oyunlara çocukların erişebiliyor olması ailelerin daha dikkatli olması gerektiğini göstermektedir. Aileler çocuklara sunacakları içerikleri mutlaka incelemelidir.

Literatür taraması yapıldığında okul öncesi ebeveynlerinin medya okuryazarlığı ve teknolojik araçların erken yaşlarda kullanımları konularında sayısı sınırlı da olsa çeşitli araştırmalara rastlanırken, çocukların en çok zaman harcadığı oyun yazılımlarının içeriklerinin çocukların gelişim düzeylerine uygun olup olmadığı ile ilgili herhangi bir araştırmaya rastlanmamıştır. Şimdiye dek bu konuyla ilgili bir araştırma yapılmamış olması araştırmanın önemini artırmakta ve ilerleyen zamanlarda yapılacak araştırmalara öncül olacağını düşündürmektedir.

1.3. Problem Durumu

Küçük çocukların teknoloji kullanmalarına ilişkin yapılan araştırmalar gün geçtikçe artmaktadır. Literatürde incelenen araştırmalar göstermiştir ki anne babaların pek çoğu çocuklarına medya ve iletişim teknolojilerini nasıl kullandıracağı ve çocuklarını bu teknolojilerin olumsuz etkinlerinden nasıl koruyacağı hakkında yüzeysel bilgiye sahiptir. Ayrıca ebeveynler akıllı telefonlarını, tabletlerini, oynaması ve eğlenmesi amacıyla çocuğunun kullanmasına izin vermektedirler, Pek çok çocuk daha çok küçük yaşta teknolojik aletlerle tanışmakta ve kullanmaya başlamaktadır. Ebeveynler teknolojik araçları ödül ceza unsuru olarak görmekte, çocuklarının onlarla oynama sürelerine müdahale etmekte zorluk çekmektedirler. Televizyon, bilgisayar, tablet ve akıllı telefonlar artık günümüz çocukları için kendi çevrelerinde kolayca ulaşabildikleri bir uyaran haline gelmiştir. Bu noktada çocuğa sunulan olanakların içerikleri gelişimsel açıdan büyük önem taşımaktadır. Öyle ki; iyi ve uygun hazırlanmış oyun içerikleri çocukların gelişimini olumlu etkileyecek iken, şiddet, argo içeren, suçluluğa, ırkçılığa, cinsiyet ayrımcılığına, sürekli tüketime teşvik eden, çocuğun olumsuz davranışları kolayca öğrenebileceği yazılımlar ya da reklam unsurları çocukluk yaşantısı içerisinde kalıcı izli davranış değişikliklerine, istenmedik öğrenmelere sebep olacaktır. Çocuklarıyla birlikte zaman geçirmek yerine oyun uygulamalarını bir çözüm olarak gören anne babaların oyunların içeriğine bakıp bakmadıklarına dair herhangi bir bulgu yoktur. Konuyla ilgili problemler aşağıda belirtildiği gibidir.

Akıllı telefon ve tabletler için hazırlanan oyun uygulamaları (4-6 yaş çocuklarının gelişimi açısından) hangi mesajları içermektedir?

1. Akıllı telefon ve tabletler için hazırlanan eğitici oyun yazılımları (4-6 yaş çocuklarının gelişimi açısından) hangi olumlu mesajları içermektedir?
 - 1.1 Akıllı telefon ve tabletler için hazırlanan eğitici oyun yazılımları (4-6 yaş çocuklarının gelişimi açısından) hangi olumlu değerleri içermektedir?
 - 1.2 Akıllı telefon ve tabletler için hazırlanan eğitici oyun yazılımları (4-6 yaş çocuklarının gelişimi açısından) hangi eğitici özellikleri içermektedir?

- 1.3 Akıllı telefon ve tabletler için hazırlanan eğitici oyun yazılımlarında yer alan karakterlere ilişkin (4-6 yaş çocuklarının gelişimi açısından) olumlu özellikler nelerdir?
- 1.4 Akıllı telefon ve tabletler için hazırlanan eğitici oyun yazılımları (4-6 yaş çocuklarının gelişimi açısından) hangi genel olumlu özellikleri içermektedir?
2. Akıllı telefon ve tabletler için hazırlanan eğitici oyun yazılımları (4-6 yaş çocuklarının gelişimi açısından) hangi olumsuz mesajları içermektedir?
- 2.1 Akıllı telefon ve tabletler için hazırlanan eğitici oyun yazılımları (4-6 yaş çocuklarının gelişimi açısından) hangi şiddet unsurlarını içermektedir?
- 2.2 Akıllı telefon ve tabletler için hazırlanan eğitici oyun yazılımları (4-6 yaş çocuklarının gelişimi açısından) hangi tüketime yönelik (tüketimi özendiren) içermektedir?
- 2.3 Akıllı telefon ve tabletler için hazırlanan eğitici oyun yazılımları (4-6 yaş çocuklarının gelişimi açısından)cinsiyete yönelik hangi olumsuz özellikleri içermektedir?
- 2.4 Akıllı telefon ve tabletler için hazırlanan eğitici oyun yazılımları (4-6 yaş çocuklarının gelişimi açısından) hangi olumsuz ifadeleri içermektedir?

1.4. Sınırlılıklar

Araştırma,

1. 2015-2018 yılları arasında play store uygulamasında her yaş grubuna uygun olarak sınıflandırılmış oyunların 20 tanesi,
2. Geliştirilen veri toplama aracı ile sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Teknoloji: Bir sanayi dalı ile ilgili yapım yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri, bunların kullanım biçimlerini kapsayan uygulama bilgisi, uygulayım bilimi, İnsanın maddi çevresini denetlemek ve değiştirmek amacıyla geliştirdiği araç gereçlerle bunlara ilişkin bilgilerin tümü (Türk Dil Kurumu [TDK], 2005, s. 1939).

Yazılım: Bir bilgisayarda donanımaya hayat veren ve bilgi işlemde kullanılan programlar, yordamlar, programlama dilleri ve belgelenmelerin tümü (TDK, 2005, s. 2155).

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Okul Öncesi Eğitim

Okul öncesi eğitime yönelik olarak uzmanlar tarafından yapılan çeşitli tanımlar bulunmaktadır. Bu tanımlardan bazıları şu şekildedir: Okul öncesi eğitim; “*çocukların gelişim özellikleri, bireysel farklılıkları ve yeteneklerinin göz önünde bulundurularak sağlıklı bir şekilde fiziksel, duygusal, sosyal ve zihinsel yönden gelişimlerinin sağlandığı, yaratıcı yönlerinin ortaya çıkarıldığı, olumlu kişilik temellerinin atıldığı, çocukların kendilerine güven duymalarının sağlandığı bir eğitim şeklidir*” (Zembat, 1992, s.11). “Okul öncesi eğitim, çocuğun fiziksel sağlık ve refahına, sosyal bilgi ve yetkinliğine, duygusal, zihinsel ve dil gelişimine, iletişim becerilerine ve genel kültürüne önemli katkılar sağlayan bir eğitim basamağıdır” (Mustard, 2007, s 201).

“Okul öncesi dönem beyin gelişiminin ve sinaptik bağlantıların kurulma oranının en yoğun ve hızlı yaşandığı dönemdir. Beyin gelişimi çocuğun bilişsel, dil, motor, sosyal ve duygusal gelişimi için güçlü bir zemin oluşturur. Bu nedenle çocuklar özellikle okul öncesi dönem olarak adlandırılan yaşamın ilk altı yılında çok hızlı büyürler ve bu gelişim alanlarında şaşırtıcı bir hızla yetkinleşirler. Böylece çocuğun kendi potansiyelini gerçekleştirmesinin ve toplumun üretken bir bireyi olabilmesinin yolu açılmış olur. Beyin okul öncesi dönem boyunca hızlı geliştiği için bu dönem, beynin çevresel etkilere en açık olduğu dönemdir. Bu kapsamda çevre, çocuğun gelişimini ve öğrenme motivasyonunu derinden etkiler. Çocuğun

ne kadar keşfedebileceği, neler öğrenebileceği ve hangi hızla öğrenebileceği çocuğun çevresinin ne kadar destekleyici olduğuyula ve çocuğa ne gibi olanaklar sunulduğuyula yakından ilişkilidir” (MEB,2013, s.11).

Okul öncesi eğitimde çocuğun gelişimine faydalı olacak etkinlikler onun ilgi ve ihtiyaçları göz önünde bulundurularak hazırlanır ve uygulanır. Okul öncesi eğitim çocuğun sosyal çevresinden, gelişim düzeyinden, bireysel farklılıklarından yola çıkarak ona en büyük faydayı vermeyi ve topluma uyumlu bir sosyalleşme süreci yaşamasını sağlar. Okul öncesi eğitim; çocuk, öğretmen, eğitim programı, sınıf atmosferi, çocuğun kişilik özellikleri, ilgi ve ihtiyaçları, aile ve sosyal çevre, sosyal çevre olanaklarının en iyi şekilde eğitimde kullanılması, aile eğitimi, aile katılımı gibi pek çok süreçten oluşan bileşenlere sahiptir.

Yukarıda ifade edilmiş olan tüm bu bileşenlerden anlaşılacağı üzere okul öncesi eğitimin en önemli özelliği çocuk merkezli oluşudur. Çocuk merkezli olmak; gelişimini en iyi şekilde sürdürebileceği fırsatlar sunmak, onu tanımak, merakını giderebileceği ve yeni şeyler merak edeceğini ortamlar sağlamak, çevresini en iyi şekilde bir eğitim ortamı olarak değerlendirmek, aileye çocuğun gelişimini olumlu yönde etkileyecek şekilde eğitim verilmesi, çocuğun en sevdiği etkinlikleri, oyunları kullanarak planlamalar yapılması, gizil yeteneklerini ortaya çıkarabileceği yaşantılar sunulması, çocuğun iyi bir gözlemci olduğu göz önünde bulundurularak tutarlı ve olumlu rol model olunmasıyla mümkündür.

2.1.1. Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Genel Gelişim Özellikleri

Erken dönemlerden itibaren destekleyici ortamlar hazırlamak ve bebeklerin gelişimlerini takip etmek gereklidir. 0-3 yaş arasında yürüme, konuşma, iletişim kurma, düşünme, akıl yürütme ve sorun çözme gibi birçok beceri kazanılır. Bu becerilerin, döneminde kazandırılmaz ise bu becerilerin sonraki dönemlerde kazandırılması zor olabilir. (Akbağ, 2007, s 49).

Okul öncesi dönem içerisinde yer alan 3-6 yaş çocukların en belirgin gelişim özelliği dünyayı keşfetme çabasındaki artıştır. Vücudunu kontrol edebilen çocuk artık çevreyi

keşfetme işine koyulur. O yüzden bu dönem “neden”, “nasıl” gibi soruların sıkça sorulduğu sorgulama dönemidir. Kendi kendine giyinmek, yemeğini yemek, ve tuvalet ihtiyacını karşılamak gibi özbakım becerilerinin gelişmesi beklenir. Cinsiyet farklılıkları algılanır ve bu dönem cinsel kimliğin kazanılması ve devamlılığının kabul edilmesi açısından kritik bir dönemdir. Konuşman anlaşılır hale gelmesi, yaşlılarla oynama ve ilişki kurma gibi sosyal becerilerde gelişme kaydetme bu dönemin diğer gelişim görevleri arasındadır (Akbağ, 2007, s 49).

4 yaş çocuğu, artık rahatça koşmaya, zıplamaya başlamıştır. Küçük kaslarını kullanmayı da başarabilir. Dört yaş çocuğu sürekli olarak çevresini tanımak ister. Sürekli sorular sorar. Taklit etmeyi öğrenmiştir. Taklit ederek öğrenmeye başlamıştır. Yetişkinleri izleyen çocuk diğer yandan kendi yaşıtı olan çocuklarla daha uzun süreli birlikte olmaya başlar. Bu yaş çocuğunda paralel oyun türü görülebilir. Son derece açık sözlüdür, 4 yaş çocuğu somut düşünür, kelimeleri öğrendiği basit anlamlara göre değerlendirir ve kullanır. (Oktay, 1995, s. 38).

“Resimler yapar, yapılar kurar, kendi yaptığı şeylere hayranlık duyarlar. Şarkı söylemek, dans etmekten hoşlanırlar. Hayal güçleri çok gelişmiş olduğundan doktorculuk, evcilik, marangozluk vb. oyunları oynayabileceği giysiler, aksesuarlar, mutfak gereçleri, yapı inşa oyuncakları, tamir aletleri, kuklalar, başlıklar, hikaye kitapları, müzik cd’si veya kasetleri doğal malzemeler, kesme yapıştırma, çizim yapmak için boyalar, makas, kalemler, yapbozlar, Legolar, dominolar gelişimi için uygun materyallerdir” (Kandır, Şahin, 2007, s.14).

Beş yaş çocuklarının genel özellikleri ise şöyledir; koşma atlama sıçrama bisiklete binme gibi büyük kaslarını kullanabileceği alanlarda hakimiyeti artmıştır. Çevresine ilgisi artmıştır. (Alisinanoğlu & Bayraktar, 2016, s. 98).Grup oyunlarında, gerçek beraberlik artık daha uzundur. Grup üyeleri oyunun kurallarını birlikte koyarlar. 5 yaş çocuğu genellikle canlı, neşeli ve hareketli bir görünür . Uygun fırsatlar verildiğinde kendi kendine giyinme, yıkanma ve yemek yeme konusunda artık iyice ustalaşmış olan beş yaş çocuğu resim ve müziğe ilgi

duyar. Gelişmekte olan sayı kavramı ve buna ilişkin olarak öğrendiği sayılarla, saymaktan işlem yapmaktan hoşlanır (Oktay, 1995, s. 39).

5 yaş çocukları bedensel hareketliliği artmış olduğu için açık hava etkinliklerinde oldukça aktiftirler. Kesme yapıştırma, boyama, bloklar ilgisini çeker, evcilik oyunları oynamaktan hoşlanır. Biçim sayı renk kavramlarını öğrenmekten hoşlanır (Seyrek & Sun, 1991, s. 12). Kitaplarla ilgilenirler, deneyler yapar ve yeni buluşlar ortaya koyarlar. Bu dönemde çocuklara verilecek ip, top, paten, kayak, bisiklet, kesme yapıştırma için makas, kayıt, boyalar, fırçalar, yoğurma maddesi, doğal oyun materyalleri, artık malzemeler onların hareket gelişimini destekleyecektir. Bu yaş çocuğu deney malzemeleri hikaye kitapları ve eğitici oyuncaklar verilebilir (Kandır,Şahin, 2007, s. 14).

6 yaş çocukları enerjiklerdir. Küçük kas becerileri gelişmiştir. arkadaşları ile daha iyi iletişim kurar ve kurallı oyunlar oynamaya başlayabilirler. Rekabet duygusu, başarıma duygusu gibi duygularını fark etmiştir. İlgi alanlarına göre oyunları değişiklik gösterir (Seyrek & Sun, 1991, s. 13). Kaybetmekten hoşlanmadıkları halde yarışmalı, çekişmeli oyunlardan hoşlanırlar. Bu dönemde özellikle zihinsel, sosyal, duygusal gelişimlerini destekleyici eğitici oyuncaklar, makas, kağıt, boyalar, fırçalar, yoğurma maddesi, doğal oyun materyalleri, artık malzemeler, deney malzemeleri, hikaye kitapları, mekanik oyuncaklar, müzik aletleri, kuklalar, ip, top, topaç, vb. oyuncak ve oyun materyalleri tercih edilmelidir. (Kandır, Şahin, 2007, s. 15).

Çocuklar doğumdan itibaren öğrenmeye hazırdırlar ve bunu sağlamak için onlara yeterli olanakları sunmak gerekir. Konu ile ilgili yapılan çalışmalar özellikle doğumdan sonraki ilk birkaç yıl, çocuğun yaşadığı çevrenin ve uyarıların tüm yaşamında etkili olduğunu göstermektedir. Bu nedenle nitelikli çevre ve çocuğun bu çevrede edindiği deneyimler büyük önem taşımakta ve çocuğun sonraki yıllarda gelişimini olumlu yönde etkilemektedir. Bu dönemdeki eğitimler sadece dil, matematik ve problem çözme gibi akademik başarıları değil aynı zamanda toplumsal yaşam için gerekli olan iletişim kurma, empati, sorumluluk alma, iş birliği gibi sosyal becerileri geliştirmesi ve öğrenmeyi güçlendirmesi açısından da

önemlidir. Bu nedenle doğumdan itibaren 0-36 aylık çocukların erken çocukluk eğitim programlarına katılmaları eğitimde fırsat eşitliğinin sağlanması açısından büyük önem taşımaktadır

Çocuğun eğitimi ailede başlar. Aileden sonra eğitim kurumları çocuğu toplumsal yaşama hazırlar. Erken çocukluk eğitimi kurumları, sadece çalışan ebeveynlere çocuğun bakımı için destek olunan bir yer değil, çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen, onları gelecek eğitim basamaklarına hazırlayan ve aileyi erken çocukluk eğitimi konusunda bilgilendirmeyi amaçlayan kurumlardır.

“Erken çocukluk eğitimi sayesinde çocukların sosyal alanda hoşgörü ve empati becerileri, bilişsel alanda matematiksel ve konumsal algıları ile sorun çözebilme becerileri, dil alanında sesleri ayırt etme, konuşurken sesini doğru kullanabilme ve kendini sözel olarak ifade edebilme becerileri geliştirir. Çocuklar motor alanda ise fiziksel gelişimin temelini oluşturan küçük ve büyük kaslarını doğru kullanabilmeyi öğrenirler ve böylece el-göz koordinasyonu gerektiren işler kadar denge gerektiren hareketleri de yapabilirler. Çocuklar aynı zamanda temizlik kurallarına uymayı, giysilerini tek başına giymeyi ve çıkarmayı, doğru beslenmeyi, kazalar ve tehlikelerden korunabilmeyi de öğrenirler. Bu nedenle erken çocukluk eğitim kurumlarında verilen nitelikli eğitim, “yaşama en iyi başlangıç” yeri olarak önem taşımaktadır”(MEB, 2013).

Okul öncesi eğitim sadece okuldan fazlasıdır. İnfomal eğitim de okul öncesinde çok önemli bir yere sahiptir. İnfomal eğitim belirli bir plan ve programa bağlı olmaksızın gerçekleşen eğitimi ifade eder. Eğitim insanın bütün yaşamını kuşatmakta, okuldan evvel ailede başlamakta, okulla devam etmekte, aile ve okul dışında, iş yaşamında ömür boyu her yerde ve her zaman devam etmektedir. İnfomal eğitim, ailede, akran gruplarında içinde medya aracılığıyla, okuma ve dinleme gibi yollarla gerçekleşir (Şişman, 2006, s.7).

Çocuğun doğduğu andan itibaren çevresini sarmalayan dünya onun gelişimini ve eğitimi etkiler. Örneğin çocuğun doğduğu aile, ailedeki bireylerin eğitim düzeyi, doğum sırası, yaşadığı şehir, mahalle, içine doğduğu kültür, ailedeki kişilerin sayısı, ekonomik durum anne

baba arasındaki ilişki gibi etkileşimde bulunduğu, gözlemlediği ya da maruz kaldığı dünya onun gelişimi üzerinde bir ize sahiptir.

2.2. Oyun

Oyun belli bir kurala bağlı ya da kurallar olmadan, çocuğun içsel motivasyonla kendisi karar verip, haz duyarak katıldığı ya da yarattığı, onu fiziksel, dil, sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimini sağlar. Bu özellikleriyle oyun çocuk için etkin bir öğrenme süreci haline gelir (Aral & Baran, 2011, s. 201).

Tüm çocukların evrensel ve temel dilidir. Çocukla doğdukları andan itibaren oyun oynarlar ve bundan zevk alırlar (Aksoy & Çiftçi, 2008, s. 3). Oyun çocuk için oyun değildir; bazen hayal dünyasındaki bir liman, bazen de öğrendiklerini uyguladığı bir süreçtir (Mckinney, 2009, s. 152). Oyun her şeyden evvel çocuğun isteğine bağlıdır ve oyunda zorlama yoktur (Nutku, 1998, s. 27). Oyun çocuğun hakimiyet alanıdır (Mckinney, 2009, s. 154). Oyun çocuğa kimsenin ona öğretemeyeceği konuları deneyimleriyle öğrenmesini sağlar. (Yavuzer, 1996, s. 190). Oyun çocuğa çevresine duyarlı olmayı, kendi hak ve özgürlüklerini korumayı ve diğerlerine saygılı olmayı öğretir ve çocuğun liderlik etmesine olanak verir, kararlar vermesini sağlar (Seyrek & Sun, 1991, s. 56). Oyunda çocuk kendisiyle olumlu duygular geliştirir (Aksoy & Çiftçi, 2008, s. 3).

Oyun sırasında toplumsal kurallar, insanların birbirleriyle ilişkileri çocuk tarafından yaşanır. Böylece çocuk bireyin toplumdaki yerini rollerini deneyimleyerek öğrenir ve işbirliği kurmaya çalışır (Seyrek & Sun, 1991, s. 56). Oyun çocuğun duygularını ifade edebilmesini sağlar. Oyun sırasında çocuk özgürdür. Böylece duygularını fark eder ve kendi duygularını kabul etmeyi öğrenir. Kendi iç dünyasını açar. (Öztürk, 2010, s. 5).

Çocuğun yaşı büyüdükçe dikkat süresi artar, ilgili olduğu konulara daha fazla zaman ayırmaya başlar, araştırma, deneme, keşfetme tanıma oyunları kurmaya başlar ve eski deneyimlerini kullanarak daha yaratıcı olmaya başlar (Öztürk, 2010, s. 6). Oyun çocuk için bu içsel süreçlerin yanı sıra kendi içinde de bir değişim aşamalarından geçer ve evrim geçirir (Yavuzer, 1996, s. 194). Oyunun sosyal yönü açısından bu aşamalar şöyledir.

- Tek başına oyun (0-2 yaş): kendisini ve çevresini gözleriyle, elleriyle, bedeniyle tanımaya çalışır. Bu dönemde çocuk dış uyarıcılardan etkilenmeden kendi oyununa devam etmesidir (Öztürk, 2010, s. 8).
- Paralel oyun (2- 4 yaş): Çocukların aynı oyun malzemesiyle yan yana oynamalarına karşın oyun faaliyetini bağımsız sürdürmeleridir. (Yavuzer, 1996, s. 195)
- Birlikte oyun: çocuklar bir grup şeklindedir ve birbirlerinin fikirlerinden yararlanabilir. İletişim kurmaya başlamışlardır.
- İşbirlikçi oyun belirli bir sonucu başarmaktır ve oyun bu amaç göz önünde bulundurularak planlanmıştır. Bu dönemde çocuklar arasında gerçek bir sosyal etkileşim vardır ve çocuklar oyunun amacına ulaşmak üzere örgütlenmişlerdir (Yavuzer, 1996, s. 195).

Sosyal gelişim yönünden oyunun geçirdiği evreler çocuğun yaş gelişimiyle şekillenirken bir yandan çocuk oyunda kendi duygu dünyasıyla ilgili ipuçları verir. Oyunda seçtiği roller, yaşadığı duygular onun dünyasıyla ilgili bilgiler verir. Kendine güveni gelişir. Oyunda çocuk sorunlarından uzaklaşır veya sorunlarını oyun yoluyla ortaya koyar. (Seyrek & Sun, 1991, s. 55). Örneğin bir çocuk annesi tarafından konulan herhangi bir yasağı çiğnemişse oyunlarında çeşitli rollere bürünerek kızgınlık, suçluluk, öfke gibi duygularının üstesinden gelir (Özdoğan, 2009, s. 124). Oyunu bu yönüyle inceleyen Freud’a göre oyun çocuklara isteklerini gerçekleştirmelerine ve kaygı veren olayların üstesinden gelebilecekleri ortamlar sunar. Oyunun ciddi bir uğraş olmakla birlikte kısa süreli olduğu söylenir (Sevinç, 2004, s. 62). Çocuk gerçeği oyundan ayırt edebilmektedir. Fakat oyunu gerçek dünyanın nesnelerinden ve olaylarından kendine özgü bir dünya yansıtmada kullanır (Dönmez, 1992). Yapısal ve işlevsel özellikleri göz önüne alındığında “oyun ve iş” aynı çizginin iki ucunda yer alırlar. Bu açıdan iş yetişkin için hangi işleve sahipse, çocuk için de oyun benzer işlevlere sahip olduğu görülmektedir. (Özdemir, 2006: 437).

2.3. Oyun Kuramları

2.3.1. Biyolojik ve Fizyolojik Kuramlar

2.3.1.1. Artık Enerji Kuramı

Bu kurama göre oyun hayvansal ruha ait bir ifadededir. Oyunun amacı yoktur. Yaşamak için fazla birikmiş bir enerjiye sahip olan canlılar bu fazla enerjiyi oyun oynayarak atar temeline dayanan bu düşünce yapısı bireyin gerginliği azaltmasında oyunun önemli olduğunu ifade eder (Tezcan,1977, s 44).

2.3.1.2. Yaşama Hazırlık Kuramı

Karl Gaos'a göre oyun iç güdüsel ve eğitsel deneyimin bir parçasıdır. Oyun aracılığıyla birey yaşamın daha sonraki dönemlerinde izlenecek şeylerin deneyimini yapar. Oyun zevk vericidir (Tezcan,1977, s.44). Oyun gelecek yaşama hazırlanmayı sağlar. Bu yüzden her canlı oyun oynar (Seyrek & Sun, 1991, s. 40). Bu teoriye göre çocuk saldırganlık gibi ilkel içgüdülerini oyun yoluyla dışa vurarak boşalır (Yavuzer, 1996, s. 200).

2.3.1.3. Taklit Tekrar Kuramı

Stanley Hall bu kuramda çocuğun ve toplumun evrimi arasındaki ilişkiyi ortaya koymuştur. Ona göre çocuk atalarının geçirmiş olduğu evrelerden geçerek gelişecektir (Yavuzer, 1996, s. 200) Oyun yeteneklerin kalıtımsallığı, arzu ve zevklerin içgüdüsellliği temeline dayanır. İnsan oyun aracılığıyla atalarının yaptığı koşma, sıçrama, fırlatma gibi eylemleri yineler (Tezcan, 1977, s.45).

2.3.2. Psikolojik Kuramlar

2.3.2.1.İçgüdü Kuramı

William James ve MC dougall'ın temsilciliğini yaptığı bu kurama göre oyun tamamen içgüdüselidir ve otomatiktepi, dürtü, iştah ve iç dürtülere dayanır. Oyun içgüdü, insanlarla ve belki de hayvansal yaşamın diğer biçimleri arasında ortaktır (Tezcan, 1977,s.45).

2.3.2.2. Boşalım Kuramı

Aristotle tarafından geliştirilen bu kuram, bir dereceye kadar artık enerji kuramıyla ilgilidir. Bu kurama göre oyun hapsedilmiş duyguların dışarı çıkmasıdır.Bastırılmış ve zararlı olabilecek duyguların bir kurtuluşudur (Tezcan, 1977, s.45).

2.3.2.3. Dinlenme Kuramı

Temsilcisinin G.T.W. Patrick olan bu kurama göre oyun zevk verici olduğu için insanlar tarafından aranır. İşten, zorlanmadan ve yaşam mücadelesinden kurtuluştur. Oyun kendine ait doyumlarla sonuçlanır. Oyun işten sonra dinlenmek için elzemdir. Oyun bireyin baskı ve gerilimlerini dindirir (Tezcan, 1977, s.46).

2.3.2.4.Yeniden Yaratma Kuramı

LordKames ve Guts Muths tarafından temsil edilen bu kurama göre oyun çalışmadan sonra doğal olarak gelen ve enerji tazeleyen, canlandıran ve tekrar depolayan bir değişikliktir (Tezcan, 1977, s. 46). Oyunlar can sıkıntısını giderici olduğu gibi eğlenceli, beğeni sağlamaya uygun, insandaki gereksiz alınganlığı, bencilliği azaltmak ya da yenmek için uygun etkinliklerdir. Genç nesillerin daha sağlıklı olmasını sağlar (Seyrek & Sun, 1991, s. 38).

2.3.2.5. Kendini İfade Etme Kuramı

Elmer Mitchel, Bernard Mason tarafından geliştirilen bu kurama göre ise oyun eylem için doğal bir dürtüdür. Doğayı ve insanın kapasitesini, anatomik yapısını, fizyolojik yapısını, psikolojik eğilimlerini ve kendini ifade etme istediğini dikkate alır. Oyun ya da boş zaman etkinliği ile birey başarıya ulaşma isteklerinin doyumu, paylaşma, yaratma, tasvip görme, kişiliğini ifade olanağı bulur (Tezcan, 1977, s.47).

2.3.3. Sosyolojik Kuramlar

2.3.3.1. Kültürde Oyun Ögesi

Bu kuramın temsilcisi Huizingadır. Huizinga oyunun tüm yaşamı kapsadığını söyler. Gönüllü ve özgür seçilişi üzerinde durur. Oyun fizyolojik gereksinimler ve isteklerin dışındadır. Oyun özel kurallar takımı ile denetlenir ve mutlak bir düzen ister. Huizinga oyunun beşeri toplumda önemli bir uygarlaşma işlevi olduğunu belirtir. Ona göre oyun, hem bir davranış tipi, hem de davranışın diğer tiplerine bağlı özellik olarak görülür. Huizingaya göre insan etkinliklerinin bir çoğunda oyun ögesi bulunur. Hukuk, bilimsel araştırma, savaş gibi iş olarak nitelendirilen birçok insani eylemi oyun ögesi içerir. Ona göre birçok spor (binicilik, atış, okçuluk, eskrim vb.) savaşıma biçimlerinden ortaya çıkmıştır. Çağdaş uygarlıkta ise oyunun yavaş yavaş azalmakta olduğu sonucuna varır. (Tezcan, 1977, s. 47).

2.3.3.2. Toplumsal Buluş Olarak Oyun

Temsilcisi Kroeber'dir. Bu görüşe göre oyun sadece toplumsal davranışın bir tipi değil, hemen hemen her etkinlikteki az ya da çok bulunabilen bir takım özelliklerdir. Kroeber, oyun güdüsünü, doğrudan doğruya toplumsal ve teknolojik buluşlarla ilişkili olduğunu söyler. Ona göre insandaki oyun güdüsü, insan davranışının büyük alanlarını ve kültürün önemli başarılarını harekete getirir (Tezcan, 1977, s.49).

2.3.3.3. Kùltùrlere Gùre Oyun Bùimleri

Caillois, oyun bùimlerinin sistematik bir çùzümlemesini geliřtirmiş ve her kùltürün karakteristik oyunlarının o kùltürde işlevlere sahip olduđunu belirtmiştir. Oyunları yarışma, şans oyunları, hayali oyunlar, ve denge kaybına ait oyunlar olarak sınıflandırmıştır. Yarışmacı oyunlarda oyuncuların eşitliđi yapay olarak sağlanır. Kazananlar hız, beceri, dayanıklılık, bellek, güç, hùner gibi özellikler yoluyla belirlenir. Şans oyunlarında yarışmacının niteliđi önemli değildir. Rulet, piyango ve diđer zar oyunları vb. Hayali evrenin kabulü temeline dayanan oyunlarda konuya inanılır ya da inandırılır. Örneđin çocukların amacı yetişkinleri taklittir. Yetişkinler düzeyinde ise, tiyatroya ait oyunlarda ya da taklidi içine alan oyunlarda görülür. Denge kaybına sebep olan oyunlar (İlinx), oyuna katılanın başının dönmesi ve bir an için tahribi temeline dayanan oyun türleridir. Katılında şok, kasınma, korkuya kapılma gibi durumlar yaratan oyunlardır. Denge kaybına sebep olan oyunlar özellikle ilkel toplumlarda, dinsel danslarda e törenlerde çok uygulanan bir türdür. Bugün de çocuk oyunlarında görülür (Tezcan, 1977, s. 50).

2.3.3.4. Yaşam etkinliđi olarak oyun

Bu görüşe göre oyun oyunu oynayan kimsenin oynarken yaptıđı şeylerden hoşlandıđını, onlara karşı bir ilgi duyduđunu gösterir. Bu hareketin oyun ya iş olduđunu tayin eden şeyi bir kimsenin ne yaptıđı değil, yaptıđı şeye karşı aldıđı tutum ve duyduđu histir (Tezcan, 1977, s. 51). Oyun olarak sınıflandırılmış eylemlerde oyuna özgü davranışların yer almadıđı düşünülür.

2.3.4.Dinamik Oyun Teorileri

Freud oyunun çocuđın duygusal gelişimindeki etkisi üzerinde durmuş ve oyunu çocuđın travmatik olaylar sonucu ortaya çıkan olumsuz duygulardan etkilenmemesine yardımcı olan önemli bir etkinlik olarak görmektedir. Denetimden uzak olan oyunda çocuđın duyguları, hayalleri ve fantezileri de ortaya çıkmaktadır (Igar ve Topaç, 2014). Erikson psikoanalitik

teori ile çocuğun kişilik gelişimi arasında ilişki kurarak oyunu çocuğun psikososyal gelişmesinde çok önemli bulur. Erikson'a göre oyun dar ve geniş çevreli oyunlar yoluyla çocuk gerçek durumlarla başa çıkmak için devamlı yeni modeller yaratır (Tezel-Şahin,1993, s. 5) Oyunda çocuk, benliğin belirsizliklerini, kaygılarını ve arzularını dramatize eder,farklı ilişkilerle sosyal kaynaşmayı sağlar (Sevinç, 2004, s. 28).

Piaget ve Vygotsky, oyun gelişimiyle zihinsel gelişim arasında yakın bir ilişkinin olduğunu savunur ve oyunun gelişimini üç farklı evrede ele alır.

- 1) Alıştırma Oyunu: hareketler ve bu hareketleri yinelemeler alıştırma oyununun en belirgin özelliğidir. Emme, elleri açıp kapama ve diğer bedensel eylem türündeki basit davranışlar motor ve diğer etkinlikleri oluşturur. Bu dönemde bebeğin bedeni aynı zamanda onun oyuncuğudur. İlk yıllarda bebekler kendi bedenlerini hareket ettirerek uzuvlarının işlevlerini keşfetmeye çalışır. Büyüdükçe ilgi duyduğu obje ve davranış sayısını arttıracak davranış aşamalarına geçer (Özdoğan, 1997, s. 102).
- 2) Sembolik oyun: 2-12 yaşları arasında çocuk çevresindeki nesneleri, olayları yeniden canlandırarak insana ait olayları yeniden yaşar. Anne baba, öğretmen gibi gözlemlediği kişileri canlandırır. Nesnelere kullanım amaçları dışında anlamlar yüklenebilir. Örneğin kalemi kaşık olarak kullanmak gibi. (Aral & Baran, 2011, s. 202)
- 3) Kurallı oyun:11 yaşından sonra kurallı oyunlar çocuğun ilgisini çeker. Artık değişik toplumsal roller denenir. Oyun bu dönemde yaratıcı olmayı gerektirir. İşbirliği rekabet gibi duygularla baş edilmeye çalışılır. Yeni yetenekler kazanılır.

Vygotsky'ye göre oyun duyuşsal ve bilişsel gelişime katkı sağlar ve oyun icat edilmiş bir etkinlik değil, çocuk tarafından gerçekleştirilmiş yeni bir oluşumdur (Ahioğlu, 1999).

Oyun sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir. Yaratıcılık ve canlılık dolu bir süreçtir, çocuğun yaratma ortamıdır. Oyun çocuk içi gerçek dünya ile hayal arasındaki köprüdür (Yavuzer,1994, s.169). Oynadığı oyunlarda çocuğun yaşantısına dair pek çok ipucu bulunur. Günümüz çocuklarının oyun gelişim süreçlerini etkileyen bir olgu

olarak teknolojik gelişmelerden söz etmek mümkündür. Teknolojik gelişmeler oyunun oynandığı mekanları, oyun materyallerini, bunların sonucunda da çocukluk kültürünü derinden etkilemektedir. Hayal ile gerçek dünya arasında bir köprü kurulmasını sağlayan oyunlar; oynanış amaçları ne olursa olsun küreselleşmiş ve internetle kuşatılmış dünya onu değiştirmiştir. Bu değişikliğin içerisinde temel faktörlerden birisi şüphesiz ki oyuncak kavramıdır. Artık oyuncaklar çocukların yalnızca iyi vakit geçirmesini sağlayan masumiyetinden uzaklaşmış ve tüketiciliği teşvik eden, marka kavramını çocuklara öğreten, yalnızca üreticilerin aktarmak istediği estetik değerleri öğreten, aşılayan birer ideolojik nesneye dönüşmüştür. Barbie bebeklerle, savaş arabalarıyla, silahla, süper kahramanlarla, ve yahut çizgi film karakterleriyle çocuklar adeta yetişkinlerin dünyasındaki öğretilere doğdukları ilk günden itibaren maruz kalmaktadır. Günümüzde her çizgi filmin oyuncacı üretilmekte, moda oyuncaklar değişmekte, çocuklar geleceğin tüketici bireyleri olarak görülmekte ve bir tüketim çılgınlığı içerisinde büyümektedirler. Bilgisayar ve akıllı telefonların son on yıldaki hızlı gelişimi sayesinde artık çocukların oyuncaklarına akıllı telefonların, tabletlerin, bilgisayarların eklendiğini görmekteyiz. Teknolojinin eğitimi desteklediğini akademik başarıyı artırdığı ya da çocukları oyaladığı eğlenceli vakit geçirdiği gibi sebeplerle aileler çocuklarını dijital oyunlara emanet edebilmektedir.

2.4. Medyada Egemen Çocuk İmgesi

Medyaya erişebilirlik olanaklarının artması ve eşitlenmesiyle birlikte iletişim ve bilgi teknolojilerini daha sıklıkla kullanan çocuk(luk) ve yetişkin(lik) kategorileri iç içe geçebilmekte, hatta birbirinin yerini alabilmektedir. Bunun birçok nedeni vardır. İlk olarak şiddet ve tüketim piyasaları, iki yaş devresini birbirine yaklaştırarak, birbirinin içlerinde tanımlayarak kar oranlarını artırmak istemektedir. Örneğin, çocuğun doğum günü ve babalar/anneler günü vesilesiyle gerek çocuk gerekse yetişkin, tüketici birey olmak bakımından ortak özellikleri taşıyabilmektedir. Medya özellikle orta sınıf yaşam tarzı alışkanlıklarını tüm topluma norm olarak yerleştirmeye çalışırken, asıl olarak kazanç amaçlı bir dünyanın (şirketler, iş adamları, ve piyasadaki oluşan ekonomik bir dünya) ortağı olarak

rol oynamaktadır. İkinci olarak yetişkinin çocuğuyla “arkadaş gibi” olması şeklinde bir imge söz konusudur ki; bu imgeye göre günümüzün çocukları akıllıdır, ve çabuk olgunlaşmaktadırlar ve demokratik ortamın gereği hızlı bilinçlenmektedirler ve bu nedenle çocuk, yetişkinle, yani anne, baba, akraba ve komşu yetişkinle pek ala aynı düzeyde iletişim kurabilir, aynı dili kullanabilir, aynı ortamları paylaşabilir. Çocuğuyla arkadaş gibi olmak çocukluk ve yetişkinlik kategorilerinin özelliklerini bozmak demektir. Türkiye’de bu süreç artarak devam etmektedir. Aynı takımı tutmak, aynı elbiseleri giymek, aynı jargonu kullanmak, benzer tepkiler göstermek, aynı internet sitelerinde dolaşmak vs. bu aynılık ya da benzerlik, çocuğun çocukluğunu doğal bir biçimde yaşamasını engellemektedir (İnal, 2015, s. 28).

2.4.1. Postmodern Çocuk Tipi ve Çocukluk

2. Dünya savaşından sonra önemli toplumsal olaylar ve 1980 sonrasındaki neoliberalizm ve 1990’lardaki küreselleşmenin neden ve sonuçlarına denk düşen karmaşık bir ilişkiler ağı içinde oluşan bir birey, aile ve toplum gerçekliği içinde değerlendirilmektedir (Akçalı,2015, s. 35). Postmodern çocuk tipi ve çocukluk imgesinin en fazla ayırt edildiği alanlardan biri de, kitle iletişim araçlarıyla olan ilişkidir. Postmodern çocuk, elinin altındaki somut oyun ve oyuncaklar yerine bilgisayardaki oyun sitelerinde sanal oyunları tercih etmektedir. Bu süreçte bilgisayarın kendisi en büyük ve en etkili oyuncak halini almıştır (Akçalı, 2015, s. 29). Teknoloji öncelikle oyun araçları üzerinde etkili olmaktadır. Teknolojik gelişmelerle yeni oyun türleri ve oyun araçları ortaya çıkmaktadır. İletişim araçları sayesinde de bu oyun türleri hızla bütün dünyaya yayılmakta ve benimsenmektedir. Bütün bu gelişmeler, bazı geleneksel çocuk oyunlarının yok olmasına ya da biçim değiştirmesine sebep olmaktadır (Özdemir, 2006, s. 383).

Dünyadaki (özellikle Japonya ve batı ülkelerindeki) oyun ve oyuncak sanayicilerinin, pazar olarak kabul ettikleri ülkelerin çocuk oyunlarını inceledikten sonra, oyun ve oyuncak ürettikleri, pazarladıkları bilinen ekonomik bir gerçektir. Burada üretme eylemi, çoğunlukla

geleneksel oyunların teknolojik ortamda yeniden yaratılan oyunların pazarlanmasında sadece çocukların değil, aynı zamanda yetişkinlerin de tüketim kitlesi olarak seçilmesi, oyun ve oyuncak sanayini, dünyanın en önemli ve verimli sektörlerinden biri haline getirmiştir (Özdemir, 2006, s. 387).

Yaratılan bir sinema ya da çizgi film kahramanı, beraberinden bu kahramanların oyuncaklarının, bu kahramanların resimlerini taşıyan giysilerin ve gıda maddelerinin de piyasaya sürülmesine neden olmaktadır. Seyredilen bir film, sadece çocuğun ne yiyeceğini ya da giyeceğini değil, aynı zamanda hayal dünyasını, yaratıcılığını da etkilemektedir. 1993'lerin çocuğu Süperman, Heidi'nin dünyasında yaşarken 1997'lerin çocuğu Zeyna'nın, Şeker Kız Candy'nin dünyasında yaşamaktadır. Özellikle 1996-1997 yıllarında Amerikan yapımı "Alaaddin, Aslan Kral, 101 Dalmaçyalı" gibi uzun metrajlı çizgi filmlerin bütün dünyada seyirci rekorları kırması bu yaklaşımın bir uygulaması ve sonucudur (Özdemir, 2006, s.387).

Teknolojik oyun ortamı, çocukların doğal oyun ortamından farklıdır. Bu oyun ortamında yetişkinler tarafından hazırlanan oyun araçları ve oyun kuralları söz konusudur. Bu ortam bir yanılsama alanıdır. Çocuğun fiziksel katılımından çok zihinsel katılımı üzerinde kurulmuştur. Çocuk geleneğinin, özellikle kentlerdeki bu son aşaması olan elektronik oyun ortamı, geleneksel oyun ortamının karşısındadır. Elektronik oyunlar ile geleneksel çocuk oyunları yapısal unsurları (oyuncu, oyun aracı, kurallar, oyun yeri) bakımından da birbirinden farklıdır. Elektronik oyunlar çocuklar tarafından yaratılmasa da, bugün özellikle kentlerde yaşayan çocuklar tarafından oynanmaktadır (Özdemir, 2006, s. 388).

Elektronik oyunlar, çocukların fiziksel, sosyal ve kültürel gelişimleri için gerekli olan ortak oyun oynama ve oyun kurma kavramını ortadan kaldırmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda elektronik oyunların bireysel hareketi özendirici yapısının karşısında geleneksel diyebileceğimiz çocuk oyunlarının "ortak hareket etmeyi özendirici" niteliği çatışmaktadır. (Özdemir, 2006, s. 389).

Hangi boyutta ele alınırsa alınsın, elektronik oyun araçları ve oyunlar, Türkiye’de bilhassa kentlerde yaşayan çocukların oyun dünyalarını etkilemiş ve etkilemeye devam etmektedir (Özdemir, 2006, s. 389).

İster geleneksel ister dijital olsun, oyun insanın hayatı anlamlandırdığı bir özgür zaman etkinliğidir. Oyunlar çağın gereksinmelerine göre değişmekte ve çeşitlenmektedirler. Günümüzde sokakta oynanan oyunların türünde büyük bir azalma olduğu, geleneksel oyunların birer birer yok olduğu ve bunun yerini bireylerin kapalı alanlarda oynadığı dijital oyunların aldığı artık bilinen bir gerçektir. Yaşanan teknolojik, ekonomik, toplumsal, siyasal ve kültürel değişimler, yalnızca oyunların türlerini değil, aynı zamanda oyun oynama biçimlerini, oyuncu deneyimlerini de değiştirmiştir. Dijital oyunların yaygınlığı çeşitliliği, çocukla yetişkin arasındaki ayrımları da belirsizleştirmeye başlamış, bu da farklı bir toplum kavrayışını dolaşıma sokmuştur. Dijital oyunlarda birey, başka biri olmanın hazzını ve rahatlığını yaşar. Böylece ister geleneksel, ister dijital olsun, oyunlar oyuncuya kimliklenme olanağı sağlarlar. Oyunda birey, günlük hayatta yapamadığını, yeni kimliğiyle yapabilir. Gerek geleneksel gerekse dijital oyunların ortak bir yönü, her ikisinin de bir eğitim ve öğrenme alanı olmasıdır. (Akbulut, 2009) Çocuk oyun oynarken işlevlerini düşünmez veya oyunun fiziksel, zihinsel ya da bilişsel yeteneklerini geliştireceğini düşünerek oynamaz. Oyun çocuğun yaşamı ve işidir. Çocuk , “oyun oynamaya gidiyorum veya oynuyorum” sözlerini ciddi ve düşünceli bir eda ile söyler. Aslında çocuğun bu yaptığı yetişkinin işe giderken veya iş yaparkenki tavrından farklı değildir. Yapısal ve işlevsel özellikleri göz önüne alındığında “oyun ve iş” aynı çizginin iki ucunda yer alırlar. Bu açıdan iş yetişkin için hangi işleve sahipse, çocuk için de oyun benzer işlevlere sahip olmalıdır (Özdemir, 2006,437).

Okul öncesi dönemden itibaren oyun aracılığıyla farklılıklara saygı, değerler eğitimi (yardımseverlik, paylaşma,sorumluluk, sevgi,alçakgönüllülük,özgüven,saygı, sabır, doğruluk-dürüstlük vb.) mutluluk, barış, sadelik, birlik ve özgürlük gibi sosyal ve duygusal değerler de kazandırılabilir (Öncü, 2011, s. 40).

2.5. Çocukların Medyaya Ulaşmaları

Medya, herkesi çok katmanlı yapılara sahip metin ve görselleri bir şekilde okuyup yorumlamaya ve kullanmaya iter. Bu metinler yazılı, sözlü, video veya fotoğraf olabilir. Çok katmanlı metin yapısı kısaca yazı söz, görseller, karakterlerin jest ve mimikleri şeklindeki iletilerdir.

Okul öncesi çocuklar tablet, akıllı telefon ve bilgisayar gibi medya araçlarını tesadüfen bulma, aile fertlerini gözlemleme ve deneme yanılma yoluyla öğrenme gibi yollarla öğrenebilir. Cihazlarda yüklü oyunları açmayı ve bu oyunları birkaç kez izledikten sonra kendisi yapabilir (Şimşek,2015, s.222).

Rtük tarafından 2013 yılında 26 ildeki kasaba ve şehir merkezlerindeki 6-18 yaş arasındaki 4306 öğrenci ile gerçekleştirilen Türkiye’de çocukların medya kullanım alışkanlıkları araştırmasında çocukların %97.9’unun evinde televizyon bulunduğu, %73.7’sinin kendisine ait bilgisayar veya tablete sahip olduğu ve %75.6’sının bilgisayar ya da tabletin kendi odasında bulunduğu ortaya konmuştur.ayrıca okul dışı zamanları nasıl geçirdikleri konusunda öğrencilerden %32.9’u ara sıra, %17.6’sınınise sıklıkla bilgisayar ve tabletle oyun oynadığı, ayrıca çocukların görüşlerine göre internet %60 oranında, bilgisayar ve tablet %48.6, telefon %45 oranında önemli görülmekte olduğu ortaya konmuştur. Araştırmanın bulgularından biri de öğrencilerin medyayı kullanma süreleri ile ilgilidir. Buna göre öğrencilerin %39.6’sı 1 ile 2 saat arası, %23.5’inin 2-3 saat arası ve %23.1’lik bir kesimin ise 1 saatten az kullandığı bulgusu çocukların söz konusu medya unsurlarına ulaşmalarının kolay olduğunu ve vakit geçirme sürelerinin hiç de azımsanmayacak kadar çok olduğunu göstermektedir (Rtük, 2013, s. 12).

Okul öncesi dönem çocukları ebeveynlerinin yardımı olmadan oyun sitelerine girmeyi, okuma yazma bilmedikleri halde sembolleri ve görselleri ezberleyerek başarabilirler (Şimşek,2015, s.222).

(Şen, Yılmaz, & Teke, 2018) araştırmasında Ankara ilinin merkez 7 ilçesinde çocukları 3-6 yaş grubu çocuğu anaokuluna devam olan 22-52 yaş aralığında bulunan toplam 830 anne ve baba ile yaptığı araştırmasına göre çocuğa ait teknolojiler ilk sırada akıllı telefon (%36), olduğu, çocukların %37'sinin internet erişimine sahip olduğu, çocukların sırayla en çok internet, akıllı telefon, tablet ve televizyonu kullandığı, ailelerin akıllı telefon ve tableti öğrenme aracı işlevi olduğu için çocuğuna verdiğini ortaya koymuştur. Aileler çocukları bu teknolojileri kullanırken yalnızca %16'sının teknolojik araç kullanım kuralı koyduğunu ortaya koymuştur.

2.6. Medya Eğitimi ve Çocuk

Medyanın çocukların fiziksel, bilişsel ve sosyal gelişimleri üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri olduğu ileri sürülmektedir. Yapılan araştırmalar özellikle çocukların hayatlarında medyanın zaman ve mekân olarak yerinin artmakta olduğunu göstermektedir. Öte yandan medya iletilerinin kendine özgü yapısının, dilinin ve uygulamalarının olduğu ve bunların sürekli değişmekte, gelişmekte olduğu da aşikârdır. Bireylerin bu mecraları daha verimli kullanmaları ve bunu yaparken maruz kalınabilecek bazı riskler karşısında farkındalık geliştirebilmeleri için, medya iletileri ve yöntemleri konusunda bilgi sahibi olmaları gerekmektedir. Dolayısıyla bu durum, çocukların medya konusunda eğitim almalarının önemini ve verilecek eğitimin de mütemadiyen güncellenmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. (Rtük,2019).

Son elli yılda medya eğitiminde üç önemli eğilim görülmüştür.

- Aşılama Yaklaşımı: Çocukların medyanın etkilerine bağımsızlık kazanmalarını amaçlar.
- Eleştirel akıl yaklaşımı: çocuklarda medyanın olumsuz içeriklerine karşı eleştirel yargıda bulunma yeteneğini geliştirmeyi amaçlar.

- Deşifre etme yaklaşımı: Çağdaş dünyanın anlaşılması için medyanın vazgeçilmez olduğundan hareketle, çocukların medya üretim ve tüketiminin ekonomik ve toplumsal bağları anlamalarına yardımcı olmaya çalışır (Flowers, 2010, s 250).

Medya okuryazarlığı; yaygın kabul gören tanımıyla, çeşitli türden (görsel, işitsel, basılı, vb.) medya mesajlarına erişebilme, erişilen medyaları eleştirel bakış açısıyla çözümleyip değerlendirebilme ve kendi medya iletilerini üretebilme becerisidir (Rtük,2019).

İnternet ve diğer medya biçimleri gençler için bir dizi risk barındırmaktadır. İsteyerek veya istemeksizin, şiddet resimleri, ırkçı propaganda ve pornografi gibi uygunsuz malzemeye maruz kalmak bir şiddet türü oluşturur. İnternet çocuğun, aile yuvasının güvenli ortamında bile tacize ve pedofiliye açık hale gelmesi demektir (Flowers, 2010, s. 261).

İnsan hakları alanında önemli bir konu olarak toplumsal cinsiyet eşitliği erkeklerle kadınların kamusal ve özel yaşamın tüm alanlarına eşit ölçüde yetkinleştirilmiş şekilde eşit katılımları anlamına gelir. Bu iki cinsin de aynı olduğu anlamına gelmez. Söz konusu olan, iki cinsin insanlık onuru ve hakları açısından eşit olmasıdır. Kadınlar adına ilerleme sağlanan başlıca alanlar şunlardır.

- Eğitime eşit erişim
- İşgücü piyasasına geniş biçimde giren kadınlar
- Kadının ekonomik statüsü
- Evde ve çocuk bakımında iş dağılımı
- Aile yapısı
- Gençlik kültürü
- Yeni bilgi ve iletişim teknolojileri .

Oyun okuryazarı bir birey, oyunu bir kültürel medium olarak ele alır ve mevcut metne eleştirel biçimde yaklaşabilecek donanıma sahiptir. Kitap okumanın ve televizyon izlemenin yerini bilgisayar oynamanın aldığı günümüzde öğrencilere ilkokuldan itibaren oyunları nasıl —okuyacaklarıı öğretilmelidir. Üniversitelerin, bilgisayar oyunlarının iletişim bilimsel/toplum bilimsel anlamı konusunda bölüm ve programlar açarak destekleyebileceği

bu girişim, özünde, bireylerin ana akım oyunların salt tüketicisi olmaktan çıkıp, kendi oyun içeriklerini üretebilecek düşünsel araçlarla donatılmalarını sağlamayı hedeflemelidir (Kızılkaya, 2010, s.186).

2.6.1. Medyada Cinsiyet ve Toplumsal Cinsiyet

Cinsiyet: Bireyin kadın ya da erkeğin sahip olduğu olarak mevcut genetik, fizyolojik ve biyolojik özellikleri olarak tanımlanmaktadır (Dökmen, 2004, s. 33). Cinsiyet rolü ise; bireyin kendisini kadın ya da erkek olarak tanımladıktan sonra, kendi cinsiyet özelliklerine göre toplum içinde üstlenmesi beklenen roller, sahip olması istenen davranışlar, tutumlar ve özelliklere uygun şekilde davranması olarak tanımlanmaktadır (Bem, 1984). Cinsiyet ve Toplumsal Cinsiyet aynı şeyler değildir. Cinsiyet biyolojik bir olgudur. Hemen hemen tüm insanlar iki farklı halde kadın veya erkek olarak dünyaya gelirler. Buna karşılık toplumsal cinsiyet sosyal bir durumdur.

Dünya sağlık örgütü (WHO) tarafından belirtildiği gibi cinsiyet kadınları ve erkekleri tanımlayan biyolojik ve psikolojik özelliklerle ilgilidir. Toplumsal cinsiyet belirli bir toplumun erkekler ve kadınlar için uygun saydığı, toplumsal olarak inşa edilmiş rolleri, davranışları, etkinlikleri ve atıfları kapsar. Erkek ve dişi cinsiyet kategorileridir; buna karşılık maskülen ve feminen toplumsal cinsiyet kategorileridir(Flowers,2010, s. 268)

Toplumsal cinsiyet özelliklerine ait kimi örnekler şu şekildedir;

- Birçok ülkede kızlar daha çok dans ederken, erkekler futbol oynar,
- Tüm dünyada kızlar ve kadınlar erkek çocuklara göre daha fazla ev işi yapar;
- Erkek çocuklara dayak gibi cezalar daha çok uygulanır.

Toplumdaki pek çok kurum cinsiyete dair kalıplaşmış yargıları pekiştirmektedir. Örneğin medyada kadınlar bir eylemin nesneleri ve mağdurları, insanlara bakan kişiler gösterilirken erkekler genellikle yaratıcı, güçlü, akıllı ve girişimci kişiler olarak betimlenmektedirler. Medya gibi ailenin, okulların ve dinlenme- eğlenme merkezlerinin de cinsiyete dair kalıplaşmış yargıları pekiştirilmesinde sorumluluğu vardır. Buna göre toplumsal cinsiyet

rollerinin deęiřmesi ya da aynen aktarılması ocuęun evresinde yer alan insanlar, oyuncaklar, ocuęun seyrettięi filmler, televizyon yayınları, izgi filmler, kitaplar, oyunlar gibi pek ok yolla saęlanmaktadır. Bu anlamda bilgisayar oyunlarında kadın ve erkek “doęal” olan ynleri ile tketim kltr ierisinde ataerkil sisteme, var olan ideolojik yapıya ve yenednya dzenine uygun olarak yeniden retilmektedir. Kadın imgesi zne olarak kendini gerekleřtirmeye alıřırken, aynı zamanda da otomatik olarak nesneye dnřmektedir. zellikle sanal dnyada kadın temsilleri “sahip olunmayan řeye sahipmiř” gibi gsterilmektedir (Baudrillard, 2008).

Toplumsal cinsiyet eęitimi toplumsal cinsiyet farkındalıęı yaratarak bařlar. Bundan kastedilen, cinsiyete dair kalıplařmıř yargıların olumsuz etkilerinin kabullenilmesi ve buradan kaynaklanan eřitsizliklerin ele alınmasıdır. Kalıplařmıř yargılar ve toplumsal cinsiyetle ilgili katı beklentiler ise kiřisel geliřmeyi, gerek erkeklerin, gerekse kızların tam potansiyellerini gerekleřtirmelerini engelleyebilir (ocuklar iin insan hakları eęitimi kılavuzu, 2010).

Gnmzde ev iřleri makineleřmiř, ocuęun bakım ve eęitimi, bu konuda uzmanlařmıř kurumlara kaymıř, bylece ev kadınlarının iř yk azalmıřtır. Bu durumda yapılacak řeyler řu řekilde sıralanabilir:

- a) Kadınların yeteneklerini kullanıp geliřtirebilecekleri ve lke ekonomisine katkıda bulunabilecekleri alıřma alanlarına yneltmek,
- b) Bunu gerekleřtirmek iin toplumda kadın rolne iliřkin geleneksel kalıpların deęiřmesi,
- c) Kız ocuęunun gelecekte meslek sahibi, yařamını emeęi ile kazananı baęımsız bir kiři olacak řekilde yetiřtirilmesi,
- d) Erkek ocuęunun da yetiřkinlik dneminde en iřlerinde sorumluluk alacaęı biimde bilinlendirilmesi gereklidir (Tezcan,2005, s. 27).

Bilgisayar oyunlarında kadın figrnn iřleniři de olduka dřndrcdr. nk oyunlardaki kadın imgeleri gerekten de te mkemmelik, abartılı grsel temsiller, olaęanst zelliklerde kusursuz bedenler ile zdeřleřtirilmiřtir. Bu rnekler, fon, mekan,

renk ile de desteklenmiştir. Bunun yanında kadın ikincil, edilgen, nesne görünümlü karşımıza çıkmaktadır. Dilsel pratikler ile kadın, dilsel olarak ataerkil sistemin yansıması ve ataerkil sistemin okuyuculuğunu üstlenmiştir. Temsillerin dış görünüşü, yaşam biçimi, konumu, kadının varoluşsal değeri hiper-gerçeklik olarak yeniden üretilmektedir. kadınlar, baş döndürücü, olağanüstü, sıradışı, cinsel bir nesne, ikincil olarak normalüstü bir hale dönüştürülmektedir. Erkek temsili ise iktidar konumunda, özne, aktif, girişken, birincil rollerde karşımıza çıkmaktadır (Kan, 2011).

Bilgisayar oyunlarındaki kadın karakterler daha çok yan karakterler şeklinde yer alırlar. Senaryo yazarları yan karakter olarak ise, kadını genellikle erkek karakterin ödülü olarak kullanmışlardır. Örneğin Super Mario Bros isimli oyunun sadece sonunda görülen prensesin tek vasfı, Mario'nun uğrunda bütün engelleri aştığı bir ödül olmaktır. Kadın karakterler çoğu zaman senaryoda aksayan yön olmuş ve ana karakter o aksaklıkları düzelten, fedakar bir rol üstlenmiştir (Topbasan, 2013).

Gelecek nesillerimize aktaracağımız kadın ve erkek rol algıları onların birey olarak var olmalarını sağlamalıdır. İdeal güzellik algısı ile tasarlanmış tek tip makyajlı bebekler ve kız oyuncakları olarak tasarlandığı belirtilen oyuncakların pembe, mor, kırmızı renklerde oluşu, makyaj oyuncaklarının çocuklara sunulması, mutfak eşyaları, bebek bakımı, ev işleri oyuncakları gibi oyuncaklar çocukları tüketici olarak gelecekteki rollerine hazırlamak üzerine kuruludur. Bu durumda çocuğa sunulan mesajın kızlar yemek yapar, ev süpürür, makyaj yapar, süslenir, bebek bakar gibi mesajlardır. Aynı zamanda erkek çocuklar için tasarlanan oyuncaklarda saldırganlığa teşvik edici adeta bir modern bir avcı olmasını sağlayan, koruyan, kahraman rollerini pekiştirici savaş oyuncakları, araba vb elektronik oyuncaklara ve kahverengi, yeşil, mavi gibi renklere yer verilmektedir. Oysa artık günümüzde çocuklarımızı farklılıklara saygılı, kadın erkek olarak birbirini tamamlayacak biçimde yetiştirmek zorundayız.

2.6.2. Medya ve Çocuk Hakları

Çocukların kendi kararlarını verebilecekleri zamana kadar maruz kaldıkları toplumsal önyargılar, sınıflandırmalar, kalıp davranışlar, öne çıkarılan karakterler, idol olarak sunulan kişiler çocukların ahlaki, etik değerleri üzerinde olumsuz etkiler bırakmakta, ebeveynlerin ve eğitimcilerin daha bilinçli olması ve çocukları bu etkilerden koruyacak şekilde politikalar oluşturmasını gerektirmektedir. Çünkü televizyon kanalları, reklamlar, internet, sosyal medya, çevrimiçi oyunlar gibi pek çok medya faktörü çocukları gelişim düzeylerine dikkat etmeden rastgele içeriğe maruz bırakmaktadır. Bunun sonucunda da çocuklar cinsel olarak çabuk olgunlaşma, şiddet eğilimi içerisinde olma, kötü alışkanlıklar kazanma gibi davranışlar geliştirmektedir. Çocuk Haklarına Dair Sözleşme on sekiz yaşından küçük herkesi çocuk olarak tanımlamakta ve çocukların tüm insanlık haklarına sahip olduklarını teyit etmektedir. Sözleşmede 54 madde yer almaktadır. Çocuk haklarıyla ilgili bu maddelerin üç genel kategoride toplanması mümkündür.

- Korunma, çocukların güvenliğini garanti altına alır ve istismar, ihmal ve sömürü gibi özel konuları ele alır,
- Sağlama, çocukların eğitim ve sağlık bakımı gibi temel ihtiyaçlarının sağlanmasıyla ilgilidir.
- Katılım çocukların gelişim halindeki yeteneklerinin, olgunlaşma dönemine doğru karar verme ve topluma katılma durumunu sağlayacağını öngörür ((Flowers,2010, s. 23).

2.6.3. Medya ve Reklam

Reklam: insanları belli bir düşünceye yönelmeyi ya da bir ürüne, hizmete, fikre ve kuruluşa dikkati çeker. Hedef kitlenin alışkanlıklarını değiştirmek amacı taşır (Tandangüneç, Doğan, & Özkan, 2015, s. 2).

Reklam çocuęu öęretme ve bilinçaltına yerleşme yoluyla etkisi altına alır. Reklamlarca bilinçlendirilen çocuklar bilinçli, seçici yönetici tüketiciler yolunda ilerler. (Pembecioęlu, 2006, s.361).

Çocukluk dönemi yalnızca eğitimciler tarafından deęil aynı zamanda onları gelecekteki sadık müşterileri olarak gören üreticilerin de takip ettięi bir dönemdir. Çocukluk döneminde henüz işlenmemiş zihinlerde kalıcı hale gelerek gelecekte onları markalarına baęlı birer müşterisi haline getirmeyi hedeflemektedirler. Çocuk tüketicileri çocuk müşterilere dönüştürmek özellikle marka baęlılığı açısından önemlidir (Aktaş, Özüpek, & Altunbaş, 2011, s. 118) .

Çocuk reklamları düşünmeden kabul etmekte ve benimsemektedir. Bu yüzden düşünce alışkanlığı kazanmayan, eleştirme, tartışma ve özgürce karar verme yetisi geliştiremeyen çocukların sayısı artmaktadır (Tezcan, 2005, s. 55).

Artık çocuklar oyun oynarken de reklamlarla karşılaşmakta, bazen daha fazla süre oynayabilmek için reklam videosu seyretme sekmesi ile karşılaşmaktadırlar.

Serbest zamanı kar amacıyla kullanan kapitalist piyasa, bu çerçevede tüketicilięi artırmak için açtığı oyun/eęlence merkezleriyle, piyasaya sürdüęü oyunlarla (ve oyuncaklarla), oyunu da alınıp satılabilen bir metaya dönüştürmüştür. Böylece başlangıçta bir serbest zaman etkinlięi olan ve ekonomik üretim-tüketim ilişkilerinin dışında olan oyun, tam da tüketim kültürüne eklemlenmiştir (Akbulut,2009, s. 77). Oyun içinde marka ile işbirliği yapılabilir. Marka ile tüketici arasında duygusal iletişime (eęlence, heyecan, merak, rekabet, başarma duygusu gibi) olanak verdiği için üreticiler açısından marka farkındalığı ve markaya baęlılık oluşturmak için üreticiler tarafından çok uygun bulunmaktadır (Tandangüneç, Doęan, & Özkan, 2015, s. 276).

Tüketim toplumu bireyleri tüketime yönlendiren, belli semboller ile bireyin tüketmesini saęlayan bir tasarlamadır. Bu süreç içerisinde birey kendisine verilen rolü yaratılmış olan sosyal koşullar içerisinde gerçekleştirmektedir. Bu durum iletişim ve enformasyon teknolojisi ve reklam aracılığıyla, estetik bir görünüme sahip olan ürünün tüketilmesi ile gerçekleşmektedir. Bu nedenle reklamlar, büyük ölçekli yatırımlar yapılarak geliştirilmekte,

bireylerin eğlenerek hoşlanarak tüketebileceği şekle sokulmaktadır (Baudrillard,2008). Kendilerine bilgisayar ve internet yoluyla ulaşan reklamların çocukları ne denli etkiledikleri konusunda yapılan araştırmalar, çocukların kendilerine ait postaları olmasından, kendilerine ve bireysel olarak ilgilendikleri konulara ilişkin reklamlar ve ürün bilgileri almaktan, hatta bireysel olarak kullanmadıkları örneğin otomobil, arsa, mobilya gibi ürünlerin reklamlarından da oldukça hoşlandıklarını ve bunların kendilerine önem veren kişilerce gönderildiği fikrini benimsediklerini ortaya koymaktadır. Çocukların bu eğilimini bilen pek çok uluslararası pazarlama ve tanıtım şirketi, zaman zaman onlara küçük hediyeler ve oyuncaklar da göndererek, aslında yetişkinlere yönelik bir ürün pazarlama sistemini benimsemiş durumdadır. Sonuçta çocukların bir yandan yetişkinlere ulaşmak amacıyla bir köprü olarak bir araç olarak kullanılması, bir yandan da gelecekteki tüketiciler olarak onların dünyasında yer edinilmesi ve amaç haline getirilmeleri söz konusu olmaktadır (Pembecioğlu,2006,s. 301).

Oyunların kendisi de birer meta, marka, ürün olmasına karşın söz konusu kitle çocuklar olduğu için, çocuğa oyunlar yoluyla istek ve ihtiyaç arasındaki farklar hissettirilebilir, oyunlarda reklam ile karşılaşılması ve ürün yerleştirmelerin bulunmaması, oyunda marka sembollerinin olmaması, oyunun tamamının ücretsiz olması, oyunda herhangi sanal bir oyun gerecinin çocuğa sunulmaması, olumlu örnekler olarak değerlendirilebilir.

2.6.4.Medya ve Kahramanlar

Çocuklar birer gözlemcidir. Gözlem yoluyla ve taklit ederek pek çok şey öğrenebilirler. Medyada yer alan kahramanlar çocuklar için model oluşturur. Çocuklar çoğunlukla yetişkinlerle aynı grupları izlemektedirler. Böylece yaş grupları arasında benzer toplumsallaşma süreci yaşanmaktadır. TV, aynı zamanda çocuk bakıcılığı rolü oynamaktadır. Çünkü çocuklar, zamanlarının büyük bir kısmını TV başında geçirmektedirler (Tezcan, 2005, s. 86). Film ve TV yıldızları kamu simgesi durumuna gelerek belirli bir konum ve kişilik özelliklerini temsil eden bir tip oluştururlar. Çocuk tarafından rol oynama ve taklit kaynakları olarak kullanılabilirler. Çocuklar için hazırlanan

programlar arasına bolca serpiştirilen çocuk ürünlerini tanıtıcı reklamlar bu programları nitelik ve zaman açısından zedelemekte, çocuklarda programdan çok reklamı yapılan ürünü tanıma isteği uyandırmakta, alışkanlıklarını toplumsallaşma sürecini etkilemektedir (Pembecioğlu,2006, s.354).

Oyundaki karakterler, bir oyunda oyuncuyu ortamla etkileşime sokan, oyuncu tarafından belli ölçülerde kontrol edilebilen, genelde kendine özgü bir kişilikleri ve arka planları olan, dış görünüşleri bu kişilikten görsel olarak da etkilenen ve tasarlanan sanal oyunculardır. Bir oyun karakterinin kullanıcı tarafından benimsenmesi, özdeşleştirilmesi ürünün kullanıcı üzerinde bağlayıcı etki oluşturması için gereklidir. Karakterin oyuncu tarafından bir şekilde kontrol edilmesi, niteliklerinin tercih edilebilir olması; dolayısıyla etkili bir tasarım yapısının hazırlanması son derece önemli bir süreçtir (Şimşek, 2007, s. 52). Çocuk içinde bulunduğu toplum tarafından biçimlendirilen bir varlıktır. Çocuğun en yakın çevresinden başlayarak onu çevreleyen iletişim ortamları, gerçekte yetişkinlerin oluşturduğu iletim metinleri ile donatılmış olduğundan çocuğun bunları benimseme ya da yadsıma olanağı pek fazla değildir. Sonuçta kendisine uygun görülen iletişim biçimi ile kimliği ve kişiliği biçimlenerek gelişen çocuk, geleceğin toplumunun yapı taşı olduğunun gerçek anlamda bilincine bile varmadan belli alışkanlıklar edinip belli bir yaşam biçimini benimseyerek ilerideki belli üretim ve tüketim zincirlerinin halkasına dönüşecektir. Çocuğun bu döngüsel paradoks içinde yapabileceği tek şey, çevresinden kendisine yönlendirilen verileri algılamak ve onları yaşamın belli bir yerinde konumlandırmaktır. İçinde bulunduğu dünyanın kalıpları, toplumsal düzeni ve çocuktan beklentileri bu aşamada çocuğu yeterince bilinçlendirmeden de biçimlendirebilecek etkinliktedir (Pembecioğlu, 2006, s.350).

Çocukların belli alışkanlıkları kazanmalarını isterken aynı alışkanlıklara anne-babanın sahip olup olmadığı üzerinde durulmalıdır. Çocuğu yönlendiren sözlerden çok örnek davranışlardır. Örnek davranışlar çocuk üzerinde daha olumlu yönlendirici bir etki yapar. Özellikle çocuğun büyüklerine özendiği ve onlarla kendisini özdeşleştirme çabasında olduğu gelişim evrelerinde gözlenen büyükler ve onların davranışları önem taşır (Pembecioğlu, 2006, 354).

2.6.5.Medyadaki Şiddet ve Cinsellik

Televizyon ve internet üzerinden yayılan şiddet ve cinsellik içeren mesaj ve görüntüler çocuğun zihnini başka hiçbir şeye yer bırakmayacak şekilde dolduruyor. “önemli olan televizyonda şiddetle ilgili görüntüler izleyen çocuğun hemen dışarı koşup bu şiddet sahnelerini taklit etmemesi değil. Önemli olan, medyayı izlemenin nörolojik etkilerini anlamak; önemli olan televizyonun çocuğu kendi kafasındaki görüntülerden uzaklaştırılması... Televizyon, film ya da video oyunları ile büyüyen bir çocuğun, bağlamdan koparılmış bir şiddetin en geçerli onaylama ve teşvik olmadığı bir dünyayı düşünmesi çok zordur” (Akçalı, 2009, s. 11). Dolayısıyla, şiddet görüntülerinin uzun vadedeki sonuçları güçlü olanın haklı olduğu bir dünya imgesinin üstü kapalı kabullenilişi ve bunun götürdüğü son noktada otoriter yönetimlere boyun eğme anlayışının yerleşmesidir. Çocuğun farkında olmaksızın aldığı şiddet içeren mesajlar, simgesel ve biyolojik düzen arasındaki bağın daha hızlı bir şekilde yok olmasına yol açmaktadır.

Televizyon ve bilgisayar ile hayatını dolduran, buralardan yayılan mesajlarla zihni kuşatma altına alınan çocuk bir süre sonra gerçek dünyadan hoşlanmamaya ya da kopmaya başlayacaktır (Akçalı,2015).

Çocuklar medyada gördüğü karakterleri taklit ederek, onların değer yargılarını içselleştirip o kahramanlarla özdeşim kurarak en sonunda o karakterlerin değer yargılarını benimsemektedirler. Böylece kendi değerler sistemini oluşturmaya başlar (Oruç, Tecim,Özyürek, 2011, s. 289).

2.6.6.Medya ve Rol Davranışlar

- a) Temel Roller: Biyolojik esaslara dayanan rollerdir. Bu roller, beden yapısı, yaş ve cinsiyete bağlıdır. Mesela kişilerin erkek ya da kadın, çocuk ya da yetişkin olmasıyla ilgili roller bu gruba girer.
- b) Genel Roller: toplum içinde özel bir önem taşıyıp sınırları davranış düzlemlerine göre değişen, sonuçları çok zaman toplumu veya grubu etkileyen rollerdir. Bu tür

roller, toplumun tamamına faydalıdırlar, belirli zaman ve belirli bir düzene göre işlediklerinden, toplumun yaşamasını ayarlayan ve düzenleyen rollerdir. Mesela mesleki roller, genel roller içerisinde düşünülür (Binark. ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, s.114).

- c) Bağımsız Roller: fertlerin yalnızca kendi istek ve iradelerine bağlı olarak gerçekleştirdikleri rollerdir. Bunların kazanılması ve yerine getirilmesi zorunlu değildir. Mesela tiyatroya gitme, tamamen isteğe bağlı bir olaydır. Bağımsız roller, temel ve genel rollere girmeyen kişinin kendisinin doğrudan öznesi olduğu davranışlardır. Bu bakımdan, bağımsız roller, kişilerin davranışların öznelliğini, özgürlüğünü ve özgünlüğünü temsil etmektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, s.117).

Yaygın bir kitle kültürü içerisinde, özellikle kitle iletişim araçları ile bir kısım eğitim ve öğrenim faaliyetleri yürüten kuruluşların, tek yanlı psikolojik savaş tekniklerini kullandıkları kültürel ortamlarda , özenli ve bağımsız rollerin ortaya çıkma durumu oldukça zorlaşmaktadır. Kişilerin, kendi seçimleri olduğunu zannettikleri rollerin önemli bir kısmının, çeşitli bilgi ve bilgilenme süreçleri tarafından kendilerine propaganda edilmiş hususlar olma ihtimali oldukça yüksektir (Binark. ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, s.116).

Bilgisayar oyunları, dijital ve promosyonel kapitalizmin en önemli kültür endüstrisinden biridir. Yüksek eğitim teknolojisine dayalı, deneme yanılma süreciyle yaparak öğrendiğimiz, yeri ve zamanı sınırlı, yenilik içeren platformlardır. Tematik ve türlerine göre farklılık göstermektedir. Çoğu bilgisayar oyunu gizil bir şekilde var olan ideolojileri bu platformlarda gerçekleştirmektedir. Bilgisayar oyunları bu anlamda farkındalık yaratmak adına belli konularda nasıl düşünülmesi gerektiğine dair şablonlar üretmekte ve bu şablonlar üzerinden konularını işlemektedir (Binark. ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, s.117).

Gelişmek olan teknoloji, her geçen gün çocuğun adeta bir oyuncuğı haline gelen telefon ve tabletler, televizyonlar, medya, çocuğı neye maruz bırakmaktadır ve nasıl yönlendirmektedir? Aileler çocuk bakıcısı olarak kullandıkları dijital oyunlar hakkında seçici davranmakta mıdır? Bu oyunlarda cinsiyet rolleri, iş bölümü, değerler, kültür öğeleri nasıl yer almaktadır?

2.7.Okul Öncesi Eğitimde Teknoloji Kullanımı

Çocuklarımız psikolojik ve toplumsal çerçevelerin, yetişkinler ile çocuklar arasındaki farkları vurgulamadığı bir toplumda yaşamaktadırlar. Yetişkin dünyası, kendisini çocukları için anlaşılabilir her tarza açtıkça çocuklar kaçınılmaz olarak yetişkinlerin suç etkinliğini taklit edeceklerdir (Postman,1995,s.172).

Teknoloji eğitimde pek çok problemin çözümü gibi görölse de bütün beklentileri yerine getirdiğı söylenemez. Okul öncesi eğitimde kullanılması konusunda ise, ne kadar, nerede ve nasıl kullanıldığı daha önemli görölmektedir. Hatta çoğı zaman kullanılmasının yanlış olabileceğı bile tartışılmaktadır. Doğru kullanılması; programlarla, programın teknolojiyle bütünleştirilmesi ve hatta programın her bir çocuk için düzenlenmiş olmasıyla ilgili görölmektedir (Haugland,2000). Okul öncesi çağda teknolojinin gelişimsel ihtiyaçları karşılamayabileceğı tartışma konusudur. Fiziksel hareket gerektiren oyunları, sosyal ilişkileri ve doğal ortamdaki etkinlikleri azaltacağı; müzik, sanat, dans gibi becerileri, belli bazı sosyal becerileri ve ahlaki değerleri ve sayısız farklı becerileri bütünleştirmeyi gözden kaçıracağı tehlikesinin var olacağı belirtilmektedir. Diğer yandan, Yürütücü'nün Philips'ten aktardığına göre; hatırlama düzeyi üzerine ulaşılan sonuçlara göre ''İnsanlar okuduklarının %10 unu, görüp işittiklerinin %50 sini, sadece işittiklerinin %20 sini, söylediklerinin %70 ini, sadece gördüklerinin %30 unu, yapıp söylediklerinin %90 ını hatırlamaktadırlar. '' Zaman faktörü sabit tutularak elde edilen bu oranlar, eğitimde çok ortamlı öğrenme durumlarının oluşturulması gereğini açıkça ortaya koymaktadır (Yürütücü,2002).

Teknoloji ne olursa olsun uygun yer ve zamanda kullanılmalı ve eğitsel etkileri bilinmelidir. Özellikle televizyon küçük çocuklar için bugüne kadar güvenilir bir dost ve kaynak olagelmıştır. Çocuğun televizyon kullanma durumu toplumdaki kültürel ve ekonomik özelliklere göre farklılıklar göstermektedir. Sosyo-ekonomik düzey yükseldikçe çocuğun televizyon seyretme süresi azalmaktadır. Televizyon reklamlar yoluyla çocuklar üzerinde fazlaca etkiye sahip olduğu için ailelere, eğitimcilere, program ve reklam yapımcılarına önemli görevler düşmektedir. Eğitimde televizyon, farklı duyulara hitap etmesi yanıyla uygun bir araç olarak görülmektedir. Ulaşılabilirliği yanında, okul öncesi eğitimde bilişsel, sosyal, dil gelişimi ve psikomotor açıdan olumlu katkılar sağlamaktadır. Ayrıca öğrenmeyi eğlenceli hale getirmekte ve gerçek hayatın sağlayamayacağı etkili ve çok sayıda yaşantıyı sunabilmektedir. Televizyonun hayal gücü ve yaratıcılık üzerindeki olumlu etkileri Zimmerman ve arkadaşları (2004) tarafından ortaya konmuştur Basit bir teknoloji olan tepegözler de okul öncesi eğitimde kolayca kullanılabilir.

Video kamera ve fotoğraf makinaları da okul öncesi eğitimde; dil eğitiminde, oyun etkinliklerinde, müzik, sanat ve okuma yazma öğretiminde kullanılabilir. Çocukların etkinliklerini kaydetmek ve sunmak ile nadir ve ilginç olayların kaydedilip sunulmasında iş görmektedirler. Video kameralar bilgisayarlarla birlikte kullanılabilir ve daha işlevsel hale gelebilmektedirler. Okul öncesi eğitimde aileleri etkinliklerden haberdar etmek ve çocukları ödüllendirmek için de kullanılmaktadırlar. CD'ler ise video kayıtların depolanabildiği ve istenildiği zaman kullanılmasını sağlayan teknolojik araçlardır. Okul öncesi programlarda etkinlikleri heyecanlı hale getirebilmekte ve eğlenceli öğrenme yaşantıları sağlayabilmektedirler (Arı ve Bayhan,2000). Bütün teknolojileri kendi bünyesinde toplayan bilgisayarlar, günümüzde üç yaşından itibaren çocukların kullanabildiği bir teknolojidir (Haughland,1999).

Günlük yaşam içinde çocukların kullandığı kavramları etkili olarak öğrenmesi için çeşitli araç ve materyaller yardımcı olmaktadır. İşte bu araçlardan biri de bilgisayardır. Bilgisayarların alıştırma ve tekrarlar gibi etkinliklerde her yerde sıkça kullanılması uygun

görülmemektedir (Haugland,1999). Bilgisayarla eğitim çocukların ilgi duydukları pek çok alan için olanak sağlamaktadır. Erken çocukluk döneminde bilgisayarla eğitim, zihinsel, dil, sözlü ve sözsüz yetenekler ile kavram gelişimi, problem çözme becerisi, uzun süreli hatırlama ve el becerilerinin gelişiminde etkili olmaktadır. Bilgisayar sayesinde çocukların yaratıcılıkları, eleştirel düşünceleri gelişmekte, amaca ulaşmak için diğer çocuklarla birlikte çalışabilmektedirler. Çocuklar bilgisayar aracılığı ile kendi düşüncelerini aktarabilmektedirler. Ancak bütün bu avantajları sağlamak için okul öncesi eğitim sürecinde kullanılacak eğitim yazılımları çok önemlidir. Bilgisayar destekli öğretimde programların hangi amaçlara yönelik kullanılacağını belirlemek ve amaca uygun eğitim yazılımlarının seçilmesi gerekmektedir. Eğitim yazılımları çocuğun gelişimine uygun, geleneksel programlarla kaynaştırılacak şekilde olmalıdır. Uygun düzenlenmiş BDE programları ile çocuklar bireysel öğrenmeyi gerçekleştirebilecekler, kendi hız ve bilgi düzeylerine göre ilerleme kaydedebileceklerdir. Bilgisayar programları ile çocuk arasındaki iletişim doğru bir şekilde kurulursa, bilgisayar işlevsel ve problem çözmeye yarayan bir araç haline gelebilecektir Problem çözme programlarıyla çocuklar keşfederek öğrendikleri için de daha etkili ve kalıcı öğrenme sağlanabilmektedir. Küçük çocuklar yaşadıkları ve çevrelerinde gördükleri her şeyden öğrenebilirler. Bu dönemde çocuğa sağlanabilecek zengin yaşantılar çocuğun gelişimini olumlu yönde etkiler. Bu nedenle bilgisayarın sınıf ortamında bilgi alışverişi sağlayan bir öğrenme aracı olarak kabul edilmesi gerekmektedir. Bir araç olarak bilgisayar; tekrarlar yapmak, alıştırma yapmak, problem çözme, yöntem, ilke ve kuralların öğretiminde kullanılmaktadır. Çocuklar bilgisayarda çalışırken bir makineyi kontrol etmenin zevkini de yaşamaktadırlar. Bilgisayar klavyesinin tuşlarına basarak ekranda nesneler, renkler, şekiller, sayılar üretebilirler. Nesneleri karşılaştırabilir, eşleştirebilir, şekiller yaratabilirler. Böylece bilgisayarlar çocukların neden sonuç ilişkilerini anlamaları ve kendilerine güvenmelerini sağlayabilirler. Diğer yandan; sınıf ortamında, öğrenme açısından yeterlilik gösteremeyen ya da herhangi bir engelle sahip olan çocukların eğitiminde bilgisayarın yardımcı olduğu da bilinmektedir. Bilgisayar çocuk doğru yanıt buluncaya kadar beklemekte ve tekrar olanağı sağlayarak, öğretimi bireyselleştirmektedir.

Bilgisayar çocuęu cesaretlendirmekte, grup alıřmaları sayesinde çocuęun arkadaşlarıyla etkileřime girmesini saęlamakta ve renmesine yardımcı olmaktadır. Bu durum ayrıca çocuęun zsaygısını da artırmaktadır. zsaygısı artan ocuk renmeye daha istekli hale gelmektedir. Sevin'in Aral'dan aktardığına gre (2003); bilgisayarlarla desteklenmiř eęitim, ocukların merak duygusunu artırmakta, bylece ocukların ilgi ve isteklerini dikkate alarak gerekleřtirilen bir eęitim iinde renme daha etkili hale getirmektedir. Teknolojinin okul ncesi dönemde ocuklar iin doęru kullanılması, eęitimcilerin bu konudaki bilgileri ve yeterlikleri ile saęlanabilir. Bu nedenle eęitimcinin okul ncesi eęitim programlarını hazırlama, organize etme ve uygun kullanma becerileri nemli grlmektedir. Anne - babaları bilgisayar kullanan ocukların bu teknolojiyi kullanmak istemeleri kaınılmaz bir gerek olarak ortaya ıkmaktadır (Haughland,1999).

Bilgisayarların olumlu yanları dıřında erken ocukluk iin olumsuz yanları da vurgulanmaktadır. Bu konuda; bilgisayarlara girmenin kolay oluřunun; ocukların azimli olmasını, ustalığı renmesini, sosyal uyumlarını ve zor kořullarda hayatta kalmayı renmelerini engellediğine inanılmaktadır. Bunlar politikacıların ve anne babaların baskısı altındaki kıt kaynakları olan okul ncesi eęitiminde ve ilkokullarda her zaman var olagelmiř, ancak gereki korkulardır. NAEYC pek ok uzmanın  yařın altındaki ocuklarda geliřim acısından teknoloji kullanımının uygun olmadığı grřn belirtmektedir (1996).  yařın zerindeki ocuklar iin de aynı sakıncaların var olduęunu ancak onların aktif ęreniciler olmaları nedeniyle teknolojiyi daha uygun kullanacaklarını belirtmektedir. nk;  yař zeri ocukların iřlem ncesi dönemde olmaları ve somut iřlemlere ihtiya duymaları, hareketsel acıdan szel dinleyiciler olamayacakları, hareketli, deęiřken durumlara ihtiyaları olduęu bilinmektedir. Gardner (1987),  yař civarındaki ocukların ęretmen merkezli renmeye uygun durumda olmadıkları ve deęiřik renme stillerinin kullanılması gerektiğini belirtmektedir. Uygun teknolojiler bu ihtiyaı gidermede iře yarayabilecektir. Ancak teknoloji kullanımının akademik becerilere aęırlık vermeye neden olabileceęi ve geliřimsel etkinliklerin ihmalini ortaya ıkarabileceęi dikkate alınmalıdır. Sonu olarak; okul ncesi eęitimde teknolojinin kullanılıp, kullanılmayacağı, kullanılacaksa nasıl

kullanılacağı konularının açıklığa kavuşturulması gerekmektedir. Belki de böyle bir sorunu çözmede, teknolojiyi programlarla bütünleştirmek olumlu katkılar sağlayacak ve en önemli iş olacaktır.

2.7.1. Eğitsel oyunlarda bulunması gereken özellikler

“Eğlendirirken öğretene” oyunlar ve “eğitsel” yazılımlar, eğitimin her düzeyinde olduğu gibi okul öncesinde de karşımıza çıkıyor. Eğitsel amaçlı tasarımların kalitesi ürünlerin etkinliğini ve faydasını yakından etkiler. Ürün tasarımı eğitimciler tarafından değil piyasa tarafından yönlendirildiğinden eğitimcilerin çeşitli tasarım özelliklerini tanıyıp olumlu ve olumsuz yönlerini tespit edebilmeleri gerekiyor. Eğitsel yazılım seçerken genel olarak şunları göz önünde bulundurmak gerekir:

1. İçerik:

- a. İçerik yaş grubuna ve düzeye uygun olarak düzenlenmiş mi?
- b. Kapsadığı bilgiler doğru ve güncel mi?
- c. Kullanılan anlatım biçimi anlaşılabilir mi?

2. Sunuş:

- a. Metin ve görsel öğeler birbirini tamamlayacak şekilde kullanılmış mı?
- b. Görsel öğeler yaş grubu için uygun ve anlaşılabilir mi?
- c. Görsel öğelerin kalitesi estetik açıdan tatminkâr mı? Etnik veya cinsiyetçi klişelerden arındırılmış mı?
- d. Yaratıcılığı destekleyici unsurlar içeriyor mu? Yoksa yalnızca olgusal soru ve cevaplardan veya alıştırmalardan mı ibaret?

3. Kullanıcı-yazılım etkileşimi

- a. Yazılımın sunduğu etkileşimin düzeyi nedir? Sadece imgelerin üzerine tıklayıp geçmek mi? Yoksa farklı boyutlarda çeşitli yollarla etkileşim olanağı var mı?

b. Yazılım kullanıcının kontrolünde mi? İstendiğinde ekranı ya da yazılımı terk etmek için gerekli düzenleme yapılmış mı?

c. Kullanıcıdan beklenen açık ve net mi? (örneğin belli fonksiyon için nereye tıklanacağı belli mi?)

d. Kullanıcıya nasıl geribildirim sağlanıyor? Evet/Hayır ya da Doğru/Yanlış şeklinde mi? Yoksa bilgilendirici ve yönlendirici nitelikte mi?

4. Öğrenme hedefleriyle uyumluluk

a. Yazılım okul öncesi eğitim programında belirlemiş olduğumuz hedefleri destekliyor mu?

b. Programın entegre bir parçası olarak kullanıma olanak tanıyacak mı?

Eğitici oyun yazılımlarına okul programlarında, dil öğrenme, çeşitli kavramları öğrenme gibi pek çok alanda rastlayabiliriz. Bunun yanı sıra akıllı telefonların, tabletlerin yaygınlaşmasıyla çocuklar için ulaşılabilir hale gelen oyunların niteliğinin yanı sıra oynama süresi de çocukları etkilemektedir.

Dijital oyunların aşırı şekilde oynanmadığı ve sosyal yaşamda herhangi bir değişikliğe neden olmadığı takdirde olumlu etkilerinin olduğu da kabul edilmektedir. Olumlu etkileri aşağıdaki gibidir;

- Görsel-dikkat becerilerini geliştirir.
- Eğitsel içerikli oyunlar ders başarısını artırır.
- Problem çözme becerisi kazandırır.
- Oyunlar çocukların daha hızlı ve doğru kararlar almalarını gerektirir ve bu sebeple karar verme becerilerine katkı sağlar.
- Çocuğa başarı duygusu kazandırır ve öz güvenini artırır.
- Öğrenilen bir davranış farklı problemlere farklı ortamlarda farklı şekillerde uygulayabilme imkânı sağlar.

- Çocuk günlük yaşamında ve eğitimi sırasında öğrendiği pek çok kavramı bilgisayar oyunları ile pekiştirebilir.
- Motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılabilir.

Olumsuz etkileri

Dijital oyunların çok fazla ele alınmasına neden olan konu çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri ile çocuklar ve aileler için getirdiği risklerdir. Özellikle küçük yaştaki çocuklar için yemek yedirmede bir araç olarak bile kullanılabilmektedir. Ailelerin bilinçsiz hareket etmesi farklı sonuçlara yol açabilmektedir. Bu tarz yaklaşım ve davranışlar çocuklarda dijital oyun bağımlılığına zemin oluşturabilmektedir. Dijital oyunların bazı olumsuz etkileri aşağıdaki gibidir;

- Aile içi iletişimi azaltması,
- Kurgu ile gerçeklik arasındaki farkı ayırt etmede güçlük,
- Bazı şiddet içerikli oyunların saldırgan duygu, düşünce ve davranışların gelişmesine sebep olması,
- Ders çalışma, yapması gereken işleri yapma konusunda ayırdıkları zamanlarını azaltması sebebiyle kişisel başarıyı olumsuz etkilemesi,
- Anti sosyal davranışlar gösterme,
- Gerçek duygulardan uzaklaşma,
- Dikkat bozukluğu gibi problemlere sebep olması,
- Dil gelişimini olumsuz etkilemesi,
- Çocukların çevrimiçi tehditlere maruz kalabilmesi,
- İçine kapanma, sosyal aktivitelere ve dış dünyaya ilginin azalması (https://www.guvenliweb.org.tr/ 2019) Günümüz çocukları gittikçe kablo bağlantılı çocuk haline gelmektedir. Yani teknoloji çocukları doğadan, toplumsal ilişkilerden yoksun

bırakmakta ve çocuğa gerçek dünyası ve içinde yaşadığı kendi hayal dünyasından da kopararak onları sanal ortamın yerlisi haline getirmektedir (İnal, 2015, s. 44).

Eğitici özellikleri ile tercih edilen bilgisayar oyunları, eğitim yazılımları belli bir süre sonra çocuk için yeni şeyler sunamayabilir. Buna bağlı olarak bir tüketim metası haline gelen oyunların türü de değişebilir. Dijital oyunlar hedonik özellikler gösterirler. Oyunların etki alanı ve oluşturduğu bağımlılık göz önüne alındığında materyalizm, hazcılık, aidiyet ihtiyacı gibi temaların sağlayıcısı, aktarıcısı durumundadır (Ünal, 2011, s. 33).

2.8.. İlgili Araştırmalar

Alan yazında okul öncesi dönemde teknoloji ve bilgisayar kullanımına ilişkin yapılmış olan farklı çalışmalar yer almaktadır. Bunlardan ilkinde Sayan (2016) alan uygulayıcılarına bilgi sunmayı, tartışma yaratmayı, doğru kullanımı desteklemeyi ve yeni araştırmaların yapılması için motivasyon sağlamayı amaçladığı okul öncesi eğitimde teknoloji kullanımı konulu çalışmasında okul öncesi eğitimde teknolojiden yararlanma konusunda var olan az sayıdaki araştırmayı bir araya getirerek incelemiştir. Araştırmanın sonucunda gelecekte pek çok okul öncesi eğitim programlarında ve okullarında teknolojinin öğrenme etkinliklerinin bir kısmını oluşturacağını ve bunun etkili kullanılacağından emmin olabilmek için, öğretmenlerin iyi eğitilmiş olmaları ve desteklenmeleri gerektiğini ortaya konmuştur.

Kırık (2014) aileve çocuk ilişkisinde internetin etkisini belirleyebilmek için İstanbul Şişli’de yaşayan 50 ebeveyne görüşme yoluyla açık uçlu sorular sormuş ve araştırma sonucunda ailelerin internet konusunda yeterli bilgiye sahip olmadığını ve ailelerin çocuklarını bilgisayarda internette iken yalnız bıraktıklarını ortaya koymuştur (Kırık, 2014).

Akçay ve Özcebe (2012) ailelerin ve çocukların bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını incelediği çalışmada Ankara ilinde bir kreşe devam etmekte olan 93 çocuk ve aileleriyle anket uygulaması yapmış ve ilgili araştırmada bilgisayar oyunu oynama yaşının okul öncesi döneme

kadar indiđi, oyun oynama sürelerinin uzun olduđu ve teknolojik gelişmelerin çocukların oyun alışkanlıklarını etkilediđini ortaya koymuştur (Akçay & Özcebe, 2012).

Cömert ve Güven (2016) araştırmasında çocukların bilgisayar kullanım sıklıklarını ve tercih ettikleri oyun türlerini incelemiştir. İlgili araştırmada Tokat ilinde yaşayan 145 çocuđun ailelerine anket kullanarak verileri toplanmıştır. Araştırma bulgularına göre anne baba ve çocuđun bilgisayarı tek başına kullanmakta olduđu, çocukların oyun oynamak için bilgisayarı kullandığı ortaya konmuştur. Çocukların oyun tercihleri ise eğitici oyunlar, sanal gerçeklik içeren oyunlar ve yarış oyunları olarak tespit edilmiştir (Güven & Cömert, 2016).

Gündođdu vd. (2016) yaptığı “Okul Öncesi Çocuklarda Medya Kullanımı” adlı çalışmasında yedi yaş altındaki 102 çocuđun ebeveynine 17 sorudan oluşan anket formu uygulamış, toplanan araştırma bulgularına göre teknolojik aletlerden televizyon hariç tablet, internet veya cep telefonundan herhangi birine başlama yaşı ortalama 3-4 civarı olduđunu saptamıştır. 2-6 yaş aralıđındaki çocukların teknolojik aletlerle geçirdikleri sürelerin yüzde ellisinin günlük ortalama bir saat ve geri kalanında daha fazla zaman geçirdikleri en fazla bilgisayar (%35) ve tablet (%31) kullandıkları belirlenmiştir. Cep telefonu kullananların oranı ise %26 olarak tespit edilmiştir. Araştırma sonucunda 7 yaş öncesi çocukların teknolojik kullanımın yaygın olduđu sonucu ortaya konmuştur (Gündođdu vd., 2016).

Sezgin ve Tonguç (2016) çalışmasında Antalya bölgesindeki yaşları 3 ile 6 arası deđişen çocuk sahibi 266 ebeveynle kendilerinin ve çocuklarının mobil cihaz kullanımı alışkanlıklarını tespit etmek amacıyla anket uygulamıştır. Verileri analiz programı ile deđerlendirdikleri okul öncesi eğitimde mobil teknolojilerin kullanılması konulu araştırma sonucunda bilgisayar, dizüstü bilgisayar, tablet, telefon vb. çocukların erişimindeki dokunmatik ekranlı cihazların bireyler üzerindeki etkisinin kullanım durumlarına göre deđişiklik gösterdiği ortaya konmuştur. anne babaların çocuklarına telefon kullandırma sürelerini %43.2’sinin günlük 1-2 saat, %36.1’inin günlük bir saatten az, %11.3’ünün günlük 3-4 saat olarak belirlemişlerdir. Araştırma sonucunda anne babaların çocuklarına en fazla oyun oynamak için telefonlarını kullandığı ortaya çıkmıştır (Sezgin ve Tonguç, 2016).

Karahisar (2014) internette çocukları bekleyen riskler ve medya okuryazarlığı konulu çalışmasında İstanbul iline bağlı Güngören ilçesindeki Şiir Mektebi Ortaokulu'na devam eden 8. Sınıf öğrencilerinden 150 'si ile çalışmış ve bu öğrencilere bilgisayar ve interneti kullanma amacı, nasıl kullandıkları, ailelerin tutumu, şiddet ve cinsellik içeren unsurlarla karşılaşp karşılaşmadıkları, hangi tür oyunları tercih ettikleri, sosyal paylaşım sitelerini güvenli kullanmayı bilip bilmediklerini ölçmek, iyi bir internet okuryazarı olup olmadıklarını anlamak amacıyla 20 sorudan oluşan anket uygulamıştır. Araştırma sonuçlarına göre; sosyal paylaşım sitesindeki arkadaş sayısının oldukça fazla çıkması, tanımadıkları kişileri arkadaş listelerine eklemeler, internet kullanımının önemli oranda kısıtlanmaması, internette bakılan sayfaların ebeveynlerle sürekli denetlenmemesi, çocukların şiddet ve cinsellik unsuru taşıyan yazı, video ve görsellerle karşılaşma oranlarının çok çok çıkması ve internette karşılaşılan olumsuz durumları aile ile paylaşmama oranındaki yükseklikler sebebiyle ilköğretim 8. Sınıf öğrencilerinin kendilerini bekleyen risklere karşı bilinçsiz, korumasız olduğu ve ebeveynlerin çocuklarını kontrol etmede ilgisiz olduğu ortaya konmuştur (Karahisar, 2014).

Kalan (2010) "Medya Okuryazarlığı ve Okul Öncesi Çocuk: Ebeveynlerin Medya Okuryazarlığı Bilinci Üzerine Bir Araştırma" araştırmasında nitel bir araştırma yöntemi olan yarı yapılandırılmış derinlemesine görüşme yöntemi kullanmış ve 20 anne babayla yaptığı görüşmelerde ebeveynlerin medya okuryazarlığı bilgisi, program içeriği, yaş özelliklerine uygunluğu, ve izleme süreleri ölçütlerinden hangileri konusunda ne kadar bilinçli olduğunu görmeyi amaçlamıştır. Araştırma sonucunda genel olarak kitle iletişim araçlarının özellikle de televizyonun zararlı etkileri konusunda derinliksiz bilgiye sahip ebeveynlerin çocuklarına çocuk kanallarını izleterek koruma yoluna gittiklerini, ancak çocukların izledikleri çizgi film gibi programların içeriklerine dikkat etmediklerini ve izleme süreleri kontrol altında tutmadıklarını ortaya koymuştur. Ayrıca anne babaların televizyonu özellikle beslenme konusunda ödül veya ceza biçiminde kullanabildiğini ortaya koymuştur (Kalan, 2010).

Kızılkaya (2010), çalışmasında bilgisayar oyunlarındaki ideolojik söylem ve anlatıların izini sürdüğü araştırmada Theft Auto: San Andreas oyununu söylem analizi yöntemiyle incelemiştir.

Araştırma sonucunda Grand Theft Auto San Andreas oyununda ve ana akım bilgisayar oyunları genelinde bu yeni medya türünün egemen ideolojiyi yeniden ürettiği; erkek egemen, neoliberal, beyaz söyleme ait iletileri açıkça veya zımnen içerdiği ortaya konmuştur. Bu araştırma sonucunda toplumda oyun okuryazarlığının teşvik edilerek kitlesel medyanın yeni bir yan etkisi olan bu sorunun aşılması önerilmiştir.

Ailenin özellikle çocuğa hangi oyunları oynamasına izin verdiği, onu hangi mesajlara maruz bıraktığı, oyunların çocukta uyandırdığı hisler ve davranışı üzerindeki etkileri oldukça önemlidir. Ailenin çocuğa sunacağı oyunları seçmesi, yaş gelişim özelliklerine, oyunun içindeki söylem ve anlatılara dikkat etmesi gerekmektedir.

Kars (2010) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisini incelediği çalışmada İzmir'deki bir resmi ilköğretim okuluna devam etmekte olan 4. ve 5. sınıf öğrencisi 184 çocuk ile çalışmıştır. Araştırmada şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan çocuklar, saldırganlık düzeyi ve öz-kavramı değişkenleri açısından incelemiştir. Araştırma sonucunda şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan davranış açısından bir risk faktörü olduğunu açıkça ortaya koymuştur.

Ural (2009) araştırmasında eğitsel bilgisayar oyunlarının barındırması gereken eğlendirici ve motive edici özelliklerin neler olduğu belirlenmeye çalışılmıştır. Bu amaçla eğitsel bilgisayar oyunlarının barındırması gereken eğlendirici ve motive edici özellikleri belirlemiş, belirlenen özelliklere uygun bir yazılımın geliştirilerek geliştirilerek beşinci sınıf öğrencilerine uygulamıştır. Birinci aşama olan özelliklerin belirlenmesinde nitel araştırma tekniklerinden yararlanılmıştır. 11 katılımcı ile yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerle veriler toplanmış ve analiz edilmiştir. Uygulamanın ilköğretim beşinci sınıf Fen ve Teknoloji dersinde işlenen “Kuvvet ve Hareket” ünitesinde yapıldığı için öncelikle özelliklerin deney grubuna uygunluğunun belirlenmesi uygun görülmüştür. Bir anket geliştirilerek ilköğretim beşinci sınıf öğrencilerine uygulanmış ve özelliklerin geçerliliği onaylanmıştır. Belirlenen özelliklere uygun iki yazılım geliştirilmiştir. Yazılımlardan biri eğlendirici ve motive edici özellikleri içermekte diğeri ise içermemektedir. Yazılımların geliştirilmesinde Adobe Flash kullanılmıştır. Yazılımlar çevrimiçi olarak

hazırlanıp sunulmuştur. Bu yazılımlar iki farklı ilköğretim okulunda deney grubu ve kontrol grubu olarak belirlenen ikişer sınıfa Afyonkarahisar ili merkez ilçesinde yer alan Oruçoğlu ilköğretim Okulu 5A ve 5D şubeleri ile Fatih İlköğretim Okulu 5A ve 5B şubelerinde uygulanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre ise deney grubu ve kontrol grubu arasında anlamlı farklar gözlenmektedir. Deney grubu hem hazırlanan yazılımı belirlenen özelliklerin tümü açısından daha yeterli bulduğunu belirtmiş ve formlarda yer alan her maddeye daha yüksek puan vermiş, hem de bu uygulamanın ders içi ve ders dışı kullanımında daha istekli davranmış ve daha yüksek bir motivasyon düzeyi sergilemiştir. Böylece oyun yazılımlarında eğlendirici özelliklerin motivasyonu artırdığı ortaya konmuştur.

Canberk ve Sağıroğlu'nun (2007) çalışmasında çocukların ve gençlerin bilgisayar ve internet kullanırken karşılaşılabilecekleri güvenlik tehlikelerini gözden geçirmiş ve konuyla ilgili yurt dışında yapılan araştırmaları ele alıp üzerinde durulması gereken hususlar ve alınması gereken önlemleri ortaya koymuştur. Canberk ve Sağıroğlu (2007) çocukların ve gençlerin bilgisayar ve internet güvenliği konulu çalışmasının sonucunda güvenli internet konusuna duyarlılığın ülkemizde az olduğu, ebeveynlerin bilgisayar teknolojilerine olan uzaklığı sebebiyle konuya uzak durdukları ilgili birimlerin ise bu tür tehdit ve tehlikelere karşı çocuklarımızı ve gençlerimizi korumak için yeteri kadar önlem almadıklarını belirlemiştir. Ayrıca yurt dışında çocuk ve gençlerin bilgisayar ve internet güvenliği ile ilgili bir çok araştırma bulunmasına rağmen; ülkemizde bu konu üzerine kapsamlı bir araştırmanın yapılmamış olduğunu da ortaya koymuştur (Canbek & Sağıroğlu, 2007).

Çoruh (2004) bilgisayar destekli eğitim kapsamında hazırlanan bilgisayar oyunlarının 4-6 yaş arası çocuklara temel kavramların öğretilmesindeki etkisi konulu çalışmada Ankara Büyükşehir Belediyesi sınırları içerisinde yer alan okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapan öğretmenlerden rastgele yöntemle seçilmiş 67 öğretmen ile çalışmış ve eğitsel bir bilgisayar oyunu hakkındaki görüşlerini incelemiştir. Araştırmacı tarafından hazırlanan ders yazılımının eğitsel niteliğiyle ilgili olarak okul öncesi eğitimde görev alan öğretmenlerin görüşlerine dayalı olarak şu sonuçlara ulaşılmıştır: Hazırlanan yazılımın uygun olduğu belirlendikten sonra kullanım kolaylığı açısından değerlendirildiğinde, hazırlanan ders yazılımı okul öncesi

eğitim öğrencilerine temel kavramları öğretmek amacıyla kolay bir şekilde kullanılabilir. Bilgisayar bilgi ve becerisine sahip olmayan öğretmen ve öğrencilerin yalnızca birkaç tuşa dokunması, yazılımın istenen davranış değişikliklerinin gerçekleşmesine kolayca hizmet edebilmektedir. Öğretim açısından değerlendirildiğinde, hazırlanan ders yazılımı okulöncesi eğitim öğrencilerine temel kavramları öğretebilmektedir (Çoruh,2004). Yapılan çalışma sonucunda elde edilen bulgular, bilgisayar kullanımının yaygınlaştığı, sosyal medya kavramının geliştiği, telefonların bilgisayar oyunları oynamayı sağlayacak kadar donanımlı ve hatta küçük birer bilgisayar özelliği taşıdığı günümüzde bu oyunlara daha kolay ulaşılabilirdiği düşünüldüğünde anlamını korumakta ve bilgisayar oyunlarında niteliğin önemini artırmaktadır. Çünkü bu çalışmada okul öncesi döneme uygun bilişsel gelişim basamaklarına uygun bir oyun tercih edilmiştir. Bu durumda yetişkinlerin çocuklara hangi oyunları sunduğu çok büyük bir önem taşımaktadır.

Grove, Bourgonjon ve Vaan Looy (2012), öğretmenlerin eğitsel yazılımları sınıf etkinlikleri olarak yerme ile ilgili görüşlerini incelediği araştırmalarında 60 orta dereceli okuldan 409 öğretmene anket uygulamıştır. Buna göre deneyimli öğretmenlerin sınıfta dijital eğitsel oyunlara yer vermeye daha ılımlı yaklaştığını, öğretmenlerin oyunlara sınıfta yer verebilmesi için müfredatla uyumlu olmasına dikkat ettiğini ortaya koymuştur.

Singapur’da eğitsel yazılımlara sınıf etkinliği olarak yer verilmesine ilişkin görüşleri ortaya koymak için Koh, Kin, Wadhwa ve Lim (2012) beş ilkokul beş ortaokul ve iki lise dengi okulda görev yapmakta olan öğretmenlerin görüşlerini anket yoluyla ortaya koymayı amaçladığı çalışması sonucunda; öğretmenlerin %58’inin sınıf içi etkinliklerde dijital eğitici oyunlara yer verdiğini, ancak öğretmenlerin bu oyunları çok sık kullanmadığını, oyunların daha çok ders konusuyla ilgili simülasyon, strateji ve macera türünde olduğunu ortaya koymuştur. Öğretmenlerin çoğunluğunun oyunların eğitimde kullanılması konusunda olumlu bir tutuma sahip olduğu, oyunların çocukların bilişsel, psikomotor ve duygusal gelişimlerinde daha iyi çıktılara yol açabileceğine inandıklarını düşündükleri de araştırma bulgularındandır.

Konuyla ilgili arařtırmalar incelendiğinde yurt dıřı arařtırmalarının daha ok eđitsel yazılımların ders ii etkinlik olarak kullanılması konusundaki ğretmen grüşleri üzerine olduđu grlmüşür. Singapur’daki ğretmenlerin büyük çođunluđunun eđitsel yazılımlara derslerinde yer vermesi lkenin sahip olduđu teknolojik altyapıya uygun eđitim hedefleri ortaya koymasıyla aıklanabilir.

Alan yazında yapılmış olan alıřmalar incelendiğinde farklı rneklemler dahilinde genlerin ve ocukların teknoloji kullanımına iliřkin eřitli alıřmalar yapılmış olduđu grlmektedir. Sz konusu alıřmaların ierikleri; okul ncesi yař grubunda yer alan ocuklar tarafından yaygın bir řekilde kullanılmakta olan dijital oyunların kullanımlarının yanı sıra bu oyunların ierikleri ile ilgili herhangi bir alıřma yapılmamış olduđu grlmektedir. Bu nedenle yapılmış olan bu alıřma sonularının alan yazına iliřkin sz konusu eksikliklerin giderilmesinin yanı sıra anne-babalar ve eđitimciler iin nemli ve faydalı bilgileri de beraberinde getireceđi dřnlmektedir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evreni, örnekleme, veri toplama aracı ile veri analiz sürecinde izlenmiş olan yol açıklanmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Tablet ve akıllı telefonlar için geliştirilmiş olan oyun uygulamalarının 4-6 yaş arası çocukların gelişim özellikleri açısından incelenmesinin amaçlandığı bu araştırma tarama modeline göre yürütülmüştür. Tarama modeli, geçmişte ya da o anda var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyen, tanımlamayı amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Araştırmaya konu olan her neyse onları değiştirme ve etkileme çabası yoktur bu modelde. Bilinmek istenen şey meydana vardır ve amaç o şeyi doğru bir şekilde gözlemleyip belirleyebilmektir. Asıl amaç değiştirmeye kalkmadan gözlemektir. (Karasar,2014, s.14). Bu çalışmada da araştırmacı tarafından belirlenmiş olan özellikler çerçevesinde örnekleme yer alan dijital oyunların analiz edilerek söz konusu oyunların içermiş olduğu mesajların belirlenebilmesi hedeflendiğinden, çalışma tarama modeline göre yürütülmüştür.

Tarama araştırmaları konu ile ilgili var olan durumun anlık bir görüntüsünden yola çıkarak betimleme yapmaya olanak verir (Büyüköztürk,2014, s;14). Bu araştırmada da tarama modellerinden betimsel istatistik yöntemi kullanılmıştır.

Tarama modelinde bilimin gözleme kaydetme, olaylar arasındaki ilişkileri tespit etme, kontrol edilen değişmez ilişkiler üzerinde genellemelere ulaşmayı sağlar. Tarama araştırmalarında bilimin tasvir etme durumu öndedir. Tarama modelinde olayları olduğu gibi kaydetme sınıflama en başta olan özelliktir. Ancak yorum ve değerlendirme yapmak zorunludur (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Buna göre araştırmada elde edilmiş olan sonuçlar araştırmacı tarafından yorumlanmış; söz konusu oyunlar incelenen gelişim özellikleri açısından detaylı bir şekilde değerlendirilmeye çalışılmıştır.

3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Bu araştırmanın amacı akıllı telefon ve tabletler için üretilmiş oyunların sahip olduğu içeriklerin olumlu ve olumsuz özelliklerini ortaya koymaktır. Araştırmanın hedef evreni Google Play Store sanal mağazasında çocuklar için tasarlanmış tüm oyunlardır. “Bir araştırma için evren (population, universe) soruları cevaplamak için ihtiyaç duyulan verilerin elde edildiği canlı ya da cansız varlıkları içeren büyük bir topluluktur. Evren bir başka şekilde araştırmada toplanacak verilerin analizi ile elde edilecek sonuçların geçerli olacağı, yorumlanacağı grup olarak tanımlanabilir” (Büyüköztürk vd., 2008).

Örneklem ise (sample) özellikleri hakkında bilgi toplamak için çalışılan evrenden seçilen onun sınırlı bir parçası, örnekleme ise evrenin özelliklerini belirlemek, tahmin etmek amacıyla onu temsile edecek uygun örnekleri seçmeye yönelik süreci ve bu süreçte gerçekleştirilen tüm işlemleri tanımlar (Büyüköztürk vd., 2008, s. 79). Çoğu durumda, iyi belirlenmiş küçük bir örneklem üzerinde yapılmış bir araştırma, geniş bir evrende yapılandan daha iyi sonuçlar verir (Karasar, 2014, s. 111).

Bu araştırmada örneklem seçiminde amaçsal örnekleme yöntemlerinden tipik örneklem yöntemiyle seçilen Google Play Store sanal mağazasındaki ücretsiz erişilebilen eğitici oyun kategorisinde 20 oyundur. Araştırmada en fazla bilgiyi içerdiği için bazı değerlendirmeler yapılarak oluşturulan örneklem türü amaçsal örneklemedir. Bu yöntem belli ölçütleri taşıyan veya belli özelliklere sahip durumlarda çalışılmak istendiğinde tercih edilir

(Büyüköztürk,2008,s.90). Oyunlar kolay ulaşılabilir ve daha fazla sayıda çocuk tarafından oynandığı düşünülerek ücretsiz olarak kullanıma sunulan bölümden seçilmiştir.

Sanal mağazadaki oyunların kategorileri incelendiğinde aksiyon, bulmaca, arcade, eğitici, eğlencelik bilgi oyunları, kağıt, kelime, klasik, kumarhane oyunları, macera oyunları, masa oyunları, müzik, rol oyunları, simulasyon, spor, strateji oyunları, ver yarış kategorilerindeki ücretli ve ücretsiz uygulamaların yer aldığı görülmektedir. Bu kategorilerden eğitici oyun kategorisinde 0-8 yaş, 5 yaş altı, 8 yaş altı gibi oyunlar yer alır Google Play Store mağazasından bu uygulamalar kullanıcılara hangi oyunların kendileri için uygun olduğu ile ilgili ve içeriği ile ilgili birtakım ipuçlarının verildiği bir derecelendirme sistemi de vardır. Bu sisteme göre Pegi 3 kategorisindeki oyunlar seçilmiştir. Pegi 3 kategorisindeki uygulamaların içeriği tüm yaş grupları için uygun olarak nitelendirilir. Uygulamanın çocuklar için korkutucu görsel ve işitsel unsurlar içermemesi gerekir. Tüm bu sebeplerle oyunlar eğitici oyun kategorisinde ve Pegi 3 olarak sınıflandırılmış oyunlardan seçilen örneklemin evrenden en doğru bilgiyi vermesi amaçlanmıştır. Böylece oyunlar kolay erişilebilir olduğu için sayıca pek çok çocuğun ulaştığı sayısal verilerle desteklenen ve sınıflandırmada da çocukların yaş grubu için uygun olduğu belirtilen bölümlerden seçilmiştir.

Örnekleme yer alan oyunlar ve bu oyunlara ilişkin bazı özellikler aşağıdaki tablolarda sunulmaktadır.

Tablo 1.

Oyunların Yıllara Göre Dağılımına Dair Yüzde ve Frekans Dağılımı

Yıllar	n	f %
2015	2	10
2016	8	40
2017	5	25
2018	5	25
Toplam	20	100

Tablo 1 incelendiğinde 2016 yılında çıkan oyunların örneklemin %45'ini oluşturduğu, 2015 yılında çıkan oyunların ise örneklemin %10'unu oluşturduğu gözlemlenmiştir. 2016 yılındaki oyunlardan daha fazla sayıda olmasının sebebi son güncelleme tarihleri yerine oyunların sanal mağazaya ilk ekleniş tarihlerinin kodlanması olabilir. Oyunlar ilk çıkış tarihlerinden itibaren belli aralıklarla oyunla ilgili geri bildirimlere göre güncellenmekte oyun aynı kalmakla birlikte bazı değişikliklerle yeniden piyasaya sürülmektedir. 2016 yılından itibaren piyasaya çıkan oyun sayısının arttığı da düşünülebilir.

Tablo 2.

Oyunların Dil Seçimine İlişkin Frekans Ve Yüzde Dağılımı

Oyunun dili	n	f %
Türkçe	8	40
İngilizce seçeneği olan	8	40
Diyalog yok	4	20
Toplam	20	100

Tablo 2 incelendiğinde oyunda Türkçe kullanılan oyunlar %40'ını oluşturmaktadır. Araştırmadaki oyunların %40'ını ise İngilizce seçeneği sunulan oyunlar oluşturmaktadır. Araştırmada dikkat çeken durum oyunlardan %20'sinin herhangi bir dilde hiç diyalog içermemesi, çocukları görsel ipuçlarıyla yönlendirmesidir. Dil gelişimi açısından dinleme, anlama, konuşma becerileri düşünüldüğünde bu oranın dikkat çekici olduğu düşünülmektedir. Küçük yaş çocuklarına oyun kuralları, kavram isimlendirmeleri, sözel yönergeler yoluyla dil becerisi gelişimi sağlanabilir.

Tablo 3.

Oyunların İndirilme Sayısına İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı

İndirilme sayısı	n	f %
100 milyon	1	5
10 milyon ve üzeri	5	25
5milyon ve üzeri	5	25
1 milyon ve üzeri	5	25
100 bin ve üzeri	4	20
Toplam	20	100

Tablo incelendiğinde araştırma örneklemini oluşturan oyunların indirilme sayılarına göre 100 bin ile 1 milyon kez indirilmiş oyunların toplam evrenin %20'sini oluşturduğu gözlemlenmiştir. Geriye kalan %80'lik kısmın 1 milyondan daha fazla kez indirildiği görülmektedir. Buna göre sadece bir oyunun bile milyonlarca çocuğu etkileyebilecek güce sahip dijital bir araç olduğu söylenebilir.

Tablo 4.

Oyunların Yaş Gruplarına Göre Dağılımına İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı

Yaş aralığı	n	f %
2-4 yaş	1	5
2-5 yaş	1	5
3-5 yaş	2	10
3 yaş ve üzeri	1	5
5 yaş altı	7	35
2-6 yaş	1	5
8 yaş altı	6	30
Her yaş grubu	1	5
Toplam	20	100

Tablo 4 incelendiğinde oyunların sınıflandırmasının karmaşık olduğu görülmektedir. Her yaş gelişiminin ayrı olması sebebiyle yaş aralığının belirlenmiş olmasının oyunu indirecek

ebeveyne doğru rehberlik edeceği düşünülmesine rağmen oyunlar sınıflandırılırken herhangi bir standardın olmadığı gözlemlenmiştir. Tabloya göre örnekleme oluşturan oyunların %35'ini beş yaş ve altı, %30'unu 8 yaş altı, %10'unu 3-5 yaş, %5'ini 2-4 yaş, %5'ini 2-5 yaş, %5'ini 3 yaş ve üzeri, ve %5'ini de her yaş grubuna uygun olarak sınıflandırılmış oyunlar olduğu gözlemlenmiştir.

Tablo 5.

Oyunların Türüne İlişkin Dağılımına İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı

Oyun türü	n	f %
Aksiyon Macera	2	10
Eğitici	15	75
Rol yapma	2	10
Alışveriş	1	5
Toplam	20	100

Tablo 5 incelendiğinde örnekleme oluşturan oyunlardan %75'inin eğitici oyun olarak sınıflandırıldığı, %10'unu aksiyon-macera, %10'unu rol yapma ve %5'inin ise alışveriş oyunu olarak sınıflandırılan oyunlardan olduğu gözlemlenmektedir.

3.3. Veri Toplama Aracı

Gelişen teknoloji çocukluk algısını da etkilemekte ve artık akıllı telefonlar, tabletler, bilgisayarlar çocukların bir oyun materyali olmaya başlamaktadır ve daha da fazlası oyun arkadaşı haline gelmektedir. Çocukların tablet, telefon ve bilgisayarlarla nasıl vakit geçirdiği, hangi oyunları tercih ettiği, ne kadar süre oynadığı, oyunların türü gibi pek çok değişken vardır. Bu araştırmanın amacı çocuklar için eğitici oyun olarak tasarlanmış bu oyunların hangi olumlu ve olumsuz özelliklere sahip olduğunu dolayısıyla çocukların hangi içeriklerle karşılaştığını ortaya koymaktır.

Araştırma verilerinin toplanmasında araştırmacı tarafından geliştirilmiş olan “oyun inceleme formu” kullanılmıştır. Söz konusu veri toplama aracı geliştirilmeden önce literatür taraması

yapılarak okul öncesi dönemde yer alan çocukların gelişimsel özellikleri doğrultusunda bu yaş grubu için geliştirilmiş olan dijital oyun yazılımlarında olması ve olmaması gereken özellikler ortaya konarak bir taslak oluşturulmuştur. Oluşturulan bu taslak okul öncesi eğitimi alanında çalışan 7 uzmanın görüşüne sunulmuştur. Taslak form için sunulmuş olan uzman görüşleri doğrultusunda gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra veri toplama aracına son şekli verilmiştir. Nihai ölçekte örnekleme yer alan oyunların incelenebilmesi için 74 maddeye yer verilmiş olup, söz konusu oyunlar bu maddeler doğrultusunda görsel ve işitsel içerik öğeleri yönünden ayrı ayrı incelenmiştir. Veri toplama aracının kapsam geçerliğinin sağlanması için uzman görüşü yöntemine başvurulmuştur. Uzman görüşü sonucunda veri toplama aracındaki her bir madde değerlendirilmiştir. 7 uzman görüşü formu tek tek incelenerek 6 ve 7 geçerlidir görüşü alan maddeler değişiklik yapılmadan, 4, 5 ve 6 geçerlidir görüşü alan maddelerde uzmanlardan gelen dönütlere göre gerekli görülen düzeltmeler yapılarak veri toplama aracına dahil edilmiştir. 3 ve daha az geçerlidir görüşü alan maddeler veri toplama aracından çıkarılmıştır.

Çalışmada, kontrol listesinde yer alacak maddelerin kapsam geçerliğinin tespiti için, uzman görüşleri doğrultusunda elde edilen veriler için kapsam geçerlik oranları (KGO) ve kapsam geçerlik indeksleri (KGI) hesaplanmıştır. Bu doğrultuda önce KGO daha sonra KGI hesaplanmıştır. Hesaplamalar Microsoft Excel 2013 programıyla yapılmıştır. Lawshe (1975) tarafından geliştirilen bu teknikle kapsam geçerlik oranları/indeksi ölçütlerine göre nihai form oluşturulmuştur. Kapsam geçerlik indeksi değerleri alt boyutlar için geçerli olup, her bir alt boyut için, alt boyutta yer alan maddeler dikkate alınarak elde edilmiştir. Uzmanların yarısı maddeye ilişkin “Gerekli” şeklinde görüş bildirdiklerinde $KGO=0$, yarısından fazlası “Gerekli” şeklinde görüş bildirmiş ise $KGO>0$ ve uzmanların yarısından fazlası “Gerekli” şeklinde görüş bildirmemiş ise $KGO<0$ olacaktır. KGO değerleri negatif ya da 0 değer içeriyorsa böyle maddeler ilk etapta elenen maddelerdir. KGO değerleri pozitif olan maddeler için istatistiksel ölçütler ile anlamlılıkları test edilirler. Bu çalışma için minimum değer (kapsam geçerlik ölçütü) Ayre ve Scally (2014)’e göre 0,75 olarak belirlenmiştir. Bu kapsamda Uzman sayısına ilişkin minimum değerler aynı zamanda maddenin istatistiksel anlamlılığını vermektedir. Kapsam geçerlik indeksi (KGI), $\alpha=0,05$ düzeyinde anlamlı olan

ve nihai forma alınacak maddelerin toplam KGO ortalamaları üzerinden elde edilir. KGI değerleri alt boyutlar için geçerli olup, her bir alt boyut için, alt boyutta yer alan maddeler dikkate alınarak elde edilmiştir. Bu doğrultuda yapılan hesaplamalar sonucunda her bir madde için $KGO > 0$ olduğundan uzmanların yarısından fazlasının “Gerekli” şeklinde görüş bildirdiği görülmekle birlikte, KGO değerlerinin pozitif olan maddeler için istatistiksel ölçütler ile anlamlılıkları test edilmiştir. Bu doğrultuda maddelerin kitap değerlendirme için uygun bir ölçüt olmadığı belirlenmiştir. Bu kapsamda formun kapsam geçerlik indeksi hesaplanmış ve bu değer $KGI > 0,75$ olarak bulunmuştur. Bunun sonucunda ölçeğin istatistiksel olarak anlamlı olduğu ve kapsam geçerlik indeksinin yüksek olduğu söylenebilir.

Kontrol listesine son hali verildikten sonra veri toplama aracında değerlendirmeciden kaynaklanacak hataları ortadan kaldırmak için bağımsız değerlendirmeciler arası uyum yöntemine başvurulmuştur. Bu yöntem sayıca çok olan nesnelerin bir özelliği ne derecede taşıdığına içerdiğine ilişkin iki veya daha fazla bağımsız gözlemcinin verdiği puanların güvenilirliği için kullanılan bir yöntemdir (Büyüköztürk, 2014, s.170).

Bu araştırmada puanlayıcıların yaptığı değerlendirmeler arasındaki uyuşmayı belirlemek için Cohen’in Kappa Katsayısı kullanılmıştır. Bu doğrultuda akıllı telefon ve tabletler için hazırlanan eğitici oyun yazılımlarının içerdikleri mesajların 4-6 yaş çocukların gelişimine uygun olup olmadığının incelenmesinde kullanılan kontrol listesi alanında uzman iki farklı puanlayıcı (araştırmacı ve alan uzmanı) tarafından puanlanmıştır. Puanlayıcıların hazırlanan kontrol listesinde yer alan maddelere verdikleri puanlar arasındaki tutarlılık derecesi Kappa katsayısı ile incelenmiş ve bu değer $K=0,79$ ($p=0.00<0.01$) olarak bulunmuştur. Kappa katsayısı 0,40 ile 0,75 arasında ise makul bir uyuşma, 0,75’ten büyük ise mükemmel bir uyuşma olduğu anlamına gelir (Helms, 1999). Buradan hareketle araştırmadan elde edilen sonuç puanlayıcılar arasında mükemmel bir uyum olduğunu göstermektedir.

Araştırmada kullanılan veri toplama aracında yer alan maddeler oyunlardaki içerik analizinde kolaylık sağlaması açısından oyunlardaki olumlu özellikler ve oyunlardaki olumsuz özellikler

olarak sınıflandırılmış ve maddeler kendi içerisinde ilgili oldukları alanlara göre kategorilendirilmiştir. Buna göre oluşturulan maddelere ilişkin kategoriler şöyledir;

- Oyunların genel bilgi ve özellikleri ile ilgili 8 madde.

Oyundaki olumlu özelliklere ilişkin maddeler;

- Oyun uygulamalarında yer alan değerlere ilişkin 12 madde,
- Oyun uygulamalarında yer alan eğitici özelliklere ilişkin 15 madde,
- Oyun uygulamalarında yer alan karakterlere ilişkin olumlu özellikleri ile ilgili 5 madde,
- Oyunların genel olarak olumlu özelliklerine ilişkin 4 madde yer almaktadır.

Oyunculardaki olumsuz özelliklere ilişkin maddeler ise

- Oyun uygulamalarında yer alan şiddet unsurları ile ilgili 7 madde,
- Oyun uygulamalarında yer alan tüketime yönelik özelliklere ilişkin 5 madde,
- Oyun uygulamalarında yer alan cinsiyete yönelik olumsuz özellikler ile ilgili 6 madde
- Oyun uygulamalarında yer alan olumsuz ifadelerle ilgili 12 madde bulunmaktadır.

Kontrol listesinde toplam 74 maddeye yer verilmiştir ayrıca genel olarak araştırmacıya diğer özellikler adı altında değerlendirmesine olanak verecek bir de açık uçlu maddeye yer verilmiştir.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilmiş olan veriler betimsel istatistik yardımıyla analiz edilmiştir. Betimsel istatistik sayısal verilerin toplanması, betimlenmesi ve sunulmasına yarayan yöntem ve teknikleri içeren bir yöntemdir. Buna göre çalışmada örnekleme yer alan dijital oyunlar veri toplama aracı olarak kullanılmış olan formda yer alan maddeler doğrultusunda incelenmiştir. Çalışmada herhangi değişkenler arasındaki farklılık ,ilişki ya da yordayıcı etkilerin belirlenmesi söz konusu olmayıp; ölçek maddelerinde yer alan özelliklerin oyunlarda var olup olmadığı ve bu özelliklerin dağılımı saptanmaya çalışıldığından verilerin çözümlemesinde frekans dağılımı ve yüzde hesaplaması kullanılmıştır. Elde edilmiş olan bulgular tablollaştırılarak

arařtırmacı tarafından özetlenerek yorumlanmıřtır. Arařtırma var olan durumu ortaya ıkarmayı ieriklere iliřkin en somut verileri ortaya koymayı amalamaktadır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde araştırma soruları sırası ile yanıtlanmaya çalışılmıştır. Tablet ve akıllı telefonlar için hazırlanmış oyun uygulamalarının içerdiği olumlu ve olumsuz özellikleri ortaya koymak amacı ile yapılan bu araştırmaya yönelik bulgulara yer verilmiştir.

4.1 Oyunlarda Yer Alan Karakterlere ve oyun bölümlerine ilişkin bulgular

Araştırmada incelenen oyunlardaki karakterler ve oyunun bölümleri tek tek yazılarak tablo 6'da somutlaştırılmaya çalışılmıştır.

Tablo 6.

Oyundaki Karakterler ve Kurallar

Oyunun Adı	Oyunda Yer Alan Karakterlere İlişkin Bilgiler	Oyunun Kuralları /Bölümleri
O-1 Happy teeth	4 kız 2 erkek çocuğu ile 1 diş perisi, Çocuk karakterler4-5 yaşlarında	Oyunda diş fırçalama ve temizlikle ilgili 12 bölüm var.bunlardan üçü bölümü ücretli.
O-2 Jobs	Oyunda 5 yas grubunda çocuklar ile farklı meslek dalarında yetişkinler yer alıyor.	12 meslek tanıtımı yapılan bu oyunda 12 bölüm bulunmakta.
O-3 Kids Supermarket	Hipopotam ailesi (anne,baba ve çocuklar)	Listedeki yer alan ürünleri eksik veya fazlası olmadan almaküzere kurului 1 bölüm açık.
O-4 Canım Kardeşim	Lale Hanım,Galip Bey, Müge, Mine, 2 çocuklu bir aile, çocuklar 5 yaş civarı	Yardımlaşma ve aileye yardım etme bölümleri var. Oyunda 3 bölüm var..
O-5 Kolay Gelsin	5-6 yaş civarında kız ve erkek çocuklar	Ev işlerine yardım edilen oyunda 5 bölüm var
O-6 Kare Havalimanında	Aypa, Kutı,Enda ve Rupı isimli, 5-6 yaşlarında 2 kız 2 erkek hayvan karakterler.	Güvenlik kuralları ve havalimanında yapılacak işleri yapma içeriğine sahip 8 bölüm var.
O-7 Eğitici Oyun Çocuklar	Oyunda herhangi bir karakter yer almamaktadır.	8 bölümden oluşan oyunda rakam sayı eşleştirme, puzzlebölümleri var.
O-8 İçin Oyunlar	Lego polis ve hırsızlar, yaratıklar ve hayvanlar(ayı) ile çocuklar. 1.oyunda erkek 2. oyunda ise kız çocukları yer alıyor.	Yapbozları tamamladıktan sonra hareketleniyor ve hırsız polis yakalama ve deniz altı, balık tutma gibi bölümlere geçiliyor
O-9 Okul Öncesi Maceralar	Oyunda herhangi bir karakter yer almamaktadır.	Oyunda eşleştirme yönergeleri yer alıyor.3 seviye/ bölümden oluşuyor.
O-10 Çocuklar İçin Eğlenceli Oyunlar	Farklı türde hayvanlar	Uzay aracı ile koyun kaçırma, elma kurdu yakalama,karpuz fırlatma,labirent, eşleştirme hayvan besleme gibi bölümlerden oluşan 9 bölüm var.
O-11 Drawing	Oyunda herhangi bir karakter yer almamaktadır.	Oyunda çeşitli resimler çizme boyama ve bu resimlerin animasyonu yapılmakta7 bölümü ücretsiz.
O-12 Yavru Kutup Ayısı	Kutup hayvanları, yavru kutup ayısı, fok balığı, 2 kadın 1 erkek bilim insanı	Küçük hikayeler ve oyunlar olmak üzere 2 bölümü mevcut. Oyunlarda hafıza, bulmaca çözme, benzerlikler ,sudoku, eşleştirme, aynı olanı bulma dikkat oyunu, labirent gibi bölümler var.
O-13 Bebek Bakıcısı Çılgınlığı	Kadın bebek bakıcıları kadın, 8 yaş altı 2si kız 1'i erkek çocuk	Seçimlere dayalı olarak; oyuncak odasını toplama, piknik hazırlama, çocukları banyo yaptırma, kum havuzu oyunu gibi 4 bölümden oluşmakta.
O-14 Kuzucuk	Kuzucuk isimli hayvan karakter	Oyunda eşleştirme yönergeleri yer alıyor. 3 bölümden oluşmakta.
O-15 Meslekler	5 yaşlarında bir erkek çocuğu	Puzzle yapma, pizza hazırlama, hasta çocuğu tedavi etme gibi bölümleri var. Polislik itfaiyecilik, şeflik, jokeylik,doktorluk,pilotluk tanıtılmaya çalışılmış.
O-16 Masha ile Koca Ayı	Masha isimli 5 yaşlarında bir kız çocuğu ile onun Koca Ayı isimli ayı arkadaşı	Eşleştirme, hafıza oyunu, puzzle, dinleme, müzik oluşturma 8 bölümü var.
O-17 Oyna ve Öğren	Oyunda herhangi bir karakter yer almamaktadır.	Şekil eşleştirme, boyut sıralama, gölge eşleştirme, renk eşleştirme, oyunun 3 bölümü oynanmakta 15 bölüm için ücretli seçeneği mevcut.
O-18 Lego Juniors	Kadın ve erkek lego karakterler (yetişkin)	Araba sürme ve her seviyede kazanılan ödülleri sonraki aşamaya geçme.
O-19 Game Kids	Oyunda herhangi bir karakter yer almamaktadır.	Renk, boyut, geometrik şekiller eşleştirme ve hafıza oyunları yoluyla oynanmaktadır.
O-20 Çocuk Eğitimi Oyunu	Oyunda herhangi bir karakter yer almamaktadır.	Rakam sayı eşleştirme, örüntü, boyama, alfabe, hafıza oyunu, puzzle, zar atmaca, gölge eşleştirme, renk eşleştirme, modele bakarak kare boyama, boyut eşleştirme, şekiller, bölümleri var.

Oyunlarda yer alan karakterler incelendiği zaman eğitici oyunlardaki karakterlerin çoğunluğunun hedef kitle yaş grubuna yakın yaşlarda olduğu hayvan karakterlere az yer verildiği gözlemlenmiştir. Aynı zamanda yaşlı bireylere oyunlarda yer verilmediği de göze

Oyunlarda yer alan karakterler incelendiği zaman eğitici oyunlardaki karakterlerin çoğunluğunun hedef kitle yaş grubuna yakın yaşlarda olduğu hayvan karakterlere az yer verildiği gözlemlenmiştir. Aynı zamanda yaşlı bireylere oyunlarda yer verilmediği de göze çarpan bir diğer bulgudur. Oyunların bir kısmında hiçbir karaktere yer verilmediği, bazı oyunlarda ise yalnızca kadın karakterlerin yer aldığı belirlenmiştir. Karakterlerde kadın erkek rollerine ilişkin bulgular dikkat çekicidir. Yetişkin kadın karakterler genellikle ev temizliği, yemek yapımı, çocuk bakımı işleriyle ilişkilendirilmiştir.

Bu yönüyle oyundaki karakterlerle ilgili bulgular Kan'ın (2012) toplumsal cinsiyet inşasında bilgisayar oyunlarındaki cinsiyet temsillerini incelediği araştırma sonuçlarıyla tutarlılık göstermektedir. Bilgisayar oyunlarında kadın temsillerinde kadının idealize edildiği, edilgen karakterler olduğunu ortaya koyan Kan (2012) oyunlarda cinsiyetçi bir yaklaşım olduğunu tespit etmiştir. Bu araştırma örneğinde yer alan kadın temsilleri de daha çok renklerle, kadınlara verilen görevlerle kendisini göstermiştir. Şüphesiz ki bu araştırma örneğini oluşturan oyunların çoğu eğitici oyun olduğu için rol alma gibi diğer çocuk oyunlarında bu cinsiyetçi yaklaşımla daha çok karşılaşılacağı düşünülebilir. Bu araştırmadaki karakterlerin özelliklerine bakıldığında eğitici oyunlardaki cinsiyetçi yaklaşımın düşük olduğu düşünülebilir.

İncelenen oyunlarda cinsiyetçi yaklaşıma rastlanmasının nedeni olarak oyunlarda erkek ve kız çocuklarının ilgi alanlarına göre oyunu biçimlendirmek ve daha oyunu belirli bir cinsiyet için daha çekici kılmak istenmesi olabilir. Ancak örneğin bebek bakıcısı karakterlerinde hiçbir erkek karakterin olmaması çocuğa cinsiyet rollerine ilişkin yanlış mesajlar verebilecek özellikler taşımaktadır. Buna rağmen iyi örneklerde mevcuttur. Örneğin bilim insanı temsillerinde kadın ve erkek karakterler birlikte bir araştırma takımındadırlar.

Bazı oyunlarda her bölümün açık olmadığı gözlemlenmiş, oyuna devam edebilmek için video seyredilmesi, oyunda ihtiyaç olarak gösterilen nesnelere satın alma ya da video izleme yoluyla ulaşılabildiği ortaya konmuştur. Oyunlar çevrimiçi seçenekleriyle oynandığında çocukların oyun içeriğinde yer almasa bile şiddet içeren, yaşına uygun olmayan görsellere sahip reklamlarla karşılaşmıştır.

Oyunlarda en çok puzzle, eşleştirme, hafıza oyunu, çeşitli görevleri yerine getirme gibi yollarla kavramların kazandırılmaya çalışıldığı gözlemlenmiştir.

4.2 Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Olumlu Mesajlar

4.2.1 Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Değerlere İlişkin Bulgular

Çalışmada ilk olarak örneklem kapsamındaki oyun uygulamalarında yer alan değerler incelenmiştir. İnceleme yapılırken oyunlar görsel ve işitsel içerik öğeleri yönünden ele alınmış olup elde edilen bulgular tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 7.

Oyun Uygulamalarında Yer Alan Değerlere İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı

	Görsel İçerik				İşitsel İçerik			
	Var		Yok		Var		Yok	
	F	%	F	%	f	%	F	%
1. Oyunda sevgi ile ilgili içeriğe yer verilmektedir.	2	10	18	90	0	0	20	100
2. Oyunda saygı ile ilgili içeriğe yer verilmektedir.	0	0	20	100	0	0	20	100
3. Oyunda empati gelişimini destekleyici unsurlara yer verilmektedir.	2	10	18	90	0	0	20	100
4. Oyunda sorumluluk duygusunu geliştirici unsurlar bulunmaktadır.	7	35	13	65	3	15	17	85
5. Oyunda yardımseverlik ile ilgili unsurlar yer almaktadır.	4	20	16	80	2	10	18	90
6. Oyunda doğruluk ve dürüstlük ile ilgili içeriğe yer verilmektedir.	1	5	19	95	0	0	20	100
7. Oyunda hoşgörü ile ilgili içeriğe yer verilmektedir.	1	5	19	95	0	0	20	100
8. Oyunda çalışkanlık ile ilgili içeriğe yer verilmektedir.	0	0	20	100	0	0	20	100
9. Oyunda adil olmayla ilgili içeriğe yer verilmektedir.	1	5	19	95	0	0	20	100
10. Oyunda özgüven gelişimini destekleyecek içeriğe verilmektedir.	19	95	1	5	15	75	5	25
11. Oyunda nezaketli olmayla ilgili içeriğe yer verilmektedir.	3	15	17	85	4	20	16	80
12. Oyunda kültürel öğelerimize yer verilmektedir.	0	0	20	100	0	0	20	100
Toplam	F	%	F	%	F	%	F	%
	20		100		20		100	

Tablo 7 incelendiğinde ölçek maddelerinde yer alan değerlerden büyük bir çoğunluğunun oyun uygulamalarının içeriğinde bulunmadığı görülmektedir.

iyilik deęerini yansıtan deęerler olarak ortaya koymuřtur. Bu alıřmada ise en fazla yer verilen deęerlerin zgven,sorumluluk,yardıms severlik olduęu gzlemlenmiřtir.

Aradaki farklılıęın nedeni; izgi filmlerin daha pasif bir iletiler btn olmasına karřın,akıllı telefon ve tabletler iin hazırlanan oyunların ise etkileřimli ve bazı grevleri yerine getirme temalı olması řeklinde dřnlebilir. Bu durum deęerlerin oyunla aktarımında nemli bir yer tutabilir. Kitaplar ve izgi filmler gibi medya unsurlarından daha farklı deęerler oyunlar yoluyla kazandırılabilir.

Saygı, alıřkanlık ve kltrel gelerimizle ilgili deęerlere oyun uygulamalarının hi birinde grsel ya da iřitsel ierik geleri kapsamında yer verilmemiř olduęu dikkati ekmektedir.

Oyuncuların isteklerine gre oyun eęilimlerini inceleyen Esgin (2011) oyunda oyuncunun kendi kltrnden gelerin bulunmasının ilgiyi artırdıęını ortaya koymuřtur. Ancak incelenen oyunlardaki yabancı yazılımlarda Trk kltrne ait hibir geye rastlanmadıęı gibi yerli oyunlarda da kltrel gelerimizle ilgili herhangi bir deęerimize rastlanmamıřtır. Bunun nedeni olarak yabancı yazılımlarının herhangi bir milletin ocuklarına hitap etmek yerine, tm dnya ocukları gibi geniř bir hedef kitleye hitap etmek amacıyla olduęu dřnlrken, yerli oyunlarda amacın daha ok kavram eęitimi vermek olması olarak deęerlendirilebilir.

Gelenek, grenek, mzik, yeme-ime gibi alanlara ait kltrel kodlar izgi filmlerle ocuklara aktarılabileceęine iliřkin Pepe izgi filmi rnek olarak gsterilebilir.rnek olarak Pepe izgi filmi incelendięinde aile ile ilgili; geniř aile kavramı, dile zg hitap biimlerimizden dede, nene, abi, Mařallah gibi hitap ve nlemlerin Anadolu aęzıyla seslendirilmesi, kıyafet ve aksesuarlar, yemekler oban salata, kfte, kuru fasulye vb, halk oyunları, ninniler, kutlamalarda Pepe'nin davul, zurna, kemene gibi mzik aletlerimizi kullanması, milli bayramlar gibi pek ok deęerin aktarımının yapıldıęı ortaya konmuřtur (Trkmen,2013). Bu arařtırmada ise bu kltrel deęerlerimizden hi birine rastlanmadıęı grlmektedir. Oysa oyunlarda da Pepe izgi filminde olduęu gibi karakterler tasarlanarak bu deęerlerin aktarımı saęlanabilir.

İncelenen oyun uygulamalarının geneli için okul öncesi dönemde çocuklara kazandırılmak istenen değerler açısından oldukça yetersiz olduğu, oyunlarda sadece olumlu ve motive edici geribildirimler gibi çocukların özgüven gelişimlerini destekleyici içerik öğelerine yer verildiği söylenebilir.

4.2.2 Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Eğitici Özellikler

Çalışma kapsamında yer alan oyun uygulamalarının hangi eğitici özelliklere sahip olduklarının ya da olmadıklarının belirlenebilmesi için ölçme aracında 15 maddeye yer verilmiş olup ilgili maddelere ilişkin sonuçlar tablo 8’de yer almaktadır.

Tablo 8.

Oyun Uygulamalarında Yer Alan Eğitici Özelliklere İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı

	Görsel İçerik				İşitsel İçerik			
	Var		Yok		Var		Yok	
	f	%	F	%	f	%	F	%
1. Oyunda farklı meslek gruplarıyla ilgili tanıtıcı bilgiler yer almaktadır.	2	10	18	90	1	5	19	95
2. Oyunda MEB Okul Öncesi Eğitim Programı’nda yer alan kavramlar bulunmaktadır.	11	55	9	45	5	25	15	75
3. Oyunda çocuk haklarıyla ilgili bilgilere yer verilmektedir.	0	0	20	100	0	0	20	100
4. Oyunda sağlıklı beslenmeyle ilgili bilgilere yer verilmektedir.	3	15	17	85	0	0	20	100
5. Oyunda temizlik kurallarıyla ilgili bilgilere yer verilmektedir.	4	20	16	80	1	5	19	95
6. Oyunda trafik kurallarıyla ilgili bilgilere yer verilmektedir.	2	10	18	90	0	0	20	100
7.Oyunda bilinçli tüketicilikle ilgili bilgilere yer verilmektedir.	2	10	18	90	1	5	19	95
8.Oyunda güvenlik kuralları ile ilgili bilgilere yer verilmektedir.	2	10	18	100	0	0	20	100
9.Oyunda istismardan korunma ile ilgili bilgilere yer verilmektedir.	0	0	20	100	0	0	20	100
10.Oyunda toplumsal kurallar tanıtılmaktadır.	2	10	18	10	2	10	18	90
11.Oyunda farklı kültürler tanıtılmaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
12.Oyunda dil gelişimini destekleyici şarkı şiir, tekerleme ve parmak oyunlarına yer verilmektedir.	0	0	20	100	0	0	20	100
13.Oyunda kitap okuma alışkanlığını geliştirecek unsurlara yer verilmektedir.	1	5	19	95	0	0	20	100

amacında olmasıyla açıklanabilir. Özel gereksinimli bireylerin günlük yaşamın içinde sadece ana karakterler olarak değil yan karakterler olarak verilmesinin özel gereksinimlere sahip olma durumunun olağan karşılanmasına destek olacağı düşünülebilir.

Bu araştırmadaki akıllı telefon ve tabletler için hazırlanmış eğitsel oyunlarda engelli bireylere ana ve yan karakterlerde hiçbir şekilde yer verilmemesinin sebepleri; oyun tasarımcılarının bu konu ile ilgili yeterli özeni göstermemesi ve engelli bireylerle ilgili farkındalık oluşturma amacında olmaması olarak düşünülebilir. Özel gereksinimli bireylere oyunlarda yer verilmesi çocuklar için bir farkındalık oluşturacak olmasına rağmen hiçbir oyunda özel gereksinimli bireylere hiç yer verilmemesi oldukça dikkat çekicidir.

Oyunlarda sosyal öğrenme kuramına göre bilimadamı, sanatçı, gibi olumlu rol modellerin sunulması çocukların gelişiminde önemli rol oynayacaktır. Bu nedenle hem olumlu karakter özelliklerine sahip, hem de başarılı kişilere oyunlarda yer verilmesi istendik bir özelliktir. Ancak örnekleme oluşturan oyunların yalnızca bir tanesinde bilim insanlarına yer verildiği görülmüştür. Bu bilim insanları da doğayı korumak amacıyla kutup bölgesinde araştırmalar yapan kadın ve erkek bilim insanları olarak kız ve erkek çocukları için olumlu bir örnek oluşturacak şekilde yer almıştır. Ancak örnekleme oluşturan oyunların geri kalan %95'inde böyle karakterler yoktur. Karakterler genelde oyun oynayan, alışveriş yapan, verilen görev listelerini uygulayan karakterler şeklindedir. Bu nedenle oyunların karakter özelliklerinin geliştirilmesi gerekliliği ortaya konmuştur.

Tüm bu sonuçlar doğrultusunda örnekleme yer alan oyun uygulamalarının kullanıcıları için nitelikli birer örnek olarak kabul edilebilecek karakter(ler)e sahip olmadığını söylemek doğru olacaktır.

4.2.4 Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Genel Olumlu Özelliklere İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamındaki oyun uygulamalarına ilişkin olumlu özelliklerin belirlenmesinde son olarak genel bir başlıklandırma yapılmış; buna göre belirlenen dört madde aracılığıyla örneklemdaki oyunlar incelenmeye çalışılmıştır. İlgili sonuçlar tablo 10’da sunulmaktadır.

Tablo 10.

Oyun Uygulamalarında Yer Alan Genel Olumlu Özelliklere İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı

	Görsel İçerik				İşitsel İçerik			
	Var		Yok		Var		Yok	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1.Oyun cinsiyet ayrımı gözetmeksizin tasarlanmıştır.	17	85	3	15	17	85	3	15
2.Oyunda oyunun amacı, oyunun kazanımları ve oynanma şekli ile ilgili bilgi verilmektedir.	15	75	5	25	12	60	8	40
3.Oyunda uzun zaman geçirmeyi engellemek için bölümler arası süre sınırlaması bulunmaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
4.Oyun aynı anda birden fazla çocuğun oynamasına fırsat verecek şekilde tasarlanmıştır.	2	10	18	90	0	0	20	100
		F		%		F		%
Toplam		20		100		20		100

Tablo 10 incelendiğinde oyunların %85’i cinsiyet ayrımı gözetmeksizin tasarlandığı, %75’inde oyunun amacı, oyunun kazanımları ve oynanma şekli ile ilgili görsel olarak bilgi verildiği ve oyunların %60’ında oynanışı ile ilgili sözel yönergeler olduğu, oyunların %10’unun aynı anda birden fazla çocuğun oynamasına fırsat verecek şekilde tasarlandığı ancak oyunlardan hiç birinde oyunda uzun zaman geçirmeyi engellemek için bölümler arası süre sınırlamasına yer verilmediği gözlemlenmiştir.

Görüldüğü gibi örnekleimde yer alan oyun uygulamalarında yer alan en belirgin iki olumlu özellik oyunlara ilişkin açıklayıcı bilgilerin verilmiş olması ve cinsiyet ayrımının yapılmamış olmasıdır. Buna karşın oyunların hitap ettikleri yaş grubu göz önüne alındığında, ne yazık ki hiçbir oyunda çocuklar için zaman sınırlayıcısına yer verilmemiş oluşunun oldukça önemli bir eksiklik olduğunu söylemek doğru olacaktır.

Oyunlarda çocuk çizimler yapabilmekte, puzzle yapabilmekte, çeşitli eşleştirmeler yapabilmekte ancak bunları bir arkadaşı ile ya da anne babasıyla oynayamamaktadır. Aslan ve Atıcı (2015) araştırmasında eğitsel oyunların ders ortamında kavramları anlamayı kolaylaştırdığı ve grup halinde oynamanın daha etkili olduğunu ortaya koymuştur. Ancak incelenen eğitsel yazılımlardaki birlikte oynama imkanı sunan oyun oranı %10 olarak saptanmıştır. Bu oyunların çocukların sosyal gelişimini destekleyici özelliklere sahip olmadığı ortaya konmuştur. İncelenen oyunların işbirliği, birlikte oynama gibi özelliklere yeteri düzeyde sahip olmadığı gözlemlenmiştir.

4.3 Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Olumsuz Mesajlar

4.3.1 Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Şiddet Unsurlarına İlişkin Bulgular

Çalışmada incelenen oyun uygulamalarına ilişkin olumsuz özelliklerin belirlenebilmesi için ilk olarak şiddet unsurları ele alınmaya çalışılmıştır. Söz konusu amaç doğrultusunda ölçme aracında 7 maddeye yer verilmiş olup bu maddelere ilişkin veriler tablo 11’de sunulmaktadır.

Tablo 11.

Oyun Uygulamalarında Yer Alan Şiddet Unsurları

	Görsel İçerik				İşitsel İçerik			
	Var		Yok		Var		Yok	
	f	%	F	%	f	%	f	%
1.Oyunda başkalarına fiziksel zarar verilmektedir.	4	20	16	80	4	20	16	80
2.Oyunda başkalarına verilen fiziksel zarar eğlenceli ve komik olarak gösterilmektedir.	2	10	18	90	2	10	18	90
3.Oyunda silah, bıçak, sopa gibi şiddet çağrıştıran, şiddete meyil ettiren aletlere yer verilmektedir.	4	20	16	80	2	10	18	90
4.Oyunda kan, ölüm gibi çocuk için korkutucu olabilecek unsurlar yer almaktadır.	1	5	19	95	0	0	20	100
5.Oyunda işkence ve ceza gibi unsurlar bulunmaktadır.	2	10	18	90	0	0	20	100
6.Oyunda güçsüzü ezme vardır.	1	5	19	95	0	0	20	100
7.Oyunda çocuklardan sır tutmalarını gerektiren imge, semboller ya da yazılı sözlü herhangi bir unsura yer verilmektedir.	0	0	20	100	0	0	20	100
Toplam	f	%	F	%	F	%		
	20		100		20		100	

Tablo 11 incelendiğinde;oyunların %20'sinde silah, bıçak sopa gibi şiddet çağrıştıran şiddete meyil ettiren aletlere yer verildiği, %20'sinde başkalarına fiziksel zarar verilmekte olduğu, %10'unda bu fiziksel zararın eğlenceli olarak gösterildiği,%10'unda işkence ya da cezayı çağrıştıracak unsurlar olduğu, %5'inde kan ölüm gibi çocuk için korkutucu olabilecek unsurlara yer verildiği görülmüştür. Oyunların hiçbirinde çocuklardan sır tutmalarını gerektiren imge, semboller gibi herhangi bir unsura yer verilmediği görülmüştür.

Yapılan araştırmalarda video oyunlarında şiddete maruz kalanlarda saldırganlık seviyesinde artış, dünyanın korkulacak bir yer olması düşüncesine kapılarak mağdur olma kaygısı, duyarsızlaşma ve vurdumduymazlık etkisi, şiddet içerikli daha çok materyale ulaşma isteği olarak ortaya konmuştur (Donnerstein, Sloby ve Eron,1994, Akt: Büker ve Uludağ, 2010).

Araştırma bulgularına göre şiddet içeriği çocuğa sevimli gelecek şekilde ve farkedilmeyecek biçimlerde sunulmaktadır. Bu açıdan araştırma Ahmetoğlu ve Burak (2015)'in şiddet içerikli oyunları oynayan çocuklardaki saldırgan davranışların daha çok

4.3.2 Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Tüketime Yönelik Özelliklere İlişkin Bulgular

Örnekleme yer alan oyun uygulamaları tüketime yönelik özellikler açısından da incelenmiş olup ilgili sonuçlar tablo 12’de sunulmuştur

Tablo 12.

Oyun Uygulamalarında Yer Alan Tüketime Yönelik Özelliklere İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı

	Görsel İçerik				İşitsel İçerik			
	Var		Yok		Var		Yok	
	f	%	F	%	F	%	F	%
1.Oyunda reklam unsurları yer almaktadır.	10	50	10	50	6	35	1	75
2.Oyun sırasında karakterler marka model belirten ürünler kullanmaktadır.	1	5	19	95	0	0	20	100
3.Oyuna devam edebilmek için ihtiyaç olduğu belirtilen öğeleri satın almak gerekmektedir.	7	35	13	65	2	10	18	90
4.Oyun sırasında cinsel içerikli reklam ile karşılaşmaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
5.Oyunda popülerleştirilmiş karakterlere yer verilmektedir.	2	10	18	90	2	10	18	90
Toplam	F		%		F		%	
	20		100		20		100	

Tablo 12 incelendiğinde oyunların %50’sinde reklam unsurlarına yerildiği, %35’inde oyuna devam edebilmek için belirtilen öğeleri satın almak gerektiği, oyunların %10’unda popülerleştirilmiş karakterlere yer verildiği, %5’inde karakterlerin marka, model belirten ürünler kullanıldığı ve oyunların hiçbirinde cinsel içerikli reklam unsuru yer almadığı tespit edilmiştir.

Ayrıca azımsanmayacak sayıda (7) oyun içerisinde ilerleyen aşamalara geçebilmek için belirli öğeleri satın alma zorunluluğu olduğu dikkati çekmektedir. Söz konusu özelliğe ilişkin bir örnek şekil 8’de yer almaktadır.

Oyunlarda karşılaşılan reklamlar oldukça farklılık göstermekle birlikte çocukları gelecekteki tüketici rollerine hazırlayan örneklerle rastlanmıştır.

4.3.3 Akıllı Telefon ve Tabletler için Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Cinsiyete Yönelik Olumsuz Özelliklere ilişkin Bulgular

Oyunlara ilişkin belirlenmeye çalışılmış olan bir diğer olumsuz özellik incelenen oyun uygulamalarında cinsiyete yönelik herhangi bir olumsuz içeriğin olup olmadığıdır. Bununla ilgili sonuçlar tablo 13’de sunulmaktadır.

Tablo 13.

Oyun Uygulamalarında Yer Alan Cinsiyete Yönelik Olumsuz Özellikler

	Görsel İçerik				İşitsel İçerik			
	Var		Yok		Var		Yok	
	F	%	f	%	F	%	f	%
1.Oyun meslek seçiminde cinsiyete ilişkin önyargılar içermektedir.	4	20	16	80	4	20	16	80
2.Oyun renk seçimlerinde cinsiyete ilişkin önyargılar içermektedir.	3	15	17	85	0	0	20	100
3.Oyundaki karakterler arasındaki rol dağılımında cinsiyete ilişkin önyargılar içermektedir.	4	20	16	80	4	20	16	80
4.Oyunda karakterler fiziksel açıdan idealize edilmiş güzellik algısını destekleyici biçimde tek tip özelliklere sahiptir.	1	5	19	95	0	0	20	100
5.Oyunda cinsiyete yönelik aşağılayıcı sıfatlar gibi unsurlar yer almaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
6.Oyunda karakterlerin kıyafet ve aksesuar seçimlerinde cinsiyet özelliklerini vurgulayacak aşırıya kaçan unsurlar yer almaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
Toplam	f		%		F		%	
	20		100		20		100	

Tablo 13’de görüldüğü gibi örnekleme yer alan oyun uygulamalarının bazılarında cinsiyete yönelik olumsuzluklara yer verilmiştir. Buna göre görsel içerik aracılığıyla dörder oyunda meslek seçimine ve karakterlerin rol dağılımına ilişkin; üç oyunda ise renk seçimine ilişkin genellemelere ve önyargılara yer verilmiştir. Bu duruma örnek olabilecek bazı oyunlar şekil 9’da sunulmaktadır.

Oyun karakterlerinin cinsiyetleri çocukların özdeşim kurmasıyla doğrudan ilişkilidir. Tecim, Özyürek ve Oruç (2014) okul öncesi dönem çocuğunun kişilik gelişiminde rol model ile ilgili çalışmasında çocukların kendi cinsiyetindeki kahramanları daha ileri düzeyde benimseyerek bunlara olumlu anlam yüklediğini ortaya koymuştur. Çocukların model alma yoluna giderken kendileriyle ortak özellikler aradıkları, aynı yaşta ve benzer özellikte karakterleri rol model aldıkları belirlenmiştir. Yapılan bu çalışmada örneklemden bazı oyunlarda erkek karakterlere hiç yer verilmemesi o oyunu erkek çocuk için çekici kılmamakta, erkek çocukların bu oyunu kız oyunu gibi algılamasına sebep olmakta, sonuçta mesleklere, günlük hayattaki rollere ilişkin rollerde yanlış sınıflandırmalar yapmasına neden olacak nitelikte olduğu belirlenmiştir. “Bir ideolojik aygıt olarak kitle iletişim araçlarında yer alan iletiler çoğu zaman erkek egemen ideolojinin çizdiği sınırların dışına çıkamaz. Üretilen kadınlık ve erkeklik biçimleri toplumsal cinsiyetin inşasına katkıda bulunur” (Güler,2014).

Yukarıda belirtilen olumsuzluklara karşın oyunların hiçbirinde cinsiyete yönelik aşağılayıcı sıfatlar ile cinsiyet özelliklerini vurgulayacak aşırıya kaçan unsurların yer almamış olması ise söz konusu oyunlar için belirlenmiş olan olumlu özelliklerdir.

Bu bulgular ışığında örnekleme yer alan söz konusu olumsuzluklara sahip oyun uygulamalarının halen cinsel kimlik gelişim süreci içerisinde yer alan okul öncesi dönem çocuklarının bu süreci sağlıklı bir şekilde tamamlayabilmeleri; doğru cinsiyet rolüne, ve tutumlarına ulaşabilmeleri için gerekli olan modelleri içermediği aksine olumsuz bir takım örnekleri sergilediği söylenebilir.

4.3.4 Akıllı Telefon Ve Tabletler İçin Hazırlanan Oyun Uygulamalarının İçermiş Olduğu Olumsuz İfadelere İlişkin Bulgular

Araştırmada son olarak örnekleme yer alan oyun uygulamalarında okul öncesi çocukları için olumsuz örnek teşkil edebilecek ifadelerin yer alıp almadığı belirlenmeye çalışılmıştır.

Söz konusu amaç doğrultusunda ölçekte sunulan 12 maddeye ilişkin sonuçlar tablo 14’te sunulmaktadır

Tablo 14.

Oyun Uygulamalarında Yer Alan Olumsuz İfadelere İlişkin Yüzde ve Frekans Dağılımı

	Görsel İçerik				İşitsel İçerik			
	Var		Yok		Var		Yok	
	f	%	f	%	F	%	F	%
1.Oyun müziklerinde küfüre, cinselliğe göndermeler bulunmaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
2.Oyun müziklerinde alkol ve madde kullanımına göndermeler yer almaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
3.Oyun müzikleri çocuklar için sert ve rahatsız edici tınılar içermektedir.	0	0	20	100	0	0	20	100
4.Oyunda argo ifadeler yer almaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
5.Oyunda farklı ırk ya da etnisite ile ilgili aşağılayıcı ve olumsuz sıfatlar kullanılmıştır.	0	0	20	100	0	0	20	95
6.Oyunda bir kültürle ilgili aşağılayıcı ve olumsuz sıfatlar kullanılmıştır.	0	0	20	100	0	0	20	100
7.Oyunda fiziksel özelliklerle ilgili olumsuz sıfatlar yer almaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
8.Oyunda suça özendirici tutum ve ifadeler bulunmaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
9.Oyunda ideolojik ifadeler bulunmaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
10.Oyun boyunca çocuğun sonradan anlamlandırabileceği, bilinçaltına girebilecek şiddeti, cinselliği çağrıştıran ifadeler yer almaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
11.Oyun boyunca belli bir grubu, amacı vb temsil eden amblem veya semboller yer almaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
12.Oyunda nefret ifadeleri bulunmaktadır.	0	0	20	100	0	0	20	100
	f	%	f	%	f	%	f	%
Toplam	20		100		20		100	

Tablo 14 incelendiğinde ölçek maddelerinin çoğunun oyun uygulamalarında yer almadığı görülmektedir.

Oyundaki hiçbir oyunda kullanılan ifadeler ve görsellerde olumsuz bir kullanıma rastlanılmamıştır. Bu olumsuz maddelere eğitsel oyunlarda rastlanmamasının sebebi olarak genel derecelendirme sistemi içerisinde böyle ifadelerle sahip oyunların farklı kategorilendirilmesi olarak düşünülebilir. Araştırma örneğine seçilen oyunlar Pegi 3 seviyesinde oyunlar olması ve bu olumsuz ifadelerle rastlanmaması temel olarak sınıflandırma sisteminin başarılı çalışması ile ilişkilendirilebilir.

Bu oyunlar eğitsel özellikleriyle ön planda olan oyunlar olması sebebiyle anne babaların çocukları için seçeceği oyunları derecelendirme sistemlerine göre seçmesinin olumlu sonuçlara sebep olacağı söylenebilir.

BÖLÜM 5

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmadan elde edilen sonuçlara ve elde edilen bu sonuçların ışığında önerilere yer verilmektedir.

5.1. Sonuçlar

Akıllı telefon ve tabletler için hazırlanmış oyun uygulamalarının içerdiği olumlu mesajlarda ilk sırada özgüven gelişimini destekleyici dönütler verildiği görülmüştür.

Oyunlarda en fazla yer verilen değer sorumluluk olduğu, bunun sebebinin de oyunların yapısı içindeki görevleri tamamlamak şeklinde tasarlanması olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Özgüveni destekleyici özellikler ve sorumluluk gelişiminin desteklenmesinden sonra sırayla yardımseverlik ve nezaketli olma ile ilgili olumlu özelliklere rastlanmasına rağmen bu değerlerin oranının oldukça az olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Oyunlarda yer alan eğitici özellikler incelendiğinde en fazla MEB Okul Öncesi Program Kitabı'nda yer alan kavramlara yer verildiği daha sonra sırasıyla kişisel temizlik, sağlıklı beslenme ve toplumsal kurallarla, trafik kurallarıyla ve farklı meslek gruplarıyla ilgili, bilinçli tüketici olmayla ilgili bilgi verici içeriğe yer verildiği tespit edilmiş olmasına rağmen bu bilgilere yer verme oranının oldukça düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Oyundaki karakterlerin birbirlerine karşı olumlu ilişkiler içinde ve yapıcı duygu hali içinde olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Oyunlarda rastlanılan genel olumlu özelliklerin başında oyunların çok büyük bir çoğunluğunun kız ve erkek çocukların kullanabileceği şekilde tasarlanmış olmaları gelmektedir. Oyunlar kız ya da erkek oyunları şeklinde etiketlenmemelidir. Her iki cinsiyetteki çocuk için de tasarlanmış olmalıdır. Bir diğer olumlu özellik de oyunun oynanış biçimiyle ilgili bilgilendirme, ipuçları verme özelliklerin, oyunların büyük çoğunluğunda bulunmasıdır.

Çocukların güvenliğini tehdit edecek unsurların olmayışı oyunlarda olması gereken en temel özelliklerdendir. Oyunların hiç birinde çocuklardan sır tutmalarını gerektiren herhangi bir imge, sembol ya da yazılı veya sözlü herhangi bir unsura yer verilmediği tespit edilmiştir.

Araştırma sonucunda oyunlarda reklam yapıldığı, satış yapıldığı, reklam videoları seyredilerek bölüm açılması gibi tüketiciliği destekleyen özelliklerin olduğu görülmüştür. Oyunlar dil gelişimi ve sosyal gelişim açısından etkileşimden uzaktır.

İncelenen oyun yazılımlarında süre oyun bağımlılığını önlemek için herhangi süre sınırlaması olmadığı görülmüştür. Oyunların hiç birinde süre kısıtlamasına rastlanmamıştır. Bu durum çocukları oyun bağımlısı haline getirebilecek bir özelliktir. Oyunların bölümlerinde sıralama olmalı bölümler arası geçişlerde önceki bölümün tamamlanması ya da belli bir süre sonra bölümün açılması bu durumu önlemeye yönelik bir özellik olarak kullanılmalıdır.

Oyunda kavramlar arası herhangi bir sıralı gitme durumu yoktur. Yeteri kadar kavram isimlendirmesi yapılmadığı görülmüştür.

Oyunlar küçük kas gelişimine katkı sağladığı, el göz koordinasyonu sağlamasına rağmen psikomotor gelişiminde büyük kas becerilerini de geliştirebileceği harekete, dansa yönlendiren etkileşimli oyunlar bulunmadığı saptanmıştır.

Oyunlarda çocuğa oldukça parlak renkler sunulmaktadır. Uzun süreler boyunca parlak renklere bakan çocukların göz sağlığı tehlike altına girebilir. Bu nedenle oyunların belli bir süre sonra kendisini kapatması otokontrolünü sağlayamayacak kadar küçük olan çocuklar için uygun bir çözüm olabilir.

Araştırma örneklemindeki oyunlar sanal mağazada ücretsiz kategorisinde yer almasına rağmen oyunların bazı bölümlerin kilitli olduğu gözlemlenmiştir. Bu kilitlerin açılması için ödeme istenmektedir. Doğru bilgilendirme yapılması gereklidir.

Bazı nesneler reklam videoları karşılığında oyunda kullanılabilir hale gelmektedir. Bu durum çocuklar için tehlikeli ve gelişimine uygun olmayan içeriklerle karşılaşma olasılığını doğurmaktadır. Çocuklar için yapılan ve ücretsiz olarak tasarlanan oyunlar bedelsiz ya da şartsız bir şekilde sunulmalıdır.

Oyunlar tasarlanırken eğitici özelliklere sahip iddiası güdülüyorsa kazanımlar açıkça belirtilmelidir. Pek çok oyun benzer kavramları tekrar edip durmaktadır. Oyunlarda belli kavramların tekrarı yerine bir oyun serisinde okul öncesi eğitim kılavuzundaki sıralamada olduğu gibi sıralı bir sistemle bir kavram listesindeki tüm kavramların sunulması oyunların eğitici, öğretici olması konusunda faydalı olabilir.

Çocuklara dayatılan reklamlar başka bir araştırmanın konusu olabilir. Yine de görülen örnekler oyun çocuk için ne kadar iyi özelliklerle donatılmış olursa olsun reklamlarda şiddet unsurları, kanlı oyun görselleri, iskelet, vampir, zombi gibi oyun karakterlerinden oluşan oyun reklamları ile karşılaşmıştır.

Anne babaların çocukların karşılaşabileceği risklere karşı bilinçli olması gerekmektedir. Çocuklarını telefon ve tabletlerle başbaşa bırakmamalıdır. Bu nedenle etkileşimli çok kullanıcıli oyunlar önerilebilir. Ancak bu araştırma örneklerindeki etkileşimli birlikte oynamaya fırsat veren oyun oranı çok düşüktür.

Eğitici özelliği ile etiketlenen oyunlarda bile belli kavramların sürekli tekrar edildiği, pek çok reklamla karşılaşıldığı, ücretsiz olarak tanımlanan oyunların yalnızca bazı bölümlerinin açık olduğu görülmüştür.

Örneklemdaki yerli uygulamalar TRT Çocuk kanalı tarafından ücretsiz olarak sunulan oyunlardır. Oyun bölümlerinde yerli uygulamalarda tüm bölümler açık ve ulaşılabilir durumdadır.

5.2. Öneriler

Bu bölümde araştırma sonuçlarında tespit edilen eksikliklerin giderilmesi, çocuklarımız için daha iyi bir dünya inşa etmemize yardımcı olacak çocuk gelişimi, medya okuryazarlığı, tüketicilikle ilgili konulardaki önerilere yer verilmiştir.

- Oyunlarda yer alan karakterler geleceğin inşasında insani değerlere sahip, bireysel sorumluluk sahibi modeller olarak sunulmalıdır.
- Cinsiyete dair önyargılar içermeyen oyunlar geliştirilerek sayıları artırılmalı ve güvenilir kaynaklar ailelere sunulmalıdır. Üniversitelerce, Milli Eğitim Bakanlığı gibi kuruluşlarca çocuk gelişimi için uygun oyun yazılımı üretimi desteklenmelidir.
- Oyun yazılımları aynı zamanda kültürel değerlerin aktarıcısı olarak kullanılmalıdır. Yerli oyunların sayısının artırılması ve içeriğinin zenginleştirilmesi bu nedenle oldukça önemlidir.
- Çocuklar için medya eğitimi erken yaşlardan okul öncesi yaştan itibaren verilmelidir.
- Okul öncesinde oyunlarda kavram eğitimi yaparken çocuğun kavramları tanıması için seslendirmeler yapılmalıdır. Bu seslendirmeler Türkçe yapılmalıdır.
- Çocuklar için hazırlanan oyunlarda kadın ve erkek rollerine ilişkin önyargısız cinsiyet eşitliğini destekleyici konular seçilmelidir.
- Çocuklar telefonlarla, tabletlerle, bilgisayarlarla yalnız bırakılmamalıdır. Oyunları seçerken dikkatli davranılmalıdır. Anne babalar çocuklarıyla işbirliği içinde ya da beraber oynayacağı oyunları seçmelidir. Böyle oyunları talep etmelidir.
- Oyunlar anne babanın gözetiminde indirilmeye olanak verilecek şekilde parola vb yollarla indirilir özellikte olmalıdır. Çocuğun birkaç dokunuşla oyun indiriyor oluşuna olanak verilmemelidir.

- Çocuklar için hazırlanmış hiçbir oyunda ona zarar verecek içeriklere yer verilmemesi gerektiği gibi aynı zamanda oyunlar reklam unsuru olarak görülmemelidir.
- Dil gelişimi açısından dinleme ve anlama becerisini geliştirecek oyunlar geliştirilmelidir.
- Oyunlar en çok puzzle, eşleştirme, hafıza oyunu, çeşitli yönergeler şeklinde tasarlanmıştır bütün oyunlarda bu bölümlere sıklıkla yer verilmiştir. Ancak bu bölümlerdeki çeşitlilik, etkinlik türü artırılmalıdır.
- Gözlem yoluyla öğrenen okul öncesi dönem çocuklarına sunulan karakterler bir denetimden geçmelidir. Çocuklar karakterlerle özdeşim kurmakta ve pek çok değeri sormadan düşünmeden gözlemleri aracılığıyla öğrenmektedir. Bu nedenle doğaya duyarlı, sorumluluk bilincine sahip, diğerlerini önemseyen modeller sunulmalıdır. Bilim adamı, sanatçı gibi karakterler artırılmalıdır.
- Oyunlar eğitimcilerin ve psikologların görüşü alınarak tasarlanmalıdır. Çocukların gelişimsel yararı gözetilmelidir. Üreticiler için hedef kitle olan çocuklar geleceğin tüketicisi olarak görülmekten vazgeçilmelidir.
- Oyun değerlendirme sistemiyle ilgili ülkemizde de belli kriterler oluşturularak milli bir oyun derecelendirme ve sınıflandırma sistemi kurulması sağlanmalıdır.

KAYNAKLAR

- Ahioğlu, E.N. (1999). *Sembolik oyunun 4 yaş çocuklarının dil kazanımına etkisi*. Uzmanlık Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Akbağ, M. (2018). *Gelişim psikolojisi konularına giriş: Kavramlar, ilkeler, dönemler*. Ankara: Pegem
- Akbulut, D. (2009). Günümüzde geleneksel oyuncaklar. *Milli Folklor Dergisi*, 21(84),182-191.
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53- 68.
- Akçalı, S.İ. (2009). Tüketim toplumunda çocukluğun yitişi. S.İ.Akçalı (Ed.). *Çocuk ve medya* (2.Baskı) içinde (1-12). Ankara. Nobel.
- Akçalı, Selda İçin. (2015). *Çocuk ve Medya*. Ankara: Nobel.
- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk dergisi* 12(2) , 66-71.
- Aksoy, A., & Çiftçi, H. (2008). *Erken çocukluk döneminde gelişimi destekleyen oyunlar*. Ankara: Pegem Akademi.
- Aktaş, H., Özüpek, N. M., & Altunbaş, H. (2011). Çocukların marka tercihleri ve medya tüketim alışkanlıkları. *Selçuk İletişim*, 6(4), 115-125.
- Alisinanoğlu, F., & Bayraktar, V. (2016). *Okul öncesi eğitime giriş*. Ankara: Vize.

- Alisinanoğlu,F., Özbey,S.&Kahveci, G. (2007). *Okul öncesinde fen eğitimi*. Ankara:Nobel Yayınevi.
- Aral, N., & Baran, G. (2011). *Çocuk gelişimi*. İstanbul: Ya- Pa.
- Baudrillard, J. (2008). *Simgesel değiş-tokuş ve ölüm*. (O. Adanır, Çev.). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.
- Baykoç-Dönmez, N. (2000). *Okul öncesi dönemde dil gelişimi etkinlikleri*. Ankara: Yapa.
- Bem, S. L. (1984). Androgyny and gender schema theory: A conceptual and empirical integration. In T. B. Sonderegger (Ed.), *Nebraska symposium on motivation* (Vol. 32). Lincoln: University of Nebraska.
- Biber, K. (2014). Erken çocukluk eğitimi. (3.Baskı). F. Gülaçtı (Ed). S.Tümkaya (Ed). *Okul öncesi eğitimin tanımı, kapsamı, önemi ve temel ilkeleri*. Ankara: Pegem.
- Binark, M., Bayraktutan, G., Fidaner, I., & Akbulut, H.(2009). *Dijital oyun rehberi*. İstanbul: Kalkedon.
- Binark,M.,&Bayraktutan-Sütçü,G.(2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon .
- Burak,Y., Ahmetoğlu, E.(2015). Bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi, Turkish Studies. Volume 10/11 Summer 201, s.363-382.
- Büker, H., Uludağ, Ş. (2010). Şiddet içerikli video oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri; saldırganlık, şiddet ve suça dair bir değerlendirme. Adli Bilimler Dergisi, 9(4), 54-75.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, K.,E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2008) *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem.

- Canbek, G. & Sağıroğlu,Ş. (2007). Çocukların ve gençlerin bilgisayar ve internet güvenliği. *Politeknik Dergisi*, 10(1), 33-39.
- Christakis, D. A., Zimmerman, F. J., DiGiuseppe, D. L., & McCarty, C. A. (2004). Early television exposure and subsequent attentional problems in children. *Pediatrics*, 113(4), 708-713.
- Cüceloğlu, D. (1994). *İnsan ve davranışı, psikolojinin temel kavramları*. İstanbul: Remzi.
- Çocuklar İçin İnsan Hakları Eğitimi Kılavuzu, (2010). Çeviren Metin Çulhaoğlu. İstanbul: Bilgi Üniversitesi
- Çoruh, L. (2004). BDE (*Bilgisayar Destekli Eğitim*) kapsamında hazırlanan bilgisayar oyunlarının 4-6 yaş arası çocuklara temel kavramların öğretilmesindeki etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- De Grove, F., Bourgonjon,J., Van Loot,J.(2012).Digital games in the calssroom, a contextual approach to teacher adoption intention of digital games in formal education. *Computers in Human Behaviour*, 28(6), 2023-2033.
- Deniz, E, 2007, *Eğitim psikolojisi*. Ankara: Maya Akademi.
- Dijital Oyun Rehberi. (2009). *Dijital oyun rehberi - oyun tasarımı,türler ve oyuncu*. İstanbul: Kalkedon
- Dökmen, Z. Y. (2004). *Toplumsal cinsiyet: sosyal psikolojik açıklamalar*. (1. Basım). İstanbul: Sistem.
- Dönmez, N.B. (1992). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. İzmir: Bayrak.
- Erem, Ö.N.H.(2016). *Okul öncesinde çocuk edebiyatı ve medya*.(1. Baskı). T. Şimşek (Ed). *Çocuk edebiyatı ve medya*. Ankara: Grafiker.
- Flowers, N., (2010) *Pusulacık: çocuklar için insan hakları eğitim kılavuzu*. İstanbul: Bilgi Üniversitesi.

- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic.
- Gökner, Ö.(2012). *Bilinçli çocuk yetiştirme*. (4. Baskı). Ankara: Arkadaş.
- Güler,N., (2014). İletişim, toplumsal cinsiyet ve ideoloji. *Journal of Yaşar Universty*, 9(34).
- Gündoğdu, Z, Seytepe Ö, Pelit, B.M, Doğru, H., Güner,B., Arıkız, E. ,Akçomak, Z, Kale,E.B., Moran, İ., Aydoğdu, G. & Kaya, E. (2016). Okul öncesi çocuklarda medya kullanımı. *Kocaeli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2(2), 6- 10.
- Güven, G., & Cömert, S. (2016). çocukların bilgisayar kullanım sıklıkları, bilgisayar kullanım amaçları ve bilgisayarda tercih ettikleri oyun türlerinin incelenmesi. *Journal of international management, educational and economics perspectives* 4(1), 31-37.
- Güvenli Web (2019). *Dosya* <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/nH58Q.pdf>, sayfasından erişilmiştir.
- Haugland, S. W. (1999). What role should technology play in young children's learning? *Young Children*, 54 (9), 26- 30).
- Haugland, S. W. (2000). Early childhood classrooms in the 21st century: Using computers to maximize learning. *Young Children*, 55 (1), 12-18.
- İnal, K. (2015). Türkiye'de çocukluk nereye. S. İ. Akçalı (ed), *Çocuk ve medya* (s. 44). Ankara : Nobel.
- Kalan, Ö. G. (2010). Medya okuryazarlığı ve okul öncesi çocuk: ebeveynlerin medya okuryazarlığı bilinci üzerine bir araştırma. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi| Istanbul University Faculty of Communication Journal*, 1(39), 59-73.
- Kan,D. (2012). Yeni medya aracı bilgisayar oyunlarında toplumsal cinsiyetin inşası. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 2(4), 1-9.

- Karahisar, T. (2014). İnternette çocukları bekleyen riskler ve medya okuryazarlığı. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 4(4), 82-95.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemi* (26.Basım). Ankara: Nobel.
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi/Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kırık, A. M. (2014). aile ve çocuk ilişkisinde internetin yeri: nitel bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi Journal of Research in Education and Teaching* 3(1), 337-347.
- Kızılkaya, E. (2010). *Bilgisayar oyunlarında ideolojik söylem ve anlatı*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Koh,E., Kin, J.,Wadhwa,B.,Lim,J. (2012). Teacher perceptions of games in Singapore schools. *Simulating and Gaming* 43(1): 51-66.
- Kol, S. (2012). Okul öncesi eğitimde teknolojik araç-gereç kullanımına yönelik tutum ölçeği geliştirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 20(2), 543-554.
- Küçükali, A. (2015). Çocukların Oyun Oynama Hakkı Ve Değişen Oyun Kültürü . *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (ERZSOSDE) VIII -I*, 1-14.
- lgar Ş., Topaç N. (2014). *Opinions of families with pre school period children toward computer games. European Journal of Social Sciences*, 43, 129-136.
- Mckinney, S. (2009). *Yanlış çocuk*. Ekinoks.
- MEB (2013). *Okul öncesi eğitim programı*. Ankara: MEB.
- Mustard, J. F. (2007). Experience-based brain development: The scientific underpinnings of the importance of early child development in a globalized world. M. E. Young and L. M. Richardson (Eds). In *Early Child Development: From Measurement to Action* (pp. 35-64). Washington D.C: World Bank.

- NAEYC (National Association for Education of Young Children). (1996). Technology and young children—Ages three through eight. *Young Children*, 51(6), 11-16.
- Nutku, Ö. (1998). *Oyun, çocuk tiyatrosu*. İstanbul: Özgür.
- Oktay, A. (1995). Çocuk hakları sözleşmesi ve okul öncesi eğitim. *Çocuk ve Biz*. 1, 11-15.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Kök.
- Özdoğan B. (1997). *Çocuk ve oyun*. Ankara: Anı.
- Özdoğan, B. (2009). *Çocuk ve oyun*. Ankara: Anı.
- Öztürk, A. (2010). *Okul öncesi eğitimde oyun*. Ankara: Eğiten.
- Pembecioğlu, N. (2006). *İletişim ve çocuk*. 2. Baskı Ankara: Ebabil.
- Postman, N. (1995). *Çocukluğun yok oluşu*. Ankara: İmge.
- RTÜK (2013). Türkiye'de çocukların medya kullanım alışkanlıkları. <http://www.rtuk.gov.tr/rtuk-arastirmalari-3726> adresinden 10 Haziran 2019 tarihinde erişilmiştir.
- RTÜK (2019). <http://www.rtuk.gov.tr> adresinden 10 Haziran 2019 tarihinde erişilmiştir.
- Sağıroğlu, Ş. & Canberk, G. (2008). Casus yazılımlar: bulaşma yöntemleri ve önlemler. *Gazi Üniversitesi Mühendislik-Mimarlık Fakültesi Dergisi*. 23(1), 165-180.
- Sayan, H. (2016). Okul öncesi eğitimde teknoloji kullanımı. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum Dergisi*, 13, 67-83.
- Sevinç M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür.
- Sevinç, M. (2003). *Erken çocuklukta gelişim ve eğitimde yeni yaklaşımlar I*. İstanbul: Morpa.
- Sevinç, M. (2004). *Oyun*. İstanbul: Morpa.
- Seyrek, H., & Sun, M. (1991). *Çocuk oyunları*. İzmir: Mey.

- Sezgin, E. & Tonguç, G. (2016). Okul öncesi eğitimde mobil teknolojilerin kullanılmasına yönelik örnek bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 5(34), 296-303.
- Şahin Arı, A. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden beş-altı yaş çocuklarının görsel algılama davranışları ile öğretmen davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Şimşek, Şükrü. (2007). *Bilgisayar oyun grafiklerinde biçim - içerik sorunları ve bir uygulama*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Şişman, M. (2007). *Eğitim bilimine giriş*. (3.Baskı). Ankara: Pegem-A.
- Tandanguneç, N., Doğan, Ö. B., & Özkan, A. (2015). *Yeni medya ve reklam*. İstanbul: Derin.
- Tezcan, M. (1977). *Boş zamanlar sosyolojisi*. Ankara: Doğan.
- Tezcan, M. (2005) *Çocuk sosyolojisi*. Ankara: Kök.
- Tezel-Şahin, F.(1993). *Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi..* Bilim Uzmanlığı Tezi, Hacettepe Üniversitesi Çocuk Sağlığı ve Eğitimi Programı. Ankara
- Topbasan, V. (2013). *Dijital İllüstrasyon ve bilgisayar oyunlarında karakter tasarımı*, Yüksek lisans tezi, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hatay.
- Türk Dil Kurumu (2005). *Türkçe sözlük*. Ankara: TDK.
- Ural, M.N. (2009). *Eğitsel Bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi*, Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü , Eskişehir.
- Ünal, G. T. (2011). *Dijital oyunlar*. İstanbul: Derin.
- Yardımcı, N., Ülkülü, P. & Sönmez, M.B. (t.y). *İnternet Okur Yazarlığı El Kitabı* http://www.coe.int/t/dghl/StandardSetting/InternetLiteracy/hbk_tu.pdf). sayfasından erişilmiştir.

- Yavuzer, H. (1994). *Ana-baba ve çocuk*. İstanbul: Remzi.
- Yavuzer, H. (1996). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi.
- Yıldırım İ. (2003). Bireyi tanıma teknikleri, G. Can (Ed.), *Psikolojik danışma ve rehberlik*. İstanbul: Alfa.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- Yurdagül, H. (2005). Ölçek geliştirme araçlarında kapsam geçerliği için kapsam geçerli indekslerinin kullanılması. XIV. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi. Pamukkale Eğitim Fakültesi. Denizli
- Yürütücü, A. (2002). *Bilişim toplumunda ilköğretim sürecindeki eğitim teknolojileri*, I. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyum ve Fuar Bildirisi, 5-37, Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Zembat, R. (1992). *Okul öncesi eğitim kurumlarında yönetim ve yönetici özellikleri*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..