T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI EĞİLİMLERİ İLE AKRAN OYUN DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Duygu KARA

0009-0001-0263-9786

BURSA

2023

T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI EĞİLİMLERİ İLE AKRAN OYUN DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Duygu KARA

0009-0001-0263-9786

Danışman

Doç. Dr. Meral TANER DERMAN

BURSA

2023

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim.

Duygu KARA

Tarih: 31.08.2023

TEZ YAZIM KILAVUZU'NA UYGUNLUK ONAYI

"Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimleri İle Akran Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" adlı Yüksek Lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanmıştır

Tezi Hazırlayan	Danışman
Duygu KARA	Doç. Dr. Meral TANER DERMAN

Okul Öncesi Eğitimi Ana Bilim Dalı Başkanı
Prof. Dr. Handan Asûde BAŞAL

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS/DOKTORA BENZERLİK YAZILIM RAPORU

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 31/08/2023

Tez Başlığı / Konusu: Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimleri İle Akran Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 108 sayfalık kısmına ilişkin, 31/08/2023 tarihinde şahsım tarafından *Turnitin* adlı intihal (benzerlik) tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre, tezimin benzerlik oranı %7'dir.

Uygulanan filtrelemeler:

1- Kaynakça hariç
2- Alıntılar hariç/dahil
3- 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Özgünlük Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal (benzerlik) içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Tarih ve İmza

Adı Soyadı:	Duygu KARA
Öğrenci No:	801882019
Ana Bilim Dalı:	Temel Eğitim Ana Bilim Dalı
Programı:	Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı
Statüsü:	☒ Y.Lisans ☐ Doktora

Danışman
Doç. Dr. Meral TANER DERMAN
31.08.2023

T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Okul Öncesi Bilim Dalı'nda 801882019 numara ile kayıtlı Duygu KARA' nın hazırladığı "Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimleri İle Akran Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu yüksek lisans çalışması ile ilgili tez savunma sınavı. 22/09/2023 günü .....-..... saatleri arasında yapılmış olup sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **başarılı** olduğuna **oybirliği** ile karar verilmiştir.

Sınav Komisyonu Başkanı

Doç. Dr. Meral TANER DERMAN

Bursa Uludağ Üniversitesi

Üye

Doç. Dr. Pınar BAĞÇELİ KAHRAMAN

Uludağ Üniversitesi

Üye

Dr.Öğr.Üyesi BURCU SARI UĞURLU

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

ÖZET

Yazar	Duygu KARA
Üniversite	Bursa Uludağ Üniversitesi
Enstitü	Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Ana Bilim Dalı	Temel Eğitim Ana Bilim Dalı
Bilim Dalı	Okul Öncesi Eğitimi
Tezin Niteliği	Yüksek Lisans Tezi
Sayfa Sayısı	xii+87
Mezuniyet Tarihi	.../…/2023
Tez Danışmanı	Doç. Dr. Meral TANER DERMAN

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI EĞİLİMLERİ İLE AKRAN OYUN DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Bu araştırmanın amacı okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırma, nicel araştırma yöntemlerinden biri olan tarama modeli ile yürütülmüştür. Araştırmaya Mersin ilinin merkez ilçelerinde bulunan 4-5 yaş aralığındaki çocuklardan basit seçkisiz yöntem ile belirlenen 301 çocuk dahil edilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak "Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği ve Kişisel Bilgi Formu" kullanılmıştır. Verilerin düzenlenmesinde ve analizinde IBM SPSS 28.0 programı tercih edilmiştir. Verilerin analizinde Kruskal Wallis H testi ile Mann-Whitney U testi ve Spearman Korelasyon Analizi kullanılmıştır. Toplanan verilere göre yapılan incelemelerde okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin "az" olduğu belirlenmiştir. Ayrıca çocukların yaşı, kardeş sayısı, anne eğitim durumu ve ailenin sosyoekonomik düzeyi ile dijital oyun bağımlılıkları arasında ilişki görülürken çocukların cinsiyeti, baba eğitim düzeyi, anne ve baba çalışma süresinde bir farklılık olmadığı belirlenmiştir. Çocukların akran oyun etkileşimleri incelendiğinde araştırmaya dahil edilen grubun olumlu davranışlarının fazla, olumsuz davranışların ise az olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca çocukların yaşı, kardeş sayısı, anne ve babanın eğitim düzeyi, annenin çalışma süresi ile akran oyun davranışları arasında ilişki

görülürken ailenin sosyoekonomik düzeyi, çocukların cinsiyeti ve babanın çalışma süresinde bir farklılık olmadığı belirlenmiştir. Son olarak çocukların olumlu oyun davranışları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında negatif, olumsuz oyun davranışlarıyla ise pozitif yönde ilişki olduğu görülmüştür.

Anahtar sözcükler: Akran etkileşimi, dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı, okul öncesi eğitim, oyun davranışı

ABSTRACT

Name and Surname	Duygu KARA
University	Bursa Uludag University
Institution	Institute of Education Sciences
Field	Department of Primary Education
Branch	Department of Preschool Education
Degree Awarded	Master
Page Number	xii+87
Degree Date	…/.../2023
Supervisor	Doç. Dr. Meral TANER DERMAN

INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAME ADDICTION TENDENCIES OF PRESCHOOL CHILDREN AND PEER PLAY BEHAVIORS

The aim of this study is to investigate the relationship between preschool children's digital game addiction tendencies and their peer play behaviors. The research was carried out with the screening model, which is one of the quantitative research methods. 301 children selected from those aged 4-5 in the central districts of Mersin province by using simple random method were included in the study. "Penn Interactive Peer Game Scale, Digital Game Addiction Tendency Scale and Personal Information Form" were used as data collection tools in the study. IBM SPSS 28.0 program was preferred in the organization and analysis of the data. In the analysis of the data, Kruskal Wallis H test, Mann-Whitney U test and Spearman Correlation Analysis were used. In the investigation made according to the collected data, it was determined that the digital game addiction levels of preschool children were "low". In addition, it was determined that while there was a relationship between the age of the children, the number of siblings, the educational status of the mother and the socio-economic level of the family and their digital game addictions, no relationship was found when the gender of the children, the education level of the father and the working time of the mother and father were investigated. When the peer play interactions of the children were examined, it was determined that the group included in

the study had more positive behaviors and less negative behaviors. Moreover, while there was a relationship between the age of the children, the number of siblings, the education level of the parents, the working time of the mother and the peer play behaviors, it was determined that there was no difference in the socio-economic level of the family, the gender of the children and the working time of the father. Finally, it was observed that there was a negative relationship between children's positive play behaviors and digital game addiction levels, and a positive relationship with negative play behaviors.

Keywords: digital game, digital game addiction, play behavior, preschool education, peer interaction

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans sürecim boyunca çalışmama kıymetli görüşleriyle yön veren, bilgi birikimi ve tecrübelerini benimle paylaşan değerli hocam Doç. Dr. Meral Taner DERMAN'a teşekkürlerimi sunarım.

Yaşamım boyunca her zaman yanımda olan, beni destekleyip yüreklendiren ve bu noktaya gelmem için tüm imkanlarını sunan kıymetli annem Fatma KARA ve babam Alican KARA'ya, her koşulda sevgisini ve desteğini hissettiğim canım ablam Özge KARA'ya ve sevgili dostlarıma sonsuz teşekkür ederim.

Duygu KARA

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK i

TEZ YAZIM KILAVUZU'NA UYGUNLUK ONAYI ii

ÖZET v

ABSTRACT vii

TEŞEKKÜR ix

Tablolar Listesi xiii

1. BÖLÜM

(GİRİŞ)

1.1. Problem Durumu 2

1.2. Araştırma Soruları 2

1.3. Araştırmanın Amacı 3

1.4. Araştırmanın Önemi 3

1.5. Araştırmanın Varsayımları 4

1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları 4

1.7. Tanımlar 4

2.BÖLÜM

(KURAMSAL ÇERÇEVE)

2.2. Akran Etkileşimi ve Oyun 7

2.3. Dijital Oyun 9

2.3.1. Dijital Oyunların Sınıflandırılması 11

2.3.2. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerinde Etkileri 12

2.3.3. Dijital Oyun Bağımlılığı 16

2.4. İlgili Araştırmalar 18

2.4.1. Dijital Oyun İle İlgili Yapılan Araştırmalar 18

2.4.2. Akran Oyun İlişkileriyle İlgili Yapılan Araştırmalar 22

3. BÖLÜM

(YÖNTEM)

3.1. Araştırmanın Modeli 25

3.2. Çalışma Grubu 25

3.3. Veri Toplama Araçları 26

3.3.1. Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği 26

3.3.2. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği 27

3.5. Verilerin Toplanması ve Çözümlenmesi 28

4.BÖLÜM

(BULGULAR)

Birinci Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular 31

İkinci Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular 31

Üçüncü Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular 32

Dördüncü Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular 43

Beşinci Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular 55

5. BÖLÜM

(SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER)

5.1. Sonuç ve Tartışma 57

5.1.1. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerine İlişkin Sonuç ve Tartışma: 57

5.1.2. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışlarına İlişkin Sonuç ve Tartışma: 62

5.1.3. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki İlişkiye İlişkin Sonuç ve Tartışma 66

5.2.Öneriler 67

5.2.1. Ebeveynlere Yönelik Öneriler 67

5.2.2. Eğitimcilere Yönelik Öneriler 68

5.2.3. Araştırmacılara Yönelik Öneriler 68
KAYNAKÇA 69
EKLER 81
ÖZ GEÇMİŞ 90

Tablolar Listesi

Tablo *Sayfa*

1. Katılımcıların Demografik Verileri 26
2. Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği Güvenirlik Testi Sonuçları 30
3. Çalışma Grubuna Dâhil Edilen Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri 32
4. Çalışma Grubuna Dâhil Edilen Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları Düzeyleri 32
5. Cinsiyet Değişkeni Açısından Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 33
6. Yaş Değişkeni Açısından Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 33
7. Kardeş Sayısı Değişkeni Açısından Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar ... 34
8. Anne Eğitim Değişkeni Açısından Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 36
9. Baba Eğitim Durumu Değişkeni Açısından Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 38
10. Anne Çalışma Süresi Değişkeni Açısından Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 39
11. Baba Çalışma Süresi Değişkeni Açısından Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 41
12. Aile Sosyoekonomik Değişkeni Açısından Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 42
13. Cinsiyet Değişkeni Açısından Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 45
14. Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki Farklılık İçin Yapılan Mann-Whitney U Testi Sonuçları 45
15. Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları Arasındaki Farklılık İçin Yapılan Mann-Whitney U Testi Sonuçları 45
16. Yaş Değişkeni Açısından Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar . 46
17. Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları Arasındaki Farklılık İçin Yapılan Mann-Whitney U Testi Sonuçları 46
18. Kardeş Sayısı Değişkeni Açısından Çocukların Oyun Etkileşimi Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 47
19. Kardeş Sayısı Değişkeni Açısından Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri, Oyunun Bozulması Düzeyleri ve Oyundan Kopma Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 47
20. Anne Eğitim Düzeyi Değişkeni Açısından Çocukların Oyun Etkileşimi Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar .. 49
21. Anne Eğitim Değişkeni Açısından Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri, Oyunun Bozulması Düzeyleri Ve Oyundan Kopma Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 49
22. Baba Eğitim Durumu Değişkeni Açısından Oyun Etkileşimi Düzeyleri, Oyunun Bozulması Düzeyleri ve Oyundan Kopma Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 51
23. Baba Eğitim Durumu Değişkeni Açısından Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 52
24. Anne Çalışma Süresi Değişkeni Açısından Oyun Etkileşimi Düzeyleri, Oyundan Kopma Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 53
25. Anne Çalışma Süresi Açısından Etkileşimli Akran Uyum Davranış Düzeyleri Ve Oyunun Bozulması Düzeyleri Gruplar Arası Farklılıklar 53
26. Baba Çalışma Süresi Değişkeni Açısından Oyunun Bozulması Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 54
27. Baba Çalışma Süresi Açısından Etkileşimli Akran Uyum Davranış Düzeyleri, Oyun Etkileşimi Ve Oyundan Kopma Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 54

28. Aile Sosyoekonomik Değişkeni Açısından Çocukların Oyunun Bozulması, Oyun Etkileşimi ve Oyundan Kopma Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 55
29. Aile Sosyoekonomik Değişkeni Açısından Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar 56
30. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki İlişki İçin Yapılan Korelasyon Analizi Sonuçları 57

Kısaltmalar Listesi

TÜİK: Türkiye İstatistik Kurumu

YEDAM: Yeşilay Danışmanlık Merkezi

DSM-5: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-5 (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı)

Çev: Çeviren

SPSS: Statistical Package For Social Sciences (Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı)

n: Kişi Sayısı

p: Anlamlılık Düzeyi

ss: Standart Sapma

% : Yüzde Değeri

$\bar{x}$: Ortalama

x^2: Kruskal Wallis H Testi

U: Mann-Whitney U Testi

r_s: Spearman Korelasyon Analizi

1. BÖLÜM
GİRİŞ

Günümüz modern dünyasında özellikle 1980 yıllarından itibaren artarak devam eden küreselleşmeyle beraber birçok alanda köklü değişiklikler yaşanmıştır. Teknolojideki büyük sıçrama ile beraber iletişim ve ulaşım olanaklarının hızla gelişmesi, fiziksel sınırların önemini yitirmesi gibi gelişmeler günlük yaşamın işleyişini büyük ölçüde değiştirmiş kişiler arası iletişim ve toplumsal ilişkilerde pek çok değişikliğe sebep olmuştur. Bu değişimle beraber bireylerin alışkanlık ve davranışları da değişmeye başlamış, günlük yaşamı etkileyen birçok yeni olgu hayatımıza girmiştir (Taneri, 2020).

Teknolojik gelişmeler insan hayatını bir yandan kolaylaştırırken diğer yandan bazı problemleri de beraberinde getirmektedir. Bireylerin haberleşmesini, iletişim kurmasını, bilgi edinmesini kolaylaştırırken bilinçsiz kullanılması halinde dış dünyadan uzaklaşmasına sebep olabilmektedir. Dijital araçları bilinçsiz kullanan bireyler zamanla gerçek dünyadan soyutlanarak kendilerine sanal bir dünya inşa edebilmektedir. Bu durum teknolojik dünyaya doğan ve teknolojiyle büyüyen çocuklar için daha çok önem arz etmektedir. Dijital çağda teknolojik araçlar çocukların yaşamının bir parçası durumundadır. Hemen hemen her evde bulunan televizyon, telefon, tablet gibi araçlar aracılığıyla çocukların sokakta oynadıkları oyunlar ekranlara taşınmış ve çocukların vazgeçilmez eğlencesi haline gelmiştir (Oral, 2018). Sokaklarda ve parklarda akranlarla etkileşim halinde oynanan oyunlar yerini artık internet üzerinden oynanan oyunlara bırakmış, bununla beraber sosyal ilişkiler de sanal evrende kurulmaya başlamıştır. Çocuklar bahçe, park ve oyun alanlarında oynamak ve bu oyunlarda akranlarıyla iletişim kurmak yerine tablet, telefon, playstation, bilgisayar, gibi teknolojik aletlerle oyun oynamayı, bu araçlarla kurulan sanal dünyada sosyalleşmeyi tercih etmeye başlamışlardır (Kaya, 2013).

Çocuklar akranlarıyla ilişki kurmak yerine sanal dünyada vakit geçirdikçe gerçek dünyada iletişim sorunları yaşayabilmekte; yaşına ve gelişimine uygun olmayan içeriklere maruz kaldıkça olumsuz davranış değişiklikleri ortaya çıkabilmektedir. Bu durum çocukların akranlarıyla olan iletişimlerine de yansımaktadır (Oral, 2018).

Araştırmanın bu bölümde, araştırma kapsamında ele alınan problem durumu, araştırmanın soruları, yürütülen araştırmanın amacı ve önemi, varsayımları, sınırlılıkları ve ilgili tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Dijital araçların yayılması ve internete erişimin kolaylaşması ile birlikte yetişkinlerle beraber çocukların da bu araçlarla oynama sıklığı artmıştır. Bununla beraber tablet, akıllı telefon, bilgisayar, playstation gibi araçların kullanımı artık bebeklik dönemine kadar inmiştir (Nevski ve Siibak, 2016, aktaran Budak, 2020, s.2). Yapılan çalışmalar çocukların hem dijital araçlarla geçirdiği sürenin belirlenmesinde hem de bu araçlarla oynanan oyunların içerikleri konusunda dikkatli olunması gerektiğini ortaya koymaktadır (Akçay ve Emiroğlu, 2016). Dijital araçların kullanımında bu konulara dikkat edilmediği takdirde aşırı, bilinçsiz ve uygunsuz kullanım şekilleri ortaya çıkmaktadır (Yalçın vd., 2016). Okul öncesi döneminde bulunan çocukların dijital oyun oynama isteklerinin artmasıyla beraber bu oyunlara ayırdıkları sürenin günde ortalama 2 saat olduğu tespit edilmiştir (Işıkoğlu ve Erdoğan, 2019). Çocukların dijital oyunlarla geçirdiği vaktin artması uzman ve ebeveynleri endişelendirmektedir. Sınırları belirlenmeden bilinçsiz şekilde oynanması dijital oyunlara yönelimi artırmakta ve çocuklarda uzun süre kullanıma bağlı saldırganlık, bağımlılık, problem davranışlar, iletişim sorunları gibi olumsuz etkilere neden olmaktadır (Nevski ve Siibak, 2016a, aktaran Budak, 2020, s2). Bu durumun çocukların akranlarıyla olan ilişkilerini ve oyun davranışlarını doğrudan etkilediği ve dijital oyun bağımlılığının müdahale edilmesi gereken bir problem haline geldiği düşünülmektedir (Şengül ve Büber, 2016).

Bu araştırmada çocukların dijital oyun bağımlılığıyla akran oyun davranışları arasındaki ilişkiyi incelemek amaçlanmaktadır. Bu bağlamda "Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran oyun davranışları arasında bir ilişki var mıdır ?'' sorusu, araştırmanın problem cümlesini oluşturmaktadır.

1.2. Araştırma Soruları

Araştırmanın soruları aşağıdaki gibi belirlenmiştir.

1. Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri nedir?
2. Okul öncesi dönemdeki çocukların etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri nedir?
3. Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri çocuğun
   a. cinsiyetine
   b. yaşına
   c. kardeş sayısına
   d. anne eğitim durumuna
   e. baba eğitim durumuna
   f. anne çalışma süresine

g. baba çalışma süresine

h. aile sosyoekonomik düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

4. Okul öncesi dönemdeki çocukların etkileşimli akran oyun davranışları çocuğun

a. cinsiyetine

b. yaşına

c. kardeş sayısına

d. anne eğitim durumuna

e. baba eğitim durumuna

f. anne çalışma süresine

g. baba çalışma süresine

h. aile sosyoekonomik düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

5. Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile akran oyun davranışları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

1.3. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı; okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran oyun davranışları arasında bir ilişki olup olmadığını ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ve akran oyun davranışlarının cinsiyet, yaş, anne ve baba eğitim durumu, anne ve baba çalışma süresi ve aile sosyoekonomik düzeyi değişkenlerine göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir.

1.4. Araştırmanın Önemi

İnsanlar hayatının her evresinde başka bireylerle sosyalleşebileceği, iletişim ve etkileşim kurabileceği ortamlarda bulunma ve sosyal bir gruba ait hissetme gereksinimi duyar (Yam, 2019). Hiç şüphesiz çocukların da kendini en rahat ifade edebildiği ve sosyalleşmeye başladığı yer oyundur. Bununla beraber oyun çocuğun gelişiminin gözlenebilmesi için en iyi ortamdır. Erken çocukluk döneminde çocukların akranlarıyla kurduğu ilişkiler onların ihtiyaç duyduğu yeteneklerdendir. Akranlarıyla başarılı ilişkiler kurması çocuğun sosyal, duygusal, bilişsel ve dil becerilerinin gelişmesine katkı sağlamakta ve akademik başarısını olumlu yönde etkilenmektedir. Bu sebeple çocuğun sosyal becerileri araştırılırken oyun sırasında akranlarıyla kurduğu iletişimin gözlemlenmesi oldukça önemlidir (Akbaş, 2020).

Erken çocukluk dönemi çocukların çevreye olan duyarlılığı oldukça yüksek olduğu, akran ilişkilerinin ön planda olduğu ve öğrenmeye açık oldukları dönemdir. Bu hassas dönemde teknolojinin içinde büyüyen çocuklar dijital oyunlarla tanışmaktadır. Son dönemlerde çok tartışılan bir konu olan dijital oyunun çocukların yaşamına hem olumlu hem de olumsuz etkilerinin olduğu ortaya konmaktadır (Goodwin, 2018). Erken yaşlarda dijital teknoloji

kullanımının en büyük sebebinin oyun oynamak olduğu ifade edilmektedir (Mikelić Preradović vd., 2016; Oliemat vd., 2018; Verenikina ve Kervin, 2011). Dijital oyunların aşırı kullanımının, çocukların çevrelerindeki diğer insanlarla iletişim kurma isteklerini azalttığı ve yalnızlaşmalarına, onları şiddete yönelterek saldırgan davranışlar sergilemesine neden olabildiğini göstermektedir. Dolayısıyla, bu durum çocukların sosyal ilişkilerini olumsuz etkilemektedir (Anderson vd., 2004; Huh, 2017; Kovess-Mafety ve ark., 2016; Kuss ve Griffiths, 2012; Lieberman vd., 2009). Hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelen dijital oyunların çocukların davranışlarını etkilemesiyle beraber akranlarıyla olan oyun ilişkilerine etkisi olduğu düşünülmektedir. Çocukların dijital oyun kullanımlarının ne düzeyde olduğunu ve bu düzeyin akran oyun ilişkileriyle ilişkisini saptayabilmek, problem davranışlara müdahale edebilmek açısından önem taşımaktadır. Bu nedenle, dijital oyun bağımlılığı eğilimi ile çocukların akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi önem arz etmektedir.

Alan yazın incelendiğinde dijital oyun bağımlılığını inceleyen birçok çalışma bulunduğu görülmüştür. Ancak bu çalışmaların büyük bir bölümünün okul öncesi dönem dışındaki eğitim kademeleri adına yapıldığı tespit edilmiştir. Okul öncesi dönemi kapsayan dijital oyun bağımlılığına ilişkin çalışmalara daha çok ihtiyaç olduğu düşünülmektedir. Aynı şekilde okul öncesi dönemde akran oyun ilişkilerine dair yapılan çalışmalar oldukça az sayıdadır. Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu bağlamda bu araştırmanın literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.5. Araştırmanın Varsayımları

Araştırmada yer alan tüm ebeveynlerin ölçek maddelerini ve araştırmacı tarafından oluşturulan bilgi formunu içten ve objektif şekilde yanıtladıkları varsayılmıştır.

1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Araştırmanın örneklemi, 2021-2022 yılında Mersin ilinde bulunan 4-5 yaş aralığındaki 301 çocuk ile sınırlıdır.
2. Araştırma, ulaşılabilen kaynaklarla ve çalışmada kullanılan ölçeklerden elde edilen bulgularla sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Okul Öncesi Eğitim: 0-6 yaşlarındaki çocukların zihinsel, bedensel, sosyal ve duygusal yönlerden sistemli bir ortam içerisinde gelişmelerini sağlayan, yeteneklerinin gelişmesine olanak sağlayan ve onları ilköğretime hazırlayan bir eğitimdir (Aktan vd., 2014)

Dijital Oyun: Bilgisayar, cep telefonu, tablet ve oyun konsolu gibi dijital aletlerle oynanan, bireylere görsel bir ortam sağlamakla beraber kullanıcıların girişi yapmasına da olanak sağlayan ve yazılımcılar tarafından programlanan oyunlardır (Taylan vd.,2017).

Dijital Oyun Bağımlılığı: İnsanın hayatında sosyal ve duygusal anlamda problemler yaşamasına sebep olan, gün içinde yapılması gerekenleri ihmal ederek kontrol edilemeyen aşırı kullanım şeklinde tanımlamaktadır (Lemmens vd., 2009).

Oyun Davranışı: Çocuğun oyun esnasında, çevresindeki insanlara, akranlarına veya oyun oynarken kendiliğinden gösterdiği tepkilerdir (Sekino, 2006).

Akran ilişkileri: Aynı yaşta ya da gelişim, olgunluk düzeyinde olan; benzer geçmiş, değer, yaşantı, yaşam tarzı ve sosyal bağlamı paylaşan kişiler arasında karşılıklılık ve devamlılık gösteren etkileşimlerin bütünüdür (Gülay, 2009).

2.BÖLÜM
KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyun

Geçmişten günümüze, insanlığın var olduğu tüm çağlarda ve insanların yaşamını sürdürdüğü her yerde oyun da varlığını sürdürmektedir. Çocuklar oynadıkları oyunlardan büyük bir haz almakta ve bu oyunlar aracılığıyla çevresini keşfetmeye çalışmaktadır. Bu sebeple oyunlar eğitim öğretimde yararlanılan önemli bir etkinlik konumuna gelmiştir. Oyun çocukların çevreleri ile etkileşim ve iletişimde bulunmak için en önemli yoldur. Oyun; çocuğun tüm gelişim alanlarını destekleyen sevgi, uyku ve beslenme gibi temel ihtiyaçlar kadar gerekli bir ihtiyaçtır (Aral vd., 2001). Genel anlamıyla oyun; belirli bir amacı olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız oluşturulabilen ancak her şekilde çocuğun keyif alarak ve isteyerek içinde bulunduğu, bilişsel, sosyal, duyuşsal, fiziksel ve dil gelişimine destek olan günlük yaşamın bir parçası ve çocuğun kendini rahatça ifade edebildiği en doğal ve en etkili öğrenme yoludur (Dönmez, 1992).

Çocukların hayatında vazgeçilmez bir yeri olan oyunun tanımı, kuramcılar tarafından farklı şekillerde yapılmaktadır;

Piaget (1962)'e göre oyun çocukların kendilerinin veya gruptaki diğer çocukların seçtikleri ve kendilerine göre kuralları olan eylemlerdir. Ona göre bilişsel gelişim ile ilişkili olan oyun bir düşünme ürünüdür. Oyunu zihinsel açıdan ele alan Piaget, çocukların etraftaki uyaranları ayrıştırarak benimseyebilmelerini sağlamalarının tek yolunun oyun olduğunu belirtmektedir. Ona göre oyun, uyumdur (Yalçınkaya, 2004).

Montessori (1906) oyunun çocukların her zaman rahat hissettikleri bir ortamda gerçekleşmesi gerektiğini savunmaktadır. Ona göre oyun, çocuğun çevresine uyum sağlaması için oldukça önemlidir. Çocukların mutluluk kaynağı olan oyun onlar için en büyük uğraş ve eğitim değeri yüksek olan aktivitelerdir (Aral vd., 2010).

Freud (1928)'a göre oyun, çocukların kendi öz benliklerini bulmalarına ve sosyal olgunluğa erişmelerine yardımcı olan bir etkinliktir (Aral vd., 2010).

Oyunla ilgili farklı kuramcıların yapmış olduğu çeşitli tanımlar incelendiğinde bu tanımlardaki ortak özelliklerin oyunun eğlendirici, mutluluk veren bir aktivite olduğu, çocukların doğal ortamında ve kendiliğinden gerçekleştiği ve tüm gelişim alanlarını destekleyerek aktif ve kalıcı öğrenmelerin gerçekleştiği bir süreç olduğu görülmektedir (Acer, 2018).

Oyun, çocukların sağlıklı bir gelişim göstermesine katkı sağlayan eğitici bir etkinliktir. Çocukların sosyal ve toplumsal beceriler kazanmalarına yardımcı olan oyun aynı zamanda,

duygusal anlamda doyum sağlar ve en önemlisi de çocukları özgür kılarak öğrenmeye hazırlar. Çocuk çok fonksiyonlu farklı materyallerle oyun oynarken hem rahatlar hem de yaratıcı fikirlerle hayal dünyasını genişletir. Oyun sırasında duygu, düşünce ve isteklerini ifade edebilmeyi öğrenir. Bunların yanında çocuklar oyun aracılığıyla etraflarında olan olaylar, durumlar ve kişiler hakkında bilgi edinme, neden-sonuç ilişkisi kurabilme fırsatı yakalar. Bunlardan yola çıkarak, oyunun çocuk için ilgi ve merak uyandıran, keşfetme ve öğrenme isteğini destekleyen bir öğrenme laboratuarına dönüştüğü söylenebilir (Aydın, 2008).

Çocukların akranlarına katılıp katılmadığını veya uyumlu davranışlar gösterip göstermediklerini gözlemlemek için oyun en uygun ortamdır. Yetişkinliğe dair temel davranışların oluştuğu erken çocukluk döneminde oyun davranışı, bazı tespitlerin yapılıp öngörülerde bulunulması için incelenmesi gereken bir konudur (Rivkin, 1991, aktaran Akbaş, 2020, s. 2).

2.2. Akran Etkileşimi ve Oyun

Çocuklar çok küçük yaşlardan itibaren oyun oynama ihtiyacı duyarlar. Bebeklerin çevresiyle olan ilk iletişimini oyun yoluyla kurmaya başlar. Henüz konuşma becerisini kazanmamışken oyun aracılığıyla duygularını belli eder. Çocukları için çevrelerindeki her türlü nesne oyun oynayabileceği bir materyal olabilir. Bu şekilde bebeklikten itibaren hayal dünyası genişlemeye başlar (Camgöz, 2010). Çocukların yaşlarının ilerlemesi ve gelişimleriyle birlikte oynadıkları oyunların da özellikleri değişim gösterir. Çocuklar ilk başta yalnız başına oyun oynarken zaman geçtikçe diğerlerinin oyunları ilgilerini çekmeye başlar. Arkadaşlarının oyunlarını seyreden çocuk zamanla oyun arkadaşları edinir ve akranlarıyla iletişim kurmaya başlar (Özbey, 2009). Yapılan araştırmalar neticesinde akran ilişkilerinin, çocukların hayatını farklı dönemlerde ve çeşitli şekillerde etkilediği görülmüştür. Erken çocukluk dönemi, gelişimin hızlı gerçekleşmesi ve çocuklarda kalıcı izler oluşturması sebebiyle bu anlamda önem arz etmektedir. Bu dönemde akran ilişkilerinin de ilk örnekleri görülmektedir (Lindsey, 2002). Okul öncesi dönemdeki çocuklar akranlarıyla eğitim ortamını paylaşarak zengin deneyimler yaşadıkları için akran ilişkileri oldukça önemli olarak görülmektedir (Erten, 2012).

Akran kelimesi aynı sosyal grupta bulunan kişileri belirtmek için kullanılmaktadır. Burada sözü geçen sosyal grup; cinsiyet, yaş, sağlık, cinsel yönelim, meslek, sosyoekonomik durum gibi ortak özellikleri esas alabilir (United Nations Population Fund, 2004). İlgili çalışmalarda, arkadaş kavramı ile akran ilişkilerinin sıklıkla birbirleri yerine kullanıldığı görülmektedir ancak iki kavram birbiriyle ilişkili olsa da farklı anlamlara gelmektedir. Arkadaşlık; çocukların akranlarıyla kurduğu duygusal bağdır ve akran ilişkilerini etkileyen bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Akran ilişkileri ise yalnızca duygusal bağı değil çocuğun

akran grubundaki farklı ilişki türlerinin tümünü içerir. Arkadaşlıkta oyun arkadaşı olarak seçilen bir çocukla akran etkinlikleri dışında da zaman geçirilebilir (Lindsey, 2002).

Akran ilişkilerinin yapısına bakıldığında, her yaş için farklı özellikler taşıdığı görülmektedir. Özellikle okul öncesi dönemdeki akran ilişkileri gelişim alanlarını ve akademik başarısını etkilemekte, bu dönemde verilen eğitimle akran ilişkileri pekişmektedir (Kuyucu ve Tepeli, 2013).

Orçan (2008), akran ilişkilerinin işlevlerini şu şekilde belirtmektedir:

1. Çocuğun psikolojik iyi oluş hali ile yakından ilişkilidir.

2. Akran grubuyla beraber geçirilen zamanın artmasıyla beraber akran ilişkilerinde de artış meydana gelmektedir. Oyun yoluyla kurulan etkileşim sayesinde çocuğun uyum sağlama becerileri gelişmektedir. Bu şekilde ihtiyacı olan bilgi, beceri ve alışkanlıkları kazanmaktadır. Bunlarla beraber toplumsal anlamda dayanışmayı, işbirliği yapmayı, paylaşmayı öğrenmektedirler.

3. Olumlu şekilde geliştirilen akran ilişkileri çocuğun kişilerarası etkileşimde yeterliliğini artırmasında ve olumlu duygular edinmesinde etkili olmaktadır.

4. Akranlarıyla kurduğu ilişki sayesinde çocuklar, problem çözme ve karşılaştığı sorunlarla başa çıkma becerilerini geliştirmektedirler.

5. Çocuklar bulunduğu sosyoekonomik koşullardan dolayı yoksulluk, işsizlik gibi şartlardan olumsuz etkilenmektedir. Bu olumsuz etkilerin akran etkileşimi sayesinde oluşan destekle beraber azaldığı düşünülmektedir.

6. Akranlarla kurulan etkileşimler yoluyla iletişimi başlatma ve sürdürmeyi öğrenerek sosyal davranışlarını geliştirmektedir.

7. Okul öncesi eğitimi ile kuralları benimsemeye başlayan çocuklar, etrafındaki diğer bireyler ile uyumlu hareket etmeyi öğrenerek, başkalarının düşünce ve fikirlerinin farkına varır (Orçan, 2008, aktaran Kuyucu, 2012, s32).

Bu dönemde gerçekleşen ilk akran ilişkilerinin yaşanmasıyla beraber ilk akran problemleri de görülmeye başlanmaktadır (Wood vd.,2002). Çocukların yaşadıkları bu problemler veya akran ilişkilerinde yaşanan başarısızlıklar, sonraki dönemde sosyal uyumsuzluklara ve davranış problemlerine sebep olabileceği için bu çocukların risk altında olduğu söylenebilir. Olumlu yönde kurulan akran ilişkileri, çocukların gelişimine katkı sağladığı gibi akran ilişkilerinde yaşanan sorunlar ilerleyen yıllarda sosyal anlamda yetersizliğin habercisi olabilmektedir (Brown vd., 2001).

2.3. Dijital Oyun

İnsanların dijital araçlar ile tanışması çok eskiye dayanmasa da teknolojinin büyük bir hızla ilerlemesi ile birlikte milyonlarca insanın hayatına etki etmektedir. Çocukları bu etkileşimden ayrı tutmak mümkün değildir. Çağımızda çocuklar bebekliklerinden itibaren dijital dünya ile iç içe büyümekte ve yaşları ilerledikçe etkileri artarak devam etmektedir (Brito vd., 2017, aktaran Budak, 2020, s.10).

Çağımızda teknoloji inanılmaz bir hızla ilerlemekte ve gelişmektedir. 1990'lı yıllardan itibaren çok kısa bir sürede internetin kullanımı çok hızlı yaygınlaşmış, günümüzde ise dünyadaki insanların %56'sını oluşturan 4.38 milyar insan aktif olarak internet kullanmakta ve dijital araçlarla etkileşimde bulunmaktadır (We are Social, 2019). İnternet kullanımı çok küçük yaşlardan itibaren başlamaktadır. Dünya üzerinde 0-12 yaş aralığında olan 1,690 milyar çocuk internet kullanıcısıdır. (Palaiologou, 2016, aktaran Budak, 2020, s12). Türkiye'de ise Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) 2021 yılı Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması sonuçlarına göre İnternet kullanımı, 6-15 yaş aralığındaki çocuklar için 2013 yılında %50,8 oranında iken 2021'de %82,7'ye yükseldiği görüldü. İnternet kullanıcısı olan çocukların %90,1'i neredeyse her gün, %8,5'i haftada en az bir kere, %1,4'ü ise haftada bir kereden az internet kullandığını belirtti. Düzenli olarak internet kullanan 6-15 yaş aralığındaki çocukların internet aracılığı ile yaptığı etkinliklerde, çevrimiçi derse katılım %86,2 ile ilk sıradayken %83,6 oranı ile öğrenme veya ödev yapma amacıyla internet kullanımı ikinci sırada yer aldı. Bu sırayı %66,1 ile oyun indirme ve oyun oynama, %61,0 oranı ile paylaşım uygulamalarından video izleme, %55,5 ile görüntülü veya sesli arama yapma izledi. Çocukların internette en az gerçekleştirdiği etkinlik ise %9,1 ile internet üzerinden alışveriş yapmak olduğu belirtildi. (Türkiye İstatistik Kurumu, 2021)

Yukarıda yapılan araştırmaların sonuçlarında da görüldüğü üzere teknolojik gelişmeler sağlık, ulaşım, eğitim gibi pek çok alana etki etmekte ve bu durumdan çocuklar da en az yetişkinler kadar etkilenmektedir. Bu konuyla alakalı olarak Prensky "Dijital Yerliler" kavramını öne sürmüştür. 1980 yılından sonra dijital araçların hayatımıza etkisinin arttığı süreçte dijital dünyaya gelen çocuklar Prensky tarafından "Dijital Yerli"ler olarak adlandırılmıştır. Dijital dünyanın içine doğan bu çocuklar bebekliklerinden itibaren teknolojik araçlara erişebilmekte ve yalnızca dijital dünyayı tanımaktadırlar. "Dijital Yerliler" in ana dili internet, bilgisayarlar ve video oyunları olarak tanımlamaktadır. Prensky'nin bahsettiği gibi teknolojik araçların içinde büyüyen bu çocukların oyun anlayışları da değişerek yerini yeni yapılara bırakmaktadır (Sapsağlam, 2018).

Gün geçtikçe gelişen teknoloji insanların gündelik yaşamını ve alışkanlıklarını etkilemektedir. Çocukların oynadıkları oyunlar da bu değişimlerden payını alan kavramlardan birisi olmuştur. Çocukların parklarda, mahallelerindeki sokaklarda oynadıkları oyunlar artık dijital ortama taşınmış ve dijital oyun kavramı ortaya çıkmıştır. Dijital oyunlar, farklı içerikte yazılımlar ile hazırlanan, oyuncular için görsel bir ortam sunmakla beraber kullanıcı girişi yapma imkanı sunan oyunlardır. Kullanıcılar bu oyunları başta masaüstü ve dizüstü bilgisayar olmakla birlikte, telefon, tablet, oyun konsolu gibi araçlarla elektronik ortamda oynamayı tercih etmektedir (Irmak ve Erdoğan 2016). Çocukların gün içerisinde sıklıkla tercih ettiği dijital oyunlar; akıllı telefon, tablet gibi mobil cihazlar yanında kişisel bilgisayarlar ve oyun konsollarında oynanan elektronik oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Jones vd., 2014). Alan yazında dijital oyun kavramı bilgisayar oyunları, video oyunları, elektronik oyunlar, internet ve bilgisayar oyunları, çevrimiçi oyunlar olarak da karşımıza çıkmaktadır (Hazar Z. ve Hazar M., 2017).

2020 yılında elde edilen istatistiksel verilere göre, dünya genelinde 2.2 milyardan fazla mobil oyuncu olduğu görülmektedir. Gaming in Turkey (2020) 2019 ve 2020 yıllarını karşılaştırdığı araştırmada dijital oyun sektöründeki 50 web siteyi incelemiş ve 2020 yılında artış olduğu belirlenmiştir. Yaş gruplarına bakıldığında Türkiye'de en çok oyun oynayan grubun %35'le 25-35 yaş aralığındakiler olduğu görülmüştür. Bunu, % 28,6 ile 35-44 yaş grubu, %21,9 ile 18-24 yaş grubu takip etmiştir. Ayrıca Türkiye'de erkeklerin mobil oyun oynama oranı %57,2 iken kadınların oranı %42,8'i olarak belirtilmiş.

TUİK (2021) verilerine göre ülkemizde çocukların %36,0'ının dijital oyun oynadığı belirlenmiştir. Yaş gruplarına bakıldığında bu oranın 11-15 yaş aralığındaki çocuklar için %39,4, 6-10 yaş aralığındaki çocuklar için ise %32,7 olduğu görülmüştür. Ayrıca 6-10 yaş aralığındaki kız çocukların dijital oyun oynama oranı %26,4 iken erkek çocuklar için bu oranın %38,7 olduğu belirtilmiştir. Dijital oyun oynadığını belirten 6-15 yaş aralığındaki çocukların %94,7'si neredeyse her gün veya haftada en az bir kere dijital oyun oynadığını belirtti. Düzenli dijital oyun oynayan 6-15 yaş aralığındaki erkek çocukların %96,2 oranında, kız çocukların ise %91,8 oranında olduğu görüldü. Düzenli dijital oyun oynayan çocukların günlük kullanımları incelendiğinde; kız çocukların hafta içi ortalama olarak günde 2 saat 18 dakika, erkek çocukların 3 saat 2 dakika, hafta sonu ise kız çocukların ortalama 2 saat 11 dakika, erkek çocukların 2 saat 59 dakika oynadıkları belirtildi.

2.3.1. Dijital Oyunların Sınıflandırılması:

Dijital oyun kavramının ortaya çıkmasıyla birlikte farklı türlerde dijital oyunlar üretilmeye başlanmıştır. Oyun türlerinin genel bir sınıflandırması olmadığı gibi dijital oyun türlerinde de genelgeçer bir sınıflandırma bulunmamaktadır (Güzen, 2021).

Gürcan ve diğerleri (2008) dijital oyunları aksiyon, macera, motor sporları ve yarış, rol yapma/canlandırma oyunları, simülasyon, spor ve strateji oyunları şeklinde sınıflandırmışlardır. Marsh ve diğerleri (2016), Hughes'ın oyun sınıflandırmasını temel alarak dijital oyun sınıflandırmasına uyarlayarak dramatik, sosyal, sembolik, yaratıcı, keşfedici, küçük motor, hayali, objelerle oyun şeklinde ifade etmişlerdir.

Prensky ise dijital oyunları aksiyon, macera, dövüş, bulmaca, rol oynama, simülasyon, spor ve strateji olmak üzere sekiz grupta ele almıştır (Prensky, 2001)

Aksiyon Oyunları: Bu oyun türünde oyuncuların refleksif davranışları ön plana çıkmaktadır (Üçgül, 2006). Nişan oyunları, labirent oyunları, iz sürme, ve araba yarışı oyunları bu grupta yer alan oyunlardır (Prensky, 2001).

Macera Oyunları: Oyuncuların bilinmedik bir evrende çeşitli nesneleri toplayarak mantık bulmacalarını çözdükleri oyun türüdür. Bu oyunlardaki hedef görevleri tamamlamaktır (Prensky, 2001).

Dövüş Oyunları: Bu oyun çeşidinde oyuncular bir karakter seçerek başka bir karakter ile dövüş yapmaktadır. Bu oyun türünde hedef rakip oyuncuyla dövüşerek oyunu kazanmaktır. Geçmişte oldukça popüler olan dövüş oyunları günümüzde önemini yitirmiştir (Topşar, 2015).

Bulmaca Oyunları: Bu oyunlarda oyuncuların amacı önüne çıkan engelleri çözerek hedefe ulaşmaktır. Oyuncular zihinsel yolla veya deneme yanılma yoluyla hedefe ulaşmaktadır. Oyuncular, karşısına çıkan engelleri çözmekten haz almaktadır (Eren, 2009).

Rol Oynama Oyunları: Bu oyun türünde oyuncular; insan, peri, büyücü gibi karakterlere kendi özelliklerini katmaktadır. Oyun sırasında çeşitli eylemlerde bulunularak tecrübe edinmektedirler (Üçgül, 2006). Oyunlar, yönetici tarafından yazılan belirli kurallarla birlikte bir öykü etrafında gelişmektedir(Topşar, 2015).

Simülasyon Oyunları: Diğerler oyun türlerinden farklı olarak bu oyunların belirli bir amacı ve bir öyküsü bulunmamaktadır. Hikâye, oyuncuların oyun esnasında gösterdikleri davranışlarla şekillenir. Oyuncular, kum havuzu, park, ev gibi tasarlanan alanlardaki materyallerle yeni şeyler inşa eder veya oyundaki karakterlerin hayatını yönlendirmeye çalışır. Bu oyun türünün en popüler örnekleri "The Simps" ve "SimCity Buildlt" oyunlarıdır (Topşar, 2015).

Spor Oyunları: Bireysel veya grupça oynanan spor oyunlarının dijital ortama aktarılmış halidir. Bu oyunlarda bireyler, bir takım kurarak karşı takımla maç yapmaktadırlar (Topşar, 2015). En iyi örnekleri "FIFA" ve "NBA" oyunlarıdır (Bilgin, 2015).

Strateji Oyunları: Bu oyun türü oyuncuların genellikle belirli yapılardan sorumlu oldukları ve istedikleri yöntemle bu yapıları geliştirebildikleri oyunlardır (Prensky, 2001).

TUİK (2021) verilerine göre düzenli olarak dijital oyun oynadıklarını belirten 6-15 yaş aralığındaki çocukların %54,3'ü savaş oyunları oynadığını belirtirken %52,0'ı macera/aksiyon, %41,8'i strateji, %27,5'i simülasyon ve %26,5'i de spor oyunları oynadıklarını ifade etmiştir. Rol yapma oyunları ise %19,1 ile en az oynanan oyun türü olmuştur. Çocukların oynadıkları dijital oyun türleri cinsiyete göre incelendiğinde ise; 6-15 yaş aralığındaki erkek çocukların en çok oynadığı oyun türünün %68,4 ile savaş oyunu, kız çocukların ise %44,3 ile macera/aksiyon olduğu görülmüştür.

Türkiye'de dijital oyun tercihlerinin incelendiği araştırmalarda; anne babalar okul öncesi dönemdeki çocuklar arasında en çok oynanan oyunların Subway Surf, Talking Tom, Fruit Ninja, Parking 3D, Temple Run 2, ve Minecraft olduğunu belirtmiştir. Eğitici oyunlar arasından ise en çok tercih edilenlerin matematik eğitimi uygulamaları, bulmacalar, ve hikâye anlatan uygulamalar olduğunu ifade etmişlerdir. Eğitici oyunlar arasından en çok tercih edilenlerin ise Monkey Okul Öncesi, Talking Ginger, Nerede Benim Su?, Hafıza Maçı, İnsan Vücudu, Satranç ve Lego gibi bilişsel içerikli uygulamalar olduğu görülmüştür (Genç, 2014). Ayrıca Ataman-Yengin (2019) araştırmasında, 7-11 yaş arasındaki çocukların yarısından çoğunun ROBLOX ve Minecraft oyunlarını tercih ettiklerini ortaya koymuştur (Budak, 2020).

2.3.2. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerinde Etkileri:

Çocukların gelişiminin her açıdan çok hızlı gerçekleştiği erken çocukluk döneminde çocukların tüm gelişim alanlarının etkilenmesiyle beraber bu dönemde yaşanılan deneyimlerin çocuğun ileriki yaşantısında etkili olduğu bilinmektedir. Bu dönemde çok iyi birer gözlemci olan çocuklar dijital oyun oynadıkları esnada da olup bitenleri gözlemleyerek oyunlarda karşısına çıkan davranışları model almaktadırlar (Bozkurt, 2014).

Çocuklar dijital araçları erken yaşlardan itibaren aktif olarak oyun oynamak, eğlenmek ve öğrenmek amacıyla kullanmaktadırlar (Hazar, 2018). Bu sebeple özellikle çocuklar için dijital oyunların yararları ve zararları hakkında çeşitli görüşler ve araştırmalar bulunmaktadır. Oynanan oyunun içeriğine bağlı olarak dijital oyunların hem olumlu hem de olumsuz etkileri olabileceği düşünülmektedir (Griffiths vd., aktaran Güzen, 2021, s. 10). Bu konuyla alakalı fikir birliğine varılamamakla beraber durumun iki açıdan da ele alınması gerekmektedir.

2.3.2.1. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerinde Olumsuz Etkileri:

Teknolojinin hayatımızda her geçen gün daha fazla yer almasıyla ile beraber, dijital oyunların erken çocukluk dönemindeki çocuklar için olumsuz yönleri, risk bağlamında değerlendirilmektedir (Şahin, 2022). Çocuklar, yaşam şartları ve ebeveynlerin zamanlarının kısıtlı veya yetersiz olması sebebiyle erken yaşta dijital araçlarla baş başa kalmaktadırlar. Gelişimleri gereğince yüz yüze iletişimin yoğun olması gereken bu dönemde, televizyon, akıllı telefon ve tablet gibi araçların çocuğun gelişimini sekteye uğrattığı düşünülmektedir. Pasif olarak bulunduğu sanal dünyada yaşına ve gelişimine uygun olmayan içeriklere maruz kalması çocukların kişiliklerinin şekillenmesinde olumsuz etki etmekte, ruh sağlığını zedeleyebilmektedir (Harmancı, 2020). Çocukların dijital araçlarla yaşadıkları deneyimler çok hoşlarına gitse de ebeveynler ve öğretmenler çocukların ekrana uzun süre maruz kalmasıyla birlikte sosyal etkileşimlerinin olumsuz etkilendiğini, fiziksel aktivitelerinin azaldığını ve bağımlılığa sebep olduğunu ve düşünmektedirler (United Nations Children's Fund, 2017).

Dijital oyunlar içerik bakımından çeşitlilik göstermektedir. Çocuklar tarafından daha çok tercih edilen oyunlara bağlı olarak yeni oyunların tasarlanmasıyla oyunlar artarak büyük kitlelere ulaştırılmaktadır. Öğretici, eğitici ve eğlence içerikli oyunların yanı sıra şiddet unsurları içeren oyunlar da bulunmaktadır. (Yücel ve Şan, 2018). Bu durum şiddet unsurlarının zamanla normal karşılanmasına ve şiddeti eğlence gibi tanıtarak doğru ile yanlışı tam anlamıyla ayırt edemeyen çocuklarda algı bozukluklarına sebep olmaktadır. Bunun sonucunda şiddeti benimseyerek normalleştiren bireyler yetişmekte veya tersi olarak bireyler dünyanın tehlikeli ve kötü bir yer olduğunu düşünerek ahlaki açıdan bir çöküntü yaşayabilmektedirler (Harmancı, 2020). Yapılan çalışmalarda dijital oyunların çocukları şiddete yöneltebileceği ve çocukların saldırgan davranışlar sergilemesine sebep olabileceği vurgulanmıştır (Tuna Uysal vd., 2019). Tüm su sebeplerden dolayı çocukların dijital oyunlara olan bağımlılığı çocukların sosyal yeterliliklerini zayıflatabilen bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır (Zamani vd., 2010).

İçinde bulunduğu sanal dünyada çocuklar kendilerinin tek otorite olduğunu hissetmekte ve eğlenceli zaman geçirdiğini düşünmektedir. Dijital dünyada geçirilen sürenin uzamasıyla birlikte çocuklar çevresiyle iletişim kurmada, kendini ifade etmede ve gerçek hayata uyum sağlamada problem yaşamaktadırlar. Bu uyum problemi aile içi ilişkilere olumsuz etki etmektedir (Harmancı, 2020). Kazan ve Sarısoy (2021), annelerle yaptıkları araştırmada, uzun süre boyunca televizyona maruz kalan ve dijital araçlarla oyun oynayan çocukların duyarsızlaştığını, uyaranlara sağlıklı tepki göstermediklerini, algılamada güçlük yaşadıklarını, konuşma ve üsluplarının değişmesiyle birlikte kendilerini ifade etmekte sorun yaşadıklarını,

ebeveynlerine olan tutumlarında hırçın ve saldırgan davranışlar gösterdiklerini, bunların yanında konuşmada gecikme yaşadıklarını belirtmişlerdir.

Okul öncesi dönemde bulunan çocukların beyin gelişimi devam etmekte, dikkatlerini yönetebilmelerini sağlayan dürtü kontrolüne tam olarak sahip olmadıkları bilinmektedir. Dikkat çekici özellikleri olan dijital oyunların beyindeki bir bölümü harekete geçirdiği belirlenmiştir fakat çocuklarda bellek ve dürtü kontrolü dikkatin bir uyarıcı tarafından yönlendirilmesiyle değil, çocuğun istemli bir şekilde bir şeye yönelmesiyle güçlenmektedir. Dolayısıyla çocuğun dijital oyunlara bilinçsiz bir şekilde maruz kalması, beyin gelişiminin seyrinin potansiyel olarak değişmesine sebep olabileceği düşünülmektedir (Goodwin, 2018).

Amerika pediatri kuruluşu tarafından yapılan bir çalışmada günde 1 saat televizyon izleyen 3 yaşından küçük çocuklarda 7 yaşına geldiklerinde dikkatlerinde %10 luk bir azalma olduğu tespit edilmiştir. Uzun süre televizyona maruz kalan 2 yaşından küçük çocuklarda ise otizm belirtilerin ortaya çıktığı belirlenmiştir. Uzun süre ekrana maruz kalan çocukların diğer çocuklara oranla daha fazla dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğuna sahip oldukları saptanmıştır (Karaboğa, 2021).

Dijital oyunların çocukların sağlıkları üzerinde tehdit oluşturabilecek riskleri bulunmaktadır. Bilinçsiz ve aşırı kullanım sonucunda düzensiz uyku, obezite, işitme ve görme bozuklukları, davranış problemleri, odaklanma ve dikkat sorunu (Gentile, 2009, aktaran Budak, 2020, s.3), duruş bozuklukları, dil gelişimiyle beraber sosyal beceriler üzerinde olumsuz etkiler görülebilmektedir (Gürcan vd., 2008). Ayrıca Mustafaoğlu ve Yasacı (2018), yaptıkları çalışmada; dijital oyunların bağımlılık yarattığını, şiddet içeren oyunların çocukların ruh sağlığını etkilediğini, aile içi iletişim problemleri, depresyon, duruş bozukları, uyku kalitesinin azalması gibi etkilerinin olduğunu belirtmişlerdir.

2.3.2.2. Dijital Oyunların Çocuklar Üzerinde Olumlu Etkileri:

Okul öncesi dönemde çocuklar dijital oyun oynarken oyun esnasında sergilenen davranışları gözlemlemekte ve rol model almaktadırlar. Bu nedenle ebeveynlerin dijital oyunların içerikleri hakkında bilgi sahibi olması oldukça önemlidir. Çocukların bilinçli oynaması durumunda dijital oyunların çocuklara katacağı olumlu yönlerinin olduğu bilinmektedir (Bozkurt, 2014). Teknolojinin uygun ve bilinçli kullanımı yetişkinlerin hayatlarını kolaylaştırdığı gibi, dijital oyunlar da çocukların gelişimine katkı sağlayabilecek potansiyel taşımaktadır. Okul öncesi dönemde gelişme ve öğrenme potansiyelini destekleyen dijital oyunlar, öncelikle çevresi ile iletişimini düzenleyebilmektedir (Şahin, 2022).

Türkiye'de dijital oyun bağımlılığı hakkında mevcut durumu belirlemek ve buna yönelik çözüm önerileri geliştirmek için 2018 yılında Ankara'da Sağlık Bakanlığı Sağlığın

Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü tarafından "Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı" düzenlenmiştir. Bu çalıştayda çocukların gelişimsel özelliklerine ve yaşına uygun, eğitici nitelik taşıyan ve şiddet içermeyen dijital oyunların kontrollü bir şekilde oynanmasının çocukların yararına olabileceğini ifade etmiştir (T.C. Sağlık Bakanlığı, 2018). Bu durumda önemli olan nokta dijital oyunların doğru yaşta çocuklara sunulması, seçilen oyun içeriğinin çocuğun yaşının getirdiği özelliklere uygun olması, çocuğun oyun oynayacağı zamanın ve oyunda geçireceği sürenin doğru belirlenmesi gibi noktalardır (Bozkurt, 2014).

Çalıştay raporuna göre dijital oyunlar, çocukların iş birliği, yardımlaşma, paylaşma gibi davranışlarını artırarak sosyal becerilerini geliştirir. El-göz koordinasyonunu geliştirerek çocukların ince motor becerilerine katkı sağlar ve görsel dikkat becerilerini geliştirir. Dijital oyun oyunlar çocukların yeni bilgiler edinmelerine yardımcı olur, çocukların yaratıcılıklarını ve problem çözme becerilerini destekler. Bunların yanında çocukların hızlı düşünerek çabuk karar verebilme becerisini geliştirir. Başarı duygusunu deneyimleyen çocukların öz güveni güçlenir. Eğitsel içerikli olan dijital oyunlar ise öğrenme güçlüğü yaşayan çocukların öğrenme çıktılarını kazanmasını destekler (T.C. Sağlık Bakanlığı, 2018).

Çalıştay raporuna ek olarak, çocukların dijital araç kullanımına yönelik ebeveynlerin görüşlerinin alındığı çalışmalar bulunmaktadır. 2018 yılında Işıkoğlu-Erdoğan ve diğerleri tarafından yapılan çalışmada anne babalara yöneltilen sorularla dijital oyunların olumlu ve olumsuz etkilerini araştırmışlardır. Ebeveynler dijital oyunların; eğlenceli olmanının yanında eğitsel olarak destekleyici bir öğrenme aracı olduğunu, çocukların teknolojik becerileri kazanmalarında etkili olduğunu, dikkat ve konsantrasyonu güçlendirdiğini ve öğrenme motivasyonlarını arttırdığını belirtmişlerdir. Ebeveynler teknolojik araçların çocukların günlük yaşamında yok sayılamayacak kadar önemli bir yeri olduğunu ve geleceğe yönelik edinilmesi gereken teknolojik becerileri dijital oyunlar sayesinde kavrayabileceklerini düşünmektedirler. Çocuklar doğru yönlendirildiği takdirde, ebeveynler dijital oyunların çocukların eğlenirken öğrenmelerini sağlayan, temel becerilerini destekleyen bir araç olduğunu düşünmektedirler (Işıkoğlu Erdoğan, 2019). Ebeveynler tarafından doğru içerikler seçildiği takdirde çocuklar günlük yaşantılarında öğrendikleri kavramları dijital oyunlar aracılığıyla tekrar etme ve pekiştirme olanağı bulacaklardır (Akçay ve Özcebe, 2012).

Kim ve Smith 2017 yılında yaptıkları araştırmada dijital araçların çocuklar için potansiyel öğrenme aracı olduğunu ve imkanları kısıtlı olan ailelerin çocuklarının eğitimine katkı sağlayabileceğini belirtmektedirler (Budak, 2020). Şahin ve diğerleri ise yaptıkları çalışmada, eğitim sürecinde tablet kullanımı hakkında öğretmenlerin görüşlerini almışlardır. Öğretmenler, çocukların bilgisayar ve tablet kullanırken iş birliğinde bulunma, sıra bekleme,

arkadaşların saygı gösterme gibi olumlu davranışları kazanmalarında etkili olabileceğini belirtmektedirler.

Genel olarak değerlendirildiğinde dijital araçların çocuklar üzerindeki etkisinin, geçirilen sürenin uzunluğuna ve görüntülenen içeriğe bağlı olduğu düşünülmektedir. Doğru içerik seçilmediği taktirde dijital oyunlarda şiddet unsurlarına maruz kalmanın çocukların gelişimini olumsuz etkilediği bilinmektedir. Uzun süre kullanımın ise çocukların sosyal davranışlarını azalttığı ve olumsuz etkilediği düşünülmektedir. Ancak süre ve içeriğin doğru seçildiği bilinçli kullanımda dijital oyunların bilişsel becerileri geliştirerek akademik başarıyı artırdığı ve çocukların gelişimine olumlu etkilerinin olduğu düşünülmektedir. Bu sebeple dikkat edilmesi gereken unsur çocukların dijital oyunları ne kadar, nasıl, nerede ve kiminle oynandığıdır (Doğan, 2021). Uzmanlar, iki yaş altındaki çocukları ekrandan tamamen uzaklaştırmak, daha büyük yaştaki çocukların ise ekran süresini bir veya iki saatle kısıtlamak ve çocukların ekran başında geçirdiği sürenin azaltılması konusunda ebeveynleri uyarmaktadırlar (Hill vd., 2016)

2.3.3. Dijital Oyun Bağımlılığı:

Dijital oyun bağımlılığı çağımızın potansiyel problemlerinden biri haline gelmiştir. Bu kavramın açıklanabilmesi için öncelikle bağımlılık kavramının incelenmesi gerekmektedir. Bağımlılık herhangi bir maddenin kullanılması ihtiyacı ve o maddeye veya varlığa karşı konulamayan istekler olarak tanımlanmaktadır (Holden, 2001, aktaran Çantaoğlu, 2022, s.13). Bağımlılık kişinin kendi isteği ile başlıyor olsa da kişi zamanla iradesini kaybetmekte ve kendi isteği dışında davranışlar göstermesine sebep olmaktadır. Bağımlılığın tanımı yapılırken genellikle madde kullanımına dair açıklamalar yapılsa da bağımlılık yalnızca madde kullanımı ile sınırlandırılmamalıdır (Tarhan ve Nurmedov, 2011). Bireylerin yaşadığı bağımlılık genel anlamda davranışsal ve fiziksel bağımlılık olarak iki türde karşımıza çıkmaktadır. Herhangi bir madde kullanmasa da madde kullanan kişilerde görülen davranışların ortaya çıkmasına sebep olan alışkanlıklar davranışsal bağımlılık olarak ifade edilmektedir. Aşırı yeme, kumar ve internet bağımlılığı gibi bağımlılıklar davranışsal bağımlılık türlerine örnek gösterilebilir (Alavi vd., 2011).

Bağımlılık tanımlarında da belirtildiği gibi bağımlılığın bireyler üzerinde birçok olumsuz etkisi bulunmaktadır ancak bu etkiler tedavi edilebilmektedir. Bu sebeple bağımlılığa karşı mücadele etme amacıyla çeşitli çalışmalar yürüten kurum ve kuruluşlar bulunmaktadır. Bu kurumlardan biri olan Yeşilay Danışmanlık Merkezi (YEDAM) (2021), alanında uzman kişiler tarafından sosyal ve psikolojik destek vermekte ve bağımlılığa karşı mücadele eden bir merkez olarak görev yapmaktadır. YEDAM bağımlılık türlerini; alkol bağımlılığı, tütün

bağımlılığı, kumar bağımlılığı, madde bağımlılığı ve teknoloji bağımlılığı olarak beş ayrı kategoride sunmaktadır. İnternet ve teknoloji bağımlılığı, diğer bağımlılık çeşitlerine benzer belirtiler göstermekte ve bireyin bağımlısı olduğu teknolojik araca erişemediğinde yaşadığı durum olarak tanımlanmaktadır. Bunun yanında, T.C. Kalkınma Bakanlığı'nın On Birinci Kalkınma Planı (2019-2023) Sağlıklı Yaşam ve Bağımlılıkla Mücadele Çalışma Grubu Raporu'na göre, "Davranışsal Bağımlılıklar" kapsamında teknoloji bağımlılığı ve teknoloji bağımlılığı ile ilişkili olan dijital oyun bağımlılığı başlığının ele alınması bağımlılık ile mücadelede önemli olarak görülmektedir.

Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı 5. Baskısı (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders- 5 [DSM-5]) oyun bağımlılığını bireyin yaşamını farklı açılardan "önemli ölçüde etkilemesi ve sıkıntıya sokması" hali şeklinde tanımlamaktadır (APA, 2018). Tanı kriterleri göz önünde bulundurularak bir çocuğun bağımlılık eğilimi gösterme aşamasında aile en önemli gözlem kaynağıdır, bu kriterlerin çocukta görülmesiyle beraber ebeveynlerin ilk müdahaleyi yapmaları önemlidir. 2013'te yayınlanan DSM- 5 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu için önerilen tanı ölçütleri:

1. İnternet oyunları ile zihinsel olarak devamlı meşgul olma: Yalnızca oyun oynarken değil, diğer aktiviteler sırasında da oyunu düşünür. Kişi önceki oyun etkinliğini düşünürken bir sonraki oyunu oynamayı bekler, oyun günlük yaşamında baskın bir etkinlik haline gelmiştir.

2. Çekilme Belirtileri: Kişi internette oyun oynamadığında çabuk öfkelenme, kaygı, anksiyete, huysuzluk, mutsuz olma gibi yoksunluk belirtileri gösterir.

3. Tolerans Geliştirme: Kişi internet oyunlarına gittikçe daha fazla süre ayırmaya başlar.

4. Oyun oynamayı kontrol edebilme veya durdurma girişimlerinin başarısız olması

5. İnternet oyunları haricinde daha önce keyif aldığı aktivitelere karşı ilgi kaybı

6. Ortaya çıkan psiko- sosyal sorunların farkında olmasına rağmen internet oyunlarının aşırı kullanımına devam etme.

7. Oyun oynama miktarını çevresindekilerden gizleme veya yalan söyleme.

8. Olumsuz duygu durumunu hafifletmek ve ruh halinden kaçmak için internet oyunlarının kaçış olarak kullanılması.

9. İnternet oyunlarının yoğun kullanımı nedeni ile sosyal ilişkilerin, eğitimin, işin veya kariyer imkanlarının riske atılması.

Bu tanı kriterlerinin beş veya daha fazlasının 12 aylık bir süre boyunca görülmesi, bireyin yaşamında önemli ölçüde sıkıntıya ve aksaklıklara neden olduğu belirtilmektedir. Ancak bireylerin eğitimleri ya da işleri nedeniyle internet kullanımları bu kriterlere dahil

edilmemektedir. Kullanım sıklığının artmasıyla beraber, sonuçların şiddetinin de artacağı belirtilmektedir (DSM-5, 2013).

Dijital oyunlara bağımlı olan bireylerin dijital oyun oynama isteği üzerindeki kontrolünü tamamen yitirdikleri ve aşırıya kaçan davranışlarının yaşamlarının her yönünde olumsuz etkisi olduğu ve çalışma hayatını, eğitimlerini ve sosyal ilişkilerini tehlikeye attığı söylenebilir. Dijital oyunlar bireylerin süreç içerisinde sosyal çevresi ve ailesiyle olan ilişkilerinde bozulmalar, çalışma ve okul hayatında değişimler, sosyal çevresine duyarsızlaşma, okul yaşantısına yabancılaşma veya bağımlılık düzeyinde bir probleme dönüşebilmektedir (Erboy ve Vural, 2010).

Dijital oyun oynayan bireyler incelendiğinde oyun oynama yaşı düştükçe bağımlı olma düzeyinin yükseldiği görülmektedir (Karagöz, 2019). Bunun yanında çocukların sosyal ilişkilerinde görülen çekingen davranışlar ve utangaçlık düzeyi arttıkça oyun bağımlılığı riskinin de arttığı belirtilmektedir. Tüm bunlardan yola çıkarak dijital oyun bağımlılığı ile çocukların psikolojik durumu, fiziksel durumu ve nörolojik durumu arasında ilişki bulunduğu söylenebilir. (Ayas, 2012).

Günümüzde dijital oyun bağımlılığı farklı ülkeler tarafından bir sağlık sorunu olarak görülmekte, özellikle Çin, Kore ve Tayvan'da üst düzey bir problem olarak gösterilmektedir. ABD'de gençlerin %15'inin dijital oyun bağımlısı oldukları ve %90'ının dijital oyun oynadığı belirtilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Ülkemizdeki araştırmalar incelendiğinde, çocuklarda dijital oyun bağımlılığının belirgin olarak gözlemlenmediği fakat çocukların sıklıkla dijital oyun oynadıkları belirtilmiştir. Bununla birlikte ülkemizde konuyla alakalı yapılan çalışmalara bakıldığında, literatürde okul öncesi döneminde dijital oyun ile ilgili önemli bir boşluk olduğu görülmekte, bu boşluğun doldurulması önem arz etmektedir.

2.4. İlgili Araştırmalar

2.4.1. Dijital Oyun İle İlgili Yapılan Araştırmalar:

Ülkemizde sayıları fazla olmamakla beraber okul öncesi dönemde dijital oyunu farklı boyutlarda ele alan araştırmalar bulunmaktadır.

Işıkoğlu Erdoğan (2019) çalışmasında, ebeveynlerin görüşlerini ele alarak çocukların tercih ettikleri oyunları incelemiştir. Çocukların dijital araçlarla oynanan oyunları, eğitici, fiziksel, yapı-inşa, hayali oyun türlerine göre daha az tercih ettikleri görülmüştür. Ebeveynlerin eğitim durumları incelendiğinde; üniversite ve lisansüstü eğitimi olan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunları daha az tercih ettiği belirtilmiştir. Ayrıca ebeveynlerin çalışma saatlerine bakıldığında sekiz saatten daha fazla çalışan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyunu

daha fazla tercih ettikleri belirlenmiştir. Bunların yanında çocukların ekran süresinin 182 dakika olduğu ortaya konmuş ve ekran başında uzun vakit geçiren çocukların ebeveynlerinin de ekran süresinin daha fazla olduğu görülmüştür.

Oyun tercihleriyle ilgili başka bir çalışma da Sapsağlam (2018) tarafından yapılmıştır. Çalışmaya üç, dört ve beş çocukları dahil edilmiş ve tüm yaş gruplarının salon etkinliklerinde dijital oyunları, boyama etkinliklerinde ise geleneksel oyunları daha çok tercih ettikleri belirlenmiştir. Ayrıca çocukların yaşları arttıkça dijital oyunları tercih etme oranının da arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu konuyla alakalı Işıkoğlu Erdoğan ve diğerleri (2018) tarafından yapılan araştırmada ise, Çin, Türkiye, ABD ve Güney Kore'de ebeveynlerin dijital oyunlara dair tercihlerinin ve inançlarının incelendiği çalışmada, dijital oyunun en az tercih edilen oyun olduğu belirtilmiştir. Tuğrul ve diğerleri (2014) tarafından yapılan diğer bir araştırmada oyunun üç kuşaktaki değişimi incelenmiştir. Araştırmada çocukların dış mekanda arkadaşlarıyla oynadıkları fiziksel aktivite oyunlarını, iç mekanda dijital araçlarla oynadıkları oyunlara tercih ettikleri ortaya konmuştur.

Akkoyunlu ve Tuğrul (2002), okul öncesi dönemde bulunan çocukların evlerindeki teknoloji ile etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlık becerileri üzerindeki etkisinin incelendiği araştırmada, çalışmaya dahil edilen çocukların %54' ünün bilgisayar okuryazarlık düzeyinin 'yüksek' olduğu belirlenmiştir. Araştırmanın bulgularından yola çıkarak çocukların evlerinde bulunan teknolojik aletlerle etkileşimleri arttıkça bilgisayar okuryazarlık düzeylerinin de yükseldiği görülmektedir. Bunun yanında evlerinde bilgisayar kullanan ebeveynlerin çocuklarının bilgisayar okuryazarlığı ortalamaları, kullanmayanların çocuklarının ortalamalarına kıyasla daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak ebeveyn yaklaşımlarının çocukları etkilediği görüşüne ulaşılmıştır.

Aktaş Arnas (2005), tarafından yapılan araştırmada 3-18 yaş grubu genç ve çocukların teknolojik araç kullanımlarını incelediğinde ebeveynlerin hepsinin evlerinde en az bir tane televizyon bulunduğu, bununla beraber %35,7'sinin evlerinde bilgisayar ve %21,7'sinde de internet bulunduğu belirtilmiştir. Bilgisayarı olan ailelerin %21,3'ünün ise bilgisayarı çocuğun odasında bulundurduğu tespit edilmiştir. Çocukların %22,6'sının bilgisayarı oyun oynamak amacıyla, %19,7'sinin eğitim , %7,8'inin internet sitelerini kullanmak, %13,6'sının eğlenmek için, %5,7'sinin çevrimiçi konuşmak amaçlarıyla kullandıkları gözlemlenmiştir. Ayrıca çalışmaya göre çocukların yaşı arttıkça dijital araçlarla geçirdikleri sürenin de arttığı sonucuna varılmıştır.

Dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri tartışmalı bir konu olmakla birlikte, olumlu ve olumsuz üzerine yapılan araştırmalar mevcuttur. 6 yaş çocuklar üzerinde aktif video

oyunları ve wobble board denge antrenmanın çocuklarda dinamik dengeye etkisi üzerine çalışan Demir ve Akın (2018) hem aktif video oyunları ile yapılan denge antrenmanlarının hem de wobble board denge çalışmalarının çocukların dinamik dengesini geliştirdiği sonucuna ulaşmışlardır. Ülkemizde aktif video oyunları henüz sportif amaçla kullanılmamaktadır. Dijital oyunlara dair eleştirilen bir noktalardan biri de çocukların hareketlerini kısıtladığı şeklindedir. Aktif video oyunları bu konuda alternatif bir bakış açısı sağlamakta ve alternatif bir yöntem olarak kullanılabileceği önerisini sunulmaktadır. Yılmaz ve diğerleri (2017) ise çocukların artırılmış gerçeklik resim kitaplarına yönelik tutumları ve öykü anlama performansları arasındaki ilişkileri inceledikleri araştırmalarında, çocukların öyküleri ilginç ve eğlenceli bulduklarını, kendilerini "çok mutlu" hissettiklerini belirtmişlerdir. Uygulama çocukların dinleme ve biliş geliştirmek amacıyla dijital araçların nasıl kullanılabileceğine dair örnek sunan bir çalışma olarak karşımıza çıkmaktadır. Doğan ve Kaçar (2007) tarafından yapılan başka bir çalışmada altı yaş çocuklarına şekil (kare, dikdörtgen, daire, üçgen) ve sayı (1'den 10'a kadar) kavramlarını kazandırabilmek için Geleneksel Eğitim[GE] ve Bilgisayar Destekli Eğitim[BDE] yöntemlerinin etkilerini karşılaştırmış ve Bilgisayar Destekli Eğitimin çocukların kavramları kazanması için Geleneksel Eğitime göre daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Akyel (2020) tarafından yapılan başka bir çalışmada ise dijital oyunlarla desteklenen sosyal beceri eğitim programının okul öncesi kurumlarda öğrenim gören çocukların sosyal becerilerinin gelişimine olan etkisi incelenmiştir. Araştırmanın bulgularına göre Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının çocukların sosyal becerileri kazanımlarını pozitif yönde etkilediği ve bu etkinin kalıcı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyunların olumlu etkileri kadar olumsuz etkilerini gösteren çalışmalar da bulunmaktadır. 9-11 yaş aralığındaki çocuklarla çalışarak şiddet içeren oyunların saldırganlıkla ilişkisini inceleyen Kars (2010), çalışmasında şiddet içeren bilgisayar oyunları oynamayan çocukların oynayanlara göre, saldırganlıktan daha fazla rahatsızlık duydukları sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca şiddet içeren oyunları oynayan çocukların anti sosyal davranış ve saldırganlık oranının yüksek olduğu tespit edilmiştir. Konuyla alakalı başka bir çalışma ise Bilgi (2005) tarafından yapılmıştır. Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelendiği çalışmada; bilgisayar oyunu oynama süresi arttıkça anti-sosyal saldırganlığın da arttığını ortaya koymuştur. Ayrıca savaş, strateji ve macera oyunu oynayan öğrencilerin anti- sosyal saldırganlık düzeylerinin bilgisayar oyunu oynamayanlara göre daha yüksek olduğu belirtilmiştir. Ayrıca şekilde Ergür (2015), yaptığı çalışmada şiddet içeren bilgisayar oyunları oynayan ortaöğretim

öğrencilerinin saldırganlık eğilimlerinin diğer oyunları tercih eden çocuklara oranla daha fazla olduğunu saptamıştır.

Gözüm ve Kandır (2020) okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimleri ve konsantrasyon düzeylerini incelemişlerdir. Araştırmanın sonucunda, çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun oynama eğilimi ve konsantrasyon düzeylerinde anlamlı bir fark olduğu görülmüştür. Bu farklılığın yönüne bakıldığında ise kısa süreli dijital oyun oynayan çocukların lehine olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyunlarla oyun oynama süresi arttıkça konsantrasyon sürelerinin azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Gentile (2009) 8-18 yaş aralığındaki çocukların dijital oyunlara olan bağımlık düzeylerini araştırmışlardır. Çalışmanın sonucunda, dijital oyunlara daha fazla zaman ayıran çocukların daha az zaman ayıranlara göre daha düşük akademik başarı gösterdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bunun yanında dijital oyunlara fazla zaman ayıran çocukların dikkat eksikliği problemi yaşama ihtimalinin daha yüksek olduğunu belirtmişlerdir. Gentile ve diğerleri (2011), yaptıkları iki yıllık boylamsal çalışmada ortaokul ve ilkokul çocuklarının dijital oyun bağımlılıkları üzerine çalışmışlardır. Araştırmanın sonuçlarına göre, dijital oyun oynama süresi arttıkça, sosyal becerilerin de düştüğü ve çocukların daha fazla dürtüsel davranışlar gösterdikleri belirtilmiştir. Hastings ve diğerlerinin (2009) yaptığı başka bir çalışmada ise dijital oyunların 6-10 yaş arasındaki çocukların akademik başarılarını ve davranışlarını ne şekilde etkilediği incelenmiştir. Çalışmanın bulgularına göre şiddet içerikli oyunların çocukların davranışlarını ve akademik başarılarını negatif yönde etkilediği, eğitsel oyunların ise pozitif yönde etkilediği gözlemlenmiştir. Ayrıca cinsiyet yönünden incelendiğinde; erkek çocukların daha çok video oyunu oynadığını ve şiddet içerikli oyunları daha fazla tercih ettikleri görülmüştür. Kız çocukların ise arkadaşlarıyla beraber oynadıkları oyunlara öncelik verdiği ve video oyunlarından eğitsel oyunları tercih ettikleri belirtilmiştir.

Anderson ve diğerleri (2010), problem davranışlar ile şiddet içeren dijital oyunlar arasındaki ilişkilerin incelendiği bir meta analiz çalışması yapmışlardır. Çalışmanın sonucunda şiddet içeren dijital oyunlara maruz kalan çocuklarda ve genç yetişkinlerde saldırgan davranışların arttığı sonucunu ortaya koymuşlardır. Ayrıca analizler şiddet içerikli dijital oyunların saldırganlık ve fizyolojik uyarılma ile ilgili duygu ve düşünceleri artırdığı gibi bu oyunların olumlu davranışları azalttığını da belirtmişlerdir.

Din ve Calao (2001) tarafından yapılan araştırmada Playstation oyun konsolu ile bilgisayar destekli uygulamaların okul öncesi dönem çocuklarının okuma, heceleme ve matematik becerileri üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırmada beş ve altı yaş aralığında ve

alt sosyoekonomik düzeyde bulunan toplam 47 Afrika kökenli olan Amerikalı çocuk ile çalışılmıştır. Araştırmanın sonucunda okuma ve heceleme becerileri için deney grubunda kontrol grubuna göre daha fazla anlamlı farklılık görülmüş, matematiksel becerilerde ise anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

Zaranis ve diğerleri (2013) tablet ve akıllı telefonlarla oynanan dijital oyunların, okul öncesi dönem çocukların matematik eğitimine olan etkisini araştırmışlardır. Çalışmaya dört - altı yaş aralığında olan ve okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocuklar dahil edilmiştir. Araştırmanın sonucunda, akıllı telefon ve tablet ile yapılan matematik eğitiminin geleneksel öğretim araçlarına göre daha etkili olduğu belirtilmiştir.

Stojanova ve diğerleri (2015) tarafından yapılan çalışmada dijital oyunların okul öncesi dönemde bulunan çocukların öğrenme becerileri ve gelişimleri üzerine etkisi incelenmiştir. Çalışma grubunu dört - altı yaş aralığındaki 20 çocuk oluşturmuş ve çocuklar rastgele seçilme yöntemi ile iki gruba ayrılmıştır. Birinci gruba tablet aracılığı ile yapboz oynatılmış, ikinci gruba ise aynı oyun geleneksel yöntemler ile oynatılmıştır. Çalışmanın sonucunda, yapbozu tablet aracılığı ile oynayan çocukların etkinliğe karşı daha ilgili oldukları, daha çok eğlendikleri ve baskı ve gerilimi daha az yaşadıkları belirtilmiştir.

2.4.2. Akran Oyun İlişkileriyle İlgili Yapılan Araştırmalar:

Camgöz (2013), yaptığı çalışmada alt düzey sosyoekonomik durumu olan ailelerin çocuklarının etkileşimli akran oyun davranışlarını demografik özellikler açısından incelemiştir. Öncelikle "PENN Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği" nin güvenirlik geçerlik çalışması yapıldıktan sonra ölçeğin alt sosyoekonomik düzey için uygun olduğu belirlenmiştir. Ölçek kullanılarak elde edilen verilere göre ebeveynlerin yaşının ve çalışma durumunun çocukların akran oyun davranışlarına etkisi olmadığı görülmüştür. Bunun yanında lise mezunu olan annelerin çocuklarının oyun aksaması puan ortalamalarının lise mezunu olmayan annelerin çocuklarına oranla daha düşük olduğu belirtilmiştir. Babaların mesleğinin ve eğitim düzeylerinin ise çocukların oyun davranışları üzerinde anlamlı bir etkisi bulunmadığı belirlenmiştir. Doğum sırası, kardeş sayısı ve cinsiyet değişkenlerinin oyun davranışları ile arasında bir ilişki olmadığı görülmüştür.

Özkılıç Kabul (2019) yaptığı çalışmada üç yaş çocukların teknolojik araç kullanımlarının dil gelişimi, oyun becerileri ve sosyal beceriler üzerindeki etkisini incelemiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre, tabletle vakit geçiren çocukların oyun etkileşim düzeylerinin düşük, oyundan kopma ve oyunu bozma düzeylerinin ise yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca akıllı telefonla daha az vakit geçiren çocukların daha fazla vakit geçirenlere oranla oyun

etkileşimlerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Televizyon izleme süreleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkiye bakıldığında ise anlamlı bir ilişki olmadığı belirlenmiştir.

Kılınç (2016) tarafından yapılan çalışmada 5-6 yaş arasında olan çocukların problem davranışları ve sosyal beceri düzeylerinin oyun davranışları üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırmanın bulgularına göre, sosyal etkileşim ve sosyal bağımsızlık düzeyleri arttıkça sosyal oyun oynama eğilimlerinin de arttığı görülmüştür. Ayrıca çocukların sosyal oyun oynama eğilimleri arttıkça içe yönelim, problem davranış ve benmerkezci davranışlarının azaldığı belirlenmiştir.

Kılınç ve Ceylan (2017), 5-6 yaş çocukların problem davranış ve sosyal becerileri ile oyun davranışları arasındaki ilişkiyi inceledikleri çalışmada kız çocukların sosyal işbirliği ve sosyal etkileşim düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Bunun yanında erkek çocukların kız çocuklara göre daha fazla problem davranışlar gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca sosyal oyun oynama eğilimi yüksek olan çocukların sosyal becerilerinin de yüksek olduğunu, anti-sosyal ve benmerkezci davranış gösterme eğilimlerinin ise düşük olduğu belirlenmiştir.

Can Yaşar ve diğerleri (2019) çocukların sosyoekonomik düzeylerine göre baba- çocuk ilişkisi ve akran oyun davranışları arasındaki ilişkiyi incelemişleridir. Babaların görüşleri alınarak yapılan çalışmada kız çocuklarının daha fazla oyun etkileşiminde bulunduğu görülmüştür. Bununla birlikte 30 yaş altında olan babaların çocuklarının otuz yaşlarındaki babaların çocuklarına oranla daha çok oyun etkileşiminde bulundukları belirlenmiştir. Ayrıca alt sosyoekonomik düzeyde olan ailelerin çocuklarının oyun etkileşimlerinin daha düşük olduğu ortaya konmuştur.

Ezmeci ve diğerleri (2020), tarafından yapılan çalışmada 36-72 aylık çocukların oyun etkinliklerinde akranları ile kurdukları etkileşimleri ve bu etkileşimlerde meydana gelen sorunlarda öğretmenlerin müdahalelerini incelemek amaçlanmıştır. Araştırmaya göre, çocukların iletişim kurarken birbirlerine karşı sözlü veya fiziksel şiddet içeren davranışlar gösterdikleri, çocuklar arasında bir problem olduğunda, istendik şekilde çözüm bulmadıkları belirlenmiştir. Ayrıca gözlemler sonucunda; çocukların akranlarıyla iletişimini olumlu yönde etkileyen davranışların: etkili iletişim, etkili oyun, yapıcı davranışlar olduğu, akran etkileşimini olumsuz yönde etkileyen davranışların ise iletişim sorunları, oyuna engel olan davranışlar, şiddet içeren davranışlar olduğu görülmüştür.

Coolahan ve diğerleri (2000) , okul öncesi dönem çocukların akran oyun etkileşimleri ile öğrenme davranışları ve problem davranışları arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışmanın sonuçlarına göre akranlarıyla etkileşimli oyunlara katılan çocukların katılmayan çocuklara göre

sosyal becerilerinin daha yüksek olduğu, akranları tarafından sevildiği ve daha çok işbirliğinde bulundukları görülmüştür. Ayrıca kızların ve yaşı daha büyük olan çocukların daha fazla akran etkileşiminde bulunduğu belirlenmiştir. Bunun yanında erkek çocukların rahatsız edici davranışlarının ve oyundan kopma davranışlarının daha yüksek olduğu görülmüştür.

Herwig ve diğerleri (2001) yaptıkları çalışmada, 2-5 yaş aralığında bulunan çocukların sınıf dışında ve sınıf içindeki oyun davranışları ile akranları arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Çalışmanın sonuçlarına göre çocukların sınıf dışındaki ortamda sınıf içine kıyasla akranları ile daha çok oynadıkları görülmüştür. Ayrıca çocukların en çok sosyal sembolik oyunları tercih ettikleri belirtilmiştir.

Hampton ve Fantuzzo (2003) yaptıkları araştırmada Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği'nin düşük gelirli kentsel bölgeden gelen çocuklar için geçerli olup olmadığını belirlemeyi amaçlamışlardır. Çalışma sonucunda ölçeğinin geçerli olduğu belirlenmiştir. Ayrıca akranlarıyla oyun etkileşimi yüksek olan çocukların akademik yeterliliklerinin de yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bunun la beraber akranlarıyla etkileşim kurmayan ve yıkıcı davranışlar gösteren çocukların akranlarına göre daha düşük akademik başarı gösterdikleri görülmüştür.

Newton ve Jenvey (2011) çalışmalarında küçük çocukların zihinsel becerileriyle akran oyun davranışları ve sosyal becerileri arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırmanın sonucunda göre yaşça daha büyük olan çocukların zihinsel becerileri ve sosyal oyun davranış puanlarının yaşı daha küçük olan çocuklara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca erkek çocukların sosyal beceri puan ortalamalarının kız çocuklardan daha düşük olduğu ve kız çocukların problem davranışlarının erkek çocuklardan daha düşük olduğu görülmüştür.

3. BÖLÜM
YÖNTEM

Bu bölümde, araştırma modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve çözümlenmesine yönelik bilgiler sunulmuştur.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi bakımından ilişkisel tarama modelinde nicel bir çalışma şeklinde düzenlenmiştir. Tarama yöntemleri, geçmişte olan veya hala devam etmekte olan bir durumu olduğu şekilde betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. İlişkisel tarama yönteminde çalışmanın konusu olan kişi ya da olaylar, doğal süreç içerisinde müdahale edilmeden gözlenerek betimlenir. İlişkisel tarama yöntemi, iki ve daha fazla değişken arasındaki değişimin varlığını ve değişimin derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelidir (Karasar, 2011).

3.2. Çalışma Grubu

Bu araştırmanın evrenini 2021-2022 eğitim öğretim yılında Mersin ili merkez ilçelerinde bulunan 4-5 yaş aralığındaki çocuklar oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise bu evren içerisinden seçilmiş olan 142'si erkek, 159'u kız olmak üzere toplam 301 çocuk oluşturmaktadır. Çalışma grubu olasılıklı örnekleme yöntemlerinden biri olan basit rastgele örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Bu örnekleme türünde her bir örnekleme biriminin eşit seçilme olasılığı bulunmakta ve seçilen birimler örnekleme dahil edilmektedir. Basit rastgele örnekleme yönteminde evrendeki tüm birimlerin örnekleme seçilme ihtimali aynıdır. Bu sebeple örnekleme dahil edilen bir birimin seçimi diğer birimlerin seçimine etki etmektedir (Büyüköztürk vd., 2012). Örneklem grubuna ulaşmak için; Mersin merkez ilçelerinde bulunan okul öncesi eğitim kurumlarının adları ve adresleri İl ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünün resmi internet sitelerinde bulunan okul listelerinden yararlanılarak belirlenip, bu okullardaki öğrencilerin öğretmenleri aracılığıyla ebeveynleri ile iletişim sağlanmıştır. Çalışmaya katılmak isteyip istemediklerine dair velilere katılım istek formu verilmiş, bu forma göre çalışmaya katılmaya gönüllü olan katılımcılarla çalışılmıştır.

Katılımcılara ait demogafik verilere ait betimsel istatistikler Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1

Katılımcıların Demografik Verileri

Değişken	Alt boyut	%	F
Cinsiyet	Kız	52.8	159

	Erkek	47.2	142
Yaş	4 Yaş	81	26.9
	5 Yaş	220	73.1
Kardeş sayısı	Tek çocuk	84	27.9
	1 kardeş	78	25.9
	2 kardeş	76	25.2
	3 veya daha fazla kardeş	63	20.9
Anne Eğitim	Okuryazar değil	15	5.0
	İlkokul mezunu	57	18.9
	Lise mezunu	76	25.2
	Üniversite mezunu	137	45.5
	Yüksek lisans mezunu	16	5.3
Baba Eğitim	İlkokul mezunu	61	20.3
	Lise mezunu	69	22.9
	Üniversite mezunu	145	48.2
	Yüksek lisans mezunu	26	8.6
Anne Çalışma	Çalışmıyor	175	58.1
	4-8 saat	83	27.6
	8 saat ve üzeri	43	14.3
Baba Çalışma	Çalışmıyor	9	3.0
	4-8 saat	92	30.6
	8 saat ve üzeri	200	66.4
Aile Sosyoekonomik Durumu	Düşük	29	9.6
	Orta	83	27.6
	İyi	19	6.3
	Yüksek	170	56.5
Toplam		**301**	**100**

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında ebeveynler tarafından doldurulması için araştırmacı tarafından oluşturulan Kişisel Bilgi Formu ve iki farklı ölçek kullanılmıştır. Kullanılan ölçekler ölçülmesi amaçlanan özellikler ele alınarak ve ilgili literatür incelenerek belirlenmiştir.

3.3.1. Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği (Penn Interactive Peer Play Scale, PIPPS): 1988'de Fantuzzo, Mendez, & Tighe tarafından tasarlanan bu ölçek, erken çocukluk

dönemde bulunan çocukların akran oyun davranışlarının niteliğinin ölçülmesini amaçlamaktadır. Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeğinin ebeveyn formu ise Türkçeye Ahmetoğlu, Acar & Aral (2016) tarafından uyarlanmıştır. Ölçeğin (Ek 1), 30 maddesi ve 3 alt boyutu bulunmaktadır. Alt boyutları; Oyunun Bozulması (11 madde), Oyundan Kopma (11 madde) ve Oyun Etkileşimi (8 madde) şeklindedir. Her madde için 4'lü likert tipi derecelendirme kullanılmıştır. Bu derecelendirme; 1: Hiçbir Zaman, 2: Nadiren, 3: Sık Sık ve 4: Her Zaman şeklindedir (Ahmetoğlu, Acar & Aral, 2016). Ölçeğin güvenirliğini test etmek, başka bir deyişle iç tutarlılığını hesaplamak için Ahmetoğlu, Acar ve Aral (2015) tarafından Cronbach-Alpha güvenirlik analizi yapılmıştır. Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı, ölçeğin puanları arasındaki iç tutarlılığın ölçüsüdür. Testin güvenirliği için bu değerin .60 ve üzeri olması yeterli kabul edilmektedir. PENN Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği'nin iç tutarlılık sonuçları; Oyunun Bozulması için α= .89, Oyun Etkileşimleri için α= .85 ve Oyundan Kopma için α= .81 olarak bulmuştur. Cronbach-Alpha katsayısı .60'ın üzerinde olduğu için ölçeğin güvenilir olduğu kabul edilmiştir (Ahmetoğlu, Acar & Aral, 2016). Bu araştırma için yapılan güvenirlik analizi Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2

PENN Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Güvenirlik Testi Sonuçları

	Cronbach's Alpha	Madde Sayısı
PENN Oyun Etkileşimi Alt Boyutu	0,849	9
PENN Oyunun Bozulması Alt Boyutu	0,825	10
PENN Oyundan Kopma Alt Boyutu	0,854	10

Tavşancıl'a (2006: aktaran Can, 2014) göre, Cronbach's Alpha güvenirlik katsayısı 0.60-0.90 arasında ise oldukça güvenilir; 0.90- 1.00 arasında ise yüksek derecede güvenilir olarak değerlendirilmektedir. Yapılan analiz sonuçlarına göre katılımcıların, PENN oyun etkileşimi, oyunun bozulması ve oyundan kopma alt boyutları sonuçlarının *oldukça güvenilir* [α=0,849; α=0,825; α=0,854] olduğu tespit edilmiştir.

3.3.2. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği: Kadriye Selin Budak (2020) tarafından okul öncesi dönemdeki çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi düzeylerinin ölçülmesi amacıyla geliştirilmiştir (Ek 2). Ölçeğin 20 maddesi bulunmakta ve 5'li likert (1: Hiçbir zaman, 2: Nadiren, 3: Bazen, 4: Çoğu zaman, 5: Her zaman) şeklindedir. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan "100", en düşük puan "20" dir. Ölçeğin dört alt boyutu bulunmaktadır ve olumsuz puanlanan madde yoktur. Bu alt boyutlar; Çatışma alt boyutu (beş madde), Hayatta Kopma alt boyutu (yedi madde), Hayata Yansıtma alt boyutu (üç madde) ve Sürekli oynama alt boyutu

(beş madde) şeklinde sınıflandırılmıştır. "Çatışma" alt boyutu dijital oyuna erişim engellendiğinde çocukların gösterilen tepkisel davranışları, "Hayattan Kopma" alt boyutu dijital oyun oynadıkları süreçte çocukların sosyal yaşamlarındaki kopuklukları, "Hayata Yansıtma" alt boyutu dijital oyunların çocukların günlük yaşantılarına etkileri ve gösterme ihtimali olan problem belirtilerini, "Sürekli Oynama" alt boyutu ise çocukların günlük yaşamlarında dijital oyun ile uzun vakit geçirmesi ve bunu talep etmesini içermektedir. Ölçek alt boyutlarının güvenirlik katsayıları (Cronbach's Alpha) sırasıyla şu şekildedir; Çatışma= .90, Hayattan kopma= .88, Hayata Yansıtma= .70 ve Sürekli Oynama= .82, ölçeğin toplam güvenirlik katsayısı ise .93 olarak belirlenmiştir (Budak, 2020). Bu araştırma için yapılan güvenirlik analizi Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3

Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği Güvenirlik Testi Sonuçları

	Cronbach's Alpha	Madde Sayısı
DOBE Hayattan Kopma Alt Boyutu	0,931	7
DOBE Çatışma Alt Boyutu	0,921	5
DOBE Sürekli Oynama Alt Boyutu	0,901	5
DOBE Hayata Yansıtma Alt Boyutu	0,815	3

Tavşancıl'a (2006: aktaran Can, 2014) göre, Cronbach's Alpha güvenirlik katsayısı 0.60-0.90 arasında ise oldukça güvenilir; 0.90- 1.00 arasında ise yüksek derecede güvenilir olarak değerlendirilmektedir. Yapılan analiz sonuçlarına göre katılımcıların, DOBE hayattan kopma, çatışma ve sürekli oynama alt boyutları sonuçlarının *yüksek derecede güvenilir* [α=0,931; α=0,921; α=0,901] ve hayata yansıtma alt boyutu sonuçlarının *oldukça güvenilir* [α=0,815] olduğu tespit edilmiştir.

3.5. Verilerin Toplanması ve Çözümlenmesi

Çalışmada verilerin düzenlenmesinde ve analizinde IBM SPSS 28.0 programı tercih edilmiştir. Verilerin normal dağılıma uygun olup olmadığının belirlenmesi için her analiz ve grup için ayrı ayrı çarpıklık ve basıklık değerleri; çarpıklık ve basıklık değerlerinin standart sapmaya bölümünden elde edilen değerler ve Kolmogorow-Smirnow Testi sonuçları Tablo 4'te gösterilmiştir.

Tablo 4

Ölçeklerin Kolmogorov-Smirnov Testine Göre Normallik Dağılımının İncelenmesi

Ölçekler	İstatistik	N	Çarpıklık	Basıklık	Kolmogorov-Smirnov

PENN	,087	301	,532	1,965	0
Oyun Etkileşimi	,088	301	-,284	-,131	0
Oyunun Bozulması	,118	301	,807	,581	0
Oyundan Kopma	,100	301	,738	,587	0
DOBE	074	301	,495	-,133	0
Hayattan Kopma	,107	301	,576	-,520	0
Çatışma	,111	301	,483	-,483	0
Sürekli Oynama	,106	301	,521	-,352	0
Hayata Yansıtma	,126	301	,471	,287	0

Verilerin normal dağılıma uygun olduğuna karar verilmesi için çarpıklık ve basıklık değerlerinin -1,5, +1,5 arasında yer alması; çarpıklık ve basıklık değerlerinin standart sapmaya bölümünden elde edilen değerin -1,5,+1,5 arasında yer alması; Kolmogorow-Smirnov testinden elde edilen p değerinin 0.05 üzerinde olması kriterleri aranmıştır (Tabachnick, Fidell & Ullman, 2007). Verilerin tüm gruplarda normal dağılıma uygun dağılım sergilediği tespit edilmiştir. Bu test sonuçları ışığında hangi analiz yöntemlerinin neden tercih edildiği aşağıda açıklanmıştır.

Birinci araştırma sorusu *"Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri nedir?"* ve ikinci araştırma sorusu *"Okul öncesi dönemdeki çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri nedir?*" için yüzde, frekans, aritmetik ortalama, standart sapma vb. betimsel istatistikler tercih edilmiştir.

Analizlerin doğru ve güvenilir olması için tüm gruplarda verilerin normal dağılımları incelenmiştir. Bazı gruplarda veriler normal dağılmamaktadır. *Cinsiyet* değişkeni açısından oyundan kopma davranışları; *yaş* değişkeni açısından etkileşimli akran oyun davranışları; *kardeş sayısı* değişkeni açısından etkileşimli akran oyun davranış puanları, oyunun bozulması, oyundan kopma puanları; *anne eğitim düzeyi* değişkeni açısından etkileşimli akran oyun davranışları, oyunun bozulması ve oyundan kopma puanları; *baba eğitim düzeyi* değişkeni açısından etkileşimli akran oyun ortalama puanları; *anne çalışma durumu* değişkeni açısından etkileşimli akran oyun davranış puanları, oyunun bozulması puanları; *baba çalışma durumu* değişkeni açısından etkileşimli akran oyun davranış puanları, oyun etkileşimi ve oyundan kopma puanları; *aile sosyoekonomik durumu* değişkeni açısından etkileşimli akran oyun davranış puanları normal dağılmamaktadır.

Üçüncü araştırma sorusu *"Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri çocuğun cinsiyetine, yaşına, kardeş sayısına, anne eğitim durumuna, baba eğitim durumuna, anne çalışma süresine, baba çalışma süresine ve aile sosyoekonomik düzeyine göre*

*farklılaşmakta mıdır? "*ve dördüncü araştırma sorusu " Okul öncesi dönemdeki çocukların etkileşimli akran oyun davranışları çocuğun *cinsiyetine, yaşına, kardeş sayısına, anne eğitim durumuna, baba eğitim durumuna, anne çalışma süresine, baba çalışma süresine ve aile sosyoekonomik düzeyine göre farklılaşmakta mıdır ? "*için *yaş* ve *cinsiyet* değişkenlerine göre gruplar arası farklılık olup olmadığının analizinde, normal dağılan gruplarda; verilerin normal dağılması, iki grup arasındaki farka bakılması sebepleriyle Bağımsız Örneklem t-Testi tercih edilmiştir. Verilerin normal dağılmadığı gruplar arası farkların analizinde ise; verilerin normal dağılmaması, iki grup arasındaki farka bakılması sebepleriyle Mann-Whitney-U testi tercih edilmiştir. *Kardeş sayısı, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, anne çalışma süresi, baba çalışma süresi, aile sosyoekonomik durumu değişkenlerine* göre gruplar arası farklılık olup olmadığının analizinde ise verilerin normal dağıldığı gruplarda, verilerin normal dağılması, ikiden fazla grup arasındaki farka bakılması sebepleriyle Tek yönlü varyans analizi; normal dağılmayan gruplarda ise Kruskal Wallis Testi tercih edilmiştir. Tek yönlü Varyans Analizinde ikili karşılaştırmalar için Tukey testi tercih edilmiştir. Kruskal Wallis testinde ikili karşılaştırmalar için Post Hoc seçeneği bulunmadığı için ikili gruplar arasındaki farklılıkların tespit edilmesi için Mann-Whitney U testi yapılmıştır.

Beşinci araştırma sorusu *"Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile etkileşimli akran oyun davranışları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?"* için ikili gruplar arasındaki ilişkinin yönü ve şiddetinin araştırılması, verilerin normal dağılmaması sebepleriyle Spearman Sıra Farkları Korelasyonu Analizi tercih edilmiştir. Korelasyon analizinin yorumlanmasında güven aralığı (p) ve korelasyon katsayısı (r) değerlerine bakılmıştır. Anlamlılık değeri için 0,95 güven değer aralığı; r değeri için ise;

r>0,8 = *güçlü ilişki*

0,8> r >0,5 = *orta düzey ilişki*

0,5> r = *zayıf ilişki*

değer aralıkları temel alınarak analizler yorumlanmıştır (Can, 2014).

4.BÖLÜM
BULGULAR

Bu bölümde verilerin analizi sonucu elde edilen bulgular yer almaktadır.

Birinci Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular

Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri Tablo 5'te yer almaktadır.

Tablo 5

Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri

Ölçek	N	Min.	Max.	**X̄**	Ss
Dijital Oyun	301	20,00	100,00	48,73	18,46
Hayattan Kopma	301	7,00	35,00	16,12	7,25
Çatışma	301	4,00	20,00	9,87	4,28
Sürekli Oynama	301	5,00	25,00	12,30	4,96
Hayata Yansıtma	301	3,00	15,00	7,46	3,00

Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri (X̄=48,73; ss=18,47) olarak tespit edilmiştir. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin *az* olduğu tespit edilmiştir. Çocukların hayattan kopma düzeyleri (X̄=16,12; ss= 7,25); çatışma düzeyleri (X̄=9,87; ss= 4,28); sürekli oynama düzeyleri (X̄=12,30; ss= 4,96); hayata yansıtma düzeyleri (X̄=7,46; ss= 3,00) olarak tespit edilmiştir.

İkinci Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular

Okul öncesi dönemdeki çocukların etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri Tablo 6'te yer almaktadır.

Tablo 6

Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları Düzeyleri

Ölçek	N	Min.	Max.	**X̄**	Ss
Etkileşimli Akran Oyun Davranışları	301	1,25	2,96	2,00	0,23
Oyun Etkileşimi	301	1,33	4,00	2,90	0,59
Oyunun Bozulması	301	1,00	3,00	1,55	0,40
Oyundan Kopma	301	1,00	3,40	1,61	0,42

Okul öncesi dönemdeki çocukların etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri (X̄=2,00; ss=0,23); oyun etkileşimi düzeyleri (X̄=2,90; ss= 0,59); oyunun bozulması düzeyleri (X̄=1,55; ss= 0,40); oyundan kopma düzeyleri (X̄=1,61; ss= 0,42); olarak tespit edilmiştir.

Üçüncü Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular

Cinsiyet değişkenine yönelik bulgular

Cinsiyet değişkeni açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Bağımsız Örneklem t-Testi sonuçları Tablo 7'da yer almaktadır.

Tablo 7

Cinsiyet Değişkeni Açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Grup	N	X̄	ss	sd	T	p
Dijital Oyun	Kız	159	47,14	18,55	299	-1,581	0,821
	Erkek	142	50,50	18,26			
Hayattan Kopma	Kız	159	15,78	7,27	299	-0,868	0,909
	Erkek	142	16,51	7,24			
Çatışma	Kız	159	9,40	4,18	299	-2,034	0,658
	Erkek	142	10,40	4,33			
Sürekli Oynama	Kız	159	11,86	4,80	299	-1,635	0,218
	Erkek	142	12,80	5,11			
Hayata Yansıtma	Kız	159	7,24	3,04	299	-1,363	0,824
	Erkek	142	7,71	2,96			

**p≤0,05*

Kız ve erkek çocukların dijital oyun arasında [$t_{(299)}$ =-1,581; p=0,821]; hayattan kopma düzeyleri arasında [$t_{(299)}$ =-0,868; p=0,909]; çatışma düzeyleri arasında [$t_{(299)}$ =-2,034; p=0,658]; sürekli oynama düzeyleri arasında [$t_{(299)}$ =-1,635; p=0,218] ve hayata yansıtma düzeyleri arasında [$t_{(299)}$ =-1,363p=0,824]; anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Yaş değişkenine yönelik bulgular

Yaş değişkeni açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Bağımsız Örneklem t-Testi sonuçları aşağıdaki Tablo 8'de yer almaktadır.

Tablo 8

Yaş Değişkeni Açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Grup	N	X̄	ss	sd	T	p
Dijital Oyun	4 Yaş	81	46,78	21,74	299	-1,114	**0,004***

	5 Yaş	220	49,45	17,09			
Hayattan Kopma	4 Yaş	81	15,31	8,18	299	-1,182	0,096
	5 Yaş	220	16,42	6,88			
Çatışma	4 Yaş	81	9,49	4,68	299	-0,935	0,084
	5 Yaş	220	10,01	4,12			
Sürekli Oynama	4 Yaş	81	12,11	5,76	299	-0,405	**0,013***
	5 Yaş	220	12,37	4,65			
Hayata Yansıtma	4 Yaş	159	7,24	3,04	299	-1,012	0,171
	5 Yaş	142	7,71	2,96			

**p≤0,05*

4 yaşındaki çocukların dijital oyun bağımlılıkları ($\bar{X}$=46,78) ile 5 yaşındaki çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}$=49,45) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$t_{(299)}$ =-1,114; p=0,004]. 5 yaşındaki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri 4 yaşındaki çocuklara göre anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

4 yaşındaki çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=12,11) ile 5 yaşındaki çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=12,37) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır[$t_{(299)}$ =-0,405; p=0,013]. 5 yaşındaki çocukların sürekli oynama eğilimleri 4 yaşındaki çocuklara göre anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

4 ve 5 yaş çocukların hayattan kopma düzeyleri arasında[$t_{(299)}$ =-1,182; p=0,096]; Çatışma düzeyleri arasında [$t_{(299)}$ =-0,935; p=0,084] ve hayata yansıtma düzeyleri arasında [$t_{(299)}$ =-1,012p=0,171]; anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Kardeş sayısı değişkenine yönelik bulgular

Kardeş sayısı farklı olan çocukların Dijital Oyun Bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları aşağıdaki Tablo 9'de yer almaktadır.

Tablo 9

Kardeş Sayısı Değişkeni Açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p
Dijital Oyun	Gruplar arası	3422,79	3	1140,93	3,43	**,018***
	Gruplar içi	98840,41	297	332,80		

	Toplam	102263,20	300			
Hayattan Kopma	Gruplar arası	317,04	3	105,68	2,03	,110
	Gruplar içi	15469,41	297	52,09		
	Toplam	15786,45	300			
Çatışma	Gruplar arası	144,34	3	48,11	2,68	**,047***
	Gruplar içi	5338,86	297	17,98		
	Toplam	5483,20	300			
Sürekli Oynama	Gruplar arası	417,96	3	139,32	5,93	**,001***
	Gruplar içi	6971,53	297	23,47		
	Toplam	7389,49	300			
Hayata yansıtma	Gruplar arası	66,42	3	22,14	2,49	,061
	Gruplar içi	2642,39	297	8,90		
	Toplam	2708,81	300			

**p≤0,05*

Kardeş sayısı değişkeni açısından çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 3,428, p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına göre kardeşi olmayan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}$=45,63) ile 3 veya daha fazla kardeş sayısına sahip çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}$=54,98) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Kardeş sayısı değişkeni açısından çatışma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir [$F_{(3-297)}$= 2,667, p=0<0,05].Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına göre kardeşi olmayan çocukların çatışma düzeyleri ($\bar{X}$=10,02) ile 3 veya daha fazla kardeş sayısına sahip çocukların çatışma düzeyleri ($\bar{X}$=11,06) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Kardeş sayısı değişkeni açısından sürekli oynama düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$= 5,935, p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına göre kardeşi olmayan çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=10,98) ile 3 veya daha fazla kardeş sayısına sahip çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=14,26) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Bir kardeşi olan çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=11,79) ile 3 veya daha fazla kardeş sayısına sahip çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=14,26) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Kardeş sayısı değişkeni açısından hayata yansıtma etkileşimi düzeyleri arasında [$F_{(3-297)}$= 2,489, p=0>0,05]ve hayattan kopma etkileşimi düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır [$F_{(3-297)}$ = 2,029, p=0>0,05].

Anne eğitim durumu değişkenine yönelik bulgular

Anne eğitim durumu farklı olan çocukların Dijital Oyun Bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları aşağıdaki Tablo 10'da yer almaktadır.

Tablo 10

Anne Eğitim Değişkeni AçısındanOkul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p
Dijital Oyun Bağımlılık	Gruplar arası	4644,53	4	1161,13	3,52	**,008***
	Gruplar içi	97618,67	296	329,79		
	Toplam	102263,20	300			
Hayattan Kopma	Gruplar arası	604,74	4	151,18	2,94	**,021***
	Gruplar içi	15181,70	296	51,29		
	Toplam	15786,45	300			
Çatışma	Gruplar arası	229,65	4	57,41	3,23	**,013***
	Gruplar içi	5253,55	296	17,74		
	Toplam	5483,20	300			
Sürekli Oynama	Gruplar arası	411,40	4	102,85	4,36	**,002***
	Gruplar içi	6978,08	296	23,57		
	Toplam	7389,48	300			
Hayata Yansıtma	Gruplar arası	62,89	4	15,72	1,75	,137
	Gruplar içi	2645,91	296	8,93		

	Toplam	2708,81	300

**p≤0,05*

Anne eğitim durumu değişkeni açısından çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(4-296)}$ = 3,521, p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına anne eğitim durumu ilkokul olan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}$=55,54) ile anne eğitim durumu lise olan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}$=46,89) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Anne eğitim durumu ilkokul olan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}$=55,54) ile anne eğitim durumu üniversite olan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}$=46,46) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Anne eğitim durumu değişkeni açısından hayattan kopma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(4-296)}$ = 2,948, p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına anne eğitim durumu ilkokul olan çocukların hayattan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=18,54) ile anne eğitim durumu lise olan çocukların hayattan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=15,05) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Anne eğitim durumu ilkokul olan çocukların hayattan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=18,54) ile anne eğitim durumu üniversite olan çocukların hayattan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=15,44) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Anne eğitim durumu değişkeni açısından çatışma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(4-296)}$ = 2,667, p=0<0,05].Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına ikili karşılaşmalar arasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir.

Anne eğitim durumu değişkeni açısından sürekli oynama düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(4-296)}$ = 6,641, p=0<0,05].Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına anne eğitim durumu ilkokul olan çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=14,33) ile anne eğitim durumu üniversite olan çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=11,37) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Anne eğitim durumu değişkeni açısından hayatta yansıtma etkileşimi düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır [$F_{(4-296)}$ = 1,759, p=0>0,05].

Baba eğitim durumu değişkenine yönelik bulgular

Baba eğitim durumu farklı olan çocukların Dijital Oyun Bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları aşağıdaki Tablo 11'da yer almaktadır.

Tablo 11

Baba EğitimDurumu Değişkeni AçısındanOkul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p
Dijital Oyun	Gruplar arası	2620,64	3	873,54	2,60	**,052***
	Gruplar içi	99642,55	297	335,49		
	Toplam	102263,20	300			
Hayattan Kopma	Gruplar arası	596,57	3	198,85	3,88	**,009***
	Gruplar içi	15189,87	297	51,14		
	Toplam	15786,45	300			
Çatışma	Gruplar arası	64,23	3	21,41	1,17	,320
	Gruplar içi	5418,97	297	18,24		
	Toplam	5483,20	300			
Sürekli Oynama	Gruplar arası	221,12	3	73,70	3,05	**,029***
	Gruplar içi	7168,36	297	24,13		
	Toplam	7389,48	300			
Hayata yansıtma	Gruplar arası	31,05	3	10,35	1,14	,330
	Gruplar içi	2677,75	297	9,01		
	Toplam	2708,81	300			

**p≤0,05*

Baba eğitim durumu değişkeni açısından çocukların dijital oyun oynama düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 2,604; p=0<0,05].Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına ikili karşılaşmalar arasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir.

Baba eğitim durumu değişkeni açısından hayattan kopma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 3,888; p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına baba eğitim durumu ilkokul olan çocukların hayattan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=18,16) ile baba eğitim durumu lise olan çocukların hayattan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=14,47) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Baba eğitim durumu değişkeni açısından sürekli oynama düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 3,054; p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına baba eğitim durumu ilkokul olan çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=13,67) ile baba eğitim

durumu lise olan çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=12.59) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Baba eğitim durumu değişkeni açısından oyun etkileşim düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 2,945; p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına baba eğitim durumu ilkokul olan çocukların oyun etkileşim düzeyleri ($\bar{X}$=2,71) ile baba eğitim durumu üniversite olan çocukların oyun etkileşim düzeyleri ($\bar{X}$=2,93) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Baba eğitim durumu değişkeni açısından çatışma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır [$F_{(3-297)}$ = 1,173; p=0>0,05].Baba eğitim durumu değişkeni açısından hayata yansıtma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır [$F_{(3-297)}$ = 1,148. p=0>0,05].

Anne çalışma süresine yönelik bulgular

Anne çalışma süresi farklı olan çocukların Dijital Oyun Bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları aşağıdaki Tablo 12'de yer almaktadır.

Tablo 12

Anne Çalışma Süresi Değişkeni Açısından Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p
Dijital Oyun	Gruplar arası	585,92	2	292,96	,85	,425
	Gruplar içi	101677,27	298	341,19		
	Toplam	102263,20	300			
Hayattan Kopma	Gruplar arası	1,15	2	,57	,01	,989
	Gruplar içi	15785,29	298	52,97		
	Toplam	15786,45	300			
Çatışma	Gruplar arası	60,30	2	30,15	1,65	,192
	Gruplar içi	5422,89	298	18,19		
	Toplam	5483,20	300			
Sürekli Oynama	Gruplar arası	176,96	2	88,48	3,65	**,027***

	Gruplar içi	7212,52	298	24,20		
	Toplam	7389,48	300			
Hayata Yansıtma	Gruplar arası	14,99	2	7,49	,82	,437
	Gruplar içi	2693,81	298	9,04		
	Toplam	2708,81	300			

**p≤0.05*

Anne çalışma süresi değişkeni açısından çocukların sürekli oynama düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(2-298)}$ = 3,656; p=0,03<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına göre hangi gruplar arasında farklılıkların olduğu tespit edilmiştir. Anne çalışma süresi değişkeni çalışmıyor olan çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=12,79) ile. Anne çalışma süresi değişkeni 4-8 saat olan çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=11,06) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır.

Anne çalışma süresi değişkeni açısından çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında [$F_{(2-298)}$ = 0,859; p=0.43<0.05]; hayattan kopma düzeyleri arasında [$F_{(2-298)}$ = 0,011; p=0,99<0,05]; çatışma düzeyleri arasında [$F_{(2-298)}$ = 1.657; p=0,19<0,05] ve hayata yansıtma düzeyleri arasında [$F_{(2-298)}$ = 0,829. p=0,44<0,05] anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Baba çalışma süresine yönelik bulgular

Baba çalışma süresi farklı olan çocukların Dijital Oyun Bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları aşağıdaki Tablo 13'de yer almaktadır.

Tablo 13

Baba Çalışma Süresi Değişkeni Açısından Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p
Dijital Oyun	Gruplar arası	2169,42	2	1084,71	3,22	**,041***
	Gruplar içi	100093,77	298	335,88		
	Toplam	102263,20	300			
Hayattan Kopma	Gruplar arası	404,86	2	202,43	3,92	**,021***
	Gruplar içi	15381,58	298	51,61		
	Toplam	15786,45	300			

Çatışma	Gruplar arası	90,58	2	45,29	2,50	,084
	Gruplar içi	5392,61	298	18,09		
	Toplam	5483,20	300			
Sürekli Oynama	Gruplar arası	55,99	2	27,99	1,13	,322
	Gruplar içi	7333,49	298	24,60		
	Toplam	7389,48	300			
Hayata Yansıtma	Gruplar arası	53,97	2	26,98	3,02	**,050***
	Gruplar içi	2654,84	298	8,90		
	Toplam	2708,81	300			

**p≤0.05*

Baba çalışma süresi değişkeni açısından çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(2-298)}$ = 3,229; p=0,04<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına göre ikili gruplar arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir.

Baba çalışma süresi değişkeni açısından çocukların hayattan kopma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(2-298)}$ = 3,922; p=0.02<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına göre hangi gruplar arasında farklılıkların olduğu tespit edilmiştir. Baba çalışma süresi değişkeni 4-8 saat olan çocukların hayattan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=14,59) ile baba çalışma süresi değişkeni 8 saat ve üzeri olan çocukların hayattan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=16,94) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır.

Baba çalışma süresi değişkeni açısından çocukların hayata yansıtma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(2-298)}$ = 3,029; p=0,05<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına göre ikili gruplar arasında anlamlı farklılık tespit edilmemiştir.

Baba çalışma süresi değişkeni açısından çocukların çatışma düzeyleri arasında [$F_{(2-298)}$ = 0,859; p=0,43<0,05]; sürekli oynama düzeyleri arasında [$F_{(2-298)}$ = 0,011; p=0,99<0,05] ve oyunun bozulması düzeyleri arasında [$F_{(2-298)}$ = 1,657; p=0,19<0,05] anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Aile sosyoekonomik düzeyine yönelik bulgular

Aile sosyoekonomik çalışma süresi farklı olan çocukların Dijital Oyun Bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları aşağıdaki Tablo 14'teyer almaktadır.

Tablo 14

Aile Sosyoekonomik Değişkeni Açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p
Dijital Oyun	Gruplar arası	5120,78	3	1706,92	5,21	**,002***
	Gruplar içi	97142,41	297	327,07		
	Toplam	102263,20	300			
Hayattan Kopma	Gruplar arası	654,07	3	218,00	4,27	**,006***
	Gruplar içi	15132,44	297	50,95		
	Toplam	15786,45	300			
Çatışma	Gruplar arası	226,94	3	75,64	4,27	**,006***
	Gruplar içi	5256,25	297	17,69		
	Toplam	5483,20	300			
Sürekli Oynama	Gruplar arası	409,63	3	136,54	5,81	**,001***
	Gruplar içi	6979,85	297	23,50		
	Toplam	7389,48	300			
Hayata yansıtma	Gruplar arası	73,39	3	24,46	2,75	**,043***
	Gruplar içi	2635,41	297	8,87		
	Toplam	2708,81	300			

**p≤0.05*

Aile sosyoekonomik durumu değişkeni açısından çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 5,22; p=0<0,05].Yapılan Post

Hoc analiz sonuçlarına sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}$=60,10) ile sosyoekonomik durumu orta olan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}$=47,47) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri, orta düzeyde olan çocuklara göre anlamlı bir şekilde daha yüksektir. Aile sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}$=60,10) ile sosyoekonomik durumu yüksek olan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ($\bar{X}$=54,31) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri, yüksek düzeyde olan çocuklara göre anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

Aile sosyoekonomik durumu değişkeni açısından çocukların hayattan kopma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 4,279; p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların hayattan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=20,27) ile sosyoekonomik durumu orta olan çocukların hayattan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=15,56) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların hayattan kopma eğilimleri, orta düzeyde olan çocuklara göre anlamlı bir şekilde daha yüksektir. Aile sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların hayattan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=20,27) ile sosyoekonomik durumu yüksek olan çocukların hayattan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=15,48) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların hayattan kopma eğilimleri, yüksek düzeyde olan çocuklara göre anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

Aile sosyoekonomik durumu değişkeni açısından çocukların çatışma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-300)}$ = 4,274; p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların çatışma- düzeyleri ($\bar{X}$=12,03) ile sosyoekonomik durumu yüksek olan çocukların çatışma düzeyleri ($\bar{X}$=9,37) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Aile sosyoekonomik durumu değişkeni açısından çocukların sürekli oynama düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 5,810; p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına aile sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=15.31) ile aile sosyoekonomik durumu orta olan çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=12.06) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Aile sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=15,31) ile aile sosyoekonomik durumu yüksek olan çocukların sürekli oynama düzeyleri ($\bar{X}$=14,31) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların sürekli oynama eğilimleri, yüksek düzeyde olan çocuklara göre anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

Aile sosyoekonomik durumu değişkeni açısından hayata yansıtma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 2,757; p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların hayata yansıtma düzeyleri ($\bar{X}$=8,93) ile sosyoekonomik durumu orta olan çocukların hayata yansıtma düzeyleri ($\bar{X}$=7,15) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Aile sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların hayata yansıtma düzeyleri ($\bar{X}$=8,93), sosyoekonomik durumu yüksek olan çocukların hayata yansıtma düzeylerinden ($\bar{X}$=7,40) anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

Dördüncü Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular

Cinsiyet değişkenine yönelik bulgular

Cinsiyet değişkeni açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Bağımsız Örneklem t-Testi sonuçları aşağıdaki Tablo 15'te yer almaktadır.

Tablo 15

Cinsiyet Değişkeni Açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Grup	N	$\bar{X}$	ss	sd	t	P
Oyun Etkileşimi	Kız	159	2,90	0,61	299	-0,197	0,396
	Erkek	142	2,88	0,55			
Oyunun Bozulması	Kız	159	1,54	0,40	299	-0,034	0,431
	Erkek	142	1,55	0,38			

**p≤0.05*

Kız ve erkek çocukların Oyun Etkileşimi arasında [$t_{(299)}$ =-0,197; p=0,396]; oyunun bozulması düzeyleri arasında [$t_{(299)}$ =-0,034; p=0,431] anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Kız ve erkek çocukların Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Mann-Whitney U Testi sonuçları aşağıdaki Tablo 16'de yer almaktadır.

Tablo 16

Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki Farklılık için Yapılan Mann-Whitney U Testi Sonuçları

	Grup	N	Sıra Ort.	Sıra Top.	U	p
Etkileşimli Akran oyun Davranışları	Kız	159	156,06	24813,50	10484,50	0,285
	Erkek	142	145,33	20637,50		

Okul öncesi dönemdeki çocukların etkileşimli akran oyun davranışları arasında [U: 10484,50; p=0,285] anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 17

Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran oyun Davranışları Arasındaki Farklılık için Yapılan Mann-Whitney U Testi Sonuçları

	Grup	N	Sıra Ort.	Sıra Top.	U	P
Oyundan Kopma	Kız	159	160,10	25456,00	9842,00	**0,54***
	Erkek	142	140,81	19995,00		

**p<0,05*

Okul öncesi dönemdeki çocukların akran oyundan kopma düzeyleri arasında [U: 9842,00; p=0,54] anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Yaş değişkenine yönelik bulgular

Yaş değişkeni açısından çocukların Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Bağımsız Örneklem t-Testi sonuçları aşağıdaki Tablo 18'de yer almaktadır.

Tablo 18

Yaş Değişkeni Açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Grup	N	$\bar{X}$	ss	sd	t	p
Oyundan Kopma	4 Yaş	81	1,66	,48	299	1,313	0,111
	5 Yaş	220	1,58	,39			
Oyun Etkileşimi	4 Yaş	81	2,73	,63	299	-2,936	0,268
	5 Yaş	220	2,95	,55			
Oyunun Bozulması	4 Yaş	81	1,60	,46	299	1,449	**0,023***
	5 Yaş	220	1,52	,36			

**p≤0.05*

Yaş değişkeni açısından çocukların Oyunun Bozulması düzeyleri incelendiğinde, 4 yaşındaki çocukların Oyunun Bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,60) ile 5 yaşındaki çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,53) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$t_{(299)}$ =1,449; p=0,023]. 4 yaşındaki çocukların Oyunun Bozulması düzeyleri 5 yaşındaki çocuklara göre anlamlı bir şekilde daha yüksektir.

Yaş değişkeni açısından çocukların Oyundan kopma düzeyleri arasında [$t_{(299)}$ =1,313; p=0,111] ve oyun etkileşimi düzeyleri arasında [$t_{(299)}$ =-2,936; p=0,268]- anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 19

Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları Arasındaki Farklılık için Yapılan Mann-Whitney U Testi Sonuçları

	Grup	N	Sıra Ort.	Sıra Top.	U	P
Etkileşimli Akran oyun Davranışları	4 Yaş	81	140,27	11361,50	8040,50	0,193
	5 Yaş	220	154,95	34089,50		

Okul öncesi dönemdeki çocukların etkileşimli akran oyun davranışları arasında [U: 8040,50; p=0,193>0,05] anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Kardeş sayısı değişkenine yönelik bulgular

Kardeş sayısı farklı olan çocukların okul öncesi dönemdeki çocukların etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları aşağıdaki Tablo 20'da yer almaktadır.

Tablo 20

Kardeş Sayısı Değişkeni Açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Oyun Etkileşimi Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p
Oyun Etkileşimi	Gruplar arası	4,42	3	1,47	4,445	**,004***
	Gruplar içi	98,44	297	,33		
	Toplam	102,86	300			

**p≤0.05*

Kardeş sayısı değişkeni açısından oyun etkileşimi düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 4,445; p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına göre tek kardeşi olan çocukların oyun etkileşimi düzeyleri ($\bar{X}$=3,01) ile 3 veya daha fazla kardeş sayısına sahip çocukların oyun etkileşimi düzeyleri ($\bar{X}$=2,68) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. İki kardeşi olan çocukların oyun etkileşimi düzeyleri ($\bar{X}$=2,97) ile 3 veya daha fazla kardeş sayısına sahip çocukların oyun etkileşimi düzeyleri ($\bar{X}$=2,68) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 21

Kardeş Sayısı Değişkeni Açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri, Oyunun Bozulması Düzeyleri ve Oyundan Kopma Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Gruplar	N	Sıra Ortalaması	sd	X^2	P
Etkileşimli Akran Oyun Davranışları	Tek çocuk	84	127,59	3	10,517	**0,01***
	1 kardeş	78	168,34			
	2 kardeş	76	148,86			
	3 veya daha fazla kardeş	63	163,33			
Oyunun Bozulması	Tek çocuk	84	139,52	3	11,930	**0***
	1 kardeş	78	150,06			
	2 kardeş	76	137,93			
	3 veya daha fazla kardeş	63	183,25			
Oyundan Kopma	Tek çocuk	84	138,57	3	7,391	0,06
	1 kardeş	78	150,56			
	2 kardeş	76	144,46			
	3 veya daha fazla kardeş	63	176,01			

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri arasında [$\square^2_{(2)}$= 10,517; p=0<0,05] anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. İkili karşılaştırmalar için yapılan Mann Whitney U testi sonuçlara göre kardeşi olmayan çocukların etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri ($\bar{X}$=1,94) ile 1 kardeşi olan çocukların etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri ($\bar{X}$=2,03) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 2400,00; p=0,003]. Kardeşi olmayan çocukların etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri ($\bar{X}$=1,94) ile 3 veya daha fazla kardeşi olan çocukların etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri ($\bar{X}$=2,01) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 1971,00; p=0,008].

Çocukların oyunun bozulması düzeyi arasında [$\square^2_{(2)}$= 11,930; p=0<0,05] anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. İkili karşılaştırmalar için Yapılan Mann-Whitney U testi sonuçlara göre kardeşi olmayan çocukların etkileşimli oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,49) ile 3 veya daha fazla kardeşi olan çocukların etkileşimli akran oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,66) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 1857,50; p=0.002]. Bir kardeşi olan çocukların etkileşimli oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,54) ile 3 veya daha fazla kardeşi olan çocukların

oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,66) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 1900,50; p=0,020]. 2 kardeşi olan çocukların etkileşimli oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,51) ile 3 veya daha fazla kardeşi olan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,66) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 1900,50; p=0,020].

Çocukların akran oyundan kopma düzeyleri arasında [$\square^2_{(2)}$= 7,391; p=0>0,05] anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Anne eğitim durumu değişkenine yönelik bulgular

Anne eğitim durumu farklı olan çocukların Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları aşağıdaki Tablo 22'de yer almaktadır.

Tablo 22

Anne Eğitim Değişkeni Açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Oyun Etkileşimi Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p
Oyun Etkileşimi	Gruplar arası	8,47	4	2,11	6,64	**,001***
	Gruplar içi	94,39	296	,31		
	Toplam	102,86	300			

**p≤0.05*

Anne eğitim durumu değişkeni açısından oyun etkileşim düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(4-296)}$ = 4,363; p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına anne eğitim durumu okuryazar değil olan çocukların oyun etkileşim düzeyleri ($\bar{X}$=2,37) ile anne eğitim durumu üniversite olan çocukların oyun etkileşim düzeyleri ($\bar{X}$=3,01) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Anne eğitim durumu okuryazar değil olan çocukların oyun etkileşimi düzeyleri ($\bar{X}$=2,37) ile anne eğitim durumu yüksek lisans mezunu olan çocukların oyun etkileşim düzeyleri ($\bar{X}$=3,18) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 23

Anne Eğitim Değişkeni Açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri, Oyunun Bozulması Düzeyleri ve Oyundan Kopma Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Gruplar	N	Sıra Ortalaması	sd	X^2	p
Akran Oyun Davranışları	Okuryazar değil	15	169,17	4	3,508	,477
	İlkokul mezunu	57	159,84			
	Lise mezunu	76	138,01			
	Üniversite mezunu	137	150,64			
Oyunun Bozulması	Okuryazar değil	15	233,70	4	14,776	**,005***
	İlkokul mezunu	57	150,73			
	Lise mezunu	76	146,63			
	Üniversite mezunu	137	146,33			
Oyundan Kopma	Okuryazar değil	15	201,63	4	13,809	**,008***
	İlkokul mezunu	57	176,04			
	Lise mezunu	76	150,20			
	Üniversite mezunu	137	137,45			

Çocukların akran oyun davranışları düzeyleri arasında [$\chi^2_{(2)}$= 3,508; p=0<0,05]anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Çocukların oyunun bozulması düzeyleri arasında [$\chi^2_{(2)}$= 14,776; p=0<0,05] anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Annesi okuryazar olmayan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,93) ile annesi ilkokul mezunu olan çocukların etkileşimli oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,56) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 216,50; p=0,003]. Annesi okuryazar olmayan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,93) ile annesi lise mezunu olan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,52) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 267,50; p=0,001]. Annesi okuryazar olmayan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,93) ile annesi üniversite mezunu olan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,52) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 381,50; p=0,001]. Annesi okuryazar olmayan çocukların oyunun bozulması ($\bar{X}$=1,93) düzeyleri ile annesi yüksek lisans mezunu olan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,46) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 39,00; p=0,001].

Çocukların oyundan kopma düzeyleri arasında [$\chi^2_{(2)}$= 13,809; p=0<0,05] anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. İkili karşılaştırmalar için yapılan Mann Whitney U testi sonuçlara göre annesi okuryazar olmayan çocukların oyundan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=1,81) ile annesi lise mezunu olan çocukların oyundan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=1,60) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 367,50; p=0,030]. Annesi okuryazar olmayan çocukların oyundan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=1,81) ile annesi üniversite mezunu olan çocukların oyundan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=1,54) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 599,00; p=0,008]. Annesi okuryazar olmayan çocukların oyundan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=1,81) ile annesi yüksek lisans mezunu olan çocukların oyundan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=1,52) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 61,50; p=0,020]. Annesi ilkokul mezunu olan çocukların oyundan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=1,74) ile annesi üniversite mezunu olan çocukların oyundan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=1,54) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır.[U: 2897,50; p=0,005].

Baba eğitim durumu değişkenine yönelik bulgular

Baba eğitim durumu farklı olan çocukların Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları aşağıdaki Tablo 24'te yer almaktadır.

Tablo 24

Baba Eğitim Durumu Değişkeni Açısından Oyun Etkileşimi Düzeyleri, Oyunun Bozulması Düzeyleri ve Oyundan Kopma Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p
Oyun etkileşimi	Gruplar arası	2,97	3	,99	2,94	**,033***
	Gruplar içi	99,89	297	,33		
	Toplam	102,86	300			
Oyunun Bozulması	Gruplar arası	2,58	3	,86	5,72	**,001***
	Gruplar içi	44,66	297	,15		
	Toplam	47,25	300			
Oyundan Kopma	Gruplar arası	3,08	3	1,02	6,02	**,001***
	Gruplar içi	50,70	297	,17		

	Toplam	53,78	300

**p≤0.05*

Baba eğitim durumu değişkeni açısından oyun etkileşim düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 2,945; p=0,03<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına baba eğitim durumu ilkokul olan çocukların oyun etkileşimi düzeyleri ($\bar{X}$=2,71) ile baba eğitim durumu üniversite olan çocukların oyun etkileşim düzeyleri ($\bar{X}$=2,93) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Baba eğitim durumu değişkeni açısından oyunun bozulması düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 5,729; p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına baba eğitim durumu ilkokul olan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,60) ile baba eğitim durumu lise olan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,40) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Benzer şekilde baba eğitim durumu lise olan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,40) ile baba eğitim durumu üniversite olan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,57) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Benzer şekilde baba eğitim durumu lise olan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,40) ile baba eğitim durumu yüksek lisans olan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,72) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 25

Baba Eğitim Durumu Değişkeni Açısından Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Gruplar	N	Sıra Ortalaması	sd	X^2	p
Etkileşimli Akran Oyun Davranışları	İlkokul mezunu	61	153,19	3	22,502	**0,01***
	Lise mezunu	69	109,95			
	Üniversite mezunu	145	163,43			
	Yüksek lisans mezunu	26	185,48			

**p≤0.05*

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri arasında [$\square^2_{(2)}$= 22,502; p=0<0,05] anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. İkili karşılaştırmalar için yapılan Mann Whitney U testi sonuçlara göre, babası ilkokul mezunu olan çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri ($\bar{X}$=1,99) ile babası lise mezunu olan çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri ($\bar{X}$=1,89) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 1501,00;

p=0,005]. Babası lise mezunu olan çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri ($\bar{X}$=1,89) ile babası üniversite mezunu olan çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri ($\bar{X}$=2,02) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 3205,00; p=0,001]. Babası lise mezunu olan çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri ($\bar{X}$=1,89) ile babası yüksek lisans mezunu olan çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri ($\bar{X}$=2,14) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [U: 465,50; p=0.001].

Anne çalışma süresi değişkenine yönelik bulgular

Anne çalışma süresi farklı olan çocukların Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları aşağıdaki Tablo 26'de yer almaktadır.

Tablo 26

Anne Çalışma Süresi Değişkeni Açısından Oyun Etkileşimi Düzeyleri, Oyundan Kopma Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	p
Oyun Etkileşimi	Gruplar arası	3,65	2	1,82	5,48	**,005***
	Gruplar içi	99,21	298	,33		
	Toplam	102,86	300			
Oyundan Kopma	Gruplar arası	,30	2	,15	,85	,427
	Gruplar içi	53,47	298	,17		
	Toplam	53,78	300			

**p≤0.05*

Anne çalışma süresi değişkeni açısından çocukların oyun etkileşimi düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(2-298)}$ = 5,484; p=0,05<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına göre hangi gruplar arasında farklılıkların olduğu tespit edilmiştir. Anne çalışma süresi değişkeni çalışmıyor olan çocukların oyun etkileşimi düzeyleri ($\bar{X}$=2,83) ile Anne çalışma süresi değişkeni 4-8 saat olan çocukların oyun etkileşimi düzeyleri ($\bar{X}$=3,07) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır.

Anne çalışma süresi değişkeni açısından çocukların oyundan kopma düzeyleri arasında [$F_{(2-298)}$ = 0,853; p=0,43>0,05 anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 27

Anne Çalışma Süresi Açısından Etkileşimli Akran Uyum Davranış Düzeyleri ve Oyunun Bozulması Düzeyleri Gruplar Arası Farklılıklar

	Gruplar	**N**	**Sıra Ortalaması**	**sd**	**X^2**	**p**
Etkileşimli Akran Oyun Davranışları	Çalışmıyor	175	151,08	2	0,153	0,93
	4-8 saat	83	153,06			
	8 saat ve üzeri	43	146,69			
Oyunun Bozulması	Çalışmıyor	175	155,81	2	1,38	0,50
	4-8 saat	83	142,61			
	8 saat ve üzeri	43	17,60			

Çocukların etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri arasında [$\square^2_{(2)}$= 0,153; p=0,93>0,05] ve oyunun bozulması düzeyleri arasında [$\square^2_{(2)}$= 1,38; p=0,50>0,05] anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Baba çalışma süresi değişkenine yönelik bulgular

Baba çalışma süresi farklı olan çocukların Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları aşağıdaki Tablo 28'de yer almaktadır.

Tablo 28

Baba Çalışma Süresi Değişkeni Açısından Oyunun Bozulması Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Varyansın kaynağı	**Kareler toplamı**	**sd**	**Kareler ortalaması**	**F**	p
Oyunun Bozulması	Gruplar arası	,64	2	,32	2,06	,129
	Gruplar içi	46,60	298	,15		
	Toplam	47,25	300			

**p≤0.05*

Baba çalışma süresi değişkeni açısından çocukların oyunun bozulması düzeyleri arasında [$F_{(2-298)}$ = 2,060; p=0,129<0,05] anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Tablo 29

Baba Çalışma Süresi Açısından Etkileşimli Akran Uyum Davranış Düzeyleri, Oyun Etkileşimi ve Oyundan Kopma Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Gruplar	N	Sıra Ortalaması	sd	X^2	p
Etkileşimli Akran Oyun Davranışları	Çalışmıyor	9	139,67	2	10,881	**0***
	4-8 saat	92	126,80			
	8 saat ve üzeri	200	162,64			
Oyunun Etkileşimi	Çalışmıyor	9	153,50	2	1,007	0,60
	4-8 saat	92	143,43			
	8 saat ve üzeri	200	154,37			
Oyunun Bozulması	Çalışmıyor	9	175,44	2	3,755	0,15
	4-8 saat	92	137,24			
	8 saat ve üzeri	200	156,23			

**p<0.05*

Çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri arasında [$\square^2_{(2)}$= 10,881; p=0<0,05] anlamlı farklılık bulunmaktadır. Babası 4-8 saat çalışan çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri ($\bar{X}$=1,93) ile babası 8 saat ve üzeri çalışan çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri ($\bar{X}$=2,02) arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. [U: 7018,50; p=0,001].

Çocukların oyun etkileşimi düzeyleri arasında [$\square^2_{(2)}$= 1,007; p=0,60>0,05] ve oyunun bozulması düzeyleri arasında [$\square^2_{(2)}$= 3,75; p=0,15>0,05]anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Aile sosyoekonomik düzeyi değişkenine yönelik bulgular

Aile sosyoekonomik düzeyi farklı olan çocukların Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespit edilmesi için yapılan Tek Yönlü Varyans Analizi sonuçları Tablo 30'da yer almaktadır.

Tablo 30

Aile Sosyoekonomik Değişkeni Açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Oyunun Bozulması, Oyun Etkileşimi ve Oyundan Kopma Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	p
Oyunun Bozulması	Gruplar arası	1,54	3	,51	3,34	**,020***

	Gruplar içi	45,71	297	,15		
	Toplam	47,25	300			
Oyun etkileşimi	Gruplar arası	5,06	3	1,68	5,12	**,002***
	Gruplar içi	97,79	297	,32		
	Toplam	102,86	300			
Oyundan Kopma	Gruplar arası	1,68	3	,56	3,19	**,024***
	Gruplar içi	52,10	297	,17		
	Toplam	53,78	300			

**p≤0.05*

Aile sosyoekonomik durumu değişkeni açısından oyunun bozulması düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 3,341; p=0,02<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,73) ile sosyoekonomik durumu orta olan çocukların oyunun bozulması düzeyleri ($\bar{X}$=1,47) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Aile sosyoekonomik durumu değişkeni açısından oyun etkileşimi düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 5,127; p=0<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların oyun etkileşimi düzeyleri ($\bar{X}$=2,52) ile sosyoekonomik durumu orta olan çocukların oyun etkileşimi düzeyleri ($\bar{X}$=2,87) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır. Aile sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların oyun etkileşimi düzeyleri ($\bar{X}$=2,52) ile sosyoekonomik durumu yüksek olan çocukların oyun etkileşimi düzeyleri ($\bar{X}$=2,97) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Aile sosyoekonomik durumu değişkeni açısından oyundan kopma düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [$F_{(3-297)}$ = 3,199; p=0,03<0,05]. Yapılan Post Hoc analiz sonuçlarına sosyoekonomik durumu düşük olan çocukların oyundan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=1,78) ile sosyoekonomik durumu orta olan çocukların oyundan kopma düzeyleri ($\bar{X}$=1,51) arasında anlamlı farklılık bulunmaktadır.

Tablo 31

Aile Sosyoekonomik Durumu Değişkeni Açısından Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki Farklılıklar

	Gruplar	N	Sıra Ortalaması	sd	X^2	p
	Düşük	29	155,48	3	6,571	0,08

Etkileşimli Akran Oyun Davranışları	Orta	83	130,42
	İyi	19	165,13
	Yüksek	170	158,70

Aile sosyoekonomik durumu değişkeni açısından çocukların etkileşimli akran oyun davranışları düzeyleri arasında [$\chi^2_{(2)}$= 6,571; p=0,09>0,05] anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır.

Beşinci Araştırma Sorusuna Yönelik Bulgular

Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri arasındaki ilişkinin belirlenmesi için yapılan Spearman Sıra farkları Korelasyonu analizine ilişkin sonuçlar Tablo 32'de yer almaktadır.

Tablo32

Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki İlişki için Yapılan Korelasyon Analizi Sonuçları

		DOBE	Hayattan Kopma	Çatışma	Sürekli Oynama	Hayata Yansıtma
PENN	r_s	,336	,369	,269	,204	,326
	p	,001	,001	,001	,001	,001
	N	301	301	301	301	301
Oyun Etkileşimi	r_s	-,251	-,221	-,292	-,262	-,080
	P	,001	,001	,001	,001	,168
	N	301	301	301	301	301
Oyunun Bozulması	r_s	,483	,472	,494	,356	,400
	p	,001	,001	,001	,001	,001
	N	301	301	301	301	301
Oyundan Kopma	r_s	,477	,487	,424	,393	,336
	p	,001	,001	,001	,001	,001
	N	301	301	301	301	301

**p≤0.05*

Analiz sonuçlarına göre, çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r = 0,336; p=0<0,05).

Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile oyun etkileşimi düzeyleri arasında anlamlı, negatif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=-0,251; p=0<0,05). Dijital oyun bağımlılık

düzeyleri ile oyunun bozulması düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,483; p= 0<0,05). Dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile oyundan kopma düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,477; p= 0<0,05).

Çocukların etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri ile hayattan kopma düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,369; p=0,05) Etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri ile çatışma düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,269; p=0<0,05). Etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri ile sürekli oynama düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,204; p=0<0,05). Etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri ile hayata yansıtma düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,326; p=0<0,05)

Çocukların hayattan kopma düzeyleri ile oyun etkileşimi düzeyleri arasında anlamlı, negatif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=-0,221; p=0<0,05). Hayattan kopma düzeyleri ile oyunun bozulması düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,472; p=0<0,05). Hayattan kopma düzeyleri ile oyundan kopma düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,487; p=0<0,05). Hayattan kopma düzeyleri ile oyunun bozulması düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,472; p=0<0,05)

Çocukların çatışma düzeyleri ile oyun etkileşimi düzeyleri arasında anlamlı, negatif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=-0,292; p=0<0,05). Çatışma düzeyleri ile oyunun bozulması düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,494; p=0<0,05). Çatışma düzeyleri ile oyundan kopma düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,424; p=0<0,05)

Çocukların sürekli oynama düzeyleri ile oyun etkileşimi düzeyleri arasında anlamlı, negatif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=-0,262; p=0<0,05). Sürekli oynama düzeyleri ile oyunun bozulması düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,356; p=0<0,05). Sürekli oynama düzeyleri ile oyundan kopma düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,393; p=0<0,05)

Çocukların hayata yansıtma düzeyleri ile oyun etkileşimi düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır (r=-0,080; p=0,16>0,05). Hayata yansıtma düzeyleri ile oyunun bozulması düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,400; p=0<0,05). Hayata yansıtma düzeyleri ile oyundan kopma düzeyleri arasında anlamlı, pozitif ve zayıf bir ilişki bulunmaktadır (r=0,336; p=0<0,05)

5. BÖLÜM
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde, elde edilen bulgular alt problemler doğrultusunda tartışılmış ve sonuçlara ilişkin öneriler sunulmuştur.

5.1. Sonuç ve Tartışma

Bu bölümde okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapılan araştırmanın sonucunda elde edilen bulgular, çalışmanın bağlamı ve alan yazındaki çalışmalar çerçevesinde değerlendirilmiştir.

5.1.1. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerine İlişkin Sonuç ve Tartışma:

Araştırmanın sonuçlarına göre çalışmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin "az" düzeyde olduğu görülmüştür. Dijital oyun bağımlılık eğilimi alt boyutlarına bakıldığında; en yüksek ortalamanın hayattan kopma alt boyutuna ait olduğu görülmüştür. Bunu sırasıyla sürekli oynama, çatışma ve hayata yansıtma alt boyutları izlemiştir. Budak (2020), yaptığı araştırmada okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin az olduğu sonucuna ulaşmıştır. Şahin (2022), okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık puanlarının yüksek, Çaylı (2022) ise dijital oyun bağımlılık eğiliminin orta düzeyde olduğu sonucuna ulaşmıştır. Yapılan araştırmalar incelendiğinde çocukların bağımlılık eğilimi düzeyleri hakkında farklı sonuçlar elde edildiği görülmektedir. Bu durumun farklı faktörlerin dijital oyun bağımlılığını etkilemesinden kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Örneklem gruplarının çeşitliliği, çevresel faktörler, ebeveynlerin eğitim durumları ve uyguladıkları stratejiler gibi pek çok faktörün çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerini etkilediği ve buna bağlı olarak da çalışmalardan farklı sonuçlar elde edildiği düşünülmektedir.

5.1.1.1. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Cinsiyet Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonucunda, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve alt boyutlarında cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür. Aydoğdu (2018) tarafından yapılan araştırmada çocukların cinsiyetlerine göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı farklılık bulunamamıştır. Bu sonucun araştırma bulguları ile benzerlik gösterdiği görülmektedir. Ancak yapılan araştırmalar incelendiğinde erkek çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin kız çocuklara göre daha yüksek olduğu görülmüştür (Akçay ve Özcebe, 2012; Çakıcı, 2018; Demirbozan, 2019; Emiroğlu İlvan, 2022; Eni, 2017; Güzen, 2021; Horzum, 2011; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018;

Taneri, 2020; Gentile, 2009; Brito, 2016). Bu durumun, örneklem grubunun bireysel özelliklerinden kaynaklanabileceği düşünülmektedir.

5.1.1.2. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Yaş Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonuçlarına göre, 5 yaşındaki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin 4 yaşındaki çocuklara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Emiroğlu İlvan (2022) ve Budak (2020) okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılığını inceledikleri çalışmalarında 61-72 aylık çocukların bağımlılık eğilimlerinin 48-60 aylık çocuklara göre daha yüksek olduğunu belirtmişlerdir. 0-12 yaş aralığındaki çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin incelendiği başka bir çalışmada 7-12 yaş aralığındaki çocukların bağımlılık eğilimlerinin 0-6 yaş aralığındaki çocuklara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir (Ersoy ve diğ., 2019). Benzer şekilde Mavoa, Carter ve Gibbs (2018), 6-7 yaş grubu çocukların 4-5 yaşlarındaki çocuklara oranla daha fazla dijital oyun oynadıklarını belirlemişlerdir. Çocukların yaşlarıyla beraber dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin de artması, ebeveynlerin yeterli farkındalığa sahip olmaması ve gerekli önlemlerin alınmamasına bağlı olarak çocukların giderek daha fazla dijital oyuna yönelmelerine sebep olabileceği düşünülmektedir.

5.1.1.3. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Kardeş Sayısı Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonuçlarına göre kardeşi olmayan çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin 3 veya daha fazla kardeşi olan çocuklardan daha az olduğu görülmüştür. Benzer şekilde sürekli oynama düzeyi en yüksek olan grubun 3 veya daha fazla kardeşi olan çocuklar olduğu, bu sırayı bir kardeşi olan çocuklar ve hiç kardeşi olmayan çocukların izlediği belirlenmiştir. Diğer bir ifadeyle kardeş sayısı arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin de arttığı görülmektedir. Çaylı (2022), tarafından yapılan çalışmada 3 kardeş ve 4 kardeş olan çocukların sürekli oynama boyutu puan ortalamalarının 1 kardeş olan çocuklara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırmanın bulgularını destekleyen başka bir çalışma ise Erkılıç (2021) tarafından yapılmıştır. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının incelendiği bu çalışmada 3 veya daha fazla kardeşi olan katılımcıların oyun bağımlılığı puan ortalamalarının 1 kardeşi olan katılımcıların puanlarından daha yüksek olduğu belirtilmiştir.

Gökçen (2023), çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile ebeveyn rehberlik stratejilerini incelediği çalışmasında ekranı tek başına kullanan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ebeveynleri ile kullanan çocuklardan daha yüksek düzeyde olduğunu gözlemlemiştir. Yapılan çalışmada ebeveyn veya herhangi bir aile ferdinin denetimi olmadan ekranı yalnız başına kullanan çocukların karşılarına çıkabilecek olumsuz etkilere ve içeriklere

karşı daha savunmasız durumda oldukları belirtilmiştir. Tek başına ekrana maruz kalan çocuklarda öz düzenleme ve dürtü kontrolü gibi bilişsel işlevlerin olumsuz şekilde etkilenebileceği, uzun süre oyun oynayabilecekleri ayrıca olumsuz içeriklerden daha fazla etkilenebileceği dile getirilmiştir. Bu doğrultuda kardeş sayısı arttıkça ebeveynlerin çocuklarının her birine ayırdıkları zamanın azaldığı, çocukların ekran başında denetim olmadan uzun süreler vakit geçirebildiği ve bu durumun çocukların dijital oyun bağımlılığına etkisi olduğu düşünülmektedir. Ayrıca Domoff ve diğerleri (2019), kardeşlerin medyayı kullanımına ve içerik seçimine etkisinin oldukça önemli olduğunu ortaya koymuşlardır. Bu bağlamda kardeşlerin oyun oynama alışkanlıklarında birbirlerinden etkilendikleri düşünülmektedir. Literatürde dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile kardeş sayısı arasında anlamlı bir ilişkinin bulunmadığı çalışmalar da mevcuttur (Dokumacı, 2023; Gölge, 2022). Demirbozan (2019) ise yaptığı çalışmada 1 kardeşi ve 2 kardeşi olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık puanlarının 3 veya daha fazla kardeşi olan öğrencilere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır.

5.1.1.4. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Anne Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılık eğilimi en yüksek olan grubun ilkokul mezunu olan annelerin çocukları olduğu, bu sırayı lise mezunu olan annelerin çocukları ve üniversite mezunu olan annelerin çocuklarının izlediği görülmüştür. Başka bir ifade ile annelerin eğitim düzeyleri arttıkça çocukların dijital bağımlılık eğilimlerinin azaldığı belirlenmiştir. Literatür incelendiğinde araştırmanın bulgularını destekleyen çok sayıda çalışma olduğu görülmektedir (Budak, 2020; Çaylı,2022; Dokumacı, 2023; Elaldı, 2018; Emiroğlu İlvan, 2022; Ünsal, 2019; Yiğit, 2019). Eğitim düzeyi düşük olan annelerin dijital oyunlar ve bu oyunların etkileri hakkında yeteri kadar bilgi sahibi olmadıkları, çocuklarını bu konuda denetlemekte sıkıntı çektikleri ve bu sebeple çocukların dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu düşünülmektedir. Ayrıca annelerin, çocuklara dijital oyun oynarken rehberlik etmelerinin ne kadar önemli olduğu konusunda yeterli bilgi sahibi olmadıkları düşünülmektedir. Budak (2020) okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveynlerin rehberlik stratejilerini incelediği çalışmada ebeveynlerin öğrenim durumları ile uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri arasındaki ilişki sonucuna göre üniversite mezunu annelerin üniversite mezunu olmayanlara göre diğer stratejilerden daha çok aktif rehberlik stratejileri uyguladıkları sonucuna ulaşmıştır. Benzer şekilde Livingstone ve diğerleri (2015) eğitim düzeyi yüksek olan ailelerin dijital oyunlar konusunda daha çok farkındalık sahibi olduklarını belirtmiştir. Bu bağlamda eğitim düzeyi daha yüksek olan annelerin dijital oyunların risklerinin ve olumsuz yönlerinin farkında oldukları ve çocuklarına doğru şekilde rehberlik edebilmeleri sebebiyle çocuklarının dijital

oyun bağımlılıklarının daha düşük olduğu düşünülmektedir. Literatürde dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile anne eğitim düzeyi arasında farklılığın bulunmadığı çalışmalara da rastlanmaktadır (Gölge, 2022; Solak, 2012). Çakıcı (2018) ise ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yaptığı çalışmada annelerin eğitim düzeyi arttıkça ergenlerin bağımlılık düzeyinin de arttığı sonucuna ulaşmıştır. Bu farklılığın sebebi annelerin eğitim düzeyi arttıkça çalışma hayatında daha aktif olması ve çocuklarına ayırdıkları vaktin azalmasından kaynaklanabileceği düşünülmektedir.

5.1.1.5. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Baba Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonucunda, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ile baba eğitim durumu değişkeni arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür. Gölge (2022) tarafından yapılan araştırmada okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılığı ile baba eğitim durumu arasında bir farklılık bulunmadığını belirlenmiştir. Çakıcı (2018) ve Demirbozan (2019) ise yaptıkları araştırmalarda baba eğitim durumu ile ergenlerin dijital oyun bağımlılığı arasında bir ilişki bulunmadığını gözlemlemişlerdir. Bu çalışmalar araştırmanın bulgularını desteklemektedir. Araştırmanın bulguları annelerin eğitim düzeyinin çocukların bağımlılık düzeyleri üzerinde etkili olduğu, babaların eğitim düzeyinin ise herhangi bir etkisi olmadığını göstermektedir Bu durumun çocukların anneleri ile babalarından daha fazla vakit geçiriyor olması, annelerinin çocuklarının gereksinimleriyle daha fazla ilgilenmesi ve çocukların davranışlarına babalardan daha fazla müdahale etmesinden kaynaklandığı düşünülebilir. Budak (2020) yapılan çalışmalarda ebeveynlerin uyguladıkları rehberlik stratejilerinin anne ve babalar arasında farklılaştığı sonucuna ulaşmıştır. Annelerin *"Aktif"* ebeveyn rehberlik stratejilerini babalara göre daha fazla kullandıkları görülmüştür (Budak, 2020; Nikken ve Schols, 2015). Bu durumun çocukların günlük yaşamlarında annelerin babalardan daha etkin role sahip olduklarından kaynaklanıyor olduğu düşünülmektedir.

5.1.1.6. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Anne Çalışma Süresi Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonucunda, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ile anne çalışma süresi değişkeni arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür. Aküzüm, Baran ve Çelebi (2022) yaptıkları araştırmada çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile anne çalışma durumu arasında farklılık bulunmadığını tespit etmiştir. Benzer şekilde Emiroğlu İlvan (2022), çalışmasında anne çalışma durumu ile okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılığı ile arasında bir ilişki bulunmadığı sonucuna ulaşmıştır. Şahin (2022), araştırmanın bulgularından farklı olarak annelerin çalışma süresi arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin de arttığını belirtmiştir. Bu durumun

çalışan annelerin çocuklarına ayırdığı vaktin azalması ve çocukların daha fazla dijital oyuna yönelmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Ünsal (2019), ise çalışmayan annelerin çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıklarının çalışan annelerin çocuklarına göre daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Araştırmada bu durumun çalışan annelerin eğitim düzeylerinin yüksek olması ve çocukları ile daha kaliteli zaman geçirmek için çaba göstermelerine bağlı olduğu düşünülmüştür.

5.1.1.7. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Baba Çalışma Süresi Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonucunda, çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ile baba çalışma süresi değişkeni arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür. Gölge (2022) okul öncesi dönem çocukları ile yaptığı çalışmada baba çalışma durumu değişkeni ile farklılaşma görülmediği sonucuna ulaşmıştır. Benzer şekilde Dokumacı (2023) babaların çalışma durumlarının okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleri üzerinde bir etkisi olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Bu durumun, araştırmanın örneklemine dahil edilen babalar içerisinde, çalışmayan baba sayısının çalışan baba sayısına göre çok az olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

5.1.1.8. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle Aile Sosyoekonomik Düzeyi Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonuçlarına göre, ekonomik düzeyi düşük olan ailelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimi, ekonomik düzeyi orta ve yüksek olan ailelerin çocuklarına göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Ancak ekonomik düzeyi yüksek olan ailelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri, ekonomik düzeyi orta olan ailelerin çocuklarına göre daha yüksek olduğu saptanmıştır. Dokumacı (2023) ve Emiroğlu İlvan (2022) aylık gelir durumu düşük olan ailelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılık düzeylerinin gelir durumu daha yüksek olan ailelerin çocuklarına göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Göldağ (2018) ve Demirbozan (2019) ise ailesinin aylık gelir düzeyi yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının ailesinin aylık gelir düzeyi düşük olan öğrencilerden daha yüksek olduğunu tespit etmişlerdir. Araştırmanın bulguları göz önünde bulundurulduğunda ekonomik düzeyi düşük olan ailelerin çocuklarının daha yüksek bağımlılığa sahip olmalarının sebebinin, düşük gelirli ailelerin çocukları için farklı sanatsal ve sportif etkinlikler ve farklı materyaller sunamamasından kaynaklanıyor olduğu düşünülmektedir. Araştırmada yüksek gelirli ailelerin çocuklarının orta gelirli ailelerin çocuklarına göre daha yüksek bağımlılığa sahip olduğu dikkat çekmektedir. Bu durumun ise yüksek gelirli ailelerin çocuklarına bağımlılık oluşturabilecek yüksek fiyatlı oyunlar ve çeşitli dijital oyun araçlarını orta gelirli ailelere göre daha fazla alabilmesinden kaynaklanıyor olduğu düşünülmektedir. Araştırmanın bulgularından farklı

olarak Gölge (2022) ve Budak (2020) ailenin gelir düzeyinin, çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerinde bir etkisi olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Dijital araçların artık her sosyoekonomik düzeydeki ailede kullanıyor olması, bu duruma sebebi olarak gösterilmektedir.

5.1.2. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışlarına İlişkin Sonuç ve Tartışma:

Araştırmanın sonucunda çalışmaya dahil edilen çocukların etkileşimli akran oyun davranışları incelendiğinde, "oyun etkileşimi" boyutunun ortalama puanlarının "oyundan kopma" ve "oyunun bozulması" boyutuna göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Literatürde araştırmanın bulgularını destekleyen farklı çalışmalar bulunmaktadır (Bayrak, 2019; Bahadır, 2020) Bu durum çocukların akran oyun davranışları açısından olumlu olarak yorumlanmaktadır.

5.1.2.1. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları İle Cinsiyet Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonuçlarına göre çocukların cinsiyeti ile "oyun etkileşimi" , "oyunun bozulması" "oyundan kopma" boyutları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Literatür incelendiğinde yapılan araştırmaların çoğunda kız çocukların oyun etkileşimi puanların erkeklerden fazla olduğu, erkek çocukların ise oyun bozulması ve oyundan kopma puanlarının kız çocuklardan fazla olduğu görülmektedir (Acer, 2018; Bahadır, 2020; Bayrak, 2019; Anderson ve diğ., 2003; Camgöz, 2010). Uğur Ekşi (2022) ve Bıyık (2021) tarafından yapılan benzer çalışmalarda ise kız çocukların prososyal davranışlarının erkek çocuklardan daha fazla sergilediklerini belirtmişlerdir. Park ve Cheah (2005) yaptıkları çalışmada kız çocuklarının olumsuz duyguları daha rahat kontrol edebildiklerini ve bu sebeple sosyal beceri düzeyinin yüksek olduğunu belirtmişlerdir. Farklı olarak Akbaş (2020) erkek çocukların oyun etkileşimi puanlarının kız çocuklara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Toplu (2022) ise araştırmanın bulgularını destekleyecek şekilde çocukların akran oyun ilişkileri ile cinsiyet değişkeni arasında farklılık bulunmadığını tespit etmiştir. Bu durumun ebeveynlerin ve eğitimcilerin artık kız ve erkek çocuklara karşı toplumsal cinsiyet algılarına göre değil istenen ve istenmeyen davranışlarına göre tutum sergilemelerinden kaynaklandığı düşünülmektedir.

5.1.2.2. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları İle Yaş Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonuçlarına göre 4 yaşındaki çocukların "oyunun bozulması" düzeylerinin 5 yaşındaki çocuklara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Çocukların yaşları ile "oyun etkileşimi" ve "oyundan kopma" boyutları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Piaget oyun ile bilişsel gelişim arasında bir bağın olduğunu savunmuş, Parten ise çocukların 4 yaş civarında daha çok paralel oyun ve birlikte oyun

oynarken yaşları ilerledikçe kazandığı bilişsel beceriler neticesinde işbirlikçi oyunlara yöneldiğini ifade etmiştir. Piaget'e göre çocukların yaşı ilerledikçe benmerkezcilikleri azalmakta sosyal ilişki düzeyleri yükselmektedir. Bu bağlamda 4 yaşındaki çocukların benmerkezciliklerinin ön planda olmasından dolayı 5 yaşındakilere oranla oyunu bozma puanlarının daha yüksek olabileceği düşünülmektedir. Literatür incelendiğinde, Akbaş (2020), çocukların yaşları ilerledikçe oyun etkileşimi puanlarının arttığı, oyundan kopma ve oyunun bozulması puanlarının ise düştüğü sonucuna ulaşmıştır. Ok (2022) ve Acer (2018) ise 5 yaşındaki çocukların oyun etkileşimlerinin 4 yaşa göre daha yüksek olduğu, diğer boyutlarda ise anlamlı bir farklılığın oluşmadığını belirtmişlerdir.

5.1.2.3. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları İle Kardeş Sayısı Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonuçlarına göre, "oyun etkileşimi" boyutu için en yüksek ortalaması olan grubun bir kardeşi olan çocuklar olduğu, bu sırayı iki kardeşi olan çocuklar ve 3 veya daha fazla kardeşi olan çocukların izlediği belirlenmiştir. Diğer bir ifadeyle kardeş sayısı arttıkça çocukların oyun etkileşimlerinin azaldığı görülmektedir. "Oyunun bozulması" boyutu için ise en yüksek ortalaması olan grubun 3 veya daha fazla kardeşi olan çocuklar olduğu, bu sırayı bir kardeşi olan çocuklar, iki kardeşi olan çocuklar ve kardeşi olmayan çocukların izlediği belirlenmiştir. Diğer bir ifadeyle kardeş sayısı arttıkça çocukların oyunu bozma düzeylerinin arttığı görülmektedir. Çocukların kardeş sayısı ile oyundan kopma boyutu arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Literatür incelendiğinde araştırmanın bulgularını destekleyen çalışmalar olduğu görülmektedir. Camgöz (2010) ve Akbaş (2020) kardeş sayısı arttıkça oyun etkileşimlerinin düştüğü, oyundan kopma ve oyunun bozulması puanlarının ise arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Benzer bir çalışmada Seven (2007), kardeşi olmayan çocukların, 2-5 kardeş sayısına sahip olan çocuklara göre daha az davranış problemi gösterdiklerini belirtmiştir. Bu durumun ailedeki çocuk sayısının artmasıyla beraber ebeveynlerin her bir çocukla ilgilenme süresinin kısalmasından, bununla beraber kardeşler arası rekabet, kıskançlık ve davranış problemlerinin artmasından kaynaklandığı düşünülmektedir (Seven, 2006). Araştırmanın bulgularından farklı olarak Bayrak (2019), kardeşi olmayan çocukların oyundan kopma ve oyunun bozulması puanlarının kardeşi olan çocuklara göre daha yüksek olduğunu, oyun etkileşiminde ise bir farklılık bulunmadığını belirtmiştir. Bu durum, kardeşi olmayan çocukların akranlarıyla etkileşimlerinin az olması sebebiyle olumsuz oyun davranışlarının daha yüksek olmasıyla açıklanmıştır.

5.1.2.4. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları İle Anne Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonuçlarına göre "oyun etkileşimi" boyutu için en düşük puan alan grubun okuryazar olmayan annelerin

çocukları olduğu, bu sırayı üniversite mezunu annelerin çocukları ve yüksek lisans mezunu annelerin çocuklarının izlediği belirlenmiştir. "Oyunun bozulması" ve "oyundan kopma" boyutlarına bakıldığında en düşük puanı alan grubun yüksek lisans mezunu olan annelerin çocukları olduğu, bu sırayı üniversite mezunu annelerin çocukları, lise mezunu annelerin çocukları, ilkokul mezunu annelerin çocukları ve okuryazar olmayan annelerin çocuklarının izlediği belirlenmiştir. Diğer bir ifadeyle annelerin eğitim düzeyleri arttıkça çocukların oyun etkileşimlerinin de arttığı, annelerin eğitim düzeyleri arttıkça çocukları oyunu bozma ve oyundan kopma düzeylerinin ise azaldığı görülmektedir. Literatürde araştırmanın bulgularını destekleyen farklı çalışmalar bulunmaktadır. Akbaş (2020) ve Bahadır (2020) annelerin eğitim düzeyleri arttıkça çocukların oyun etkileşimlerinin arttığı, oyundan kopma ve oyunun bozulması puanlarının ise azaldığı sonucuna ulaşmışlardır. Benzer şekilde Bayrak (2019), ortaöğretim mezunu annelerin çocuklarının oyundan kopma puanlarının yükseköğrenim mezunu annelerin çocuklarından fazla olduğunu belirtmiştir. Dervişoğlu (2007), ise anne öğrenim düzeyi yükseldikçe çocukların sosyal beceri düzeylerinin de yükseldiği sonucuna ulaşmıştır. Özyürek ve Şahin'in (2005) 5-6 yaş aralığındaki çocukların ebeveynleriyle yaptıkları araştırmada, annelerin eğitim düzeyi yükseldikçe çocuklarına karşı demokratik tutumlarının arttığını gözlemlemişlerdir. Eğitim düzeyi yüksek annelerin çocuklarına karşı daha hoşgörülü oldukları ve aşırıya kaçan tutumlardan kaçındıklarını belirtmişlerdir. Kapçı ve Hamamcı ise yaptıkları araştırmada ebeveynlerin çocuk ile kurduğu iletişim kalitesinin, uyguladıkları disiplin yöntem ve tekniklerin ve çocuklarına karşı olan tutumlarının çocuğun psikolojik sağlığını belirlediğini gözlemlemişlerdir. Bu bağlamda ebeveynlerin öğrenim yaşantısı süresince edindikleri bilgilerin, kişisel ilişkilere ve çocuk yetiştirme tutumlarına yansıdığı düşünülmektedir. Araştırmanın bulgularından farklı olarak anne eğitim düzeyinin çocukların akran oyun ilişkilerine etkisinin olmadığını belirten çalışmalar da bulunmaktadır (Camgöz, 2010; Uğur Ekşi, 2022).

5.1.2.5. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları İle Baba Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonucunda üniversite mezunu olan babaların çocuklarının "oyun etkileşimi" puan ortalamalarının ilkokul mezunu babaların çocuklarına göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Öğrenim hayatı süresince edindikleri bilgilerle, babaların çocukların yetiştirilmesinde önemli bir yere sahip olduklarının farkına vardıkları, bu sebeple kurdukları iletişim şekli ve sergiledikleri tutumlarla çocuklarının oyun davranışlarına etki ettikleri düşünülmektedir. "Oyunun bozulması" ve "oyundan kopma" boyutları için ise en yüksek puanı alan grubun yüksek lisans mezunu olan babaların çocukları olduğu, bu sırayı ilkokul mezunu olan babaların çocukları, üniversite mezunu olan babaların

çocukları ve lise mezunu olan babaların çocukları izlemiştir. Buradaki farklılığın araştırmaya dahil edilen grubun bireysel özelliklerinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Literatürde araştırmanın bulgularını destekleyen farklı çalışmalar bulunmaktadır (Akbaş, 2020; Bahadır, 2020; Bayrak, 2019; Dokumacı, 2023; Pekdoğan, 2011; Yılmaz, 2020). Araştırmanın bulgularından farklı olarak baba eğitim düzeyinin çocukların akran oyun ilişkilerine etkisinin olmadığını belirten çalışmalar da bulunmaktadır (Acer, 2018; Camgöz, 2010).

5.1.2.6. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları İle Anne Çalışma Süresi Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırma sonucunda anneleri çalışmayan çocukların "oyun etkileşimi" düzeyleri anneleri 4-8 saat çalışan çocuklara göre daha yüksek olduğu görülmüştür. "Oyundan kopma" ve "oyunun bozulması" boyutları ile anne çalışma süresi arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Bu durumun çalışan annelerin çocuklarına ayırabilecek vakitlerinin daha kısıtlı olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Özyürek (2015), çalışmasında çalışmayan annelerin çocuklarına karşı daha olumlu tutumlar sergiledikleri sonucuna ulaşmıştır. Ancak literatür incelendiğinde çalışmaların çoğunun annelerin çalışma durumunun çocukların akran oyun ilişkilerine bir etkisinin olmadığı sonucuna ulaştıkları görülmüştür (Camgöz, 2010; Ekici, 2015; Gizir, 2002; Özbey, 2009; Sarı, 2007; Şahin, 2022). Atmaca ve diğerleri (2020) ise çalışan annelerin çocuklarının sosyal becerilerinin çalışmayan annelere göre daha yüksek olduğunu belirtmiştir. Bu durum çalışan annelerin belirli bir eğitim seviyesine ulaşması ve çocuklarını daha bilinçli şekilde desteklemesiyle açıklanmıştır.

5.1.2.7. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları İle Baba Çalışma Süresi Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırma sonucunda baba çalışma süresi ile etkileşimli akran oyun davranışları boyutları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Literatür incelendiğinde benzer bulgulara sahip araştırmalar olduğu görülmektedir. Camgöz (2010) baba eğitim durumunun çocukların akran oyun ilişkileri üzerinde etkili olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Benzer şekilde yapılan araştırmalarda baba eğitim düzeyi ile çocukların sosyal becerileri arasında bir ilişkinin bulunmadığını belirlenmiştir (Ekici, 2015; Özbey, 2009; Sarı, 2007). Babaların çalışma durumundan çok içinde bulundukları sosyal çevre, eğitim düzeyleri ve eşler arası uyum gibi etkenlerin çocukların oyun davranışları üzerinde daha etkin rol oynadığını söylemek mümkündür.

5.1.2.8. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Etkileşimli Akran Oyun Davranışları İle Aile SosyoEkonomik Düzeyi Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışma: Araştırmanın sonuçlarına göre "oyun etkileşimi" boyutu için en yüksek ortalamaya sahip olan grubun yüksek ekonomik düzeyi olan ailelerin çocukları olduğu, bu sırayı orta ekonomik düzeydeki aileler ve

düşük ekonomik düzeydeki ailelerin çocuklarının izlediği görülmüştür. Diğer bir ifade ile ailelerin ekonomik düzeyleri arttıkça çocukların oyun etkileşimlerinin arttığı belirlenmiştir. Ayrıca ekonomik düzeyi düşük olan ailelerin çocuklarının "oyundan kopma" ve "oyunun bozulması" puanlarının ekonomik düzeyi orta olan ailelerin çocuklarına göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Literatür incelendiğinde araştırmanın bulgularını destekleyen çalışmalar olduğu görülmektedir. Bahadır (2022) ve Akbaş (2020), ailenin gelir düzeyi yükseldikçe, çocukların oyun etkileşimlerinin arttığı, oyundan kopma ve oyunun aksaması puanlarının ise azaldığı sonucuna ulaşmıştır. Benzer şekilde Acer (2018), ailenin gelir düzeyi arttıkça çocukların oyun etkileşimlerinin de arttığını belirtmiştir. Çelik (2022) ise yaptığı araştırmada çocukların sosyal becerileri ile gelir düzeyi arasında pozitif ilişki bulunduğu ve ailenin gelir düzeyi yükseldikçe çocukların problem davranışlarının azaldığı sonucuna ulaşmıştır. Ayrıca gelir düzeyi daha yüksek olan ailelerde ebeveynlerin daha fazla demokratik tutum sergiledikleri belirlenmiştir. Derman, Türen ve Buntürk tarafından yapılan başka bir çalışmada gelir durumu iyi olan ailelerin çocuklarının davranışsal empati becerilerinin, gelir durumu orta olan ailelerin çocuklarından daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Bu bağlamda ekonomik düzeyleri daha yüksek olan ailelerin çocukların ilgi ve ihtiyaçlarını daha rahat karşılayabilecekleri, gelişimlerine katkı sağlayacak materyaller sunup sosyal aktivitelere yönlendirebilecekleri ve bu durumun çocukların akranlarıyla olan ilişkilerinde etkili olduğu düşünülmektedir.

5.1.3. Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile Etkileşimli Akran Oyun Davranış Düzeyleri Arasındaki İlişkiye İlişkin Sonuç ve Tartışma

Araştırma sonuçlarına göre, çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile etkileşimli akran oyun davranış düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Ayrıca çocukların dijital oylun bağımlılık düzeyleri ile "oyun etkileşimi" boyutu arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu, "oyunun bozulması" ve "oyundan kopma" düzeyleri arasında ise pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğin alt boyutlarının tamamı (sürekli oynama, hayattan kopma, çatışma, hayata yansıtma) ile "oyun etkileşimi" boyutu arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu, "oyundan kopma" ve "oyunun bozulması" boyutlarıyla ise pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Diğer bir ifade ile çocukların olumlu davranışları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında negatif, olumsuz davranışlarıyla ise pozitif yönde ilişki olduğu görülmüştür. Literatür incelendiğinde araştırmanın bulgularını destekleyen çalışmalara rastlanmaktadır. Dokumacı (2023), tarafından yapılan araştırmada okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile sosyal becerileri arasında negatif yönde orta düzeyde bir ilişki olduğu görülmüştür. Benzer şekilde Budak (2020) ve Gökçen (2023) okul

öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri arttıkça kaygı-geri çekilme ve öfke-agresyon gibi olumsuz sosyal davranışlarının arttığı ve sosyal yetkinliklerinin ise azaldığı sonucuna ulaşmışlardır. Benzer şekilde literatürde dijital oyun bağımlılığının çocuklarda saldırgan davranışına sebep olabildiğini gösteren çalışmalar bulunmaktadır (Anderson ve diğ., 2010; Hastings ve diğ., 2009). Baysan (2022) ise yaptığı araştırmada okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri arttıkça sosyal oyun eğilimlerinin azaldığını gözlemlemiştir. 7- 15 yaş aralığındaki çocuklarla çalışan Mustafaoğlu ve Yasacı (2018), dijital oyunların çocukların sosyal ilişkilerini olumsuz yönde etkilediğini belirtmişlerdir. Benzer şekilde Atak (2020), 10-14 yaş grubundaki çocukların sosyal becerileri ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelemiş ve çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arttıkça sosyal becerilerinin düştüğünü tespit etmiştir. Okul öncesi dönem çocuklarının saldırganlık yönelimleri ile dijital oyun bağımlılıklarını inceleyen Gölge (2022) ise dijital oyun bağımlılığı arttıkça saldırgan davranışların da arttığı sonucuna ulaşmıştır. Benzer şekilde Aktaş (2018), ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça sözel saldırganlık, fiziksel saldırganlık, öfke ve düşmanlık gibi davranışlarda artışa bağlı olarak agresyon ve saldırganlıklarının da arttığını belirtmiştir. Karadağlı (2023) ise 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile akran ilişkileri arasında negatif yönde ilişki olduğunu belirtmiştir. Araştırmanın bulgularından farklı olarak Lawrence (2018), yaptığı çalışmada çocukların dijital oyun oynadıkları esnada birbirleriyle iletişim kurduğunu ve dijital oyunların olumlu sosyal davranışlar içerdiğini belirterek dijital araçların bilinçli kullanımının faydalı olabileceğine dikkat çekmiştir. Şahin (2022) ise dijital oyunların okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerileri üzerinde etkisi olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Genel anlamda yapılan tüm çalışmalar göz önüne bulundurularak; çocukların gelişim özelliklerine uygun olmayan içerikler barındıran dijital oyunların süre kontrolü olmadan, bilinçsiz şekilde kullanımının çocukların akranlarıyla olan etkileşimine olumsuz etkilerinin olduğu görülmektedir. İçerik olarak çocukların gelişim özelliklerine uygun oyunlar seçilip ekran süresi doğru ve bilinçli şekilde yönetildiği takdirde dijital oyunların çocukların yararına kullanabileceği gerçeği unutulmamalıdır.

5.2.Öneriler

Bu bölümde araştırma sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlere, eğitimcilere ve araştırmacılara yönelik öneriler sunulmuştur.

5.2.1. Ebeveynlere Yönelik Öneriler:

- Araştırma sonucunda ebeveynlerin eğitim düzeylerinin çocukların dijital oyun bağımlılığına etkisi olduğu görülmüştür. Bu sebeple

ebeveynlerin aile katılımı ve ilgili eğitimlere katılarak dijital oyunların çocuklar üzerindeki etkileri hakkında bilgi sahibi olmaları önerilmektedir.

- Çocukların ailesi ve akranlarıyla birlikte vakit geçirmesinin oldukça önemli olduğu araştırma sonuçlarında görülmektedir. Ebeveynlerin mümkün olduğunca çocuklarıyla kaliteli zaman geçirmeleri ve bununla beraber çocuklarını akranlarıyla vakit geçirebileceği sanatsal, kültürel ve fiziksel aktivitelere yönlendirmeleri önerilmektedir.

5.2.2. Eğitimcilere Yönelik Öneriler:

- Araştırmanın bulguları doğrultusunda ebeveynlerin eğitim düzeylerinin artırılmasının çocuklar açısından oldukça önemli olduğu belirlenmiştir. Bu sebeple eğitimcilerin dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönleri hakkında bilgi sahibi olmaları, bu bilgilerin aile katılımı ve eğitimler düzenleyerek ailelere doğru şekilde aktarılması önerilmektedir.
- Çocukların dijital oyunları bilinçli kullanabilmesi için doğru ebeveyn yaklaşımları hakkında ebeveynlerin bilgilendirilmesi önemlidir.
- Eğitimciler, çocukları sınıf içi ve sınıf dışında daha fazla fiziksel ve sosyal aktivitelere yönlendirebilir.

5.2.3. Araştırmacılara Yönelik Öneriler :

- Bu araştırma ebeveyn görüşleri esas alınarak yapılmıştır. İleride yapılacak araştırmalarda çocukların birebir gözlemlenerek daha derin bilgi edinilmesine yönelik nitel araştırmalar tasarlanması önerilebilir.
- Elde edilen bulgular çeşitli değişkenlerden etkilenebilmektedir. Bu sebeple daha geniş örneklemlerle veya farklı kültürdeki yerleşim yerlerindeki çocuklar ve aileleri ile nitel veya nicel çalışmalar tasarlanabilir.
- Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin altında yatan sebepler derinlemesine araştırılabileceği nitel araştırmalar tasarlanabilir.

Kaynakça

Acer, S. (2018). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 48-72 aylık çocukların değer düzeyleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Okan Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Ahmetoğlu, E., Acar, İ. H. ve Aral, N. (2017). PENN etkileşimli akran oyun ölçeği öğretmen formunun (PEAOÖ-Ö) uyarlama çalışması, *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 7*(1), 104-119. http://dspace.trakya.edu.tr/xmlui/handle/trakya/5784' den alınmıştır

Akbaş, İ. (2020). *Farklı sosyoekonomik çevrede eğitim alan 60-72 aylık okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerilerinin ve akran oyunlarının incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi

Akçay, D. ve Emiroğlu, O. N. (2016). Medya etkileşimine bağlı okul öncesi dönemdeki çocukta saldırganlık davranışı. *Türkiye Klinikleri J Public Health Nurs- Special Topics, 2*(1), 116-120. https://www.researchgate.net/publication/323522649' den alınmıştır.

Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi, 12*(2), 66-71. https://dergipark.org.tr/en/pub/jchild/article/805202' den alınmıştır.

Aktan, O. ve Akkutay, Ü. (2014). OECD ülkelerinde ve Türkiye'de okulöncesi eğitim. *Asya Öğretim Dergisi, 2*(1), 64-79. https://dergipark.org.tr/en/pub/aji/issue/1537/18830' den alınmıştır.

Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlamlık ve saldırganlıkla ilişkisi* [Yüksek Lisans Tezi, Kafkas Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Aküzüm, C., Baran, E. ve Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Electronic Turkish Studies, 17*(3), 427-458. http://doi.org/10.7827/TurkishStudies.61958

Alavi, S. S., Ferdosi, M., Jannatifard, F., Eslami, M., Alaghemandan, H., & Setare, M. (2012). Behavioral addiction versus substance addiction: Correspondence of psychiatric and psychological views. *International journal of preventive medicine, 3*(4), 4-2910. PMID: 22624087

American Psychiatric Association (APA) (2018). *Internet gaming*. https://www.psychiatry.org/patients- families/internet-gaming 'den alındı.

Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. Advances in Experimental Social Psychology, 36, 200–251.

Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R. & Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin, 136* (2), 151- 173. http://doi.org/10.1037/a0018251.

Anderson, C.A., Carnagey, N.L. & Eubanks, J. (2003). Exposure to violent media: the effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *Journal of Personality and Social Psychology, 84*(5), 960-971. http://doi.org/10.1037/0022-3514.84.5.960.

Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2010). *Okul Öncesi Eğitimde Oyun*. Ya-Pa.

Aslan, Ö. M. (2013). *Anaokuluna devam eden çocuklarını oyun davranışları ve oyunlarında ortaya çıkan zorbalık davranışlarının incelenmesi* [Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Atak, F. (2020). *10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Atmaca, R. N., Gültekin Akduman, G. ve Şepitci Sarıbaş, M. (2020). Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal beceri düzeylerinin bazı demografik özelliklere göre incelenmesi. *Uluslararası Eğitim Bilim ve Teknoloji Dergisi, 6* (2), 157-173. https://doi.org/10.47714/uebt.768067

Ayas, T. (2012). Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri, 12*(2), 627-636. https://search.trdizin.gov.tr/tr/yayin/detay/130240' den alındı.

Aydın, A. (2008). *Sembolik oyun testi'nin türkçe'ye uyarlanması ve okul öncesi dönemdeki normal, otistik ve zihinsel engelli çocukların sembolik oyun davranışlarının karşılaştırılması.* [Doktora Tez, Marmara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 6*(31), 1-18. http://doi.org/10.7816/ulakbilge-06-31-01

Aygül, H. H. ve Eke, E. (2019). *Dijital çocukluk ve dijital ebeveynler.* Nobel Yayınları.

Bahadır, G. (2020). *60-72 aylık çocukların akran oyun davranıgları ve sosyal becerilerinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Bayrak, Ş. (2019). *48-72 aylık çocukların etkileşimli akran oyun davranışları ile ahlaki yargı düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Baysan, Ö. (2022). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile oyun eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi.* [Tezsiz Yüksek Lisans Projesi, Pamukkale, Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Bıyık, S. (2021). *4-6 yaş arası okul öncesi eğitime devam eden çocukların sosyal beceri düzeyleri ile akran ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki.* [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi

Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi. 5*(1), 1-21. https://www.idealonline.com.tr/IdealOnline/lookAtPublications/paperDetail.xhtml?uId=1382' den alındı.

Brito, R. (2016). "Who taught you how to play?", "I dıd!" Dıgıtal practices and skills of children under 6. *Media Education, 7*(2), 281-302. https://www.rivistadistoriadelleducazione.it/index.php/med/article/view/8763' den alındı.

Brito, R., Francisco, R., Dias, P., & Chaudron, S. (2017). Family dynamics in digital homes: the role played by parental mediation in young children's digital practices around 14 european countries. *Contemporary Family Therapy, 39,* 271–280. http://doi.org/10.1007/s10591-017-9431-0

Brown, W. H., Odom, S. L. & Conroy, M. a. (2001). An intervention hierarchy for promoting preschool children's peer interactions in natural environments. *Topics in Early Childhood Special Education, 21,* 90-134. https://doi.org/10.1177/027112140102100304

Budak, K. S. & Işıkoğlu, N. (2022). Dijital oyun bağımlılık eğilimi ve ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeklerinin geliştirilmesi. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES), 55*(3) , 693-740. https://doi.org/10.30964/auebfd.939653

Büyüköztürk, Ş., Çakmak K. E., Akgün Ö. E, Karadeniz Ş. ve Demirel, F. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (11. Baskı). Pegem Akademi.

Camgöz, A. (2010). *Ankara örneklemin de penn etkileşimli akran oyunu ölçeğinin 60–72 aylık düşük sosyoekonomik düzeydeki çocukların ebeveyn ve öğretmenlerine uyarlanması.* [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Can, A. (2014). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi*. Pegem Akademi.

Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve öfkeyi ifade etme biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Çaylı, A. (2022). *Okul öncesi dönem (5-6 yaş) çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile sosyal problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Çankırı Karatekin Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Çelik, Z. (2022). *Erken çocukluk döneminde çocuk davranışları, ebeveyn tutumu ve duygu sosyalleştirme davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi.* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Medipol Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Demirbozan, N. (2019). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının anne baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi

Derman, M. T., Türen, Ş. ve Buntürk, T. (2020). Okul öncesi çocukların empati bölümleri ile annelerinin ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi,* 4(3), 336-368. https://doi.org/10.24130/eccd-jecs.1967202042188

Doğan, A.T. (2021). Erken çocukluk eğitiminde program, değerlendirme ve teknoloji. Ömeroğlu E, Karabulut R, Türksoy E (editörler). *Erken çocuklukta dijital eğitim* içinde (ss. 65-90). Anı yayıncılık.

Dokumacı, C. (2023). *Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin sosyal becerileriyle ilişkisinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Domoff, S. E., Radesky, J. S., Harrison, K., Riley, H., Lumeng, J. C. & Miller, A. L. (2019). A naturalistic study of child and family screen media and mobile device use. *Journal of child and family studies, 28*(2), 401-410. https://doi.org/10.1007/s10826-018-1275-1

Dönmez, N. B. (1992). *Oyun kitabı*. Esin Yayınevi.

Ekici, F. Y. (2015). Okul Öncesi Eğitime Devam Eden Çocukların Sosyal Becerileri İle Aile Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi , 7* (02). https://hdl.handle.net/20.500.12436/1413' den alındı.

Elaldı, Ş. Dilci, T. ve Yerliyurt, N. S. (2018). Investigating digital addiction levels of primary preservice teachers in terms of various variables. *I. Uluslararasi Multidisipliner Dijital Bağımlılık Kongresi1st International Multidisciplinary Digital Addiction Congress.*

Emiroğlu İlvan, T. (2022). *Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile anne-çocuk ilişkisinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Erboy, E., ve Vural, R.A. (2010). İlköğretim 4 ve 5 sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi, 11*(1), 39-58. http://hdl.handle.net/11607/985' den alındı.

Eren, Ö. (2009). *Bilgisayar oyunlarında dramatik yapı: Alternatif yaklaşımlar.* [Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Erkılıç, E. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve benlik saygısı arasındaki ilişkisi ve dijital oyun bağımlılığının çeşitli demografikler açısından incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi

Ersoy M., Dilci T. ve Arslan, A. (2019). 0-12 yaş aralığındaki çocukların dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre belirlenmesi: Sivas ili örneklemi. *Tarih Okulu Dergisi*, 12(38), 122-142. http://doi.org/10.14225/Joh1514

Erten, H. (2012). *Okul öncesi eğitime devam eden 5-6 yaş çocuklarının sosyal beceri, akran ilişkileri ve okula uyum düzeyleri arasındaki ilişkilerin izlenmesi.* [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Gaming in Turkey, (2020). Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu, https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf 'den alınmıştır.

Genç, Z. (2014). Parent's perceptions about the mobile technology use of preschool aged children. *Procedia- Social and Behavioral Sciences, 146,* 55–60. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.08.086

Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science, 20(*5), 594-602. http://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340

Gizir, Z. (2002). Anaokuluna devam eden dört-beş yaş çocuklarında sosyal davranışların gelişimi ile benlik saygısı arasındaki ilişkinin incelenmesi. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi] Ankara Üniversitesi, Ankara.

Goodwin, K. (2018). *Dijital dünyada çocuk büyütmek- teknolojiyi doğru kullanmanın yolları.* Aganta Çeviri Kitap

Gökçen, A. (2023). *Çocukların ekran kullanım özellikleri, dijital oyun bağımlılık eğilimleri, sosyal yetkinlik ve davranış durumları ve ebeveyn rehberlik stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi, 15*(1), 1287-1315. http://doi.org/10.23891/efdyyu.2018.105

Gölge, A. (2022). *Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve oyun türlerine göre saldırganlık yönelimlerinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi

Gülay, H. (2009). Okul öncesi dönemde akran ilişkiler. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 12*(22), 82-93. https://dergipark.org.tr/en/pub/baunsobed/issue/50240/648062' den alındı.

Gürcan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, Ankara,1-50.

Güzen, M. (2021). *Covıd-19 pandemi öncesi ve pandemi sürecinde 4-6 yaş çocuklarının diji oyun bağımlılık eğilimleri ve ebeveyn rehberlik stratejilerinde görülen farklılıkların incelenmesı.* [Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Harmancı H. (2020). *Yeni medya ve bağımlılık.* Gazi Kitabevi.

Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A. & Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in mental health nursing, 30*(10), 638-649. http://doi.org/10.1080/01612840903050414.

Hazar Z ve Hazar M (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 14*(1), 203-216. http://doi.org/10.14687/jhs.v14i1.43872041

Hazar, Z. (2018). *Çağın vebası dijital oyun bağımlılığı ve başa çıkma yöntemleri*. Gazi Kitabevi.

Hill, D., Ameenuddin, N., Reid Chassiakos, Y.L., Cross, C., Hutchinson, J. & Levine A. (2016). Media and young minds. *Pediatrics, 138*(5), 1-6. https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim***,** *36*(159). http://213.14.10.181/index.php/EB/article/view/268/238' den alındı.

Huh, Y. J. (2017). Rethinking young children's digital game play outside of the home as a means of coping with modern life. Early Child Development and Care, *187*(5–6), 1042–1054.

Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016), "Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış", *Türk Psikiyatri Dergisi, 27*(2), 128-137. https://doi.org/10.5080/u13407

Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, *46*, 1-17. https://doi.org/10.9779/pauefd.446654

Jones, C. M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M. & Carras, M. C. (2014). Gaming well: links between videogames and flourishing mental health. *Frontiers in Psychology, 5*(260), 1-8. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00260

Kapçı E. G. ve Hamamcı Z. (2010). Aile işlevi ile psikolojik belirtiler arasındaki ilişki: Erken dönem uyum bozucu şemaların aracı rolü. *Klinik Psikiyatri, 13*(3), 127-136. https://jag.journalagent.com/kpd/pdfs/KPD_13_3_127_136.pdf' den alındı.

Karaboğa T. (2021). Kültür, Medya ve Çocuk. Aslan D, Kale, M ve Nur, İ (editörler), *Kültür ve Çocuk*. Pegem Akademi.

Karadağlı, C. (2023). *10-14 yaş grubu doğa koleji öğrencilerinde oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı, problem çözme ve akran ilişkilerinin araştırılması* [Yüksek Lisans Tezi, Lokman Hekim Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Karagöz, D. B. (2019). *İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaygınlığının, ilişkili etkenlerin incelenmesi.* [Uzmanlık Alan Tezi, Kocaeli Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Karasar, N. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Nobel Yayınları.

Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi geçerlik ve güvenirlik çalışması* [Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi] YÖK Tez Merkezi.

Kazan H ve Sarısoy S. (2021). Anne-çocuk ilişkisi bağlamında okul öncesi dönemde iletişim becerileri üzerine bir araştırma. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 13*(2): 441-72. http://doi.org/10.17932/IAU.IAUSBD.2021.021/iausbd_v13i2006

Kovess-Masfety, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., & Pez, O. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology, *51*(3), 349–357. https://doi.org/10.1007/s00127-016-1179-6

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. Journal of Behavioral Addictions, *1*(1), 3–22. https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1.1

Kuyucu, Y. (2012). *Duyguları anlama becerileri farklı düzeydeki çocukların (60-72 ay) akranlarına karşı gösterdikleri duygusal ve davranışsal tepkilerinin incelenmesi*. [Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Kuyucu, Y., ve Tepeli, K. (2013). 60-72 aylık çocukların akranlarına karşı gösterdikleri duygusal ve davranışsal tepkilerinin duyguları anlama becerileri açısından incelenmesi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 36,* 91-100. https://dergipark.org.tr/en/pub/dpusbe/issue/4778/65839' den alındı.

Lawrence, S. M. (2018). Preschool children and ipads: Observations of social interactions during digital play. *Early Education and Development, 29*(2), 207-228. https://doi.org/10.1080/10409289.2017.1379303

Lemmens, J.S., Valkenburg P.M., & Peter, J. (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*(1), 77-95. https://doi.org/10.1080/15213260802669458

Lieberman, D. A., Fisk, M. C., & Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: From research to design. Computers in the Schools, *26*(4), 299–313. https://doi.org/10.1080/07380560903360178

Lindsey, E. W. (2002). Preschool children's friendships and peer acceptance: links to social competence. *Child Study Journal, 32*(3), 145-156. https://www.andrews.edu/~rbailey/Chapter%2013/9209884.pdf' den alındı.

Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., Chaudron, S., & Lagae, K. (2015). *How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style.* London: EU Kids Online, LSE.

Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., & Scott, F. (2016) Digital Play: A New Classification. *Early Years, 36*(3) , 242-253. https://doi.org/10.1080/09575146.2016.1167675

Mavoa, J., Carter, M., & Gibbs, M. (2018). Children and Minecraft: A survey of children's digital play. *New Media & Society, 20*(9), 3283–3303. https://doi.org/10.1177/1461444817745320

Mikelić Preradović, N., Lešin, G., & Šagud, M. (2016). Investigating parents' attitudes towards digital technology use in early childhood: A case study from Croatia. Informatics in Education, *15*(1), 127–146. https://doi.org/10.15388/infedu.2016.07

Milli Eğitim Şuraları http://ttkb.meb.gov.tr/www/gecmisten-gunumuze-mill-egitim-sralari/icerik/328 'den alındı.

Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, *19*(3), 51-58. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/515113' den alındı.

Nikken, P. & Schols, M. (2015). How and why parents guide the media use of young children. *Journal of Child and Family Studies, 24,* 3423–3435. https://doi.org/10.1007/s10826-015-0144-4.

Ok, E. (2022). *Ebeveyn duygu düzenleme becerileri ile 36 – 72 aylık çocukların akran oyun oynama şekilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Oliemat, E., Ihmeideh, F., & Alkhawaldeh, M. (2018). The use of touch-screen tablets in early childhood: Children's knowledge, skills, and attitudes towards tablet technology. Children and Youth Services Review, 88, 591–597. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.03.028

Özbey, S. (2009). *Anaokulu ve anasınıfı davranış ölçeği"nin (pkbs–2) geçerlik güvenirlik çalışması ve destekleyici eğitim programının etkisinin incelenmesi.* [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Özbey, S. (2009). *Anaokulu ve Anasınıfı Davranış Ölçeği'nin (PKBS-2) geçerlik güvenirlik çalışması ve destekleyici eğitim programının etkisinin incelenmesi.* [Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Özyürek A. ve Tezel Şahin F. (2005). 5-6 yaş grubunda çocuğu olan ebeveynlerin tutumlarının incelenmesi. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 25*(2), 380-400. https://dergipark.org.tr/en/pub/gefad/issue/6756/90845'den alındı.

Özyürek, A. (2015). Okul öncesi çocukların sosyal beceri düzeyleri ile anne tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 45(206), 106-120. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/441364' den alındı.

Park, S.Y. & Cheah, C.S.L. (2005). Korean mothers' proactive socialization beliefs regarding preschoolers' social skills. *International Journal of Behavioral Development*, 29(1), 24-34. https://doi.org/10.1080/01650250444000306

Pekdoğan, S. (2011). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden beş-altı yaş çocuklardaki sosyal becerilerin bazı özellikler açısından incelenmesi (Elazığ ili örneği).* [Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi], YÖK Tez Merkezi.

Prensky, M. (2001a). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon, 9*(5), 1–6. https://doi.org/10.1108/10748120110424843

Prensky, M. (2001b). Fun, play and games: what makes games engaging. *Digital Game-Based Learning*, *5*(1), 5-31. https://doi.org/10.1145/950566.950567

Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, 19*(1), 1122-1135. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1478929' den alındı.

Sarı, E. (2007). *Anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların, annelerinin çocuk yetiştirme tutumlarının, çocuğun sosyal uyum ve becerilerine etkisinin incelenmesi.* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi, Ankara

Sekino, Y. (2006). Investigation of the relationship between preschool peer play and third-grade outcomes for low-ıncome urban students. [Yayınlanmamış Doktora Tezi, University of Pennsylvania].

Seven, S. (2006). *Altı yaş çocuklarının sosyal beceri düzeyleri ile bağlanma durumları arasındaki ilişkilerin incelenmesi.* [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi] YÖK Tez Merkezi.

Seven, S. (2007). Ailesel faktörlerin altı yaş çocuklarının sosyal davranış problemlerine etkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi, 51*(51), 477-499. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/108312' den alındı.

Solak, M. Ş. (2012). *Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi.* [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi] YÖK Tez Merkezi.

Şahin, B. (2022). *Okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerilerinin dijital oyun oynama özelliklerine göre incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Şahin, M.C., Taş, I., Oğul, İ.G., Çilingir, E. ve Keleş, O. (2015). Tablet bilgisayarların okul öncesi eğitimde destek materyali olarak kullanılmasının incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15*(2), 335-348. https://doi.org/10.17240/aibuefd.2015.15.2-5000161327

Şengül, C. ve Büber, A. (2016). Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi. *Psikiyatride Güncel, 6*(3), 175-182. https://tpdyayin.psikiyatri.org.tr/BookShopData/PSG_6-3_Guz.pdf' den alındı.

T. C. Sağlık Bakanlığı. 2018. *Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu.* https://dosyamerkez.saglik.gov.tr/Eklenti/30051,yenidijitalpdf.pdf?0 'den alınmıştır.

T.C. Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı (2019). *"On Birinci Kalkınma Planı (2019-2023)"*, http://www.sbb.gov.tr//wp-content/uploads/2019/07/On-Birinci-Kalkinma-Plani.pdf' den alındı.

Tabachnick. B. G. Fidell. L. S. & Ullman. J. B. (2007).*Using multivariate statistics* (Vol. 5. pp. 481-498). Boston. MA: Pearson.

Taneri, B. (2020). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı sonrası akran ilişkisine yönelik şiddet eğilimi ve zorbalık ilişkisinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Tarhan, N. & Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık: Sanal veya Gerçek.* Timaş Yayınları.

Taylan, H. H., Kara, H. Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 3*(1), 79-87. https://dergipark.org.tr/en/pub/pesausad/issue/36303/410194' den alınmıştır.

Toplu, M. (2022). *Okul öncesi eğitimi alan çocukların etkileşimli akran ilişkilerinin sosyal beceriler üzerine etkisinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi.* [Yüksek Lisans Tezi, Fatih Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Türkiye İstatistik Kurumu (TUİK) (2021). *Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2021.* https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132 'den alınmıştır.

Türkiye İstatistik Kurumu (TUİK) (2022). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması.* https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587' den alınmıştır.

Uğur Ekşi, E. G. (2022). *Okul öncesi eğitime devam eden 4 yaş çocukların akran ilişkilerindeki davranışları ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

UNFPA, (2004). *Akran Eğitimi Eğitimci Eğitimi Rehberi* http://sagliktagenc.org/zile/uploads/2018/01/Y-PEER_EgitimciEgitimiRehberi.pdf 'den alınmıştır.

United Nations Children's Fund (UNICEF). (2017). *Dijital Bir Dünyada Çocuklar.* http://www.unicef.org.tr/files/bilgimerkezi/doc/SOWC_2017_SUM_TR.pdf 'den alınmıştır.

Ünsal, A. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi

Verenikina, I., & Kervin, L. (2011). iPads, digital play and pre-schoolers. He kupu, *2*(5), 4–19.

We are Social (2019). *Global Digital Report 2019.* https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates' den alınmıştır.

Wood, J. J., Cowan, P. A. & Baker, B. L. (2002). Behavior problems and peer rejection in preschool boys and girls. *The Journal of Genetic Psychology*, *163*(1), 72-88. https://doi.org/10.1080/00221320209597969

Yalçın Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi, 27*(2), 128-37. https://doi.org/10.5080/u13407

Yalçınkaya T. (2004) *Eğitici Oyun ve Oyuncak Yapımı.* Esin Yayınevi.

Yam, Z. A. (2019). *Eğitim fakültesi öğrencilerinin algılanan sosyal destek düzeyleri ile sosyal yeterlikleri arasındaki ilişki.* [Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.

Yaşar Ekici, F. (2015). Okul öncesi eğitime devam eden çocukların sosyal becerileri ile aile özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Karadeniz Sosyal Bilimler Dergisi*. *7*(02). https://hdl.handle.net/20.500.12436/1413' den alınmıştır.

Yeşilay Danışmanlık Merkezi (YEDAM). *Teknoloji Bağımlılığı Nedir?* https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliligi'den alınmıştır.

Yılmaz, M. (2020). *Okul öncesi eğitime devam eden 57-68 aylık çocukların okul kaygıları ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi] YÖK Tez Merkezi.

Yücel, G. ve Şan, Ş. (2018). Dijital oyunlarda bağımlılık ve şiddet: blue whale oyunu üzerinde bir inceleme. *AJIT-e: Bilişim Teknolojileri Online Dergisi*, *9*(32), 87-100. https://doi.org/10.5824/1309-1581.2018.2.006.x

Zamani, Eshrat, Ali Kheradmand, Maliheh Cheshmi, Ahmad Abedi ve Nasim Hedayati. (2010). Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students. *Journal of Addiction and Health. 2*(3-4), 59. https://doi.org/10.1016/S0924-9338(12)74212-8

Ekler

Ek 1. Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği Ebeveyn Formu (Peaoö-E)

Maddeler	Hiçbir zaman		Nadiren		Sık sık		Her Zaman	
1. Diğer çocuklara yardım eder								
2. Kavga etmeye ve tartışmaya başlar								
3. Diğer çocuklar tarafından dışlanır								
4. Oyun grubunun dışında gezinir								
5. Diğer çocuklarla oyuncaklarını paylaşır								
6. Kendini geri çeker								
7. Amaçsızca etrafta dolaşır								
8. Diğer çocukların oyun hakkındaki önerilerini reddeder								
9. Diğer çocuklar tarafından görmezden gelinir								
10. Gevezelik yapar								
11. Akran çatışmalarını yatıştırmaya yardımcı olur								
12. Diğerlerinin eşyalarına zarar verir								
13. Oyuna çağrıldığında katılmayı reddeder								
14. Oyuna başlamak için yardıma ihtiyaç duyar								
15. Sözlü olarak başkalarıyla alay eder								
16. Diğer çocukların eylemlerini kibarca yönlendirir.								
17. Ağlar, mızmızlanır, kızgınlık gösterir								
18. Diğer çocukları oyuna katılmaları için cesaretlendirir								

19. Diğer çocukların eşyalarını zorla alır								
20. İncinen veya üzgün olan arkadaşlarını rahatlatır								
21. Oyun esnasında kafası karışır								
22. Oyun esnasında hikâyeleri sözlü olarak dile getirir								
23. Diğer çocukların oyununu bozar								
24. Mutsuz görünür								
25. Oyun esnasında olumlu duygular gösterir (örn., gülümser, kahkaha atar)								
26. Fiziksel olarak saldırgandır.								
27.Oyun hikâye ve aktiviteleri düzenlerken yaratıcılık gösterir								
28. Geçişlerde ortamı bozar (Bir aktiviteden diğerine geçerken)								

Ek 2. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE)

DİJİTAL OYUN EĞİLİMİ ÖLÇEĞİ • Ölçek içeriğinde yer alan "dijital araçlar" kavramını dijital oyun oynanabilen araçlar olarak düşünülmelidir. Örneğin, tablet, akıllı telefon, bilgisayar, oyun konsolu vb. • Lütfen bu formu çocuğunuzun dijital oyun oynama sürecindeki davranışlarını düşünerek doldurunuz. • Ölçeği sayıları yuvarlak içine alarak eksiksiz doldurmanız rica olunur. **Çocuğum;**	**Her zaman**	**Çoğu zaman**	**Bazen**	**Nadiren**	**Hiçbir zaman**
1. Gün içinde çok fazla dijital araçlarla oynar.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
2. Dijital oyun oynamasına izin vermediğimde sinirlenir.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
3. Dijital oyunda öğrendiklerini gerçek hayattaki davranışlarına yansıtmaktadır. (ör.; dijital oyun karakterlerinin taklitlerini yapması)	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
4. Dijital oyun oynarken söylenilenleri duymaz.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**

5. Dijital oyun oynamasına izin vermediğimde oynamak için ısrar eder.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
6. Dijital oyunu, hiç ara vermeden uzun süre oynar (ör.; ara vermeden 2-3 saat oynaması).	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
7. Okuldan eve geldiğinde hemen dijital oyunun başına geçer.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
8. Dijital oyun oynamasına izin verilmediği zamanlarda tepkili olur.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
9. Boş zamanlarının çoğunda dijital oyun oynar.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
10. Dijital oyunlara bağımlıdır.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
11. Dijital oyun oynaması engellendiğinde hırçınlaşır.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
12. Yapması gerekenleri biraz daha fazla dijital oyun oynamak için erteler. (ör.; tuvaleti geldiğinde gitmeme)	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
13. Elinden dijital aracı aldığımda bağırır.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
14. Dijital oyun oynarken çevresinde olup bitene karşı duyarsızdır.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
15. Dijital oyun oynarken acıktığının bile farkına varmaz.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
16. Dijital oyun oynarken akranları ve ailesi ile iletişimi azalır.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
17. Dijital oyun oynarken uyku zamanı geldiğinde uyumak istemez.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**

18. Konuşmalarında dijital oyunlardaki karakterlerden veya yaptıklarından bahseder.	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
19. Dijital oyunlara yönelik ürünleri satın almak ister (karakterlerin oyuncakları, kıyafetleri).	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**
20. Dijital oyun oynarken yapması gerekenleri unutur (ör.; yemek yeme).	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**

Ek 3. Kişisel Bilgi Formu

1. Çocuğunuzun Cinsiyeti

Erkek ( ) Kız ( )

2. Çocuğunuzun Yaşı

4 ( ) 5 ( )

3. Kardeş sayısı

Tek çocuk ( ) 1 kardeşi var ( ) 2 kardeşi var ( ) 3 ve daha fazla kardeşi var ( )

4. Anne eğitim durumu

Okur Yazar Değil ( ) İlkokul Mezunu ( ) Lise Mezunu ( ) Üniversite Mezunu ( ) Yüksek Lisans Mezunu ( )

5. Baba eğitim durumu

Okur Yazar Değil ( ) İlkokul Mezunu ( ) Lise Mezunu ( ) Üniversite Mezunu ( ) Yüksek Lisans Mezunu ( )

6. Anne çalışma durumu

Çalışmıyor ( ) 4-8 Saat ( ) 8 ve üzeri ( )

7. Baba çalışma durumu

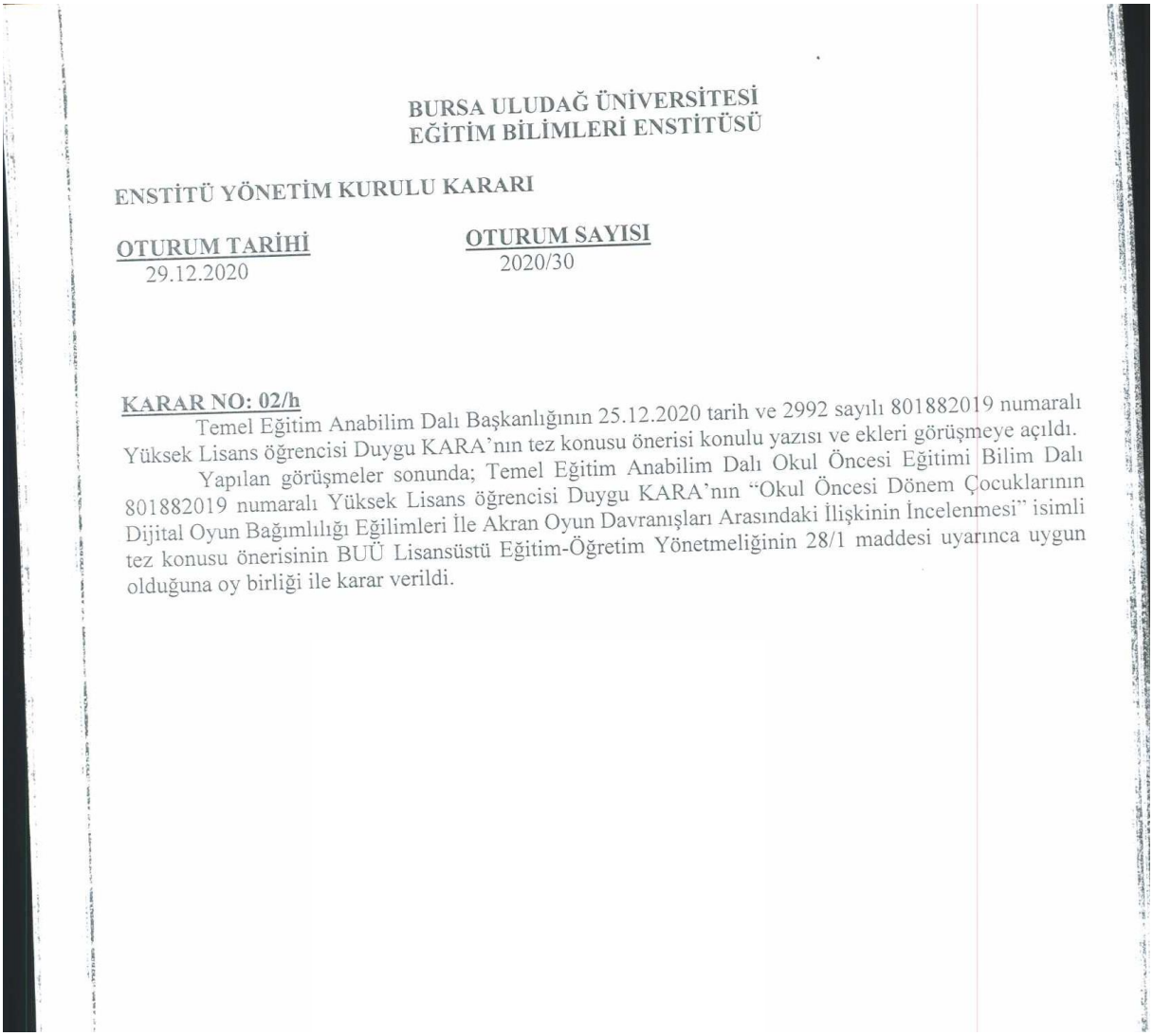
Çalışmıyor ( ) 4-8 Saat ( ) 8 ve üzeri ( )

8.Ailenin toplam aylık geliri

3000 Tl'nin altında ( ) 3000 Tl ile 6000 Tl arasında ( )

6000 Tl ile 9000 Tl arasında ( ) 9000 Tl'den fazla ( )

Ek 4. Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulu İzni



BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ENSTİTÜ YÖNETİM KURULU KARARI

OTURUM TARİHİ
29.12.2020

OTURUM SAYISI
2020/30

KARAR NO: 02/h

Temel Eğitim Anabilim Dalı Başkanlığının 25.12.2020 tarih ve 2992 sayılı 801882019 numaralı Yüksek Lisans öğrencisi Duygu KARA'nın tez konusu önerisi konulu yazısı ve ekleri görüşmeye açıldı.

Yapılan görüşmeler sonunda; Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı 801882019 numaralı Yüksek Lisans öğrencisi Duygu KARA'nın "Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimleri İle Akran Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" isimli tez konusu önerisinin BUÜ Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliğinin 28/1 maddesi uyarınca uygun olduğuna oy birliği ile karar verildi.

Ek 5. Milli Eğitim Müdürlüğü Uygulama İzin Yazısı

T.C.
MERSİN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-34776202-605.01-22089516
Konu :Duygu KARA'nın Araştırma Uygulama İzin Talebi

10.03.2021

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Genel Sekreterlik)

İlgi : a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarihli ve 1563890 sayılı 'Araştırma Uygulama İzinleri' Konulu (2020/2 No.lu) Genelgesi.
b) 05.03.2021 tarihli ve 26468960-000/E.6748 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Programı öğrencisi Duygu KARA'nın *"Okul Öncesi Dönem Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimleri ile Akran Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi"* konulu araştırması için izin talebine ilişkin ilgi yazı ve ekleri komisyonumuzca incelenmiştir.

İlgi Genelge doğrultusunda yapılan değerlendirme sonucu, yukarıda adı geçen çalışma velilere uygulanmak istendiğinden, velilere yapılacak olan çalışmalarda araştırma izni verilmesi yetkimiz dahilinde olmadığından Müdürlüğümüzce işlem yapılamamış evrak ekte iade edilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

Adem KOCA
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek : İlgi (b) Başvuru Evrakları (15 Sayfa)

Adres Dumlupınar Mah. GMK Blv
Yenişehir / Mersin
Telefon No 0 (324) 329 14 81
E-Posta: istatistik33@meb.gov.tr
Kep Adresi meb@hs01 kep.tr

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır
Belge Doğrulama Adresi https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys
Bilgi için: Memur M.Faris ŞEN Dahili Tel 120
İnternet Adresi http://mersin.meb.gov.tr
Unvan : Memur
Faks:3243273518

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır https://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden c0b4-b6d8-3395-9b9b-cc7d kodu ile teyit edilebilir

Ek 6. Ölçek Kullanım İzinleri

2020 dağıtım: PENN Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği
3 ileti

emine ahmetoğlı 21 Aralık 2020 11:53
Alıcı: duygu kara

Merhaba,

Ekte PENN ölçeğinin hem ebeveyn hem de öğretmen formlarını ve

Her bir alt ölçek için gerekli maddeleri renk kodlarıyla gösteren dosyayı (ki dosyada ölçeklerin alt kısmında alt ölçekleri nasıl oluşturman gerektiği yazıyor) gönderiyorum.

Ayrıca makaleleri de doğru alıntı yapabilmen için ekte bulabilirsin.

Kolaylıklar diliyorum..

"Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeklerinin Geliştirilmesi" Makale Bilgilendirme
1 mesaj

Kadriye Selin Budak 30 Kasım 2022 12:10

Sayın Araştırmacı,
Çalışmanızda kullanmak için talep ettiğiniz ölçeklerin yayın metni ekte yer almaktadır.

Budak, K. S. & Işıkoğlu, N. (2022). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeklerinin Geliştirilmesi . Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES) , 55 (3) , 693-740 . DOI 10.30964auebfd.939653

Atıfınızı yukarıdaki kaynakça gösterimine uygun olarak yapmanız rica edilir.
Çalışmanızda kolaylıklar dilerim

Saygılarımla
Kadriye Selin BUDAK

Budak, K. S. & Işıkoğlu, N. (2022). Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeklerinin Geliştirilmesi.pdf
1209K

ÖZ GEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı	Duygu
Soyadı	Kara
E-mail Adresi	
Eğitim Bilgileri	
İlköğretim	Aliye Pozcu İlköğretim Okulu
Lise	Şevket Pozcu Anadolu Lisesi
Lisans	Ondokuz Mayıs Üniversitesi/ Okul Öncesi Öğretmenliği (2014-2018) Ondokuz Mayıs Üniversitesi /Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik (2016-2018)
Yüksek Lisans	Bursa Uludağ Üniversitesi/ Okul Öncesi Eğitimi
Mesleki Deneyim	
2020-2023	Umuda Gülümse Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi /Uzman Eğitici
2023-	Konak Anaokulu/ Okul Öncesi Öğretmeni