

Çocukların Video Oyun Oynama Davranışları ile Ebeveynlerin Yeni Medya Okuryazarlığı ve Dijital Ebeveynlik Farkındalığı İlişkileri Üzerine Nitel Bir İnceleme

A Qualitative Study on the Relationships Between Children's Video Game Playing Behaviors and Parents' New Media Literacy and Digital Parenting Awareness

Duygu AYDIN

Prof. Dr., Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi, duyguaydin@selcuk.edu.tr  0000-0002-1088-6672

Feride GÖRPE

Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Yüksek Lisans, Uzman, ferideozdengulf@gmail.com  0009-0008-3954-049x

Anahtar Kelimeler

Video Oyun,
Dijital Ebeveynlik,
Yeni Medya Okuryazarlığı

Öz

Dijitalleşen dünyanın insan yaşamının her alanında yerleşik hale gelmesiyle yeni yaşama biçimleri ve alışkanlıklar ortaya çıkmaktadır. Çocukların video oyun oynama davranışlarının son yıllarda gösterdiği artış bunun yansımalarından biridir. Oyun oynama süresi arttıkça oyun oynama bağımlılığının görülme riski de artmaktadır. Çocukların akademik başarıları, ruh hali, iletişim ve sosyalleşme becerileri, özgüven düzeyleri, kendini ifade etme becerileri, aile içi iletişimleri, diğer bağımlılıklara eğilimli olma düzeyleri gibi birçok sorunlu konuyla literatürde ilişkisi gösterilen oyun oynama bağımlılığının, tüm yönleriyle incelenmesi gerekliliği açıkça görülmektedir. Çocuklar üzerinde yürütülen bilimsel çalışmaların yanı sıra, konunun ebeveyn perspektifinden anlaşılması da önemlidir. Ebeveynlerin dijital dünyaya entegrasyonu, dijital ebeveynlik farkındalığı, yeni medya okuryazarlık düzeyleri ve çocuklarının video oyun oynama davranışları üzerindeki gözlemlerinin ve rollerinin bilinmesi, alana katkı sunmaktadır. Bu çalışmada video oyun oynayan çocukların bu davranışlarında ebeveynlerinin olası rollerinin ve ebeveynlerin çocuklarının video oyun oynama davranışları üzerindeki gözlemlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan derinlemesine görüşme yöntemiyle yürütülen çalışmada, video oyun oynayan 9-13 yaş aralığındaki çocukların ebeveynlerini temsilen anneleriyle yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiş ve veriler toplanmıştır. Bulgular, çocukların video oyun oynama davranışları ile annelerin yeni medya okuryazarlığı ve dijital ebeveynlik farkındalıklarının aynı yönde yaklaşımlar oluşturduğunu göstermektedir. Yeni medya okuryazarlığı ve dijital ebeveynlik farkındalığının gerektirdiği beceri ve donanım, ebeveynlerin çocuklarının video oyun oynama davranışlarına açık iletişimi ve öz kontrol donanımı kazandırmak gibi daha destekleyici bir yaklaşımla rehberlik etmelerini sağlamaktadır.

Keywords

Video Games,
Digital Parenting
Awareness,
New Media Literacy

Abstract

As digital technology becomes a central part of daily life, new habits and lifestyles are emerging. One example is the increasing amount of time children spend playing video games. As gaming time grows, so does the risk of gaming addiction. Research shows that gaming addiction is linked to various challenges, such as children's academic performance, mood, communication and social skills, self-confidence, self-expression, family relationships, and even their susceptibility to other addictions. These concerns highlight the need for a deeper understanding of gaming addiction from multiple perspectives. In addition to studying children, it is essential to explore the issue from the perspective of parents. Parents' familiarity with digital technology, their awareness of digital parenting, their level of new media literacy, and their observations of their children's gaming behaviors all provide important insights into addressing this issue. This study examines the role parents play in their children's gaming behaviors and their observations of these behaviors. Using in-depth interviews, data were collected through structured and semi-structured conversations with mothers of children aged 9 to 13 who play video games. The findings indicate that children's gaming behaviors align with their mothers' levels of new media literacy and digital parenting awareness in forming similar approaches. These skills help parents guide their children in a more supportive way, fostering open communication and teaching self-regulation to manage gaming habits effectively.

Giriş

Ebeveynler, tarih boyunca çocuklarıyla ilgili birçok konuda endişeler taşımıştır. Bu endişe konularının bir bölümünü, çocukların teknoloji kullanımları ve teknolojik gelişmeler sonucunda ortaya çıkan ürünlerle kurdukları ilişkiler oluşturmaktadır. Çocukların sosyal ağlar ve medya ile ilişkileri, bugün gelinen noktada güncel kaygıların odağındadır. Mecra türleri ebeveynlerin kaygı odağı bakımından farklı dönemlerde değişiklik göstermiş olsa da, bu tür endişeler ebeveynlik deneyiminde sürekliliğini korumuştur. Günümüzde ebeveynler, çocuklarının değişkenlik gösteren dijital medya kullanımları ve ilişki kurma biçimlerine yönelik yeni ebeveynlik stratejileri geliştirmenin mücadelesi içindedir.

Ebeveynlerin, bu kaygıları etkin bir şekilde yönetmeleri ve dijital medyanın sunduğu eğitsel potansiyeli nasıl kullanacaklarını öğrenmeleri durumunda, çocuklarının dijital medya deneyimlerine önemli ölçüde olumlu katkı sağlayabilecekleri açıktır (Chen vd., 2020, s.28). Günümüzde ebeveynlerin çocuklarına ilişkin kaygıları, özellikle dijital cihazlarda geçirilen süre ve maruz kalınan içeriklerin niteliği etrafında şekillenmektedir. Bu kaygıların, ebeveynleri belirli eylemlere yönlendirmesi, dijital medya okuryazarlığının gerekliliğine dair artan bir farkındalığın işareti olarak değerlendirilebilir. Ebeveynlerin bu kaygıları etkin bir şekilde yönetmelerine ve gelişen medya teknolojilerinin sunduğu eğitsel potansiyeli fark ederek bu potansiyeli verimli bir şekilde kullanabilmelerine yönelik ne tür uygulamalar yapıldığı üzerine düşünmek ve çalışmalar yürütmek önemli görünmektedir.

Video oyunlarının artan popülaritesi, yalnızca çocuklar değil, ebeveynler ve politika yapıcılar arasında da tartışma konusu olmaktadır. “Maltalı Ebeveynlerin Çocuklarının Çevrimiçi Karşılaştığı Riskler Konusundaki Farkındalığı ve Yönetimi” adlı çalışmada, Malta’daki resmi kurumların, dijital medyanın çocuklar üzerindeki riskleri konusunda ebeveynleri bilinçlendirme çabalarının, ebeveyn farkındalığını artırmada önemli bir rol oynadığı vurgulanmaktadır. Bununla birlikte, her haneye ulaşmanın zorluklarına dikkat çekilerek, kapsamlı bir farkındalık çalışmasının gerçekleştirilmesi için eğitimcilerin etkin rolü üzerinde durulmaktadır (Farrugia ve Lauri, 2018, s.135-144).

Araştırmalar, video oyunlarının hem olumlu hem de olumsuz etkileri olduğunu göstermektedir. Örneğin, şiddet içeren oyunlar saldırganlık üzerinde etki yaratması yönüyle olumsuz nitelendirilebilir; aksiyon oyunları ise, görsel-mekansal becerilere katkı sunması yönüyle olumlu olarak nitelendirilebilir. Prot, McDonald, Anderson ve Gentile (2012) çalışmalarında, video oyunlarının hem pozitif hem de negatif etkilerini araştıran çalışmaları kapsamlı bir şekilde taramış ve bu etkilerin çok boyutlu olduğunu vurgulamışlardır. Bu durum, ebeveynlerin dijital medya okuryazarlığının ve dijital ebeveynlik farkındalıklarının geliştirilmesini daha da önemli hale getirmektedir (s.647-649). Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı tarafından gerçekleştirilen “Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı” sonuç raporunda (2017), dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumlu etkilerine; eğitim materyali olarak kullanılabilmesi, motor becerilerin gelişimine katkı sağlaması, stratejik düşünme, hızlı karar alma, teknolojik bilgi ve beceriyi artırma gibi bilişsel gelişimi desteklemesi, motivasyon ve serbest zaman aracı olarak kullanılabilmesi ve sosyal fobi gibi çeşitli tıbbi hastalıklarda işlevsel olabilmesi şeklinde örnekler verilmiştir. Dijital oyunların çocuklar üzerinde, dil gelişimini aksatma, zaman israfı, duygu kontrol ve kişilik bozuklukları, asosyalleşme, aile içi iletişimin zayıflaması, sanal ile gerçek arasındaki ayrımı fark etmede güçlük, saldırgan duygu, düşünce ve davranışların gelişmesi, akademik gelişim etkinliklerine ayrılan zamanı kısaltması nedeniyle akademik başarıyı olumsuz etkilemesi, çevrim içi tehditlere açık hale gelme, bağımlılık, obezite ve dikkat bozukluğu gibi sağlık sorunlarına neden olması şeklinde örneklendirilen olumsuz etkilerine de dikkat çekilmiştir (s.12-14). Şüphesiz, dijital teknolojilerin anlamlandırılması sürecinde çocuk ve genç bireylerin, ebeveynlerinden edinecekleri dijital okuryazarlık becerilerinin aktarımına ihtiyaçları bulunmaktadır. Bu aktarım, çocukların dijital deneyimlerini daha anlamlı hale getirmekte ve kişisel, sosyal ve akademik gelişimlerine olumlu yönde katkı sağlamaktadır.

Çocukların Video Oyun Oynama Davranışları

Video oyunları, en temel anlamıyla, bir kullanıcı arayüzü aracılığıyla etkileşim sağlayan ve televizyon ekranı veya bilgisayar monitörü gibi bir video cihazında görsel geri bildirim oluşturan elektronik oyunlar olarak tanımlanabilir (Olle ve Westcott, 2018, s.4). Elektronik teknolojilerin gelişimiyle birlikte video ve dijital oyunlar, çocuklar ve gençler arasında popüler hale gelmiş, eğlencenin ötesine geçerek yaşam alışkanlıklarının oluşmasında rol oynayan bir etkinliğe dönüşmüştür (Chiu, 2004, s.571). Çocukları video oyunu oynamaya iten birçok sebep bulunmakta ve farklı türlerde oyun oynama davranışları görülmektedir. Video oyuncuları, oyunlara bağlılık düzeyleri, oyun için harcadıkları zaman, edindikleri beceri seviyeleri ve diğer etkinliklerle olan etkileşim derecelerine göre sınıflandırılmaktadır. Bu sınıflamalar, gündelik oyunculardan profesyonel oyunculara kadar geniş bir yelpazede, oyuncuların oyun alışkanlıklarını anlamayı kolaylaştırmaktadır (Olle ve Westcott, 2018, s.4-17). Benzer şekilde, Van Cleave (2010), yayımladığı kitabında kişisel oyun bağımlılığı deneyimlerinden yola çıkarak bağımlılığın altı temel kriterini tanımlamıştır. Bu kriterler, önemlilik, ruh hali değişikliği, tolerans, yoksunluk belirtileri, çatışma ve yeniden başlama olarak sıralanmıştır. Bu sınıflandırmalar, çocukların oyunda geçirdikleri zaman üzerinden değerlendirilmekte ve oyun alışkanlıklarının etkilerini daha iyi anlamayı sağlamaktadır (s.7-8). Oyun oynama davranışında bağımlılık bileşenleri; çoğu günler sıklıkla oynanıp oynanmadığı, sıklıkla uzun bir sürede oynanıp oynanmadığı, ne düzeyde heyecan/coşku için ve kişisel skoru yükseltmek için oynandığı, oynamayı durdurmak veya azaltmak için tekrarlayan çabalar gösterip gösterilmediği, oynanmadığında hissedilen huzursuz olma düzeyi, okul ile ilgili aktivitelere katılmak yerine oyun oynanıp oynanmadığı ve sosyal aktivitelerden vazgeçerek oynanıp oynanmadığı şeklindeki sorularla ölçülmektedir (Griffiths ve Davies, 2005, s.362).

Bilgisayar oyunları oynamanın dinamikleriyle ilgili erken dönem çalışmalardan biri Griffiths ve Hunt (1995) tarafından İngiltere’de yürütülmüştür. Bilgisayar oyunları oynayarak geçirilen zamanı, ilk olarak kiminle oynamaya başladıklarını, neden başladıklarını ve şu anda neden oynadıklarını ve oyunun olumsuz sonuçlarını ortaya koymak amacıyla 12-16 yaş arası 387 ergenle yürütülen çalışmada, birçok ergen için evde bilgisayar oyunu oynamanın önemli bir zaman alabileceği ve örneklem %7’sinin haftada en az 30 saat oynadığı bulgularına ulaşılmıştır (s.189). Profesyonel oyuncular, haftada 24 ila 70 saat arasında oyun oynayarak zamanlarının büyük bir bölümünü bu aktiviteye ayırmakta ve bu nedenle patolojik oyuncu kategorisine dahil edilmektedir. Patolojik oyuncular ya da video oyun bağımlılığı yaşayan oyuncuların, haftada ortalama 24 saat oyun oynayarak dikkat sorunları, düşük akademik başarı ve bağımlılık hissi bildirme olasılıkları daha yüksek tespit edilmiştir (Gentile, 2009, s.600). Bu yoğun oyun oynama süresi, sosyal yaşamdan kopma ve toplumsal etkileşimlerin azalması gibi olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir (Olle ve Westcott, 2018, s.21-22). Video oyunların etkileri üzerine yapılan araştırmalar, bu oyunların hem olumlu hem de olumsuz sonuçlar doğurabileceğini ortaya koymaktadır (Prot vd., 2012, s.647). Çocuklarda haftalık oyun sürelerindeki artışlar, genellikle davranış problemleri, akran çatışmaları ve azalan prososyal beceriler şeklinde yansımaktadır. Akran çatışmaları çocukların sosyal izolasyon yaşamasına ve video oyunlarına yönelmesine neden olabilirken, yoğun oyun oynama davranışı diğer etkinlikleri engelleyerek olumlu sosyal davranışlar, başkalarına yardım etmek, iş birliği yapmak, topluma fayda sağlamak gibi konuları içeren prososyal becerilerin gelişimini olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Pujol vd., 2016, s.14). Bununla birlikte, video oyunları çocukların öğrenme stratejilerini olumlu yönde etkileyerek eleştirel düşünme, yaratıcılık ve hayal gücünün gelişimine katkı sağlayabilmektedir. Oyunlar; bağımsız öğrenmeyi desteklemekte ve çocukların oyun tercihleri ilgi alanları, meydan okuma düzeyi ve seçim özgürlüğü gibi psikolojik faktörler tarafından şekillenmektedir (Hamlen, 2011, s. 538). Video oyunlarının çocukların dil gelişimi ve akademik performansı üzerindeki etkileri, bağımlılık ve ilgi düzeyleri bağlamında farklılık göstermektedir. Hafta içi oyun oynama süresi ile İngilizce test puanları arasında pozitif bir ilişki bulunmuş ve bu durumun, daha fazla oyun

oynayan çocukların İngilizce dil hakimiyetinin artışıyla ilişkili olabileceği belirtilmiştir. Bunun aksine, video oyunu bağımlılığının akademik performans üzerinde olumsuz etkileri olduğu da bildirilmiştir. Oyunlara yüksek ilgi gösteren ancak bağımlı olmayan çocuklarda ise, bu tür olumsuz sonuçların daha düşük seviyede olduğu tespit edilmiştir (Skoric vd., 2009, s.570).

Ebeveynlerin Yeni Medya Okuryazarlığı

Dijital dünyanın, içinde yaşadığımız çağın ayrılmaz bir parçası haline geldiği mevcut koşullarda, çocukların doğal/gerçek ortamlarda daha fazla vakit geçirmesi arzu edilse de, çevrimiçi dünyadan kaçış mümkün görünmemektedir. Bu nedenle, dijital dünya ile nasıl sağlıklı bir şekilde yaşanabileceğini öğrenmek kaçınılmaz bir gereklilik olarak görülmektedir. Bu bağlamda yeni medya okuryazarlığı, yeni dünyanın sürekli değişen kurallarına uyumlanmada ve korunmada ihtiyaç duyulan donanımı sağlamaktadır. Ebeveynlerin etkili yeni medya okuryazarlığı stratejileri, çocuklarına rehberlik süreçlerini daha olumlu ve bilinçli bir şekilde yürütmelerine olanak tanımaktadır (Harrison ve McTavish, 2018, s.24).

Yeni medya okuryazarlığı, kişilerin yeni medya ortamlarında eleştirel ve üretici olabilme becerileriyle ilgilidir (Koç ve Barut, 2016, s.834-843). Bu beceriler, ebeveynlerin çocuklarına olumlu yönde rehberlik etmelerine katkı sunan kazanımlardır. Ebeveynlerin, yeni medya okuryazarlığını anlamaya yönelik çaba göstermeleri ve katı medya kısıtlamalarından kaçınmaları bu sürecin ayrılmaz bir parçasıdır (Nalevska ve Popovska, 2023, s.67). Ebeveynlerin, değişen koşullara göre çocuklarına rehberlik etme stratejilerini esnek bir şekilde uyarlayabilmelerini sağlayan çeşitli yaklaşımlara sahip olmaları, etkili bir arabuluculuk için önem taşımaktadır (Farrugia ve Lauri, 2018, s.144). Çocukların medya kullanımı, günümüz dokunmatik ekran teknolojisinin sunduğu kullanım kolaylığı sayesinde önemli ölçüde artış göstermiştir. Ebeveynler, çocuklarının yeni teknoloji kullanım becerilerini oldukça hızlı öğrenmeleri ve buna karşın kendilerinin aynı hızda öğrenememeleri konusunda endişeye sahiptirler (Uhls, 2016, s.21). Bu endişe, ebeveynlerin dijital ortamlar konusundaki bilgilerini sürekli olarak güncellemeleri ve bu alanda kendilerini geliştirmeleri gerektiğini net bir şekilde ortaya koymaktadır. Etkili bir ebeveyn arabuluculuğu sağlamak için, ebeveynlerin yeni medya teknolojileriyle ilgili bilgi düzeylerini güncel tutmaları önemlidir.

Bu hızlı yayılma, ebeveynlerin dijital ortamlar hakkındaki bilgilerini sürekli olarak güncellemeleri ve kendilerini bu alanda geliştirmeleri gerektiğini bir kez daha açıkça ortaya koymaktadır. Elektronik cihaz teknolojilerinin çocukların hayatında merkezi bir yer edindiği günümüzde, ebeveynlerin yeni medya okuryazarlığı stratejileri, çocuklarına rehberlik etme süreçlerini daha etkili hale getirebilmektedir (Harrison ve McTavish, 2018, s.24). Dijital medyanın, bilişsel gelişim, dil becerileri ve okuryazarlık açısından potansiyel faydalar sunduğu görüldü de (Nalevska ve Popovski, 2023, s.71), erken yaşlarda başlayıp zamanla artan dijital medya tüketimi çocukluk dönemi faaliyetlerini olumsuz etkileyebilmektedir. Uzmanlar, ebeveynlerin medya eğitimi konusuna genellikle çocuklarının medya kullanımıyla ilgili sorunlar ortaya çıktığında yöneldiklerini, ancak bu sorumluluğun doğumdan itibaren başlaması gerektiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda, ebeveynlerin ve ebeveyn adaylarının yeni medya okuryazarlığında dikkate alması gereken medya eğitiminde temel ilkeler şu şekilde sıralanabilir (Schubert ve Eggert, 2018):

- Rol Model Olmak:** Ebeveynler, medya kullanımında çocuklarına örnek teşkil etmeli ve doğru alışkanlıklar kazandırmalıdır.
- Bilinçli Medya Kullanımı:** Ebeveynler, kendi medya alışkanlıklarını değerlendirmeli ve bilinçli bir şekilde kullanmaya özen göstermelidir.
- Çocuk Gelişimi Bilgisi:** Çocukların gelişim aşamalarına uygun olarak medya becerilerinin desteklenmesi önemlidir.
- Gelişim ve Medya İlişkisi:** Medya eğitimi, çocukların gelişimsel ihtiyaçlarına göre şekillendirilmelidir.

•**Medya İçerik Bilgisi:** Ebeveynler, çocuklarının yaşına uygun medya araçları ve içerikleri hakkında bilgi sahibi olmalı ve bu doğrultuda yönlendirme yapmalıdır.

•**Teknik Bilgiler:** Ebeveynler, güvenlik araçları, uygulamalar ve gençler arasında popüler içerikler hakkında temel teknik bilgiye sahip olmalıdır.

•**Ebeveyn Dayanışması:** Ebeveynler arasında bilgi paylaşımı ve iş birliği, medya okuryazarlığında etkili bir strateji olarak benimsenmelidir.

•**Eğitim Kurumlarıyla İş Birliği:** Ebeveynler, eğitim kurumlarıyla iş birliği yaparak medya okuryazarlığı süreçlerini desteklemelidir.

•**Eğitimde Medya Eğitimi:** Medya okuryazarlığı, tüm eğitim kurumlarında bir eğitim politikası haline getirilmelidir (s.155).

Bu ilkeler, ebeveynlerin çocuklarının medya ile ilişkilerini bilinçli ve sağlıklı bir şekilde yönetmelerine rehberlik edecek temel bir çerçeve sunmaktadır. Ebeveyn arabuluculuğu, yeni medya okuryazarlığı kapsamında değerlendirilen önemli bir araçtır ve çocukları medyanın risklerine karşı korumada kritik bir rol oynamaktadır. Ergenlik öncesi çocuklar arasında simüle edilmiş şekilde kumar yaygınlığını inceleyen bir araştırmada, ebeveynlerin çocuklarıyla sürekli iletişimde kalarak çevrimiçi kumar gibi oyunların risklerini anlatmalarının, çocukların bu tür faaliyetlere katılımını azalttığı görülmüştür (De Cock vd., 2018, s.132). Hollanda'da yapılan bir çalışmada ise, ebeveynlerin dijital medya kullanımına yönelik teoriyi pratiğe dökme çabalarının önemine vurgu yapılmıştır (De Haan vd., 2018, s.159-163). Bu nedenle, ebeveynlere yönelik rehberlik ilkelerinin geliştirilmesi ve bu konuda bilgi paylaşımının sürdürülmesi büyük önem taşımaktadır. Bu rehberlik yaklaşımı, yalnızca sağlam bilimsel kanıtlara dayanmakla sınırlı kalmamalı, aynı zamanda dijital medyanın farklı bağlamlarda çocuklar için hangi koşullarda yararlı ya da zararlı olabileceğine ve bunun nedenlerine ilişkin kapsamlı bir kılavuz sunmalıdır (Blum-Ross ve Livingstone, 2018, s.185).

Dijital Ebeveynlik Farkındalığı

Dijital ebeveynlik farkındalığı, yeni medya okuryazarlığı şemsiyesi altında değerlendirilebilecek bir kavramdır. Ebeveynlerin yeni medya okuryazarlığı uygulamalarına katkı sağlar nitelikte olan bu farkındalık, ebeveynlerin dijital dünyaya dair bilgi sahibi olmalarını, çocuklarının dijital medya kullanımını etkin bir şekilde yönlendirmelerini ve bu süreçte medyanın hem fırsatlarına hem de risklerine karşı bilinçli bir tutum geliştirmelerini içermektedir. Dijital dünyada meydana gelen hızlı ve köklü değişimler, ebeveynlik anlayışında önemli dönüşümlere neden olmuş ve bu süreç, ebeveynlerin çocuklarına rehberlik etme konusundaki farkındalıklarının artmasına ve dolayısıyla çocuk yetiştirme yöntemlerinde değişikliğe gitmelerine yol açmıştır (Nikken ve Jansz, 2006, s.197). Bu durum, ebeveynlerin dijital ortamda çocuklarını yetiştirirken geleneksel yöntemlerden farklı stratejiler benimsemelerini ve dijital dünyanın dinamiklerine uyum sağlamalarını zorunlu hale getirmiştir.

2011-2020 yılları arasında yayınlanan, çocukların dijital medya kullanımı sırasında ebeveynlerin arabuluculuk rollerini inceleyen kapsamlı bir literatür taraması çalışması, bu konuda yapılan araştırmaların sayısının oldukça fazla olduğunu göstermektedir (Wahyuningrum vd., 2020, s.252). Bu durum, dijital dünyada ebeveynlik konusunun önemine ve bu alandaki araştırma ihtiyacına güçlü bir vurgu yapmaktadır. Nikken ve Jansz (2006), 8-18 yaş arası çocuklar ve ebeveynleri üzerinde gerçekleştirdikleri çalışmalarında, ebeveynlerin çocuklarının dijital medya olarak adlandırılan yeni medya kullanımlarında aktif bir rol oynadıklarını ve çeşitli ebeveyn arabuluculuğu stratejileri uyguladıklarını ortaya koymuşlardır. Araştırma sonuçlarına göre, ebeveynler çocuklarının video oyun oynama davranışlarına üç tür arabuluculuk yaklaşımı benimsemişlerdir: kısıtlayıcı arabuluculuk, aktif arabuluculuk ve birlikte oynama. Çalışmada, özellikle annelerin, babalara kıyasla arabuluculuk faaliyetlerinde daha aktif bir rol üstlendikleri ortaya konulmuştur (s.181-200). Shoshani, Braverman ve Meirow (2021), video oyunların

doğası gereği zararlı olduğu varsayımını sorgulayarak, ebeveyn katılımıyla birlikte olumlu sonuçlar yaratabileceğini belirtmişlerdir. Araştırmacılar, ebeveynlerin video oyun türü seçiminde aktif rol alması ve oyun sürecine dahil olması durumunda, potansiyel olumsuz sonuçların büyük ölçüde önlenilebileceğini vurgulamaktadırlar. Çalışma, video oyunlarının, bilinçli ebeveyn rehberliğiyle anlamlı etkileşimler ve olumlu gelişim fırsatları sunabileceğini ortaya koymaktadır (s.9). Ebeveynlerin eğitim seviyeleri ile rehberlik yaklaşımları arasındaki ilişki incelendiğinde, düşük eğitim seviyesine sahip ebeveynlerin genellikle kısıtlayıcı rehberlik yaklaşımını benimsediği, buna karşın daha yüksek eğitim seviyesine sahip ebeveynlerin aktif rehberlik rolünü tercih ettiği görülmüştür (Nikken ve Jansz, 2006: s.198). Düşük sosyoekonomik statüye sahip ebeveynler, ebeveynlik endişeleri nedeniyle çocuklarına tablet vermeyi tercih ederek birlikte hikaye anlatma ve okuma sürelerini azaltmaktadır (Chen vd., 2020, s.26-28). Bu bulgular, ebeveynlerin eğitim düzeyi ve sosyoekonomik durumunun, çocuklarının dijital medya kullanımını yönlendirme biçimlerini etkileyen önemli faktörler olduğunu göstermektedir.

Erken yaşta edinilen farkındalıkların bireyin yaşamında kalıcı etkiler oluşturduğu gerçeği, kültürümüzde 'Ağaç yaşken eğilir' atasözüyle ifade edilmektedir. Çocuklara erken yaşlarda kazandırılan farkındalıklar, zamanla pekişerek yaşamlarının ilerleyen dönemlerinde daha güçlü bir şekilde davranışlarına yerleşmekte ve yön vermektedir. Bu durum, çocukluk döneminde ailelerin bilinçli yönlendirmelerinin önemine de dikkat çekmektedir. Örneğin, medyanın etkileri üzerine farkındalık kazandırılan bireyler, medya içeriklerini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirme becerisi geliştirebilmektedir. Bu tür erken farkındalıklar, bireylerin hem medya okuryazarlığı hem de tüketim alışkanlıkları konusunda daha bilinçli tercihler yapmalarına katkı sağlamaktadır (Ratner, 2014, s.14).

Sonuç olarak ebeveynlerin, dijital dünyada çocuklarının karşılaşabileceği fırsatları ve riskleri anlamaları, dijital ebeveynlik farkındalığının temel unsurlarından biridir. Çalışmalar, ebeveyn arabuluculuğunun ve rehberliğinin ergenlerin aşırı internet kullanımı üzerindeki etkisinin sınırlı olabileceğini, ancak aktif bir şekilde çocuklarının çevrimiçi aktivitelerine katılan ebeveynlerin daha olumlu sonuçlar elde edebileceğini göstermektedir (Kalmus vd., 2015, s.10). Bu bağlamda, destekleyici ve tartışmaya açık bir yaklaşım benimseyen ebeveynlerin, çocuklarının çevrimiçi becerilerini geliştirmelerine ve aynı zamanda internetin zararlı yönlerine karşı direnç kazanmalarına katkı sağladığı belirtilmektedir.

Araştırma

Yöntem

Çalışmada nitel araştırma türlerinden görüşme tekniği kullanılarak veriler toplanmıştır. Görüşme tekniğinde soru yöneltilen kişilerin deneyimleri, görüşleri, duyguları ve bilgilerinden oluşan veriler elde edilmektedir (Patton, 1987, s.7). Görüşme tekniklerinin soru sorma türlerinden yarı yapılandırılmış soru türleri kullanılarak veriler toplanmış ve analizleri yapılmıştır. Çalışmanın uygulanması için Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Etik Kurulu'ndan gerekli izinler alınmıştır.

Örneklem

Derinlemesine nitel bir çalışma için veri açısından derinlikli vakaların seçilmesi, amaçlı örneklemenin güçlü yanını oluşturmaktadır. Bilgi açısından zengin veri kaynakları, incelemeyi amacına ulaştırma önemli verilere ulaştırarak, araştırma konuları hakkında çok şey öğrenmeyi sağlamaktadır. Ampirik genellemelerden ziyade iç görü ve derinlemesine anlayış kazandırmaktadır (Patton, 2014, s.265).

Bu çalışmada veri toplanan katılımcıların seçilmesinde amaçlı örnekleme türlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Çocukların video oyun oynama davranışları ile ebeveynlerinin yeni medya okuryazarlığı ve dijital ebeveynlik farkındalığı ilişkilerini incelemek amacıyla tasarlanan çalışmada katılımcılar, video oyun oynayan 9-13 yaş aralığındaki çocukların ebeveynlerini temsilen annelerden seçilmiştir. Nikken ve Jansz (2006) annelerin, babalara kıyasla çocuklarının video oyun oynama davranışlarına daha aktif şekilde rehberlik ettiklerini belirtmişlerdir (s.181-200). Bu doğrultuda, ilgili rehberlik yaklaşımına ilişkin daha derinlikli verilerin elde edilmesi amacıyla ebeveynleri temsilen annelerle görüşülmüştür.

Örneklemin belirlenmesindeki kriterler, görüşme yapılan annelerin çocuklarının video oyun oynama kriteri ve çocuklarının 9-13 yaş aralığında olması kriterleridir. Çalışma Suudi Arabistan'ın Cidde şehrinde yürütülmüştür. Suudi ve Arap kökenli 20 kişilik katılımcıdan oluşan görüşmeciler grubu bu bölgede yaşamaktadır. Görüşme yapılan katılımcılar günlük yaşamlarında hem Arapça hem de İngilizce dillerini kullanmaktadır. Çalışma kapsamında görüşmeler İngilizce dilinde ve Aralık 2024 - Ocak 2025 tarihleri aralığında gerçekleştirilmiştir.

Veri Toplama

Görüşme soruları yarı yapılandırılmış soru türüyle hazırlanmıştır. Yarı yapılandırılmış sorularda, cevaplar açık uçlu şekilde not tutularak toplanmıştır. Video oyun oynayan çocukların annelerinin dijital ebeveynlik farkındalığına ilişkin verileri toplamak amacıyla yöneltilen sorular, Manap ve Durmuş (2020) tarafından geliştirilen dijital ebeveynlik farkındalık ölçeğinin yer aldığı çalışmadaki maddelerden yararlanılarak oluşturulmuştur. Ebeveynlerin yeni medya okuryazarlık düzeylerine ilişkin verileri toplamak amacıyla yöneltilen sorular ise, Koç ve Barut (2016) tarafından geliştirilen yeni medya okuryazarlık ölçeğinin yer aldığı çalışmadaki maddelerden yararlanılarak oluşturulmuştur. Sorular katılımcılara İngilizce dilinde yöneltilmiştir. Dijital ebeveynlik farkındalık ölçeğindeki maddelerden yararlanılarak oluşturulan sorular İngilizce'ye çevrilmiş, yeni medya okuryazarlık ölçeğinin maddelerinden yararlanılarak oluşturulan sorularda ise, ölçeği geliştiren araştırmacılar tarafından temin edilen İngilizce form kullanılmıştır.

Çocukların video oyun oynama davranışlarına ilişkin veriler ile video oyun oynama bağlamında ebeveynlerin çocuklarına rehberlik etme yaklaşımına ilişkin verilerin toplanması için oluşturulan soru formlarında iki nitel çalışmadan yararlanılmıştır. Bunlardan biri, Işıkoğlu ve arkadaşları (2019) tarafından yürütülen ve çocuklarının dijital oyunu hakkındaki ebeveyn tercihlerini ve inançlarını incelemeyi amaçlayan nitel çalışmadır. Diğer ise, Işıkoğlu ve arkadaşları (2023) tarafından yürütülen, çocuklarının dijital oyunu hakkındaki düşünceleri, tutumları ve uygulamaları hakkında bilgi edinmek için ebeveynlerle yarı yapılandırılmış görüşmelerle yürütülen çalışmadır. Bu soruların yanıtları açık uçlu olarak alınmıştır. Çalışmada ayrıca ebeveynlerin sosyo-demografik verilerini toplamak amacıyla soru formu oluşturulmuştur. Veriler toplanırken katılımcılardan aydınlatılmış onam formu alınmıştır.

Veri Analizleri

Görüşme tekniğinde verilerin analizi, verilerin azaltılması, verilerin sunumu ve sonuç çıkarma ile doğrulama şeklinde gerçekleştirilmektedir. Toplanan ham verilerin anlamlı sonuçlara ulaştırması için sistematik olarak özetleme yapılarak ilerlenmektedir (Türnüklü, 2000, s.545). Bu çalışmada da verilerin analizlerinde sistematik özetleme yapılarak ilerlenmiştir. Öncelikle araştırmaya katılan ebeveyn annelerin sosyo-demografik verileri kategorilendirilmiştir. İkinci aşamada yarı yapılandırılmış açık uçlu soruların yanıtları temalar doğrultusunda başlıklandırılmış ve özetler halinde gösterilmiştir. Son aşamada temalar ve özetlerden yola çıkarak sonuç çıkarımı yapılmış ve bulgular ortaya konulmuştur.

Çalışmada şu ana soruların cevaplanması amaçlanmıştır:

Video oyun oynayan çocukların ebeveynlerinin;

- Dijital ebeveynlik farkındalığı konusunda yaklaşımları nasıldır?
- Yeni medya okuryazarlığı konusunda yaklaşımları nasıldır?
- Dijital ebeveynlik farkındalığı ve yeni medya okuryazarlığı yaklaşımları ile çocuklarının video oyun oynama davranışları arasında ebeveyn stratejileri bakımından nasıl bir ilişki bulunmaktadır?
- Çocuklarının video oyun oynama davranışlarını algılama ve rehberlik etme yaklaşımları nasıldır?

Araştırmada 20 anne ile görüşülmüştür. Katılımcı görüşmeciler bulgularda (G-görüşmeci), G1, G2, G3... şeklinde kodlanmıştır.

Bulgular

Araştırmada, ebeveynlerin çocuklarının video oyun oynama davranışlarına rehberlik etme, dijital ebeveynlik farkındalığı ve yeni medya okuryazarlığı yaklaşımlarını anlamaya yönelik yapılan görüşmeler sonucunda bulgular 6 ana başlık altında özetlenerek aktarılmıştır.

1. Ebeveynlerin Sosyo-Demografik Bulguları

Bu bölümde görüşme yapılan ebeveynlerin sosyo-demografik verileri açıklanmıştır.

Tablo 1. Sosyo-Demografik Veriler

Yaş
Görüşmeci 20 ebeveynin yaşları 32 - 49 arasında değişmektedir ve ortalama yaşları 40 yaştır.
Medeni durum
Görüşmecilerin tamamının medeni durumu evli statüsündedir.
Çocuk sayısı
Görüşmecilerin çocuk sayıları ortalama 2 çocuktur.
Eğitim durumu
Görüşmecilerin eğitimleri lisans ve yüksek lisans şeklinde yarı yarıya dağılım göstermektedir.
Meslek
Görüşmeciler içerisinde 5 kişi ev hanımı statüsündedir, diğer 15 kişi çalışan statüsündedir.
Günlük çalışma süresi
Görüşmeciler iş yaşamında günde ortalama 5 saat çalıştıklarını bildirmişlerdir.

Tablo 1'e göre, çalışmada görüşme yapılan 20 kadın ebeveynin sosyo-demografik bulgularına bakıldığında, eğitilmiş ve çoğunlukla iş yaşamında aktif çalışan bireyler olduğu görülmektedir.

2. Ebeveynlerin ve Çocukların Teknolojik Cihaz Kullanımına İlişkin Bulgular

Bu bölümde, çalışmada görüşme yapılan ebeveynlerin ve çocuklarının teknolojik cihaz kullanımına ilişkin verileri açıklanmıştır.

Tablo 2. Teknolojik Cihaz Kullanımı Verileri

Görüşmecilerin günlük teknolojik cihaz kullanım süresi
Görüşmeciler teknolojik cihazları günde ortalama 7 saat kullanmaktadırlar.
Görüşmecilerin çocuklarının kullandığı teknolojik cihaz türü
Görüşmeciler çocuklarının teknolojik cihazlar içerisinde en fazla tablet bilgisayar ve ardından dizüstü bilgisayar kullandığını bildirmişlerdir.
Görüşmecilerin çocuklarının günlük teknolojik cihaz kullanım süresi
Görüşmeciler çocuklarının teknolojik cihazları günde ortalama 3 saat kullandıklarını bildirmişlerdir.
Görüşmecilerin çocuklarının günlük video-dijital oyun oynama süresi
Görüşmeciler çocuklarının video/dijital oyunları günde ortalama 1 saat oynadıklarını bildirmişlerdir.

Tablo 2'ye bakıldığında, ebeveynlerin teknolojik cihaz kullanımı bulguları, gün içinde yoğun kullanıma işaret etmektedir. Çocukların cihaz kullanımının ise sınırlı olduğu görülmektedir.

3. Çocukların Video Oyun Oynama Davranışlarına İlişkin Bulgular

Bu bölümde, çalışmada görüşme yapılan ebeveynlerin çocuklarının video oyun oynama davranışlarına ilişkin bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 3. Video Oyun ve Oynama Davranışı Verileri

Çocuğunuz video-dijital oyun oynamayı ne kadar önemsiyor?
Görüşmecilerin yarısı çocuklarının video-dijital oyun oynamayı çok önemseddiğini ifade ederken, diğer yarısı fazla önemsemediğini ifade etmiştir.
Çocuğunuz dijital araçlarla nasıl oyun oynamaya başladı?
1. Arkadaş ve aile üyeleri etkisiyle 2. Sosyal medyadan etkilenerek 3. Tablet bilgisayar kullanmaya başlamasıyla birlikte 4. Covid pandemisi döneminde 5. Animasyon/çizgi film karakterleri sebebiyle
Çocuğunuzun oynadığı video-dijital oyunu nasıl tanımlarsınız?
1. Öğretici ve eğitici 3. İyi, kötü veya faydalı değil. 4. Yaşına uygun 5. Eğlenceli 6. Aksiyonlu, maceralı 7. Irkçı 8. Hızlı 9. Strateji oyunu

Tablo 3'e bakıldığında, çocukların video oyun oynamaya başlamalarına neden olan faktörler arasında sosyal grupların önemli bir rol oynadığı bulgulardan anlaşılmaktadır. Çocukların video oyunlarının tanımlanmasında ebeveynlerin hem olumlu hem de olumsuz ifadelerde bulunduğu görülmektedir.

4. Video Oyun Oynama Bağlamında Ebeveynlerin Çocuklarına Rehberlik Etme Yaklaşımına İlişkin Bulgular

Bu bölümde, görüşme yapılan ebeveynlerin çocuklarının video oyun oynama davranışlarına yönelik algıları ve gözlemleri ile oyun oynama davranışlarına rehberlik etme yaklaşımlarının bulgularına yer verilmiştir.

Tablo 4. Video Oyun Oynamada Ebeveyn Tercihleri Verileri

Neden çocuğunuzun video-dijital oyun oynamasını tercih ediyorsunuz veya tercih etmiyorsunuz? Çocuğunuzun dijital ve dijital olmayan oyun oynaması arasındaki fark nedir?
G1, G3: Dijital oyunlar, süre kısıtlaması gözetiliyorsa harikadır. Özellikle eğlenirken yeni beceriler öğrenmelerine yardımcı oluyor.
G2, G13: Çocuğumun dijital oyunlar oynamasına karşıyım, ancak yasaklamamak için belli süre sınırı içinde oynamasına izin veriyorum ve bazen bu oyun süresini ödül olarak kullanıyorum. Onu dijital olmayan oyunları da oynamaya teşvik ediyorum.
G4: Tercih etmiyorum çünkü oynamadıklarında evde daha yaratıcı oluyorlar ve kardeşleriyle etkileşim kuruyorlar.
G5, G20: Çok fazla oynamasını tercih etmiyorum çünkü oynadıktan sonra normal hayata kolayca adapte olamıyor.
G6, G7, G8, G17, G19: Dijital olmayan oyunları tercih ederim çünkü daha fazla yaratıcılık sağlar ve bağımlılık yapmazlar. Dijital oyunlar ise kolay erişilebilirdir.

G9, G10, G12 Dijital oyunlar onları agresif, sabırsız ve daha az empatik yapıyor.

G11, G14, G15, G16, G18: Her ikisini de tercih ederim. Video oyunları sorun etmem ama diğer fiziksel ve sosyal aktivitelerle dengeli olmalı.

Tablo 4'e bakıldığında, görüşme yapılan ebeveynler arasında video oyunların çocukları için zararlı olduğunu düşünenler olduğu gibi, bu oyunların çocuklarına zarar verdiğini düşünenler de bulunmaktadır. Dijital olmayan oyunların çocukları için genel anlamda daha faydalı olduğu yönünde görüşler bildirilmiştir.

Tablo 5. Video Oyun Oynamada Ebeveyn Rehberliği Verileri

Çocuğunuzun video-dijital oyun etkinliklerine nasıl rehberlik ediyorsunuz? Rehberlik yaklaşımınız nasıldır?
G1, G8: Çocuklarımın yanında oturarak, gözlemleyerek oyunlarına eşlik ediyorum.
G2: Başka kişilerle canlı çevrimiçi oynamalarına izin vermiyorum.
G3: Oyunlar ve makinelerle uğraşmak yerine insanlarla nasıl başa çıkılacağını öğretmeye odaklıyım.
G4, G17: Oyunu ben açıyorum, uygun bulursam indiriyorum ve süre kısıtı uyguluyorum.
G5: Yaşına uygun olan oyunları seçiyorum.
G6: Ona gördüğü her şeye inanmamasını söylüyorum. Tabletinde zaman geçirmeden önce evdeki görevlerini yerine getirmesini ve ödevini yapmasını istiyorum.
G7, G10, G13: Açık ve dürüstçe konuşarak, eğiterek rehberlik yapıyorum.
G9: Faydalı bulmadığım için çok fazla oynamasına izin vermiyorum.
G11, G12, G16, G19: Süre kısıtı uyguluyorum ve yalnızca tanıdığımız kişilerle oynamasına izin veriyorum.
G14: Sorunları çözmesi ve zorlukların üstesinden gelmesi için farklı stratejiler uygulamasına rehberlik ediyorum.
G15: Oyun zamanına sınırlar koyarak, bunu ders çalışma ve açık hava oyunları gibi diğer aktivitelerle dengelemesini sağlayarak rehberlik ediyorum. Ayrıca oynadıkları oyunların yaşa uygun olduğundan emin oluyorum ve onları öğrenmeye ve yaratıcılığa teşvik eden oyunlar oynamaya yönlendiriyorum.
G18, G20: Oyunlarına çok fazla dahil olmadan rehberlik ediyorum.

Tablo 5'e bakıldığında görüşme yapılan ebeveynler genel olarak çocuklarının oyun oynama davranışlarına aşırı kısıtlamada bulunmadan koruyucu müdahalelerle ve mutlaka gözlemleyerek rehberlik etmektedirler.

Tablo 6. Video Oyun Oynamada Ebeveyn Gözlem ve Uygulama Verileri

Size göre çocuğunuzun video oyun oynamasının onun için faydaları ve/veya zararları nelerdir? Varsa zararlarından korumak için ne yapıyorsunuz?
G1: Odaklanma ve ince motor becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olabileceğini düşünüyorum. Zararlı yönlerinin olduğunun da farkındayım. Aşırı oyun oynadıklarında, olumsuz davranışlar gösterdiklerini gözlemliyorum ve uyku düzenlerinin bozulduğunu fark ediyorum. Bu nedenle sınırlamalar uyguluyorum.
G2: Gözlerini ve beynini yorduğunu düşünüyorum. Aynı zamanda davranışlarını da etkiliyor.
G3: Bağımlılık yapıyor ve bıraksam bütün günü tabletle oynayarak geçirebiliyorlar. Bu nedenle belli zamanlarda ve genel olarak sadece 15 - 20 dakikalık ekran sürelerine izin veriyorum.

G4: Sanırım video oyunlarının çoğunlukla zararlı yönleri var. Görüntüler dikkatlerini dağıtıyor. Gerçek hayatla video oyunlarındaki şeyler eşleşmiyor. Bu durum çocukların hayattan tıpkı video oyunlarında olduğu gibi aynı şeylerin beklentisinde olmalarına sebep olabilir.
G5: Video oyunlar çocuğun dikkat süresi için olumsuz bir etkileyicidir ve bağımlılık yaparlar. Daha kolay sıkılma davranışı gösterirler. Bundan dolayı bazen bir filmin tamamını izlemek istemiyor. Ayrıca, kendini durdurmakta zorlanıyor, bu yüzden görevlerini ihmal ediyor ve ödevini unutuyor. Sadece yatma saatinden hemen önce hatırlıyor. Çocuğuma mola vermesini hatırlatmaya çalışıyorum ve ondan ev işlerinde yardım etmesini veya ödevini yapmasını istiyorum.
G6, G7, G8: Yaş ve içerik kısıtlamalarının yanı sıra ekran süresi kuralları uyguluyorum.
G9, G13: Sadece zararlı olduğunu düşünüyorum. Çocukları daha az sabırlı ve agresif yapıyor. Uyku bozukluğuna neden oluyor. Ayrıca başkalarıyla daha az empati kurar hale geliyorlar. Video oyunu sırasında molalar verdirerek onları korumaya çalışıyorum.
G10: Her zaman dikkatli ve uyanık olmaya çalışıyorum.
G11: Zararlı yanlarından biri, tanımadığımız insanlara maruz kalması. Çoğu oyun çevrimiçi ve insanlar oyun sohbetlerinde uygunsuz şeyler söyleyebiliyor. Takıntılı yapması ve izole etmesi diğer zararlı yanlarıdır. Bu yüzden süre sınırları ve okul günlerinde oynamama kuralı uyguluyorum.
G12: Bağımlılık ve odaklanma kaybı yaratıyor. Ölçülü kullanıldığında eğlenceli olabileceğini düşünüyorum.
G14: Düşünme becerilerini geliştirebilir ama antisosyallığe de neden olur. Herhangi bir uygulama içi sohbet özelliğini kullanmalarına şimdiye kadar izin vermedim. Onları mümkün olduğunca bundan korumaya çalışıyorum.
G15: Bana göre, çocuğumun video oyunlar oynamasının faydaları arasında problem çözme becerilerini geliştirme, el-göz koordinasyonu sağlama ve eğlence yer alıyor. Bununla birlikte, potansiyel zararları, sağlıklarını ve sosyal etkileşimlerini etkileyebilecek aşırı ekran süresi olabilir. Çocuğumu korumak için oyun oynamaya süre sınırları koyuyorum ve fiziksel aktivitelere katılmak veya başkalarıyla sosyalleşmek için onu teşvik ediyorum.
G16: Neler olup bittiğinin farkında olmalı diye düşünüyorum. Dijital oyunlar aynı zamanda çocuklar için bir sosyalleşme platformu.
G17: Oynayabilirler sorun değil, ancak bağımlı olmamalı ve tüm zamanlarını oyunda geçirmemelidirler.
G18: Onlara video oyunlarına daha az zaman harcamalarını söylüyorum. Hem göz sağlığı hem de karakter gelişimi için iyi değil. Çocuğu saldırgan ve sabırsız yapıyor.
G19: Kontrollü oynaması gerektiğini düşünüyorum.
G20: Öğrenme fırsatı yaratabilir. Zararlı yanı ise, bağımlılık yaratmaya elverişli olması. Bunu onlara hatırlatıyorum.

Tablo 6'ya bakıldığında, görüşme yapılan ebeveynler, video oyun oynama sürelerinin uzadığında çocukları üzerinde fizyolojik ve zihinsel zararlara neden olduğunu bildirmişlerdir. Bu oyunların faydalı yanlarının da olduğunu belirten ebeveynlerin, zararları önleyici kurallar konulmasından yana olduğu görülmektedir.

Video oyun oynama bağlamında ebeveynlerin çocuklarına rehberlik etme yaklaşımına ilişkin tüm bulgular analiz edildiğinde, ebeveynlerin video oyun oynamanın olası zararlarının farkında oldukları ancak kontrollü oynandığında faydalarının da olabileceğini düşündükleri görülmektedir. Ebeveynlerin rehberlik yaklaşımları genel anlamda fazla müdahaleci olmaktan çekinen ancak, süre ve içerik anlamında kısıtlar konulmasını gerekli bulan bir anlayıştadır. Çocuklarını video oyunların olası zararlı etkilerinden korumak konusunda yaptırımcı değil, destekleyici bir yaklaşım içinde oldukları görülmek-

tedir. Bu konuda çocuklarıyla açık iletişim kurmakta ve çocuklarının video oyunların zararlarını ve faydalarını anlamalarını sağlayarak kendilerini zararlı etkilerden koruyabilecek donanımı kazanmalarını önemsemektedirler.

5. Dijital Ebeveynlik Farkındalığı Bulguları

Bu bölümde görüşme yapılan ebeveynlerin dijital ebeveynlik farkındalıklarına ilişkin bulgular ortaya konulmuştur.

Tablo 7. Dijital Ebeveynlik Farkındalık Verileri

Telefon, tablet gibi cihazları kullanma biçiminiz ve bu konuda çocuklarınıza örnek olma yaklaşımınız hakkında bilgi verebilir misiniz? Çocuğunuzla birlikteyken ne kadar kullanırsınız? Bu cihazları kullanırken çocuğunuza odaklanmadığınız olur mu?
G2, G3, G4, G5, G9, G10, G12, G13, G20: Çocuğumun yanında bu cihazları fazla kullanmamaya özen gösteriyorum.
G16, G18, G19: Çocuğum telefon veya tablette vakit geçirirken beni zaman zaman görüyor. Bunun olumsuz rol model oluşturduğunu düşünüyorum. Sıklıkla olmasa da çocuğuma odaklanamadığım oluyor.
G1, G6, G7, G8, G11, G14, G15, G17: Teknolojik cihazları çocuğumun yanında ben de kullanıyorum, bu hayatın gerçeği saklayamayız. Çocuğuma odaklanmamı engellemez.
Çocuğunuzun telefon tablet gibi cihazları ısrarla istemesi karşısında nasıl davranırsınız? Meşgul olduğunuzda, ev dışında veya çocuğunuzu kontrol edemediğinizde bu cihazları özellikle kullanmasına izin verir misiniz?
G6, G7, G8, G11, G14, G15, G17: Çocuğum ısrarla istediğinde nadiren de olsa esneklik gösterebiliyorum.
G4, G5, G10, G12, G16, G18, G19, G20: Çocuğumu oyalamak için veya işlerimi yapmak için cihazları kullanmasına izin vermem.
G1, G2, G3, G9, G13: Kurallar bellidir, evde veya ev dışında farklı uygulamalar olmaz. Evde ne kadar süre veriyorsam dışarıda da o süre geçerli.
Telefon, tablet gibi dijital araçların ve internetteki içeriklerin olumlu ve olumsuz yönlerini analiz edip bunları çocuğunuza anlatır mısınız? Bu konuda nasıl bir yol izlersiniz?
G5, G9, G10, G14, G17, G18, G20: Bu konuyu sürekli araştırır ve çocuğumu bilgilendiririm.
G3, G7, G15, G19: Doğru ve yanlışlar zaman zaman karışıyor ama elimden geldiğince anlatıyorum.
G1, G4, G12, G16: Bu konularla ilgili okuldan veya başka kurumlardan yapılan bilgilendirmeler faydalı oluyor, ben de çocuğuma aktarıyorum.
G2, G6, G8, G11, G13: Bu konuda tam olarak nasıl bir yol izleyeceğimi bilemiyorum. Kendimce iyi ve kötü yönleri analiz edip çocuğuma anlatıyorum ve kısıtlama getiriyorum.
İnternet içerikleri ve teknolojik cihazların olası olumsuz etkilerinden çocuğunuzu koruyabildiğinizi düşünüyor musunuz? Bunun için neler yapıyorsunuz?
G7, G15: Tamamen koruyabileceğimi düşünmüyorum.
G2, G4, G5, G9, G10, G12, G13, G20: Filtreler ve koruyucu programlar yoluyla zararlı içeriklerle karşılaşması riskini düşürüyorum.
G16, G19: Belli bir yaşa kadar koruyabilirsem iyi olacağını düşünüyorum.
G1, G6, G8, G11, G14, G17: İçinde bulunduğu platform ve uygulamaları sürekli inceliyorum, zararlı olduğunu düşündüğüm içerikler olursa kullanmasına izin vermiyorum.

G3, G18 : Elimden geldiğince koruyorum. Hem koruyucu programlar kullanıyorum hem de kendim gözlem yaparak denetliyorum.

Tablo 7'deki sorulara verdikleri yanıtlarla görüşmeciler, öncelikle çocuklarına model olma yaklaşımlarını ifade etmişlerdir. Görüşmeciler, çocuklarını teknolojik cihaz kullanımında uyardıkları davranışları zaman zaman kendilerinin de yaptıkları ancak, çocuklarını bu cihazları kullanım sürelerinde ihmal etmedikleri yönünde yanıt vermişlerdir.

Görüşmeciler dijital ihmal konusundaki yaklaşımlarını ifade eden sorulara, zaman zaman çocuklarının ısrarına dayanamayıp telefon, tablet ve oyun oynamalarına izin verdiklerini ancak, onları oyalamak için meşgul zamanlarında ya da farklı ortamlarda taviz vermediklerini ve her zamanki kullanım kurallarını uyguladıklarını belirtmişlerdir.

Görüşmeciler dijital cihazları verimli kullanma yaklaşımlarını ifade eden sorulara, interneti, dijital cihazları ve teknolojik yenilikleri inceledikleri, bilgilendikleri ve çocuklarına aktardıkları yönünde yanıt vermişlerdir.

Görüşmeciler dijital dünyanın risklerinden korunma yaklaşımlarını ifade eden sorulara, çocuklarını risklerden her zaman koruyabilecekleri konusunda emin olmadıklarını ancak, bu konuda dikkatli olduklarını ve karşılaşılabilecek olumsuz bir durumda müdahale edebilecekleri yönünde yanıt vermişlerdir.

Ebeveynlerin dijital ebeveynlik farkındalığı kapsamındaki yanıtları incelendiğinde, dijital ebeveynlik farkındalıklarının bulunduğu görülmektedir.

6. Yeni Medya Okuryazarlığı Bulguları

Bu bölümde görüşme yapılan ebeveynlerin yeni medya okuryazarlıklarına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 8. Yeni Medya Okuryazarlığı Verileri

Medyadaki yenilikleri takip eder misiniz? Yeni medya araçlarını ve ortamlarını kolaylıkla kullanırsınız? Yeni medya içeriklerinin amacını, açık ve gizli mesajlarını ayırt edebilir misiniz?
G2, G3, G5, G9, G10, G12, G13, G20: Çocuklarıma ayak uydurmak için medyadaki yenilikleri takip ederim. Mesajların gizli açık anlamlarını ayırt edebilirim.
G1, G6, G8, G11, G14, G16, G17: Yeni medya ortamlarına kolayca uyumlanırım ve kullanırım. Mesaj içeriklerinin amacını ve anlamlarını kolayca fark ederim.
G4, G7: Yeni medya ortamları çok hızlı değişiyor hepsini takip etmek çok zor ama amaçlarını ve mesajlarını anlarım.
G15, G18, G19: Yenilikleri bazen çocuğumdan öğreniyorum. Elbette mesajları anlarım ve ayırt edebilirim.
Medyada karşılaştığınız içeriklerin doğru olup olmadığını, olumlu ve olumsuz etkilerini, yasal ve etik açıdan uygunluğunu anladığınızı düşünüyor musunuz? Olası riskler konusunda kendinizi koruyabiliyor musunuz?
G15, G19: Medya içeriklerinin doğruluğu konusunda kafam karışıyor. Hemen inanmamaya çalışıyorum. Çok yerde aynı içeriği görürsem daha doğru olabileceğini düşünmeye başlıyorum.
G3, G5, G9, G10, G18, G20: Medya içeriklerini doğrulayan bazı hesaplar var onlara bakarak kontrol ediyorum. Doğrulayabileceğim kurumlar varsa doğrudan onların hesaplarına bakıp emin oluyorum. Bu konuda dikkatliyim ve yasal etik açıdan doğru anladığımı düşünüyorum.
G1, G8, G11, G13, G14, G16, G17: Medya içeriklerinin her bakımdan doğruluğunu ayırt edebiliyorum ve kendimi koruyabiliyorum.

G2, G4, G6, G7, G12: Güvenlik endişesi duyduğum için hemen inanmıyorum ve mutlaka farklı kaynaklara bakarak kendimi ve çevremi koruma altına alıyorum.
Medya ortamlarında kullanıcı profili oluşturmak, içerik (resim, video, metin vb.) oluşturmak, bunları yapabilmek için gerekli teknik donanımları kullanmak, paylaşım, yorum ve beğeni yapmak konularında kendinizi nasıl değerlendirirsiniz?
G1, G6, G8, G11, G14, G16, G17: Bunların hepsini kolaylıkla yapıyorum.
G2, G3, G5: Sosyal medyayı sık olmasa da etkili kullanıyorum. Faydalı paylaşımlarla sosyal medyadaki arkadaşlarımı bilgilendiriyorum.
G9, G13, G20: Sosyal medyayı haberlere bakmak dışında kullanmıyorum ama istesem kolayca kullanırım.
G4, G7, G15, G18, G19: Sosyal medyada daha çok takip eden konumundayım. Teknik taraflarıyla ilgilenmiyorum.
G10, G12: Medya ortamlarında iyi bir takipçiyim. Beğendiğim içerikleri paylaşırım ve yorum yaparım.
Sosyal medyada katılımcı olarak başkalarının düşüncelerini etkilemek, gündemdeki olayları değerlendirip katkıda bulunmak, alternatif içerikler geliştirmek gibi konularda kendinizi nasıl değerlendirirsiniz?
G2, G3, G5, G6: Sosyal medyada aktifim ve arkadaşlarımla görüşlerini etkiliyorum. Bana sürekli geribildirimde bulunurlar veya danışırlar.
G1, G10, G11, G12, G16, G17: Gündemi iyi takip ederim, yorum yaparım ve paylaşırım. Bu konuda seçici ve etkili olduğumu düşünüyorum.
G4, G7, G15, G18, G19: Sosyal medyayı aktif kullanmıyorum ve etkin değilim.
G9, G13, G20: Sosyal medyada katılımcı değilim vaktim olsa başkalarını etkileyebilecek durumda olurum.
G8, G14: Sosyal medyada sadece gündemi takip ediyorum. İstesem etkileyici içerikler üretirim ve en azından çevremde etkili olurum.

Tablo 8’de ebeveyn annelerin yeni medya okuryazarlıklarına ilişkin veriler yer almıştır. Bu veriler doğrultusunda aşağıdaki bulgulara ulaşılmıştır.

Görüşmeciler yeni medyanın fonksiyonel şekilde tüketilmesine ilişkin yaklaşımlarını ifade eden sorulara, medyadan nasıl yararlanabileceklerini bildikleri ve medya içeriklerini anlamada ve türlerini ayırt etmede farkındalıklı oldukları yönünde yanıt vermişlerdir.

Görüşmeciler yeni medyanın eleştirel şekilde tüketilmesine ilişkin yaklaşımlarını ifade eden sorulara, medyadaki mesajları ve içerikleri araştırma, karşılaştırma, kendi görüşleriyle ilişkilendirme, karar alma, değerlendirme ve koruma noktasında olabildiğince doğru yaklaşımlarda bulunabilecekleri yönünde yanıt vermişlerdir.

Görüşmeciler yeni medyada fonksiyonel şekilde üretici olma yaklaşımlarını ifade eden sorulara, medya ortamlarında üretici olma ve medya içeriklerini kullanma becerilerinde belirli düzeyde uygulayıcı olabilecekleri yönünde yanıt vermişlerdir.

Görüşmeciler yeni medyada eleştirel şekilde üretici olma yaklaşımlarını ifade eden sorulara, medya ortamlarında üretici olma ve medya içeriklerini kullanma becerilerindeki uygulayıcılıkları kadar olmasa da, medyada başkalarını etkileyebilecek kadar katılımcı olmak, tasarlamak, katkıda bulunmak noktasında çaba gösterebilecekleri yönünde yanıt vermişlerdir.

Ebeveynlerin yeni medya okuryazarlığı konusundaki bulgulara göre, yeni medya okuryazarlık farkındalıklarının bulunduğu ve yeni medya içeriklerinin tüketilmesinde kavrama, ayırt etme, araştır-

ma, karşılaştırma ve değerlendirme gibi becerileri etkin şekilde kullandıkları görülmektedir. Üretici olma boyutunda, medya ortamlarında fonksiyonel üretici olarak kendilerini belirli düzeyde etkin buldukları anlaşılmaktadır.

Sonuç

Çocukların video oyun oynama davranışları ile ebeveynlerin yeni medya okuryazarlığı ve dijital ebeveynlik farkındalığı arasındaki ilişkilerin incelendiği bu çalışmada, ebeveyn annelerden görüşme yoluyla toplanan veriler üzerinde nitel bir analiz yürütülmüştür. Bulgular değerlendirildiğinde, ebeveynlerin yeni medya okuryazarlıklarının ve dijital ebeveynlik farkındalıklarının bulunduğu ve çocuklarının video oyun oynama davranışlarına bu farkındalıklar çerçevesinde destekleyici yönde rehberlik ettikleri anlaşılmaktadır. Bu anlamda ebeveynlerin yeni medya okuryazarlıkları ve dijital ebeveynlik farkındalıkları ile çocuklarının video oyun oynama davranışları arasında aynı yönde ilişkiler bulunduğu söylenebilmektedir.

Görüşme yapılan ebeveynler, çocuklarının video oyun oynama konusunda genel anlamda istekli ve ısrarlı olduklarını, oynadıkları süre içinde zaman zaman yaşamadaki dengeyi kayb ettiklerini, dünyadan kopma ve öfkeli olma gibi zararlı etkilerini yaşadıklarını gözlemlemektedirler. Bu olası zararlı etkilerin önlenmesinde oyunlara süre, içerik ve kimlerle oynanabileceği konusunda kurallar konulması önemli görülmektedir.

Prot, McDonald, Anderson ve Gentile (2012)'in yürüttüğü çalışmada ebeveynlere, çocuklarının video oyunlarını seçebilmeleri, değerlendirebilmeleri ve gerektiğinde destekleyici anlamda kullanabilmeleri için çeşitli tavsiyeler bildirilmiştir. Bu tavsiyeler içerisinde şiddet veya gizli şiddet içermeyen oyunların fark edilerek seçilmesi, daha eğitsel içerikli oyunların seçilmesi, çocukların oynadığı oyunlara süre ve içerik konusunda kurallar getirilmesi gibi konular bulunmaktadır (s.654). Bu çalışmada görüşme yapılan ebeveynlerin söz edilen tavsiyelerle uyumlu görüşler bildirmesi, örneklem grubundaki ebeveyn temsiliinin dijital ebeveynlik farkındalığı, yeni medya okuryazarlığı ve rehberlik yaklaşımları bakımından pozitif yönde olduğunu göstermektedir. Ebeveynlerin bu kuralları koyarken yasakçı olmak yerine destekleyici bir rehberlik yaklaşımı göstermeleri, yeni medya okuryazarlığı ve dijital ebeveynlik farkındalığıyla örtüşmekte ve çalışmanın ana konusunu destekleyen bir çıkarıma ulaştırmaktadır. Yeni medya okuryazarlığının kavramsal temelinde, medya içeriklerinin tüketim ve üretiminde öz denetim sağlamak, anlamak, ayırtırmak, araştırmak, karşılaştırmak ve değerlendirmek gibi beceriler bulunmaktadır. Ebeveynlerin çocukların video oyun oynama davranışlarına rehberlik etme yaklaşımları da bu becerilerden hareket etmektedir. Aynı şekilde dijital ebeveynlik farkındalığına sahip olmak, ebeveynlerin çocuklarının video oyun oynama davranışlarında olumlu rol model olma, onları ihmal etmekten kaçınma, oyunların olumlu ve olumsuz yönlerini kavrayarak ve çocuklarına açık iletişimle aktararak verimlilik sağlama ve risklerden koruma yaklaşımlarında destekleyici olmaktadır. Bu türlü bir rehberlik anlayışı, çocuğun video oyun oynama davranışını dengede tutmada ve koruyucu tedbirlerin alınmasında önemli rol oynamaktadır.

Çinli ebeveynler üzerinde yapılan bir çalışmada (Chen vd., 2020, s.27-28), ebeveynlerin çocuklarını oyalama amacından veya kendi eğitsel etkisizlik duygularından kaynaklanan kaygılarını gidermek için çocuklarının teknolojik cihazlarla vakit geçirmelerine izin verdiklerine yönelik bulgular gösterilmiştir. Bu çalışmada ise, dijital ebeveynlik farkındalığının konularından biri olan dijital ihmal konusunda ebeveynlerin farklı bir yaklaşımda oldukları görülmektedir. Ev dışında olmak, meşgul olmak veya çocuklarının aşırı ısrarları gibi etkenler olsa dahi ebeveynler çocuklarını teknolojik cihazlarla veya dijital oyunlarla oyalamadıklarını ve her zamanki kuralların dışına çıkmadıklarını bildirmişlerdir.

Çocukların çevrimiçi davranışları ile ebeveynlerinin bunlar hakkında bildikleri arasında boşluk olduğunu gösteren bir başka çalışmada, ebeveynlerin olası riskleri önlemek için net stratejilerinin

bulunmadığı belirtilmiştir. Çalışmada, medya teknolojisinde sürekli yaşanan değişikliklerin, ebeveynlerin «deneme yanılma» yaklaşımını benimsemeleri gerektiği anlamı çıkarılmıştır (Farrugia ve Lauri, 2018, s.135-144). Bu çalışmada ise, ebeveynlerin ifade ettikleri rehberlik yaklaşımları içerisinde deneme-yanılma stratejisi anlamına gelebilecek bir ifade bulunmamaktadır. Rehberlik yaklaşımlarına bakıldığında, ebeveynlerin daha çok dengeleyici ve gözlemci bir yaklaşımı benimsedikleri görülmektedir. Ebeveynlerin yeni medya okuryazarlıklarının farkındalıklı yönde olması ve bu konuda bilinçli ebeveynler olmaları, rehberlik yaklaşımlarının destekleyici ve dengeleyici yönde olmasında etken olarak görülebilir. Buradan hareketle, ebeveynlere yeni medya içeriklerini tüketirken ve üretirken hem fonksiyonel hem de eleştirel olma becerilerini kazandırabilecek eğitsel destekler önerilmektedir. Eğitim ve desteklere bireysel çabalarla dahil olmak mümkündür ve ilgili sosyal kuruluşlar bu konuda teşvik edici olmalıdır. Ancak daha önemlisi, bir eğitim politikası olarak politika yapıcılara ve ilgili kurumlara bu konuda büyük görevler düşmektedir. Ebeveynlerin sistemli olarak bilgilendirildiği, yeni medyadaki gelişmelerden haberdar edildiği, eğitime dahil edildiği ve tüm bunların hem ebeveyn hem de çocuk üzerinden ölçülebilir sonuçlarının takip edildiği bir yapıyı oluşturmanın iyileştirici bir çözüm olacağı düşünülmektedir. Toplumsal olarak sağlıklı nesiller yetiştirmede ebeveynlere sorumluluklarını fark ettiren iletişim uygulamaları da destekleyici katkı sunacaktır.

Sonuç olarak, hızlı bir şekilde değişime uğrayan medya teknolojilerini takip etmek, öğrenmek ve onlara uyum sağlamak, bireysel ve sosyal yaşamda önemli bir güncel gerekliliktir. Ebeveynler için çocuklarıyla kurdukları iletişimde ve onların yaşamlarındaki rehberliklerinde dijital ebeveynlik farkındalığı ve yeni medya okuryazarlığı daha da önem kazanmaktadır. Ebeveyn çocuk iletişimini geliştirmek için, ebeveynlerin çocuklarını yetişkinlik çağına getirdikleri süre boyunca yeni medya okuryazarlık eğitimine ihtiyaç bulunmaktadır.

Kaynakça

- Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı (2017). *Dijital oyunlar için çocuk ve aile rehberliği çalıştay sonuç raporu*. tarihinde <https://www.aile.gov.tr/media/2496/dijital-oyunlar-icin-cocuk-ve-aile-rehberligi-calistayi-sonuc-raporu.pdf> adresinden edinilmiştir.
- Blum-Ross, A. ve Livingstone, S. (2018). The trouble with “screen time” rules. Mascheroni, G., Cristina P. Ve Ana J. (Ed.), *Digital Parenting: The challenges for families in the digital age* içinde (s.179-187). Nordicom.
- Chen, C., Chen, S., Wen, P. ve Snow, C. E. (2020). Are screen devices soothing children or soothing parents? Investigating the relationships among children’s exposure to different types of screen media, parental efficacy and home literacy practices. *Computers in Human Behavior*, 112, s. 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106462>
- Chiu, S. I., Lee, J. Z. ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology Behavior*, 7(5), s. 571-581. <https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- De Cock, R., Zaman, B., Van Mechelen, M. ve Huyghe, J. (2018). Early gambling behaviour in online games: Parental perspectives vs. what children report. Mascheroni, G., Cristina P. Ve Ana J. (Ed.), *Digital Parenting: The Challenges for Families in the Digital Age* içinde (s.179-187). Nordicom.
- De Haan, J., Nikken, P. ve Wennekers, A. (2018). Digital parenting in the Netherlands: Putting theory into practice. Mascheroni, G., Cristina P. Ve Ana J. (Ed.), *Digital parenting: The challenges for families in the digital age* içinde (s.157-165). Nordicom.
- Farrugia, L. ve Lauri, M. A. (2018). Maltese parents’ awareness and management of risks their children face online. Mascheroni, G., Cristina P. Ve Ana J. (Ed.), *Digital parenting: The challenges for families in the digital age* içinde (s.135-146). Nordicom.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychol Sci*. 20 (5), 594-602. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x>
- Griffiths, M. D. ve Davies, M. N. (2005). Does video game addiction exist. J. Goldstein ve J. Raessens (Ed.), *Handbook of computer game studies* içinde s.(359-372). MIT Press.
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of community & applied social psychology*, 5(3), 189-193.

- Hamlen, K. R. (2011). Children's choices and strategies in video games. *Computers in Human Behavior*, 27 (1), 532-539.
- Harrison, E., ve McTavish, M. (2018). 'i'Babies: Infants' and toddlers' emergent language and literacy in a digital culture of iDevices. *Journal of Early Childhood Literacy*, 18 (2), 163-188.
- Işıkoğlu, N., Erol, A., Atan, A. ve Aytekin, S. (2023). A qualitative case study about overuse of digital play at home. *Current Psychology*, 42 (3), 1676-1686.
- Işıkoğlu Erdogan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I. ve Qiu, Z. (2019). Do parents prefer digital play? Examination of parental preferences and beliefs in four nations. *Early Childhood Education Journal*, 47, 131-142.
- Kalmus, V., Blinka, L. ve Olafsson, K. (2015). Does it matter what mama says: Evaluating the role of parental mediation in European adolescents' excessive Internet use. *Children & Society*, 29(2), 122-133.
- Koç, M. ve Barut, E. (2016). Development and validation of New Media Literacy Scale (NMLS) for university students. *Computers in Human Behavior*, 63, 834-843.
- Manap, A. ve Durmuş, E. (2020). Development of digital parental awareness scale. *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 21 (2), 978-993. 10.17679/inuefd.711101
- Nikken, P., ve Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, media and technology*, 31 (2), 181-202.
- Olle, D. A. ve Westcott, J. R. (2018). *Video game addiction*. Mercury Learning and Information.
- Patton, M. Q. (1987). *How to use qualitative methods in evaluation*. Saint Paul.
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. (3rd ed.), Sage publications.
- Popovska Nalevska, G., ve Popovski, F. (2023). Parental attitudes and mediation in children's use of digital media. *International Journal of Research Studies in Education*, 12(7), 65-73.
- Prot, S., McDonald, K. A., Anderson, C. A. ve Gentile, D. A. (2012). Video games: Good, bad, or other?. *Pediatric Clinics*, 59 (3), 647-658.
- Pujol, J., Fenoll, R., Forns, J., Harrison, B. J., Martínez-Vilavella, G., Macià, D. ve Sunyer, J. (2016). Video gaming in school children: How much is enough?. *Annals of Neurology*, 80(3), 424-433.
- Ratner, Bill (2014). *Parenting for the digital age: The truth behind media's effect on children and What to Do About It Paperback*. Abrams.
- Schubert, G., ve Eggert, S. (2018). "Daddy, your mobile is stupid, you should put it away": Media education from the perspective of professionals. Mascheroni, G., Cristina P. Ve Ana J. (Ed.), *Digital parenting: The challenges for families in the digital age* içinde (s.147-156). Nordicom.
- Shoshani, A., Braverman, S., ve Meirow, G. (2021). Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning. *Computers in Human Behavior*, 114, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106578>
- Skoric, M. M., Teo, L. L. C. ve Neo, R. L. (2009). Children and video games: Addiction, engagement, and scholastic achievement. *Cyberpsychology & Behavior*, 12 (5), 567-572.
- Türnüklü, A. (2000). Eğitimbilim araştırmalarında etkin olarak kullanılabilecek nitel bir araştırma tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 24 (24), 543-559.
- Uhls, Y. T. (2016). *Media moms & digital dads: A fact-not-fear approach to parenting in the digital age*. Routledge.
- Van Cleave, R. G. (2010). *Unplugged: My journey into the dark world of video game addiction*. Health Communications.
- Wahyuningrum, E., Suryanto, S. ve Suminar, D. R. (2020). Parenting in digital era: A systematic literature review. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, (3), 226-258.