



JOURNAL of SOCIAL and HUMANITIES SCIENCES RESEARCH (JSHSR)

Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi

Received/Makale Geliş 18.04.2021
Published /Yayınlanma 31.05.2021
Article Type/Makale Türü Research Article

Citation/Alıntı: Güzel, M. (2021). Alfa kuşağıyla birlikte değişen oyun algısı: Dijital oyuncaklar ve ekran bağımlılığı. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(70), 1344-1355.
<http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2502>

• **Öğr. Gör. Dr. Meltem GÜZEL**

<https://orcid.org/0000-0002-1805-0490>

İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa, Teknik Bilimler MYO, Radyo ve Televizyon Teknolojisi Programı İstanbul / TÜRKİYE

ALFA KUŞAĞIYLA BİRLİKTE DEĞİŞEN OYUN ALGISI: DİJİTAL OYUNCAKLAR VE EKРАН BAĞIMLILIĞI

GAME PERCEPTION CHANGING WITH GENERATION ALPHA: DIGITAL TOYS AND SCREEN ADDICTION

Issue/Sayı: 70

Volume/Cilt: 8

jshsr.org

ISSN: 2459-1149

ÖZET

Kuşak kuramı, benzer dönemlerde dünyaya gelen bireylerin birbirine yakın kişilik özelliği taşıyacağı varsayımına dayanmaktadır. Geçmiş dönemlerde, kuşakların belirlenmesinde tarihi olaylar rol oynamaktayken yaşanan bu çağda iletişim teknolojilerinde meydana gelen değişimler etkili olmaktadır.

Bilgi ve teknoloji çağında her alanda hızlı bir değişim yaşanmaktadır. Yaşanan bu değişimler insanların kişilik özellikleri, gündelik yaşamları, tercihleri, alışkanlıkları üzerinde etkili olmaktadır. Bu da kuşaklar arası farklılıkları artırmaktadır.

Literatürde son kuşak olarak kabul edilen Alfa kuşağı, tamamı 21. yüzyılda dünyaya gelen bireylerden oluşmaktadır ve teknolojik gelişmelerin hayatlarının tüm alanları üzerinde etkili olduğu bir dönemi yaşamaktadır.

Henüz çocukluk dönemini yaşamakta olan Alfa kuşağının gündelik yaşamı iletişim teknolojilerinde meydana gelen gelişmelere göre belirlenmektedir. Yaşamlarının her alanında yapay zeka ürünlerinin yer aldığı bu neslin iletişim kurma, oyun oynama biçimleri de dijital teknolojilere göre şekillenmektedir.

Çalışmada, günlerinin önemli bir bölümünü ekrana maruz kalarak geçiren Alfa kuşağının, oyun anlayışının ve oynadıkları oyuncakların neler olduğunun belirlenmesi amaçlanmaktadır.

Bu amaçla, Alfa kuşağında yer alan çocukları olan annelerle nitel bir araştırma tekniği olan odak grup görüşmesi yapılarak sonuçlar betimsel bir yaklaşımla analiz edilmektedir.

Araştırma sonunda elde edilen veriler, Alfa kuşağının çocukluk döneminde oynadıkları oyunların ve oyuncak seçimlerinin önceki kuşaklardan daha farklı olduğunu ortaya koymaktadır.

Anahtar Kelimeler: Kuşak kuramı, Alfa kuşağı, Ekran bağımlılığı, Dijital teknolojiler, Oyun tercihi, Dijital oyuncaklar, Akıllı cihazlar.

ABSTRACT

The generation theory is based on the assumption that individuals born in similar periods will have similar personality traits. While historical events played a role in the determination of generations in the past, the changes in communication technologies in this age are effective.

In the age of information and technology, there is a rapid change in every field. These changes are effective on people's personality traits, daily lives, preferences, and habits. This also increases the differences between generations.

The Generation Alpha, which is considered to be the last generation in the literature, consists of individuals who were born in the 21st century and live in a period when technological developments are effective in all areas of their lives.

The daily life of Generation Alpha, which is still in its childhood, is determined according to the developments in communication technologies. The communication and gameplay styles of this generation, which include artificial intelligence products in all areas of their lives, are also shaped by digital technologies.

The study, it is aimed to determine the understanding of the game and the toys of Generation Alpha, who spend a significant part of their days being exposed to the screen.

For this purpose, a qualitative research technique focus group interview is held with mothers who have children in Generation Alpha, and the results are analyzed with a descriptive approach.

The data obtained at the end of the research reveal that the games and toy choices played by Generation Alpha during their childhood are different from the previous generations.

Keywords: Generation theory, Generation Alpha, Screen addiction, Digital technologies, Game preference, Digital toys, Smart devices.

1. GİRİŞ

İlk defa Alman Sosyolog Karl Mannheim tarafından kullanılan, William Strauss ve Neil Howe'un kitaplarıyla birlikte üzerine yapılan araştırmaların arttığı kuşaklar kuramı, benzer dönemlerde doğan ve benzer toplumsal olayları yaşayan kişilerin birbirine yakın kişilik özelliği taşıyacağı varsayımına dayanmaktadır (Arslan, 2017; Ünal, 2017:9).

Kuşakların belirlenmesinde önceki dönemlerde tarihsel olaylar önemli rol oynarken, teknolojinin hızla geliştiği bugünlerde iletişim teknolojilerinde meydana gelen değişimler etkili olmaktadır (Kuyucu, 2017: 846). Bireylerin teknolojik cihazları kullanma alışkanlıkları onların, başta iletişim kurma tercihleri olmak üzere gündelik yaşamları üzerinde önemli etkilere sahiptir.

Önceki dönemlerde kuşakların ortalama 20-25 yıllık bir süreçte değişim gösterdiği kabul edilirken teknolojik gelişmelerin hızına paralel olarak bu çağda değişim daha kısa sürelerde yaşanmaktadır.

Kuşak kuramı içinde yer alan son nesil Alfa Kuşağı olarak kabul edilmektedir ve tamamı 21. yüzyılda dünyaya gelen ilk kuşaktır.

Kuşaklar arasındaki farklar araştırmalarında uzmanlaşmış Mark McCrindle, Alfa kuşağını "cam nesli" olarak adlandırmaktadır. Oluşturulmuş bir kuşak olarak tanımladığı Alfa kuşağını bir çeşit laboratuvar veya deney nesli olarak tanımlamaktadır. Dünyaya geldikleri andan itibaren eğlenceleri ve eğitimleri ekranlardan oluşan bu nesil pek çok teknolojik buluşa şahit olmaktadır. İçlerinde en yaşlısının doğduğu yıl olarak kabul edilen 2010 yılında "IPAD" tanıtımı yapılmakta, "Instagram" kullanılmaya başlanmaktadır. Kendilerinden önceki kuşakların sabit ekran tecrübesi onların akışkan ve tamamen mobil deneyimlerine yetemez duruma gelmektedir. "Ekranergenlik (screenager)" kavramı olarak Alfa Kuşağı için kullanılmaktadır.

Tümüyle dijital bir dünya içine doğan bu kuşak için teknoloji günlük yaşamlarının önemli bir parçasıdır (Riedling, 2007).

Gündelik yaşamlarında pek çok alanda ekran bulunan ve üç boyutlu ekranlarla büyüyen Alfa Kuşağı farklı bir beyin yapısı taşımaktadır (Januariyansah ve Rohmanto, 2018). Bu nedenle oynadıkları oyunlar ve tercih ettikleri oyuncaklar kendilerinden önceki kuşaklarla farklılık taşımaktadır. Onlar dijital oyunlarla büyümekte, sanal ortamlarda sanal arkadaşlıklar kurmakta, yapay zekaya sahip oyuncakları tercih etmektedirler.

Bu çalışmada, diğer kuşaklarla karşılaştırıldığında farklı bir dünyaya sahip olan Alfa Kuşağının oyun anlayışının ve oynadıkları oyuncakların neler olduğunun ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır.

Bu nedenle, çalışmada öncelikle kuşak kuramları hakkında literatür taraması yapılarak, kuramla ilgili genel bilgiler verilmekte, ardından Alfa Kuşağı ve onun döneminde yaşanan teknolojik gelişmeler detaylandırılmaktadır. Literatür bölümünde son olarak bu neslin genel oyun oynama alışkanlıkları ve oyuncak seçimleri anlatılmaktadır.

Çalışmanın amacını gerçekleştirebilmek için, Alfa Kuşağında çocukları olan annelerle nitel bir araştırma tekniği olan odak grup görüşmesi yapılmaktadır.

Görüşme sonucu elde edilen veriler, betimsel analiz yöntemi ile değerlendirilmekte, bu sayede doğrudan alıntılarla da desteklenerek sunulan veriler temalara ayrılarak somut veriler halinde sunulmaktadır.

2. KUŞAK KAVRAMI VE SINIFLANDIRMALARI

Kuşak kavramı, ilk olarak 1928 yılında Alman Sosyolog Karl Mannheim tarafından kullanılmakla birlikte yazılı kaynaklar incelendiğinde bu kavramın Antik Yunan ve Eski Mısır Uygarlığı'nda da çeşitli bilim dallarında geçtiği görülmektedir (Joshi, Dencker ve Franz, 2011: 179).

"Generation", "Cohort", "Age Group" gibi kelimelere karşılık olarak kullanılan bu kavram, birbirine yakın tarihsel süreçte dünyaya gelen, benzer toplumsal ve ekonomik olaylardan etkilenen bireyleri tanımlamak için kullanılmaktadır.

Bu kavramın, günümüz anlamında kullanımı ve kuşakları içeren sınıflandırma çalışmaları Inglehart tarafından başlatılmakta ve Strauss ve Howe (1991) tarafından kaleme alınan kitapla gündeme gelmektedir. Bu nedenle pek çok kaynakta "Strauss-Howe Kuşak Kuramı" olarak da anılmaktadır. Bu kuram, birbirine yakın dönemlerde doğup büyüyen kişilerin benzer davranış biçimlerine sahip oldukları ve her yeni kuşakla beraber bu davranış kalıplarının değişim gösterme olasılığının yüksek olduğu

varsayımına dayanmaktadır. Bunun sonucu olarak, birbirine yakın yaş aralığında yer alan kişiler, benzer bir takım eğilimleri ve bilişsel davranışları sergileyebilmektedirler (Güzel, 2019:241).

Bu konu üzerine çalışan araştırmacıların kuşak gruplamalarını yaparken bu gruplamaların başlangıç ve bitiş tarihlerinde farklılıklar olduğu görülmektedir. Bunun sebebi toplumlarda yaşanan olayların farklılık göstermesinin yanında toplumların yaşanan olaylardan etkilenme derecelerinin değişik seviyelerde olmasıdır. Kuşakları oluşturan etmenler tek bir olaydan meydana gelmemekte, iç içe pek çok olayı kapsamaktadır (Reeves ve Oh, 2008: 296).

Kupperschmidt (2000), bu kavramın, kritik gelişme dönemleri içinde birbirine yakın doğum zamanlarına sahip olmanın yanında aynı ya da benzer bir toplumsal çevreyi ve benzer olayları yaşamış olma kriterini de taşıması gerektiğini ifade etmektedir. Bir kuşağa mensup bireylerin yaşadıkları çağın ortak toplumsal ve tarihsel olayları, onlara ortak tecrübeler yaşatmakta ve onları diğer kuşaklardan ayırmaktadır. Kısacası, farklı zamanlarda ve dönemlerde doğup büyüyen kişiler, yaşadıkları dönemin sosyal, ekonomik, siyasal, teknolojik pek çok olayından etkilenmekte ve bu da onların diğer kişilerden farklı duygu ve düşüncelere sahip olmaları sonucunu doğurmaktadır (Kupperschmidt, 2000: 69; Wong Gardiner, Lang ve Coulon, 2008; Glass, 2007; Inglehart, 1997).

Teknolojik gelişmelerin günümüzdeki kadar hız kazanmadığı dönemlerde kuşaklar tarihsel olaylara göre belirlenirken, yaşanan bu çağda artık iletişim teknolojilerinde oluşan değişimlere göre, bireylerin teknolojiyi tüketme biçimlerine göre şekillenmektedir (Kuyucu, 2017: 846).

Kuşak sınıflandırmaları yapılırken belirlenen yaş aralığının araştırmacılar tarafından farklı olduğu görülmektedir. Mannheim (1970), kuşakların değişim sürecini 30 yıl olarak belirlemektedir. Strauss ve Howe (1991) ise bir insanın ömrünün 80 yıl olduğunu düşünerek, bu süreci çocukluk, gençlik, yetişkinlik, yaşlılık olarak bölümlenmekte ve bu dönemleri yaklaşık 20 yıllık periyotlara bölmektedir. McCrindle ve Wolfinger (2010), benzer bir ortalama vermekte ve bu periyotları çocukların doğum yılları ile ebeveynlerinin yaşları arasındaki ortalama baz alarak belirlemektedir. Kuşakları sadece yaş gruplarına göre tanımlamayıp, dönemin önemli toplumsal, ekonomik ve siyasal olayları üzerinde duran araştırmacılar da bulunmaktadır (Oblinger, 2004; Ryder, 1965; Alwin ve McCammon, 2007).

Kuşak kavramıyla ve sınıflandırmalarıyla ilgili farklı tanımlama ve sınıflandırmalara rastlanmakla birlikte, literatür tarandığında William Strauss ve Neil Howe (1991)'un tanım ve sınıflandırmalarının genel olarak benimsendiği görülmektedir.

Bu sınıflandırmada kuşaklar doğum yıllarına göre ayrılmakta ve kuşaklara belli karakteristik özellikler verilmektedir. Yine bu sınıflandırmada da görüleceği gibi kuşaklara belli toplumsal olaylar damgasını vurmaktadır. Strauss ve Howe'in sınıflandırmasında ilk sırada 1925-45 yılları arasında doğan "Sessiz Kuşak" yer almaktadır. Bazı kaynaklarda "Geleneksel Kuşak" olarak da isimlendirilen bu kuşak, II. Dünya Savaşı ve sonrasında yaşanan ekonomik kriz dönemlerine denk gelmektedir. II. Dünya Savaşı'nın sona erip savaşta görev alan erkeklerin evlerine döndükleri ve doğumlarda patlama yaşanan bir dönemde doğan nesil, "Baby Boomers Kuşağı" olarak adlandırılmaktadır. Bu nesil savaş sonrası refah politikalarının yaşandığı bir döneme denk gelmektedir. Ardından gelen ve 1961-81 yılları arasında doğduğu kabul edilen "X Kuşağı", soğuk savaş ve siyasal çalkantıların hakim olduğu bir dönemi kapsamaktadır. 1982-94 yılları arasında doğan "Y Kuşağı", teknoloji ve tüketimin dünyayı şekillendirdiği bir dönem içinde değerlendirilmekte ve "şehirli" olarak adlandırılmaktadır. 1995-2010 seneleri arasında doğan "Z Kuşağı", Strauss ve Howe'in sınıflandırmasının son kuşağını oluşturmakta ve dijital dünyanın içine doğup bu dünya içinde büyüyen ilk kuşak olarak görülmektedir (Strauss ve Howe, 1991; Williams, Page ve Robert, 2011; Swaidan, 2012; Suderman, 2016).

Z Kuşağından sonra gelen neslin, literatür tarandığında farklı araştırmacılar tarafından farklı adlandırıldığı görülmektedir. Ancak en yaygın adlandırma "Alfa Kuşağı" olarak yer almaktadır (Suderman, 2016; McCrindle, 2020; Dünya, 2015; Marketing Türkiye, 2016).

3. ALFA KUŞAĞI VE DÖNEMİNDE YAŞANAN TEKNOLOJİK GELİŞMELER

Alfa Kuşağı, son dönemde yeni yeni konuşulmaya başlanan ve üzerine yapılan araştırmaların sınırlı sayıda olduğu bir kuşaktır. Demografi Uzmanı Mark McCrindle, 2010 yılı ve sonrası dünyaya gelenleri Alfa Kuşağı olarak isimlendirmektedir. Bu kuşağın başlatılmasında 2010 yılının baz alınmasının sebebi, dijital döneme damgasını vuran icatların ve uygulamaların birbirine yakın tarih aralıklarıyla bu çağda gerçekleşmiş olmasıdır. Bu dönemde, ilk nesil IPAD kullanıma sunulmakta ve "Instagram" yeni bir sosyal ağ olarak kurulmaktadır (McCrindle, 2020).

Yeni bir çağ için yeni bir adlandırma yapılması gerektiği üzerinde duran ve kuşağa adını veren McCrindle, yeni bir alfabeğe geçilmesinin uygun olduğu görüşünü benimsemektedir. Yapılan anket çalışmalarıyla bu kuşak için farklı isimler önerilmekle birlikte, Yunan alfabesinin ilk harfini oluşturan “Alfa” isim önerisinin anket sonuçlarında ağırlıklı olarak kabul edildiği görülmektedir (Arora ve Jha, 2020:1).

Önemli bir bölümü Y Kuşağının çocukları olan Alfa Kuşağı, tamamı 21. yüzyılda doğan ilk kuşaktır (McCrindle, 2020).

IPAD ile dünyaya gelen ve teknolojiyle dolatılan bu kuşak, sınırsız bilgi erişimine sahiptir ve bir şeyi merak ettiklerinde anne babalarına sormak yerine arama motorlarına yazarak öğrenmeyi tercih etmektedirler. 2013-30 yılları arası bir dönemi kapsayan bu kuşak internetin içine doğup büyüyen bir kuşaktır. Yaşamlarının merkezlerine koydukları teknolojileri kişiselleştirerek kullanmakta, mümkün olduğunca fiziksel görüşmelerden ve yüz yüze iletişim kurmaktan kaçınmaktadırlar (Marketing Türkiye, 2016).

Bu nesil hakkında bilinen en temel şey tamamen dijital bir ortama doğmuş olmalarıdır. Dolayısıyla da teknoloji, günlük yaşamlarının bir parçasıdır ve “bağlantıda olma” yaşamlarının merkezinde yer almaktadır (Riedling, 2007).

Büyük bir çoğunluğu Y Kuşağının çocukları olan ve ailelerinin en küçükleri olan Alfa Kuşağı, ortalama 2 yaşından itibaren bilgisayar destekli sistemleri kullanmaya başlamaktadır. İlkokula başladıklarında teknolojik cihazların çoğunu kullanmayı öğrenen bu kuşağın çocukları 8 yaşından önce en az bir defa internete girmektedir (Oblinger, 2004).

Yaşamlarının pek çok alanında ekranların yer aldığı ve üç boyutlu ekranlarla büyüyen bu nesil, diğer kuşaklardan farklı bir beyin yapısına sahip olarak dünyaya gelmektedir. Bu nedenle, yapay zeka ile arkadaşlık etmek, sanal ortamlarda oyunlar oynayarak arkadaşlıklarını bu ortamlarda kurmak bu nesil için olağan bir durumdur (Januariyansah ve Rohmantoro 2018).

Yaşadıkları çağ göz önüne alındığında Alfa Kuşağı, gelecek yıllarında da alışverişlerini çevrim içi yapmaya yönelecek ve diğer kuşaklarla karşılaştırdıklarında insanlarla daha az fiziksel temasta bulunacaklardır. Sohbet etmek, oyun oynamak, ders çalışmak gibi gereksinimlerini karşılamak için gerçek insanlar yerine robot arkadaşlarını tercih edeceklerdir (Erdör, 2018: 2).

Pandemi süreciyle birlikte çevrimiçi eğitimleri artan Alfa Kuşağının, eğitimlerinin bundan sonraki dönemlerinde de ağırlıklı olarak online eğitim ile karşılaşacakları öngörülmektedir.

Yaşanan tüm bu gelişmeler, diğer jenerasyonlarla karşılaştırdıklarında Alfa Kuşağının, daha az konuşan, gerek olmadıkça fiziksel görüşmelerden uzak duran, gerçek ortamlarındaki insanlarla daha az iletişim kuran, tüm işlerini sanal ortamlarda halletmeyi tercih eden bir kuşak olmalarına neden olmaktadır.

Alfa Kuşağının teknolojisini, akıllı telefonlar, tabletler, video oyunları oluşturmaktadır. Onların gençlik dönemlerine, sürücüsüz trenlerin, otonom arabaların, yapay zeka uygulamalarının hakim olacağı öngörülmektedir. Teknolojik gelişmelerin hızlı bir şekilde yaşandığı bir çağda doğan ve büyüyen bu çocukların önüne erken yaşlardan itibaren ekran koyulmakta ve sürekli olarak ekrana maruz kalmaktadırlar. Onların ekrana bu kadar maruz kalmaları bağımlı olmalarına neden olmakta ve bu da yaşamları üzerinde önemli etkiler yaratmaktadır. Yaşam şartlarının iyileşmesiyle birlikte iyi koşullarda yaşayan bu nesil, fiziksel erginliğe de erken yaşta girecek ve bu durumun olumsuzluklarını da yaşayacaklardır (McCrindle, 2020).

Alfa Kuşağının ebeveynlerini oluşturan Y Kuşağı, kariyer gelişimleri ve teknolojik birikimleri önceki kuşaklardan daha donanımlı ve maddi açıdan daha iyi şartlarda yer almaktadır. Bu kuşak, çocuklarını sürekli araştırarak, özen ve ilgi göstererek büyütmektedirler ve bu nedenle pek çok kaynakta Alfa Kuşağından “oluşturulmuş kuşak” olarak bahsedilmektedir. Her anı aileleri tarafından kaydedilen, daha doğmadan sosyal medya hesapları oluşturulan bu kuşak, doğdukları andan itibaren birden fazla duyu organlarına hitap eden teknolojilerle büyüdüklerinden, tek duyu organına hitap eden uyarılar ilgisini çekmemekte ya da bunlardan çabuk sıkılmaktadırlar. Bu nedenle yaşamlarında insandan çok ekrana gereksinim duymaktadırlar (Eğitim Kolektifi, 2020).

Doğadan uzak yetişen bu nesil, benmerkezci, paylaşmayı sevmeyen bir karakter özelliği sergilemektedir. Bilgiye ihtiyaçları olduğunda internetten kolayca erişebileceklerinin bilincinde olarak hafızalarında gereksiz bilgileri tutmamakta, anlık öğrenmektedirler.

Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan bir araştırmanın sonuçlarına bakıldığında, 8-12 yaş aralığında yer alan çocukların günlerinin ortalama 4 saat 44 dakikasını eğlence amaçlı ekran karşısında geçirdikleri görülmektedir. Yaş aralığı 13-18'e çıktığında sürenin de 7 saati bulunduğu araştırmanın sonuçları arasında yer almaktadır (McCrinkle, 2020).

Covid-19 salgınının ardından Alfa Kuşağının yaşamı daha da teknoloji çevresinde dönmeye başlamaktadır (Arora ve Jha, 2020).

4. ALFA KUŞAĞININ OYUN OYNAMA ANLAYIŞI VE OYUNCAK TERCİHİ

Oyun, çocuğun yaşı ve gelişimine göre taşıdığı özelliklerle çok yönlü, katılımcı, güzel vakit geçirmeyi sağlama işlevleriyle çocuğun gelişimi üzerinde etkilidir. Oyun oynarken, bir yandan akıl yürütme, keşfetme, problem çözme, iletişim kurma, paylaşma gibi becerileri edinmektedirler (Lillard, Lerner ve Hopkins, 2013).

İletişim teknolojilerinde meydana gelen gelişmelerle birlikte Alfa Kuşağının oyun ve oyuncak tercihinin önceki kuşaklardan daha farklı olduğu görülmektedir. Alfa Kuşağı, geleneksel oyuncaklar yerine daha çok robotlar, uzaktan kumandalı oyuncaklar, bilgisayar oyunları gibi oyuncaklarla oynamaktadırlar (Yavuzer, 2003). Geleneksel oyuncaklarla da ancak "Barbie", "Arabalar" gibi çizgi filmlerde izledikleri karakterlerin oyuncakları olduğunda ilgilenmektedirler. Bu durum, onların ekran bağımlılığını artırmaktadır. Dış mekanların güvensiz olması nedeniyle zamanlarını evde geçirmek durumunda kalan bu kuşak, evde de ekrana bağımlı bir hale geldiğinden, yüz yüze iletişim kurmayı gerektiren dış mekan oyunlarından kopuk bir şekilde büyümekte ve ekran bağımlılığı nedeniyle ev içi yüz yüze iletişimlerini de giderek azalmaktadır (Güzel, 2021).

Çocuklara oyun oynama alanı olarak sunulan sanal dünyada Alfa Kuşağının oyun aracını da daha çok dijital oyunlar oluşturmaktadır. Dijital oyunlar, kullanıcıların uygulamayı yükleyerek ve giriş yaparak oynadıkları görsel bir dünya sunmaktadır. Gerçek yaşamda yer almayan ve çocukların pek çok uyarana karşılaştıkları bu sanal oyunlar kısa sürede onları kendilerine bağımlı hale getirmektedir (Bird ve Edwards, 2015: 54; Fleer, 2014).

Ekran karşısında doğup büyüyen ve dijital ekranlara basit parmak hareketleriyle dokunarak bilgiye kısa bir sürede erişebileceğinin farkında olan nesil, teknolojik cihazlarının kendilerine sunduğu kolaylıklara çabucak alışmaktadır. Pek çok konuda bilgisayar kullanarak sorunlarını çözmeye alışık olduklarından fiziksel aktivite yerine eğlence araçları ve oyuncaklarının büyük bir kısmı dijital ekranlardan oluşmaktadır. Hareketli görüntünün sürekli akmasına alışan bu çocuklar için farklı bir şeyle dikkatlerini çekmek güç olmakta ve dikkat süreleri kısa olmaktadır (Hartman, Moskal ve Chuck, 2005).

Alfa Kuşağı, akıllı cep telefonları, tabletleri ve akıllı saatleriyle birlikte büyüdüklerinden onlar olmadan yoksunluk çekmektedirler. Bu cihazlarla birlikte büyüyen nesil, saniyeler içerisinde bir bilgiyi çevrim içi olarak paylaşma yeteneğine sahiptir (Sterbenz, 2018).

Pek çok Alfa Kuşağı üyesi henüz konuşmayı öğrenmeden bu teknolojileri kullanma becerisi kazanmaktadır (Tootell, Freeman ve Freeman, 2014: 83; Bennett, Maton ve Kervin, 2008: 92).

Alfa Kuşağının ekran bağımlılığı ve teknolojik cihazlarla oynadıkları oyun sürelerinin fazla olması onların yaşantılarıyla da yüz yüze iletişimlerini olumsuz etkilemekte ve grup oyunlarını azaltarak bireysel oyunları artırmaktadır (Rosen vd., 2014).

Ekran bağımlılığı, kavram olarak, televizyon, tablet, akıllı cep telefonları, bilgisayarlar ve video oyunları olmak üzere herhangi bir ekran karşısında geçirilen zamana vurgu yapmaktadır (Lauricella, Wartella ve Rideout, 2015: 8).

Bu neslin kullandığı teknolojiler, onların fazla enerji harcamadan bireysel zaman geçirmelerine neden olmaktadır. Bu da onların çevreleriyle "temassız" ve pasif şekilde vakit geçirmelerine yol açmaktadır (Toran, Ulusoy, Aydın, Devenci ve Akbulut, 2016: 47).

Bu kuşak, "Alexa" ve "Siri" gibi uygulamalarla daha fazla iletişim kurmaya başlamakta, onlarla karşılığında biri varmış gibi sohbet edebilmekte ve hatta bu uygulamalarla ailelerinden ve

arkadaşlarından daha fazla zaman geçirmektedirler. Alfa Kuşağı, bunları birer uygulama olarak görmemekte ve arkadaş olarak kabul etmektedir.

Dış mekanı tanımak, gerçek yaşamdaki oyunları keşfetmek yerine, “PUBG”, “XBOX”, “Pokemon” gibi mobil oyunlarla zamanlarını geçirmektedirler. Tüm bunlarla evlerinde, kendi rahat bölgelerinde, yorulmadan zaman geçirebildikleri için daha fazla zaman geçirmekte ve ev içinde onları daha güvende gören aileler tarafından bu durum çoğu zaman dışarıda olmaya tercih edilmektedir (Arora ve Jha, 2020).

Klavyeyi ileri düzeyde kullanabildikleri için iletişimlerini yazarak sürdürme eğilimi göstermektedirler. Oyun arkadaşları da yapay zeka uygulamalarında yaşanan gelişmelere paralel olarak robot arkadaşlardan oluşmaktadır (Sivrikaya, 2019: 248).

Ebeveynlerinden daha iyi bir şekilde pek çok teknolojik cihazı kullanabilen Alfa kuşağı, aileleri tarafından da bu cihazlara itilmektedir. Kendi işlerini rahat yapabilmek adına bu cihazlar, önelere aile üyeleri tarafından konulmakta ve bu cihazları onları oyalamak, bu sayede kendilerini de rahatlatmak amacıyla kullanılmaktadır (Park ve Park, 2014: 147).

Yaşamlarını kuşatan ekranlar ve uygulama tabanlı oyunlardan dolayı her ne kadar Alfa Kuşağının dijital okuryazarlığı önceki kuşaklara kıyasla daha ileri bir seviyede olacağı da ekran başında uzun zaman geçireceklerinden insanlarla daha az sosyal iletişime geçeceklerdir.

Teknolojinin hızla geliştiği bu çağda, kendilerinden önceki pek çok şeyi, örneğin basılı bir sözlüğü, analog saatin alarmini, sokak rehberini, DVD oynatıcıları ve radyo cihazını kullanmayacaklardır.

Oyuncakları büyük ölçüde Tekno-etkin biçiminde olan bu kuşak, yalnızca evlerinde değil kreşlerde ve okullarında da bu cihazları kullanacaklardır. Bu durum, onların yaşam becerileri kazanma noktalarında problem yaşamalarına neden olabilecektir (McCrindle, 2020).

2017 yılında gerçekleştirilen bir anket, internet, sosyal medya, oyun ve mesajlaşma için ayrılan ekran başında bir çocuğun geçirdiği sürenin günde ortalama 7-8 saat olduğunu ortaya çıkarmaktadır (Twenge, 2017).

5. ARAŞTIRMANIN AMACI ve YÖNTEMİ

Bu araştırmada, son kuşak olarak kabul edilen ve iletişim teknolojilerinin hızla geliştiği dijital bir dünyanın içine doğan Alfa Kuşağı hakkında bilgi verilmektedir. Tamamı 21. yüzyılda dünyaya gelen ve teknolojik bir dünyanın içinde kendisini bulan Alfa Kuşağı, önceki kuşaklardan farklı özellikler taşımaktadır.

Çalışmada, diğer kuşaklarla karşılaştırıldığında farklı bir dünyaya sahip olan Alfa Kuşağının oyun anlayışının ve oynadıkları oyuncağın neler olduğunu ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır. Oyun oynamanın ve oyuncağın kişilerin doğdukları andan itibaren kişisel gelişimleri ve karakter yapıları üzerinde etkili olduğu varsayımıyla, Alfa Kuşağının genel özelliklerine de ışık tutması hedeflenmektedir.

Bu konunun seçilmesinde, literatür tarandığında, Alfa Kuşağı üzerine yapılan araştırmaların sınırlı sayıda olduğunu görülmesi ve direkt oyun tercihleri üzerine yapılan çalışmalara rastlanmaması etkili olmaktadır.

Çalışmada “Alfa Kuşağının oyun oynama tercihi nasıldır?” ve “Alfa Kuşağının Oyunları ve Oyuncak Seçimleri onların karakteri üzerinde nasıl bir etkiye sahiptir?” sorularına cevap aranmaktadır.

Bu soruları cevaplayabilmek için, Alfa Kuşağında çocukları olan annelerle nitel bir araştırma tekniği olan odak grup görüşmesi yapılmıştır.

Odak grup görüşmesi, araştırılan konuyla ilgili olarak bilgi verebilecek ortalama 6-8 kişiden oluşan bireylerle, bir uzmanın yönetiminde ve özgür bir ortamda gerçekleştirilen, grup tartışmasına olanak sağlayan bir tekniktir.

Çalışmada amaçlı örnekleme yöntemleri arasından yer alan kolay ulaşılabilir durum örnekleme seçilerek, Alfa Kuşağında en az bir çocuğa sahip 7 anne ile görüşülmüştür.

Grup, üyelerinin birbirleriyle ilgili geçmiş tecrübelerinden etkilenmemeleri adına birbirini tanımayan kişilerden oluşturulmuştur. Katılımcılara görüşmeye başlamadan önce araştırmanın amacı hakkında bilgi verilmiş ve görüşmenin kayıt altına alınacağı söylenmiştir.

Önceden hazırlanan sorular görüşmeci tarafından sırasıyla yöneltilerek, görüşmenin gidişatına göre ek sonda sorular eklenmiştir. Sorular anlaşılabilir, basit bir düzeyde oluşturularak, görüşme sırasında katılımcının yanıtlarını yönlendirici hareketlerden kaçınılmıştır. Görüşmenin sonunda katılımcılara son sözleri sorularak eklemek istedikleri noktalar alınmıştır.

Video ile kaydedilen görüşmeler, görüşme esnasında alınan notlarla da birleştirilerek sonuçlar betimsel yöntem ile analiz edilmiştir. Bu sayede, elde edilen veriler doğrudan alıntılarla da desteklenip özetlenerek değerlendirilmiştir.

Bulgular bölümünde sonuçlar değerlendirilirken, anlaşılabilirliği sağlamak açısından görüşmeye katılan kişilerin adları ve bilgileri kodlama yöntemi kullanılarak verilmektedir. Kodlamada kullanılan ilk harf, katılımcı anneyi temsilen A harfi ile, yanındaki rakam ise 7 katılımcı anneden hangisi olduğunu belirtmek için kullanılmaktadır. Parantez içindeki bilgilerden ilki katılımcının yaşını, ikinci bilgi ise meslek bilgisini vermektedir.

6. ARAŞTIRMANIN BULGULARI

Katılımcılara ilk olarak Alfa Kuşağı çocuklarının aileyle ve çevrelerindeki insanlarla ilişkilerinin nasıl olduğu sorusu yöneltilmektedir. Ailelerin geneli ev içinde aileyle ve sık görüşülen yakın akrabalarla iletişim noktasında sıkıntı yaşamayan çocuklarının, bunun dışında kalan kişilerle iletişim kurma noktasında isteksiz ve sessiz kaldıklarını ifade etmektedirler;

A6 (42, Öğretmen): *“Evde hiç susmayan bir çocuk. Her şeyi biliyor her konuda fikri var. Ancak dışarıda biri bir şey sorduğunda, konuştuğunda sus pus. İlkokul öğretmeniyim. Aslında aynı şeyi kendi öğrencilerimde de görüyorum. Bazıları içine kapanık. Soru soruyorum cevap alamıyorum. Ailesiyle görüştüğümde evde böyle değil diyorlar. Tabi hepsi için aynı şey geçerli değil. Ama sık karşılaştığımız bir durum.”*

A7 (30, Muhasebe): *“Biraz içine kapanık gibi diyebilirim. Konuşturmak için okulda ne yaptınız diyince aldığımız cevap hiç. Öğretmen soru sordu mu evet, hayır kısa cevaplar. Teneffüslerde ne yapıyorsunuz dediğimde yerimizde oturuyoruz diyor. Şu arkadaşım şu yapıyor, şu konuştuğumuz gibi bir şey yok. Zamanla açılır diye ümit ediyoruz.”*

A3 (32, Bankacı): *“Aslını söylemek gerekirse eşim de ben de yoğun çalışıyoruz. Önceleri evde bakıcı bakıyordu. Çok sessiz olduğunu fark edince, kreşe gönderdik. Yaşlılarıyla bir araya gelsin açılın biraz diye. Bakalım. Şimdilik çok önemli bir değişiklik yok.”*

A1 (37, Ev Hanımı): *“Büyük kızım 6 yaşında. Önceleri daha içine kapanıktı ancak kardeşi olunca sanki kendisini daha bir fark ettirmek istercesine, böyle bir abla formatına da girerek biraz daha açıldı.”*

A5 (40, Akademisyen): *“Aslında çok konuşkan. Kendisini, duygularını güzelce ifade ediyor ancak tanımadığı kişilerin yanında çekingen. Cevabını bildiği bir şey sorulduğunda, evde çat çat konuşan mıy mıy bir iki kelimeyle cevap veriyor.”*

Görüşmeye katılan annelere, çocuklarının arkadaşlarıyla olan ilişkileri sorulduğunda, genel olarak arkadaşsız oldukları ortaya çıkmaktadır. Zamanlarının çoğunu evde anne baba ya da diğer aile büyükleriyle geçiren çocukların çevrelerinde yaşlıları bulunmamaktadır. Okul çağında olan Alfa Kuşağı çocukların, arkadaşlık ilişkilerinin okul ile sınırlı olduğu, arkadaşlarıyla birbirlerine uzak yerleşim yerlerinde oturmaları, ailelerin yoğun çalışması, henüz cep telefonu edinecek yaşta görülmemeleri nedeniyle okul dışında arkadaşlarıyla görüşme imkanı bulamamaktadırlar. Maddi durumları daha iyi olup güvenli sitelerde oturan ailelerin çocukları ise diğer çocuklara oranla yaşlılarıyla bir araya gelme şansına daha fazla sahip olmaktadır;

A4 (28, Ev Hanımı): *“Komşunun çocuğu var ondan iki yaş büyük. Arada onlar geliyor ancak çok da anlaştıklarını söyleyemem. İki yaş çocuklarda biraz fazla sanırım. Arada parka götürüyorum. Orada çocuklarla oynasın diye ama genelde benimle oynuyor. Çok fazla iletişim kurmuyorlar.”*

A2 (44, Memur): *“Arkadaşsız bir çocuk değil. Kreşte de şimdi okulda da hep yaşlılarıyla birlikteydi. Ama evde dersiniz evde anneyle babayla. Abisi var ama onun arkadaşları farklı. Bilgisayarı başında. Telefonu var. Telefonu başında. Ama telefonda bilgisayarda ne yapıyor diye baktığımızda genelde oyun oynadığını görüyoruz. Böyle çok aman aman bir arkadaş ilişkileri özellikle de küçükte yok.”*

A5 (40, Akademisyen): *“Aslına bakarsanız yaşça kendisinden büyüklerle oynamayı seviyor. Çünkü büyükler oyunda onu hoş görüyor, ayrıcalık tanıyor. Yaşlılarıyla oynarken, oyun kurallarını bozma*

konusunda arkadaşları anlayışlı davranmadıklarından kendisinden büyük kuzenleriyle oynamayı daha çok seviyor.”

A7 (30, Muhasebe): *“Arkadaşlarıyla oynamayı seviyor. Yakın birkaç arkadaşı var. Yoğunluktan görüşmek çok mümkün olmasa da görüntülü olarak birlikte oyun oynadığı bir arkadaşı var. Zaman zaman bizimle de oynuyor. Zaten tüm gün dersi var. Sabahtan akşama kadar. Okula başladıktan sonra edindiği arkadaşları var. Öncesinde pek o kadar şansı yoktu.”*

Görüşme yapılan katılımcılara, çocuklarının zamanlarını nasıl geçirdikleri, neler ile oynadıkları sorulduğunda, ilk sıralarında genel olarak televizyonun yer aldığı görülmektedir. Alfa Kuşağı çocuklar, kendilerinden önceki kuşağın aksine birer televizyon bağımlısı olarak ortaya çıkmaktadır. İkinci sıralarında tablet yer almaktadır. Televizyonda daha çok çizgi film ya da çizgi diziler izleyen bu nesil, tableti daha çok oyun oynamak amaçlı tercih etmektedir. Bilgisayarı daha çok online dersler için kullanan Alfalar, yaşları gereği çok az bir kısmının kendisine ait cep telefonu bulunması nedeniyle cep telefonunun ilk sıralarında yer almadığı görülmektedir. Cep telefonuna ilgileri yüksek olan bu nesil, aile bireylerinin cep telefonunu kullanmakta ve bunu da daha çok oyun oynamak ya da video izlemek için kullanmaktadırlar;

A2 (44, Memur): *“İki çocuğum var. Küçük olan 8, büyük 12 yaşında. Yakın yaş aralığındalar ancak benzer yanları olduğu kadar farklılıkları da var. Küçük oğlum sabah kalkıyor. Kahvaltıya bile yetişmeden dersi başlıyor. Ders aralarında gelip parça parça bir şeyler yiyor. Tabi televizyon karşısında. Büyük oğlum da televizyon seviyor ama o şimdi daha bir bireyselleşmeye başladı. Cep telefonu da var. Ne yapıyor, daha çok oyun oynuyor. Ders araları farklı. İyi ki farklı. Yoksa televizyon kavgasıyla uğraşacağız bir de.”*

A6 (42, Öğretmen): *“Çalıştığım için gün içinde çok gözlemleyemiyorum. Büyüğün dersleri var. İkinci sınıfta. Doğal olarak tüm gün bilgisayar başında. Küçük kızım, ne yazık ki tam bir televizyon bağımlısı. İlk iki yıl kendim baktım. Ekrandan mümkün olduğunca uzak tutmaya çalıştım. Ama bir yerden sonra çok da mümkün olmuyor. Televizyon bağımlısı ama pür dikkat izlemiyor. Sevdiği çizgi film başladığında dikkatli izliyor. Sonra oyuncaklarıyla da oynuyor. Ama televizyon arka fonda açık devamlı. O izlemezse başkaları izliyor. O da maruz kalıyor bu durumda. Uzaktan da çok fazla denetleme şansım olmuyor.”*

A1(37, Ev Hanımı): *“Gün içinde ne yapıyorlar. Bol bol koşuşturuyorlar evin içinde. Öyle hareketsiz çocuk değiller. Ancak evin içine hapsolunca bir yerden sonra yapılacaklar da sınırlı. Tablet istediler. Arkadaşlarında görüp. Onunla çok fazla vakit geçiriyorlar. Özellikle 6 yaşında olan büyük kızım. İyi mi yaptık kötü mü bilemiyorum. Aslında eğitici oyunlar da oynuyorlar. Arada kontrol ediyorum ne yapıyorlar diye. Arkadaşlarının gerisinde kalmasınlar dedik aldık. Bir de bir yerden sonra evde onları oyalamak, ilgisini çekecek şeyler bulmak gerçekten çok zor. Dışarı çıkarsan nereye götüreceksin.”*

A4 (28, Ev Hanımı): *“Herhalde bir yaşından bu yana telefon kullanmayı biliyor. Şimdi beş yaşında. Bizden iyi biliyor her şeyini. Küçükken telefonda videolar açtığımda sorunsuz yemek yiyordu... Şimdi kendisi açıyor videoları, video çekmeyi de seviyor. Haber çekiyorum diyor, film çekiyorum diyor. Öyle kısa kısa videolar çekiyor... İstiyor ki sürekli bir şeyler izlesin. Yemek yerken, oyun oynarken...”*

A7 (30, Muhasebe): *“Oyuncaklarıyla oynuyor, televizyon izliyor, tablette oyun oynuyor. Kendi telefonu yok ama bizimkilerle oyun oynuyor. Evet ekranla çok zaman geçiriyor. Gözü bozulacak diye korkuyorum, bazen yeter artık hadi bırak diyorum. Telefonu bıraksa kumandayı alıyor elimizden.”*

Alfa Kuşağının ekran bağımlılığının altında ailelerin tutum ve davranışlarının yattığı görülmektedir. Aileler, alışverişten yemek masasına kadar pek çok yerde ve arkadaş ortamlarında çocuklarının sıkılmasını engellemek adına ekrana onları kendilerinin alıştırdığını itiraf etmektedirler;

A7 (30, Muhasebe): *“İşten eve yorgun geliyoruz. O nedenle çok da müdahale edemiyoruz açıkçası. Kendini oyalaması belki bizim de işimize geliyor bazen açıkçası.”*

A4 (28, Ev Hanımı): *“Küçükken telefonda videolar açtığımda sorunsuz yemek yiyordu. Karnı doysun diye veriyordum telefonu.”*

A6 (42, Öğretmen): *“Apartmanda yaşıyoruz. Tüm gün çalışıyoruz. Bir yerden sonra evde o çocuğun ilgisi çekemiyorsun. Evde koşturuyorlar. Alt kata ses gidiyor. Canları sıkılınca kavga etmeye başlıyorlar. İster istemez bir yerden sonra veriyorsunuz ellerine tableti, telefonu. Başka hiçbir şeyle o kadar uzun oyalayamıyorsunuz. Dediğim gibi ben bakarken mücadele ettim uzak tutmak için, öğrencilerimden gördüğüm için o ekrandan kopamamayı, ama bilerseniz de görerseniz de bir yere kadar.”*

A3 (32, Bankacı): “Arabayla bir yere giderken, durmuyordu. Hele de uzun yolsa cep telefonu dışında bir şeyle onu oyalayamıyorsunuz. Arabanın arka koltuğuna tablet için yer yaptık. Çizgi film açıyoruz o zaman pek sıkıntı çıkarmıyor.”

A1 (37, Ev Hanımı): “Dışarı çıkıyorsunuz. Bir arkadaşınızla bir kahve içeceksiniz. Küçük olduğundan evde bırakamıyorsun. Büyük adam gibi oturamıyorlar. Ortam güvensiz hadi sen biraz dolan etrafta diyemiyorsun. Tabletini de yanımda taşıyorum. Biri tabletle oynuyor biri cep telefonuyla. O sayede bir kahveyi en azından rahat içip iki sohbet etme imkanı buluyorum. Benim de dinlenmeye ihtiyacım var. Ekran evet zararlı diyoruz bazen ama bazen de çok büyük kurtarıcı. Yanımızda oyuncak götürdüğümüzde o oyuncak onu beş dakikadan fazla oyalamıyor ki.”

Alfa kuşağı çocukların oyuncaklarına bakıldığında, geleneksel oyuncakların yerini dijital olanlara bıraktığı görülmektedir;

A5 (40, Akademisyen): “Nelerle oynuyor. Aslında değişken. Her şeyle oynayabiliyor. Evdeki herhangi bir eşyayı bile oyuncuğa dönüştürebiliyor. Zaten o kadar oyuncak aldık. Oyuncaktan çok başka şeylerle oynuyor. Evdeki eşyalarla, mutfaktaki tabak çanaklarla, cezveyle oynamayı da seviyor. Ama tabi ki eline verdiğinizde cep telefonuyla, tabletiyle oyun oynamayı daha çok tercih ediyor.”

A2 (44, Memur): “Büyük olan bilgisayarda oyun oynamayı seviyor. Xbox istedi aldık. Onunla oynuyor. Kardeşi de oynamak istiyor ama ona çok izin vermiyor. Dışarı çıktığımızda sanal gözlükler var. Onu takıyor gerçekten bir yerdeymiş gibi olduğunu söylüyor. Onlarla oynuyor. Onlardan istiyor ancak baktık bayağı da pahalılar. Şimdikilerin istediği oyuncaklar çok pahalı. Çünkü istedikleri araba falan filan değil. Hepsi teknolojik şeyler. Onlar da ciddi paralar istiyor.”

A6 (42, Öğretmen): “Küçük kızım, internette Barbie oyunları var. Onlarla oynamayı seviyor. Böyle üstlerini falan giydiriyor. Değişik şeyler yapıyor. Oğlum, birkaç arkadaşı var. Bazen onlarla birlikte bağlanıp birlikte oyun oynuyorlar. Ders aralarında özellikle. Onun Dışında bilgisayar oyunları var onlarla oynuyor. Hiç istemesem de savaş oyunları var. Şehir kuruyorlarmış. Onlara çok meraklı. Arkadaşlarıyla sohbetleri de ders aralarında bunlardan oluşuyor. Senin şehrin ne oldu, ben şu savaşçıyı satın aldım gibisinden.”

A4 (28, Ev Hanımı): “Bir tane robot oyuncuğu var. Onunla konuşuyor onunla oynuyor. Kendi sesini kaydedebiliyor. Onunla konuştuğunda, robotta demek ki bilgileri kaydediyor. Daha ona uygun şeyler söylemeye başlıyor. Öyle ki çocuk artık oyuncuğum değil arkadaşım diyor. Televizyon izlerken dahi getiriyor yanında. İzlerken ona sorular soruyor. Yani şimdi tek çocuk olunca demek ki yaşıtı birilerine mi ihtiyaç duyuyor. Ama kardeşi olan tanıdıklardan da benzer şeyler duyuyorum. Yani bize özel bir durum değil. Araştırıyorum da internette bakıyorum da. Başka çocuklar da aynı şekilde.”

A7 (30, Muhasebe): “Elinde tableti tüm gün oyun oynuyor. Bir sürü lego aldık. Çoğu kutusundan bile çıkmadı. Çizgi filmlerde izlediği karakterlerin oyuncaklarını da istiyor. Kaç tane Barbie bebeği var. Lol bebek diye bir şey var. Baksanız bir özelliği yok küçük de bir şey ama ciddi pahalı. Onlarla oynuyor. Ağlayan bebeği var. Yemek yediyor, onunla konuşuyor. Ama hepsi ilk heves alınan sonra pek de yüzüne bakılmayan şeyler. Aslında o da haklı belki. Tablette daha çok oyun var. Sıkıldığında başkasına geçiyor. Bana şunu alın demek zorunda kalmıyor. İstedğine ulaşıyor oradan.”

A3 (44, Memur): “Aslında baktığımızda tüm oyuncakları küçük bir kutunun içinde saklı, tableti. Tabi ki evde oyuncakları da var. Bebekleri, arabaları, tamir takımları. Öyle cinsiyete dayalı da değil her şeyle oynuyor. Ama üç dakika beş dakika. Sonra tablet. Tablet şarjdaysa telefon istiyor. İkisine de tamam yeter artık denildiğinde televizyon da çizgi film izliyor.”

Alfa Kuşağı çocukların oyun tercihlerine bakıldığında ilk sırada akıllı cep telefonu, tablet ya da bilgisayardan oynayabilecekleri dijital oyunların yer aldığı görülmektedir. Yaşları gereği kendilerine ait cep telefonu bulunan Alfa Kuşağı çocuklarının sayısı düşük olduğundan, bu oyunları genellikle tablet ile oynadıkları görülmektedir. Bunun yanında çeşitli bilgisayar oyunları, yapay zeka ürünü oyuncaklar da oyun tercihleri arasında yer almaktadır. Geleneksel oyuncak olarak televizyonda izledikleri çizgi filmlerdeki karakterleri tercih eden bu kuşağın, ilk tercihleri arasında bu oyuncaklar yer almamaktadır. Görüşme yapılan anneler, geleneksel oyuncaklarla çocukların dikkatlerini uzun süre çekemediklerini, bu nedenle de dijital oyuncakları ve oyunları tercih ettiklerini dile getirmektedirler.

7. SONUÇ

Bu çalışmada, Alfa kuşağının oyun anlayışının ve oynadıkları oyuncağın neler olduğunun ortaya çıkarılması amaçlanmaktadır.

Bu amaçla gerçekleştirilen görüşmenin sonuçlarına bakıldığında, Alfa Kuşağının daha çok dijital oyunları tercih ettiği görülmektedir.

Boş zamanlarının önemli bir bölümünü televizyon karşısında geçiren Alfa Kuşağının televizyonun yanı sıra tablet, akıllı cep telefonu ve bilgisayar gibi ekranlara bağımlı oldukları görülmektedir.

Televizyonu çizgi dizileri ya da filmleri izleme amacıyla tercih eden bu nesil, cep telefonu ve tableti daha çok oyun oynama ya da video izleme amaçlı kullanmaktadır. Yaşları gereği, birçoğunun henüz kendilerine ait bir cep telefonu bulunmamasından dolayı en çok zaman geçirdikleri ekran sıralamasında cep telefonu tableten sonra gelmektedir.

Bu kuşağın küçük olanları henüz okula gitmediklerinden ve büyük olanları da ilköğretimin ilk sınıflarında yer aldıklarından yerleşmiş bir arkadaşlık kavramları henüz bulunmamaktadır. Okulda edindikleri arkadaşları bulunmasına rağmen, oturdukları bölgeler birbirine uzak olduğundan bu arkadaşlıklar çoğu durumda okul ile sınırlı kalmaktadır.

Yaşadıkları çevrenin güvensiz olması ve bir bölümünün apartmanlarda yaşaması nedeniyle zamanlarını evde geçirmek durumunda kalan Alfa Kuşağı doğadan uzak ve teknolojik oyuncaklarıyla birlikte büyümektedirler. Apartmanlara oranla daha güvenli sitelerde oturan ailelerin çocukları, sokağa çıkma ve yaşlılarıyla birlikte oynama imkanına sahip olmanın yanında, ilk tercihlerinin bu olmadığı görülmektedir.

Ekran dışında fiziksel olarak sahip oldukları oyuncaklarla da oynayan bu neslin geleneksel oyuncaklarını çizgi filmlerde izledikleri karakterlerin oyuncakları oluşturmaktadır. Bunun dışında yapay zeka ürünü olan robot gibi oyuncaklarla ve sanal gözlükler gibi artırılmış gerçeklik içeren oyuncaklarla oynamaktan hoşlanmaktadır.

Zamanlarının çoğunu bireysel oyun oynayarak geçiren çocuklar diğer insanlarla iletişim kurma noktasında önceki kuşak çocuklarıyla kıyaslandığında daha çekingen davranmaktadırlar.

Bu neslin okula giden çocukları ise yaşanan “Covid-19” Pandemisi nedeniyle eğitimlerine artık evlerinde online olarak devam etmektedirler. Bu da onları evlerine daha da bağımlı hale getirmekte, yaşlılarından uzaklaştırmaktadır. Henüz oyun çağında olan Alfalar, bu dönemde dışarıda oynama imkanlarını iyice kaybetmekte ve online eğitimle birlikte günlerini tamamen ekran önünde geçirmeye başlamaktadırlar.

Katılımcılar, bu durumdan şikayetçi olduklarını dile getirmekle birlikte, kendi işlerini ve görevlerini rahat bir şekilde yerine getirebilmek adına, çocuklarının önüne ekranı, erken yaşlarda, kendilerinin koyduklarını itiraf etmektedirler.

Alfa Kuşağının ekran bağımlılığının önüne geçebilmek ve sosyal birer birey olmalarını sağlamak için, çocukların bilgisayar başında geçirdikleri ders harici zamanlarını yine bilgisayar başında geçirmeleri önlenmeli ve teknolojik cihazların haricinde birlikte yapılabilecek etkinlikler artırılmalıdır.

Ebeveynlerin rahat edebilmek adına başvurdukları, çocukların önüne erken yaşta ekranı koyma yöntemi yerine onların el berilerini geliştirebilecekleri, fiziksel olarak aktif olup enerjilerini atabilecekleri oyunlar tercih edilmelidir.

KAYNAKÇA

- ALWIN, D. F. ve McCAMMON, R J. (2007). Rethinking Generations. *Research in Human Development*, 4(3-4), 219-237.
- ARORA, A. & JHA, A. K. (2020). Understanding Pattern of Online Gaming Addiction Among Indian Teenagers. *Our Heritage*, 68(1), 13000-13119.
- ARSLAN, A. (2017). Kuşak Teorisi ve İç Girişimcilik Üzerine Bir Araştırma. *Kafkas Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 6(11), 1-24.
- BENNETT, S., MATON, K. & KERVİN, L. (2008). The ‘Digital Natives’ Debate: A Critical Review of The Evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 86-775.

- BİRD, J. & EDWARDS, S. (2015). Children Learning to Use Technologies Through Play: A Digital Play Framework. *Br J Educ Technol*, 46(6), 60-1149.
- DÜNYA (2015). Turizmin Yeni Müşterisi “Alfa Kuşağı”ndan Olacak. <https://www.dunya.com/sectorler/turizm/turizmin-yeni-musterisi-quotalfa-kusagiquotndan-olacak-haberi-299682>, Erişim: 5 Ocak 2020.
- EĞİTİM KOLEKTİFİ (2020). Dikkat; Alfa Kuşağı Geliyor. <https://egitimkolektifi.com/dikkat-alfa-kusagi-geliyor/>, Erişim: 5 Ocak 2020.
- ERDÖR, M. (2018). Z Kuşağından Sonra Hangi Kuşak Gelecek? *Digital Age*. <https://digitalage.com.tr/z-kusagindan-sonra-hangi-kusak-gelecek/#:~:text=G%C3%BCn%C3%BCm%C3%BCz%20pazarlama%20sekt%C3%B6r%C3%BCnde%20nesillerin%20X,Alfa%20Ku%C5%9Fa%C4%9F%C4%B1E%80%9D%20hakk%C4%B1nda%20bilgiler%20payla%C5%9Ft%C4%B1>, Erişim 05 Ocak 2020.
- FLEER M. (2014). The Demands And Motives Afforded Through Digital Play In Early Childhood Activity Settings Learning, *Culture and Social Interaction*, 3(3), 9-202.
- GLASS, A. (2007). Understanding Generation Differences for Competitive Success. *Industrial and Commercial Training*, 39, 98-103.
- GÜZEL, M. (2019). Dijital Medyada Doğan Z Kuşağının Sosyal Medya ve Yüz Yüze İletişim Becerileri: İstanbul Üniversitesi Teknik Bilimler Meslek Yüksek Okulu Öğrencilerine Yönelik Bir Ön Çalışma. Ceyhan Kandemir (Ed.). *Dijital Çağda Televizyon ve Medya* içinde, (s. 235-260). İstanbul: Der Yayınları.
- GÜZEL, M. (2021). *Medya, Aile ve Kuşaklar (Serbest Zaman Sorunsalı Üzerine Çalışmalar)*. İstanbul: Kriter Yayınevi.
- HARTMAN, J., MOSKAL, P. & CHUCK, D. (2005). *Preparing The Academy of Today for The Learner of Tomorrow*, Educating The Net Generation. University of Central Florida: Educause Publications.
- INGLEHART, R. (1997). *Modernization and Postmodernization: Cultural, Economic and Political Change in 43 Societies*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- JANUARIYANSAH, S. & ROHMANTORO, D. (2018). The Role of Digital Classroom Facilities to Accommodate Learning Process of The Z and Alpha Generations Facilities. *Proceeding of International Conference On child-Friendly Education, Muhammadiyah Surakarta University*, 21(22), 434-439.
- JOSHİ, A., DENCKER, J. C. & FRANZ, G. (2011). Generations in Organizations. Reserch in Organizational Behavior. *Elsevier*, 31, 177-205.
- KUPPERSCHMİDT, B. R. (2000). Multigeneration Employees: Strategies for Effective Management. *The Health Care Manager*, 19(1), 65-76.
- KUYUCU, M. (2017). Y Kuşağı ve Teknoloji: Y Kuşağının İletişim Teknolojilerini Kullanım Alışkanlıkları. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 5(2), 845-872.
- LAURİCELLA, A. R., WARTELLA, E. & RİDEOUT, V. J. (2015). Young Children's Screen Time: The Complex Role Of Parent And Child Factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11.
- LİLLARD, A. S., LERNER, M. D. & HOPKİNS, E. J. (2013). The Impact of Pretend Play on Children's Development: A Review of The Evidence. *Psychol Bull*. 139(1), 1-34.
- MANNHEİM, K. (1970). Essays on The Sociology of Knowledge, Karl Mannheim (Ed.), *The Problem of Generations* içinde. (s.276-322), (2. Baskı), Londra: Routledge.
- MARKETİNG TÜRKİYE (2016). Markalar İçin Yeni Hedef K Kuşağı Hakkında Bilmeniz Gerekenler. <https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/markalar-icin-yeni-hedef-k-kusagi-hakkinda-bilmeniz-gerekenler/>, Erişim: 5 Ocak 2020.
- McCRİNDLE, M. & WOLFİNGER, E. (2010). Generations Defined. *Ethos*, 18(1), 8-13.
- McCRİNDLE, M. (2020). *Understanding Generation Alpha*. Australia: McCrindle Research Pty Ltd.

- OBLINGER, D. (2004). The Next Generation of Educational Engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 8 (1), 1-18.
- PARK, C. & PARK, Y. R. (2014). The Conceptual Model On Smart Phone Addiction Among Early Childhood. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(2), 147.
- REEVES, C. & OH, T. (2008). *Generational Differences, In Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. Online Bs., New York: Taylor and Francis Group.
- ROSEN, L. D., LIM, A., FELT, J., CARRIER, L. M., CHEEVER, N. A., LARA-RUIZ, J. & ROKKUM, J. (2014). Media and Technology Use Predicts Ill-Being Among Children, Preteens and Teenagers Independent of The Negative Health Impacts of Exercise and Eating Habits. *Computers in Human Behavior*, 35, 364–375.
- RYDER, N. B. (1965). The Cohort As a Concept in The Study of Social Change. *American Sociological Review*, 30, 843–861.
- SIVRIKAYA, S. Ö. (2019). Alfa Kuşağı'nın Kimya Bilimine Karşı Algılarının İncelenmesi: Nitel Araştırma. *Route Educational and Sozial Science Journal*, 6(8), 246-253.
- STERBENZ, C. (2018). How Will The Next Generation Use Technology. <https://www.weforum.org/agenda/2015/12/how-will-the-next-generation-use-technology/> , Erişim: 5 Ocak 2020.
- STRAUSS, W. & HOWE, N. (1991). *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*. New York: Quill/William/Morrow.
- SUDERMAN, J. (2016). Defining Workplace Generations: Infographic, <http://jeffsuderman.com/defining-workplace-generations-infographic/>, Erişim: 5 Ocak 2020.
- SWAİDAN, Z. (2012). Culture and Consumer Ethics. *Journal of Business Ethics*, 108(2), 201–213.
- TORAN, M., ULUSOY, Z., AYDIN, B., DEVECİ, T. ve AKBULUT, A. (2016). Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 22–63.
- TOOTELL, H., FREEMAN, M. & FREEMAN, A. (2014). Generation alpha at the intersection of technology, play and motivation. In R. H. Sprague Jr (Eds.), *47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)* (pp. 82-90). United States: The Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc.
- RİEDLİNG, M. (2007). *An Educator's Guide to Information Literacy; What Every High School Senior Needs to Know*. Book News. Portland: United States.
- TWENGE, J. M. (2017). *IGen: Why Today's Superconnected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy and Completely Unprepared For Adulthood and What That Means For The Rest Of Us*. New York: Atria Books.
- ÜNAL, M. (2017). *Y ve Z Kuşaklarının Yönetimi*. İstanbul: Beta Yayınları.
- WILLIAMS, C., PAGE, K. & ROBERT, A. (2011). Marketing to The Generations. *Journal of Behavioral Studies in Business*, 3(1), 37-53.
- WONG, M., GARDİNER, E., LANG, W. & COULON, L. (2008). Generational Differences in Personality and Motivation: Do They Exist and What Are The Implications for The Workplace? *Journal of Managerial Psychology*, 23, 878–890.
- YAVUZER, H. (2003). *Doğal Harika Bir Tedavi: Oyun Evde ve Okulda Mutlu Çocuk Yetiştirmenin Temelleri*. İstanbul: Çocuk ve Aile Kitapları.