

T. C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

60-72 AYLIK ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE DUYGUSAL
DAVRANIŞSAL PROBLEMLERLİ ARASINDAKİ İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

NURSEMA ÇETİN

DANIŞMAN
DOÇ. DR. SUAT KOL

MAYIS 2024

T. C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
OKUL ÖNCESİ EĞİTİMİ BİLİM DALI

**60-72 AYLIK ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE DUYGUSAL
DAVRANIŞSAL PROBLEMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

NURSEMA ÇETİN

DANIŞMAN
DOÇ.DR. SUAT KOL

MAYIS 2024

BİLDİRİM

Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tez-Proje Yazım Kılavuzu'na uygun olarak hazırladığım bu çalışmada:

- Tezde yer verilen tüm bilgi ve belgeleri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi ve sunduğumu,
- Yararlandığım eserlere atıfta bulunduğumu ve kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değiştirmede bulunmadığımı,
- Bu tezin tamamını ya da herhangi bir bölümünü başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

Nursema ÇETİN

ÖNSÖZ

Yüksek lisans tez çalışmamın her sürecinde tavsiyeleri ve deneyimleriyle bana yol gösteren, bana hep destek olan danışmanım Doç Dr. Suat Kol'a teşekkür ederim. Tez jürimde yer alan ve değerli katkılarıyla tezimin gelişmesini sağlayan Doç. Dr. Hilal İlknur TUNÇELİ'ye ve Dr. Öğr. Üyesi Zeynep KILIÇ'a teşekkür ederim.

Yüksek lisans eğitimimin başından tezin bitimine kadar her konuda yanımda olarak yardımlarını esirgemeyen ve süreç boyunca en büyük destekçim olan ablam Sümeysa Doğan'a, annem Makbule Şahin'e ve babam Şükrü Şahin'e çok teşekkür ederim.

Hayatımın her anında yanımda olan, varlığıyla beni güçlendiren sevgili eşim Gökhan Çetin'e ve biricik kızım Leyla Çetin'e beni destekledikleri için çok teşekkür ederim.

ÖZET

60-72 AYLIK ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE DUYGUSAL DAVRANIŞSAL PROBLEMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ

Nursema ÇETİN, Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Doç. Dr. Suat KOL

Sakarya Üniversitesi, 2024

Bu çalışmanın amacı 60-72 aylık çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin duygusal davranışsal problemler arasındaki ilişkiyi incelenmektedir. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Çalışmanın evreni Kocaeli ilinde 2023-2024 eğitim öğretim yılında okul öncesi eğitim alan 60-72 aylık çocuklar oluşturmaktadır. Araştırma örneklemini seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemi ile belirlenen 60-72 aylık çocuklara sahip 250 ebeveynden oluşmaktadır. Araştırmada verilerin toplanmasında Budak (2020) tarafından geliştirilen ‘Dijital Oyun Bağımlılık Ölçeği’, Güvenir tarafından geliştirilen ‘Güçler ve Güçlükler’ anketi ve araştırmacının hazırlamış olduğu ‘Kişisel Bilgi Formu’ kullanılmıştır. Verilerin analizi SPSS programı ile yapılmıştır. Araştırma bulgularına göre, araştırmaya dâhil edilen çocukların çoğunluğunun dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin en az düzeyde olduğu, duygusal davranışsal problemleri de anormal düzeyde olduğu ve dijital oyun bağımlılığı ve duygusal davranışsal problemler arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ile cinsiyet ve dijital araca sahip olma değişkenlerin dijital oyun bağımlılık ölçeğinin toplam puanın arasında anlamlı farklılık olduğu, kardeş sayısı, anne ve baba eğitim durumu değişkenlerinde anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Güçler ve güçlükler anketi toplam puanında ise cinsiyete göre anlamlı bir farklılık tespit edilirken kardeş sayısı, anne ve baba eğitimi, dijital araca sahip olma durumuna göre anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Sonuç olarak 60-72 ay çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri toplam puan ortalamaları arttıkça duygusal davranışsal problemlerin arttığı birbirleriyle pozitif yönlü bir ilişkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Erken Çocukluk Eğitimi, Dijital Oyun Bağımlılığı, Duygusal Davranışsal Problemler

ABSTRACT

INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN 60-72 MONTHS CHILDREN'S DIGITAL GAME ADDICTION AND EMOTIONAL BEHAVIORAL PROBLEMS

Nursema ÇETİN, Master Thesis

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Suat KOL

Sakarya University, 2024

The aim of this study is to examine the relationship between digital game addiction tendencies and emotional behavioral problems of 60–72-month-old children. The relational screening model, one of the quantitative research methods, was used in the research. The population of the study consists of 60–72-month-old children receiving pre-school education in the 2023-2024 academic year in Kocaeli province. The research sample consists of 250 children determined by the appropriate sampling method, one of the non-random sampling methods. 'Digital Game Addiction Scale' developed by Budak (2020), 'Strengths and Difficulties' survey developed by Guvenir and 'Personal Information Form' prepared by the researcher were used to collect data in the study. Data analysis was done with the SPSS program. According to the findings of the study, it was determined that most of the children included in the study had the lowest level of digital game addiction tendencies, their emotional behavioral problems were at an abnormal level, and there was a significant relationship between digital game addiction and emotional behavioral problems. It was determined that there was a significant difference between digital game addiction and the Toplam score of the digital game addiction scale in the variables of gender and having a digital device, while there was no significant difference in the variables of number of siblings, mother, and father education level. In the Toplam score of the strengths and difficulties questionnaire, a significant difference was found according to gender, while it was concluded that there was no significant difference according to the number of siblings, mother, and father education, and having a digital device. As a result, it was concluded that as the Toplam mean scores of 60–72-month-old children's digital game addiction tendencies increased, emotional behavioral problems increased and had a positive relationship with each other.

Keywords: Early Childhood Education, Digital Game Addiction, Emotional Behavioral Problems



İÇİNDEKİLER

BİLDİRİM.....	i
ÖN SÖZ.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLolar LİSTESİ.....	viii
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem durumu.....	1
1.2. Araştırmanın amacı ve önemi.....	3
1.3. Problem cümlesi.....	3
1.4. Alt problemler.....	3
1.5. Varsayımlar.....	3
1.6. Sınırlılıklar.....	4
1.7.Tanımlar.....	5
BÖLÜM II.....	6
ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	6
2.1. Dijital Oyun.....	6
2.1.1. Dijital oyunun tarihçesi.....	7
2.1.2.Dijital oyunun özellikleri.....	8
2.1.3.Dijital oyun türleri.....	9
2.1.4. Dijital oyunun yarar ve zararları.....	10
2.1.5. Dijital oyun bağımlılığı.....	13
2.1.6. Dijital oyun bağımlılığının nedenleri.....	15

2.1.7. Dijital oyun ve çocuk.....	17
2.2.Duygusal davranışsal problemler.....	18
2.3. İlgili araştırmalar.....	21
2.3.1.Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar.....	21
2.3.2. Duygusal davranışsal problemlerle ilgili yapılan çalışmalar.....	27
YÖNTEM.....	29
3.1.Araştırma modeli.....	29
3.2.Araştırmanın evreni ve örneklemi.....	29
3.3. Veri toplama araçları.....	30
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	31
3.3.2. Güçler ve güçlükler anketi.....	31
3.3.3.Dijital oyun bağımlılık eğilimi (DOBE).....	31
3.4. Verilerin toplanması.....	32
3.5. Verilerin analizi.....	33
BÖLÜM IV.....	35
BULGULAR.....	35
4.1. Birinci alt probleme ilişkin bulgular.....	35
4.2. İkinci alt probleme ilişkin bulgular.....	36
4.3.Üçüncü alt probleme ilişkin bulgular.....	38
SONUÇ TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	52
5.1. Sonuç ve Tartışma.....	52
5.2. Öneriler.....	56
KAYNAKLAR.....	57
EKLER.....	66

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Dijital Oyun Bozukluğu Kriterleri.	14
Tablo 2. Sağlam ve Topsümer'e Göre Dijital Oyun Oynama Nedenleri.	16
Tablo 3. Örneklem Grubuna Yönelik Demografik Bilgiler.	29
Tablo 4. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Alt Boyutlarına İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler.	33
Tablo 5. Güçler ve Güçlükler Anketi ve Alt Boyutlarına İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler.	33
Tablo 6. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Puan Dağılımı.	35
Tablo 7. Güçler ve Güçlükler Anketi Etkilenme Puan Dağılımı.....	36
Tablo 8. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Duygusal Davranışsal Problemler Korelasyon Analizi.	37
Tablo 9. Dijital Oyun Bağımlılığı Alt Boyutları ve Duygusal Davranışsal Problemler Alt Boyutlarına İlişkin Korelasyon Analizi.....	37
Tablo 10. Cinsiyete Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimine İlişkin T-Testi Bulguları.....	38
Tablo 11. Kardeş Sayısı Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimine İlişkin Anova Testi Bulguları.....	39
Tablo 12. Anne Eğitim Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimine İlişkin Anova Testi Bulguları.	40
Tablo 13. Baba Eğitim Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimine İlişkin Anova Testi Bulguları.	40
Tablo 14. Dijital Araca Sahip Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılık Eğilim Puan Ortalamalarına Ait T-Testi Bulguları.	41
Tablo 15. Cinsiyete Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin T-Testi Bulguları.	42
Tablo 16. Kardeş Sayısına Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Anova Testi Bulguları.	42

Tablo 17. Anne Eğitim Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Anova Testi Bulguları.	43
Tablo 18. Anne Eğitim Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Homojenlik Testi Bulguları.....	44
Tablo 19. Anne Eğitim Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Tukey HSD Testi Bulguları	45
Tablo 20. Baba Eğitim Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Anova Testi Bulguları.	46
Tablo 21. Baba Eğitim Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Homojenlik Testi Bulguları.....	47
Tablo 22. Anne Eğitim Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Tukey HSD Testi Bulguları	48
Tablo 23. Dijital Araca Sahip Olma Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin T-Testi Bulguları.	50

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu başlık altında araştırmanın problem durumu, amacı, önemi, problemi, alt problemleri ve araştırmaya dair varsayımlar, tanımlar ve sınırlılıklar yer almaktadır.

1.1. Problem durumu

Doğduğumuz an itibari ile başlayan ve hayat boyunca devam etmekte olan, kimi zaman belirli bir amacı olan kimi zaman da bir amaç belirlemeden gerçekleştirilebilen etkinlikler ‘oyun’ olarak tanımlanmaktadır. Oyun, çocuğun etrafındaki dünyayı keşfetme ve tanıma imkânı sunan ve neticesi düşünülmeden ve dıştan bir baskı ve etki olmadan eğlenme amacı güdülen yapıları, çoğu zaman kendiliğinden meydana gelen içgüdüsel hareketlerdir. Oyunlar oynandıkları konuma (içmekan, park, sokak, bahçe vb.) oyun sırasında kullanılan materyale (araba, top, hulahop, bebek vb.) ve oyunların hedeflerine (dil gelişimine yönelik, kültürel öğeler barındıran, sosyal beceriler kazandırmayı amaçlayan vb.) göre gruplandırılabilirler (Çelebi-Öncü ve Özbay, 2009).

Geleneksel manada oyun insanlığın varoluşundan beri var olan bir faaliyet olarak adlandırılmakta ve diğer canlılarla da ilişkilendirilmektedir. Günümüzde çarpık yapılaşma, teknolojinin ilerlemesi, betonarme yapıların artması, çevreye duyulan şüphe, güvenilir oyun alanlarının azlığı çocukların çevreden kopmasına ve sokak oyunlarının azalmasına neden olmaktadır. Tuğrul ve diğerleri (2014) yaptıkları çalışmada oyun tercihlerinin nesilden nesile değiştiğini ve günümüz çocuklarının dış mekan oyunlarından ziyade, teknolojik ürünlerle iç mekanda oynanan oyunları tercih ettiklerini belirtmiştir. Sokakta oynanan oyunlarının azalması ve teknolojinin gelişmesiyle artan dijital oyunların erken yaştaki çocuklar için erişilebilir duruma gelmesi ‘Dijital Oyun’ kavramını ortaya çıkarmıştır (Budak, 2020). Dijital oyun 1970’ ten beri gündemde olup internetle beraber sosyal bir bağlam kazanan yeni bir oyun çeşidi olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijital oyun türünü diğer oyun türlerinden ayıran ana özelliğın oyunun mekânı, alanı olması ve çocukları sabit bir konum ve araçla kalmaya yöneltmesi olduğu ifade edilebilir (Baysan, 2022).

Alan yazın incelendiğinde dijital oyun; dizüstü ve masa üstü bilgisayarların yanı sıra, tablet, oyun konsolu, telefon gibi elektronik ortamda oynanan, türlü yazılımlarla programlanan, oyunculara giriş olanağı sunan ve görsel zemine dayanan oyun olarak nitelendirilmektedir (Ünsal ve Ulutaş, 2019). Dijital oyunlar erken çocukluk döneminden ergenlik dönemine kadar her yaştan kişilerin kullandığı bir eğlence aracı haline gelmiştir (Coşkun ve Filiz, 2019). Alan yazın incelendiğinde çocukların dört yaşından önce bilgisayar oyunu oynadıkları, daha öncesinden de ailelerin çevrimiçi ya da çevrimdışı içeriklerin seyircisi oldukları, dijital oyunlara ilgi gösterme düzeyinin bu yaştan itibaren arttığı ortaya çıkmıştır (Baykal, 2020). Gelişimin en önemli ve hızlı seneleri olarak tanımlanan erken çocukluk dönemi; çocukların gelişim dönemlerinde yeni yetenekler kazanması, çevrelerine adapte olmaya çalışmasıyla beraber birçok problemle de karşılaştığı bir dönemdir (Özer, 2018). Bu dönem çocuğun öğrenme kapasitesinin zirvede olduğu, dışarıdan gelebilecek uyaranlara karşı en savunmasız olduğu evredir (Karakurt, 2015). Dijital oyunların oyunu oynayanlar üzerinde olumlu olumsuz birçok etkisinin bulunduğu yapılan çalışmalar sonucu ortaya çıkmıştır. Charles ve McAlister (2004), dijital oyunların açıklama yerine eylem ve motivasyon sunması, çoklu öğrenme imkanları ve üst düzey düşünme becerilerinin kazanımını desteklemesi, ayrıca karar verme ve etkileşim olanakları sağlaması gibi özellikleri ile kompleks ve zor işlemlerin öğretiminde etkili araçlar olduğunu ifade etmişlerdir. Lieberman, Fisk ve Biely'e (2009) göre kötü tasarlanmış dijital oyunlar, çocukların bilgi ve beceri edinimlerine sınırlı katkıda bulunabilmekte veya çocukların hareketsiz aktivitelerde daha fazla vakit geçirmelerine neden olabilmektedir. Daha da kötü tasarlanmış oyunlar ise, çocuklarda saldırgan davranışları teşvik etme, model olma yoluyla zarar verme potansiyeline sahip olduğunu belirtmiştir. Aydoğdu (2018), dijital oyunların olumsuz etkilerini okul başarısının azalması, şiddet eğiliminin artması, sosyal ve duygusal ilişkilerde sorun yaşama sıklığının artması, fiziksel rahatsızlıklar ve yalnızlık olarak belirtilmektedir. Bu tür oyunların gelişim alanlarını doğrudan etkilediği özellikle gelişim evresinde bulunan çocukların bilişsel, sosyo duygusal, fiziksel gelişim açısından bu dönemde daha kolay etkilendiği yapılan araştırmalar neticesinde ifade edilebilmektedir (Hazar ve Hazar, 2017).

Dijital oyunlar, her yaştaki kişinin başvurduğu serbest vakit geçirmek, rahatlamak, eğlenmek gibi amaçlarla kullanılmaktadır (Dağ, Yayan ve Yayan, 2021). Zamanla önü alınamaz derecede dijital oyun oynama istekleri ve vakitlerinin çoğunluğunu geçirdikleri

etkinliğe dönüşmesi “dijital oyun bağımlılığı” kavramını ortaya çıkmasına sebep olmuştur (Ünsal ve Ulutaş, 2019). TÜİK’in (2021) yapmış olduğu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırma verilerine göre Türkiye’de; 6-15 yaş aralığındaki çocukların akıllı telefon kullanım oranı %64 olduğu görülmüştür. Çocukların %36’sı dijital oyun oynadığını, dijital oyun oynadığını ifade eden 6-15 yaş aralığındaki çocukların %94,7’si neredeyse gün veya haftada en az bir defa olmak üzere düzenli olarak dijital oyun oynadığını belirtmiştir. Dijital oyunlar çocuklarda oyunlarda fazlaca vakit geçirme, derslerini geciktirme, kendilerini oyundaki karakterlerle bağdaştırma, oyun esnasında müdahale edildiğinde fazla tepkiler verme vb psiko-sosyal riskler içermektedir. Erken yaşlarda dijital oyunlarla etkileşime geçme ve teknolojik cihazlarla ilk karşılaşmanın küçük yaşta olması dijital oyun bağımlılığı riskini arttırmaktadır (Yiğit ve Günüş, 2020).

Dijital oyun bağımlılığı çocukların uzun süreler boyunca oyun oynamaları, gerçek hayatlarına oyunu dahil etmeleri, oyun sebebiyle aldıkları sorumluluklarını yerine getirmemeleri ve oyun haricindeki etkinlikleri tercih etmemeleri gibi sebeplerle çocuklarda duygusal ve sosyal problemler açığa çıkaran bir davranış bağımlılığı durumudur (Ayyıldız, 2021). Alanyazındaki araştırmalar ışığında ve Türkiye’de artan dijital içerik, oyun kullanımına bağılı olarak dijital oyun dışındaki oyunların oynanmasındaki azalma bağlamında, dijital oyunların çocuklardaki bağımlılık yaratma potansiyeli ve bu durumun çocukların duygusal davranışsal problemleri üzerindeki etkisi nedir sorusu akıllara gelmektedir.

1.2. Araştırmanın amacı ve önemi

Araştırmanın amacı 60-72 aylık çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin duygusal davranışsal problemlerle ilişkisini incelemektir. İlerleyen teknoloji aracılığıyla çocuk, öğrenme deneyimlerinin ve çevreye karşı duyarlılığının zirvede olduğu okul öncesi dönemde dijital oyun kavramı ile tanışmaktadır. Üzerinde farklı görüşlerin olduğu bir konu olan dijital oyunun çocukların yaşamında olumlu ve olumsuz birçok etkiye sahip olduğu görülmektedir (Budak, 2020). Bu araştırma, 2023-2024 eğitim-öğretim yılında Kocaeli ili Derince ilçesinde bulunan okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 60-72 aylık çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin duygusal ve davranışsal problemlerle ilişkisini anlamak ve bu olumsuz sonuçlara yönelik öneriler geliştirmek amacıyla yürütülmüştür. Türkiye’de bu konu üzerine yapılan araştırmalar genellikle daha büyük yaş

gruplarına odaklanmıştır. Bu nedenle, erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin duygusal ve davranışsal problemlerle ilişkisini inceleyen bu çalışma, alandaki sınırlı sayıdaki bilimsel araştırmalara önemli bir katkı sağlamayı hedeflemektedir.

1.3. Problem cümlesi

‘60-72 ay çocukların dijital oyun bağımlılığının duygusal davranışsal problemlerle ilişkisi nedir?’ sorusu çalışmanın problem cümlesini oluşturmaktadır.

1.4. Alt problemler

1. 60-72 ay çocukların dijital oyun bağımlılığı ile duygusal davranışsal problemleri ne düzeydedir?
2. 60-72 ay çocukların dijital oyun bağımlılığı ile duygusal davranışsal problemleri arasında ilişki var mıdır?
3. Dijital oyun bağımlılığında ve duygusal davranışsal problemlerin düzeyinde;
 - Cinsiyet,
 - Kardeş sayısı
 - Anne eğitim düzeyi,
 - Baba eğitim düzeyi,
 - Dijital cihaza sahip olma

Değişkenlerine göre anlamlı fark var mıdır? Bıçımindedir.

1.5. Varsayımlar

- Araştırma kapsamında seçilen örneklem grubunun evreni yeterli düzeyde temsil edebilecek özellikte olduğu varsayılmıştır.
- Araştırmaya katılan ebeveynlerin ölçek maddelerini ve araştırmacı tarafından oluşturulan bilgi formunu objektif ve içten bir şekilde yanıt verdikleri varsayılmıştır.
- 60-72 ay çocukların dijital oyun bağımlılıkları “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği” (DOBE) ile duygusal-davranışsal sorunları ise “Güçler ve Güçlükler Anketi” ile ölçüldüğü varsayılmıştır.

1.6. Sınırlılıklar

- Araştırmanın örneklemini, Kocaeli ili Derince ilçesinde okul öncesi eğitim alan 60-72 aylık çocuklara sahip 250 ebeveyn ile sınırlıdır.
- Araştırma bulgularının elde edilmesi Dijital Bağımlılık Eğilimi Ölçeği, Güç ve Güçlükler Anketi ve Kişisel Bilgi Formu ile sınırlıdır.
- Araştırma ebeveynlerin verdikleri cevaplarla sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Dijital oyun: Belli bir zaman diliminde bireylerin görevlerini tamamlanmasını gerektiren gerçek zamanlı çoklu ortam uygulamalarıdır (Tekkurşun Demir, 2022).

Dijital oyun bağımlılığı: Günlük yaşantıyı olumsuz etkileyen oldukça fazla dijital oyun oynama, soyutlanarak sosyal iletişimden kopma, gerçek yaşamdan uzaklaşarak oyun başarısına odaklanma (Sağlam ve Baran, 2023).

Duygusal davranışsal problem: Psikolojik veya fizyolojik nedenler sebebiyle açığa çıkan çocukların sosyal iletişimlerinde ve çevrelerinde uyumsuzluk oluşturan rahatsız edici, dikkat çekici davranışlar (Karaduman, 2021).

BÖLÜM II

ARAŞTIRMANIN KURAMSAL ÇERÇEVESİ VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Dijital Oyun

Çocuğun gelişiminde kritik bir role sahip olan oyun, çocuğun ihtiyaçlarını ön plana çıkardığı bir eylemdir. Çocuğu hayata hazırlayan, taleplerini, hedeflerini gösteren ve çocuğu istekleriyle birleştiren etkili bir parçadır (Erdem, 2023). Oyun bazen çocukların kendini ifade etme yöntemi bazen de çocukların günlük hayat içinde rahatlamalarını sağlayan en önemli araçlardan biri olarak görülmektedir. Kişinin zihinsel ve fiziksel yeteneklerinin gelişimine katkı sağlarken bununla beraber duygusal olarak da belli bir olgunluğa eriştiren, kendine özgü kuralları ve süresi bulunan yalnız eğlence amaçlı isteğe bağlı aktivitelerdir. Oyun çocuğun kendisini özgürce ifade ettiği en belirgin yöntemlerden biridir (Arslan, 2021).

Oyun insanlık tarihi kadar eski bir tarihe sahiptir ve geçmişten bugüne önemli bir gereksinim olarak görülmüştür. Her çağda oyun oynarken kullanılan araçlar içinde bulunduğu dönemin özelliğinden etkilenmekte ve bulunduğu dönemin kültürünü yansıtmaktadır. Tarım toplumu kültüründen, bilgi, sanayi ve dijital kültüre doğru geçiş oldukça bireylerin yaşam içinde kullandıkları araçlarda da değişimler meydana gelmiştir. Çağın gelişim hızıyla beraber çocuk oyunlarının alanı, oyun çeşitleri, oyuncak ve oyun amaçlarında önemli ölçüde değişiklikler gözlemlenmektedir. Günümüzde geleneksel oyunlarda oynanan oyuncaklar yerini dijital kültürün etkisi ile dijital araçlara bırakmıştır (Gözüm ve Kandır, 2020).

Teknolojik ilerlemelerin ve kitle iletişim araçlarına erişimin kolaylaşması, çocukların sanal dünya odaklı bir yaşam tarzı benimsemelerine yol açmıştır. Geleneksel sokak oyunlarından ve akran ilişkilerinden ziyade, kendine özgü kuralları olan ve sosyal etkileşimi sınırlı olan ekran tabanlı oyunlar, teknolojinin ilerleme ile daha yaygın hale gelmesiyle dijital oyun kültürü ortaya çıkmaktadır (Biricik ve Atik, 2021).

Dijital oyunun birden fazla tanımı bulunmaktadır. Dijital oyunlar, oyundaki işitsel ve görsel verilerin cep telefonu, bilgisayar, televizyon ve tablet gibi cihazlarla aktarılarak

oyunculara sunulduğu oyunlar olarak nitelendirilmektedir (Karabekmez, 2022). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (2021) tarafından oyuncunun elektronik sistemlerle veya bilgisayarla kurduğu etkileşim sonucunda ortaya çıkan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntüleme sistemi kanalıyla gösterilmesi şeklinde tanımlanmaktadır.

Prensky'e (2001) göre bir oyunun dijital oyun olarak tanımlanabilmesi için oyuncunun katılımını sağlayan altı özellik bulunmaktadır. Bunlar şu şekilde sıralanmıştır;

- Oyunun kuralları
- Oyunun amaçları
- Sonuçlar ve geri bildirimler
- Çatışma-rekabet-meydan okuma unsuru
- Etkileşim unsuru
- Hikâyenin veya olay örgüsünün gösterimi

Dijital Oyunlar Raporunda (2020) ise; bilgisayar temelli, görsellik veya metin üzerine kurulmuş, oyun konsolu, bilgisayar gibi elektronik ortamlarda bir ya da daha fazla bireyin fiziksel veya sanal ağlar üzerinden beraber oynayabildiği bir eğlence ve boş vakit aktivitesi yazılımı olarak nitelendirilmektedir. En genel tanımıyla dijital oyun teknolojiyle birleşerek bilgisayar, tablet, cep telefonu gibi dijital araçların aracı olduğu bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır (Budak, 2020).

2.1.1.Dijital oyunun tarihçesi

Oyunlar toplumların ve kültürlerin şekillenmesinde oldukça önemli bir yere sahiptir. Günümüzde değişen ve dijitalleşen dünyaya uyum sağlayabilmek adına dijital oyunların ilk örneklerinin 20. yüzyılın başlarında ortaya çıktığı görülmektedir (Kılıç, 2021). Bilinen ilk popüler video oyunu 1951 yılında John Makepeace Bennett tarafından tasarlanan Nim oyunudur. William Higinbotham ın geliştirdiği Tennis for Two (1958) ise oynanan ilk video oyunu olarak karşımıza çıkmaktadır. 1960 yılında ise Steve Russell tarafından geliştirilen Spacewar ilk ve etkili bilgisayar oyunu olarak kabul edilmektedir. Daha sonra 1972 yılında Pong ilk ticari dijital oyun olarak çıkmış ve 1978-1990 yıllarında Pac-Man ve Donkey Kong onu izlemiştir (Dijital Oyun Raporu, 2020). 1985 yılında Ruslar tarafından geliştirilen Tetris oyunu oldukça popüler olurken 1990 yılında Süper Mario oyunu en çok

satılan oyun olarak tarihe geçmiştir. İlk CD-Rom oyunu olan The Manhole 1990 yılından sonra üretilmiştir. Daha sonra internet oyunlara erişim aracı olarak kullanılmaya başlanmış ve oyuncular arasındaki mesafe ortadan kalkmıştır (Dokumacı, 2023).

Dijital oyunlar oyuncunun arayüz aracılığıyla etkileşim sağladığı elektronik oyunlardır. Çevrimiçi (online) veya çevrimdışı (offline), tekli (single player) yapay zekaya karşı veya çoklu (multiplayer) birbirlerine veya yapay zekaya karşı oynanmaktadır. Modern oyunların gelişiminin ilk örnekleri 1958 ve 1962 yıllarında ortaya çıkan “Tennis for Two” ve “Spacewar” oyunlarıdır. İlk ticari oyun 1971 yılında Computer Space’dır. Yıllar boyunca gelişerek büyümeye devam eden dijital oyunlar 2013 yılında 1 milyar kullanıcıya ulaşmıştır. Oyun endüstrisi 1990’lı yıllardan itibaren artarak hızlı bir tüketim ve piyasaya yeni sürülen farklı türde dijital oyunlar meydana getirmiştir. 1970’li yıllardan günümüze bakıldığında oyun endüstrisi piyasaya farklı ve heyecan yaratan oyunlar sürmektedir (Dijital Oyunlar Raporu, 2017).

2.1.2.Dijital oyunun özellikleri

Teknolojinin yaşamımıza girmesi ile değişen her yapı gibi oyunlar da değişim göstererek geleneksel yapıdan dijital yapıya geçiş göstermiştir (Biricik ve Atık, 2021). Teknolojik ilerlemeler çocuk oyunlarında dijital oyun olarak nitelendirilen yeni bir türün ortaya çıkmasına yol açmıştır. Dijital oyun olarak nitelendirilen bu tür, oyun alışkanlıklarını ve oyun kültürünü geleneksel oyundan farklı kılmıştır (Gökçen, 2023).

Geleneksel oyunların ve dijital oyunların benzer ve farklı yönlerini inceleyen Juul (2001)’e göre hem geleneksel oyunlar hem de dijital oyunlar kurallıdır fakat dijital oyunlardaki kuralların kontrolü bilgisayarlarda olduğundan dolayı kurallar üzerinde değişiklik yapılabilir. Geleneksel oyunların başı ve sonu belli iken dijital oyunlarda oyun sonu yok gibidir veya yoktur. Geleneksel oyunlarda oyunu bitirdikten sonra gerçek hayata dönme olurken dijital oyunlarda oyun durur ve sanal hayattan gerçek hayata döndükten sonra oyun oynamaya tekrar dönüp kaldığı yerden devam edebilir. Geleneksel oyunlarda belirli bir amaç varken dijital oyunlarda amaçlar değişkendir (Kaya, 2023).

Gülçek (2018) dijital oyunun özelliklerini şu şekilde sıralanmaktadır;

- Her oyunun belirli senaryolar ve seçeneklerle oluşturularak çok sayıda içeriği sahiptir,
- Güncellenme özelliğine sahip oyunların bireysel ya da çoklu oyuncularla oynanabilir,
- Günlük hayatın olağanlığı ve sıkıcılığına karşın hızlı sistemlere sahiptir,
- İlgi çekici görsellere sahiptir,
- Zaman ve mekân kısıtlamaları yoktur,
- Oyuncuya rekabet, hırs, heyecan gibi duyguları yaşatarak oyuna katılımı sağlar.

Dijital oyunlar, oyuncuyla sürekli etkileşime girerken, puanlama yoluyla veya oyun dünyasında yapılan değişiklikler aracılığıyla geri bildirim sağlamaktadır. Bu sayede oyuncular, ilerlemelerini sürekli olarak takip edebilmekte ve oyun sırasında çeşitli engelleri aşarak becerilerini becerilerini geliştirme fırsatı bulmaktadır (Carr, Buckingham, Burn and Scott, 2006).

2.1.3.Dijital oyun türleri

Dijital oyunlarda sınıflamalar farklı kriterlere göre yapılabilmektedir. Oyunun oynanıldığı cihaza göre, ateri, tablet, bilgisayar oyunu, konsol oyunları, cep telefonu gibi gruplara, oyuncu sayısına göre tek kişilik, çift kişilik ya da toplu şekilde oynanan oyunlar olarak gruplandırılabilir. Dijital oyunlar çevirim içi (online) ya da çevirim dışı (offline) yerel ağ destekli oyunlar şeklinde de kategorize edilebilmektedir (Şen, 2023). Sınıflandırma yaparken dijital oyunun birden çok kategorinin özelliklerini içinde barındırabileceği göz önünde bulundurulmalıdır (Gökçen, 2023).

Dijital oyunların en yaygın olarak kullanılan türleri aşağıda verilmiştir;

Aksiyon Oyunları: En çok tercih edilen oyun türlerinden biri aksiyon oyunlarıdır. Oyun oynama sırasında, bireyin refleksleri ön plana çıkmaktadır. El göz koordinasyonunun uyumu ve oyunlara tepki süresinin hızlı olması aksiyon oyunlarında başarılı olmak için önemli kriterlerdir. Aksiyon oyunlarına “Counter Strike”, “Need for Speed”, “PacMan” gibi oyunlar gibi oyunlar örnek olarak verilebilir (Şen, 2023).

Taktik Oyunları: Bu tür oyunda zamanlama, planlama ve strateji önceliklidir ve oyuncunun bu unsurları çok iyi şekilde yönetebilmesi, kontrol altında tutabilmesi gerekmektedir.

Taktik oyunları ‘sıra-tabanlı’ ve ‘gerçek zamanlı’ olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Sıra-tabanlı oyunlarda oyuncu hamle yapmak için diğer oyuncuyu beklemek mecburiyetindedir. Sıra- tabanlı taktik oyunlarına “Satranç” örnek olarak verilebilir. Gerçek zamanlı oyunlarda ise aynı anda hamle yapılmaktadır. Gerçek zamanlı taktik oyunlarına ise “Age of Empires” oyunu örnek olarak verilebilir (Terlemez, 2019).

Macera Oyunları: Bu oyun türünde oyuncular bulmaca ve keşif gibi içeriklere sahip etkileşimli bir hikâyede baş kahraman rolünü üstlenmektedir. Macera oyunlarının birçoğu (metin tabanlı ve grafik tabanlı vb.) tek kişilik oyun deneyimi için tasarlanmıştır. Zamanla en çok değişim gösteren dijital oyun türlerinden biri olmakla birlikte genellikle aksiyon oyun türü ile işlenmektedir. Macera oyunlarına “Journey” oyunu örnek olarak verilebilir (Kılıç, 2021).

Rol Yapma Oyunları: Bu oyun türünde oyuncular bir hikâyenin parçasıdır ve kurgusal bir sahnede farklı karakterlerin rollerini üstlenmektedirler. Rol yapma oyunlarının bazılarında, oyun içinde verilen kararlar oyunun yönünü değiştirebilmektedir. Rol yapma oyunlarına “Diablo”, “Elder Scrolls” gibi oyunlar örnek olarak verilebilir (Kuş, 2023).

Bulmaca oyunları: Bu oyun türü problem çözümü gerektiren içeriklere sahiptir. Problem çözmekle beraber oyunda en yüksek puanı almaya çalışmak da bulmaca oyunlarında ulaşılmak istenen hedeftir. Diğer oyun türlerinde de yer yer bulmaca içerikleri bulunmaktadır (Karabekmez, 2022).

Simülasyon Oyunları: Simülasyon oyunları bazı amaçlar çerçevesinde çeşitli etkinlikleri gerçek hayattan simüle etmek için tasarlanmıştır. Bu tür oyunlar gerçek hayata dair etkinliklerin simülasyon ortamda sunulmuş halidir. Eğitsel amaçlı da kullanılmakta olup bazı eğitim alanlarında bu tür oyunlar ile gerçek hayatta bazı konulara hazırlık yapılmaktadır (Çantaoglu, 2022).

Spor Oyunları: Bu tür oyunlar spor dallarına ait voleybol, futbol, basketbol gibi oyunların dijital ortama taşınmış şeklidir. Oyun kişiler tarafından tek başlarına ya da grup şeklinde oynanabilmektedir. Oyuncu kendi takımlarını kurup rakip takımla maç yapabilmektedir. Spor oyunlarına “FIFA” ve “NBA” oyunları örnek olarak verilebilir (Ünsal, 2019).

2.1.4.Dijital oyunların yarar ve zararları

Gün geçtikçe yaşamımızda daha da yer alan dijital oyunların yarar ve zararları hakkında farklı görüşler bulunmaktadır. Erken çocukluk döneminde internet ve bilgisayar ile vakit geçirmeye karşı olan bilimsel görüş; dijital teknolojilerin önemli gelişim aktivitelerinin yerine geçeceği tehlikesinin altını çizmektedir. Yaklaşım, bilgisayarın çocukları gerçek oyun kültüründen uzaklaştırmakta olduğundan ve oldukça çok erken olan dönemde kaldıracabileceklerinden fazla düzeyde uyarana maruz bırakabileceği tehlikesinden söz etmektedir. Dijital teknolojinin çocuğu gerçeklerden uzak bir hayata doğru çekmesi, sanal dünyanın gerçeği yansıtmaması, çocuğun farkındalığını ve yaratıcılığını olumsuz yönde etkilemesi gibi eleştiriler de öne sürülen görüşler arasında yer almaktadır (Akbulut, 2013).

Dijital oyunlarda çocuğun kendini oyuna kaptırması ve geçirilen zamanı kontrol edememesi akademik başarıyı olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Çocuğun oyunlara karşı bağımlılık düzeyleri veya oynanan oyunların çeşitleri, çocuğun kendisine ve çevresine karşı negatif tavırlar göstermesine neden olabilmektedir (Torun vd. 2015).

Sağlık Bakanlığı Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı (2018) sonuç raporuna göre dijital oyunların çocuğun gelişimi ve sağlığı üzerindeki olumsuz etkileri şu şekilde sıralanmıştır;

- Oyuna ayrılan sürenin artmasıyla oyun bağımlılığına neden olma,
- Sorumlulukların ertelenmesi veya ihmal edilmesi,
- İletişim problemi yaşama ve bunun neticesinde sosyal ilişkilerde başarısız olma,
- Uygunsuz içeriklere maruz kalma,
- Akademik başarının azalması,
- Sosyal alandan uzaklaşarak yalnızlaşma ve toplumsal olaylara karşı duyarsızlaşma,
- Şiddet içerikli oyunlarla ile şiddet kavramı sınırlarının bulanıklaşması, şiddete karşı duyarsızlaşma
- Gerçek sanal dünya arasındaki ayrımı yapmada güçlük çekme
- Duygu düzenleme becerisinin gelişmemesine
- Dil kullanımındaki değişimler ve argo sözcüklerin yaygınlaşması
- Suça itme
- Yardım etme, empati kurma, iş birliği yapma, paylaşma gibi sosyal davranışların gelişimini olumsuz etkileme,

- Fiziksel aktivitelere yeteri kadar zaman ayırılmama sonucunda sağlık sorunlarının ortaya çıkması

Doğru ve yeterli bir şekilde oynanan dijital oyunların yararları bulunmaktadır. Dijital oyunlar bireylere farklı öğrenme ortamları sunarak bireylerin akademik alanda kendini geliştirmesine ortam oluşturur. Oyun içerisinde yapılan hamleler hızlı karar verme, seçenekli düşünme ve stratejik düşünmeyi geliştirir. Dijital ortamda kişilerin karşısına çıkan problemleri çözerek ilerlemesi bireylerin soyut düşünme becerilerinin gelişmesine katkı sağlar (Cicioğlu, 2022).

Özellikle belirli bir bağlam çerçevesinde oluşturulmuş dijital oyunlar, kademeli ilerleme özelliği ile ödül sistemini de içine dahil ederek, başarı hissini oluşturarak oyuncuya belirli beceriler edindirmekle beraber yapıları daha kompleks olan dijital oyunlar karar verme hızına olumlu yönde etki etmektedir. Ayrıca eğitim için kullanılan dijital oyunlar hem okul dönemindeki çocukların hem de spesifik bir konuda eğitim alan profesyonellerin öğrenimini kolaylaştırmakta olup kademeli olma özelliği ile aşama aşama ilerlemeyi sağlamaktadır (Demirhan Sayın, 2016).

Dijital oyunlar bilgi, hatırlama, ezbere öğrenme, hatırlama gibi geçekleri öğretmek, neden sonuç ilişkisi gibi ilkeleri öğrenme ve karmaşık problemleri çözme, yaratıcılığı artırma gibi gerçek dünyada gösterilmesi zor olan kuralların öğretimini sağlayabilir. Gerçek dünyada tehlikeli olabilecek deneylerin yapılmasını sağlayabilir. Öğretici özelliklerinin yanı sıra tüm dijital oyunlar öğrenme hedefleri göz önünde bulundurularak tasarlanmamıştır (Felicia, 2009).

Dijital oyunlar doğru seçildiğinde, doğru miktar ve yaşta oynandığında çocuklar ve ergenler üzerinde olumlu sonuçlar ortaya çıkarması beklenmektedir. Bu kapsamda dijital oyunların bilişsel, motive edici, sosyal, fiziksel, eğitim ve sağlıkla ilgili faydaları da bulunmaktadır (Sağiroğlu ve diğerleri,2022). Bu faydalardan bazıları şunlardır;

- Aile içi iş birliğini, etkileşimi ve iletişimi güçlendirir.
- Dikkat ve görsel takip becerilerini geliştirir.
- Motor becerileri ve el göz koordinasyonunu geliştirir.
- Teknolojik bilgi ve becerileri artmasını sağlar.
- Eleştirel ve bağımsız düşünme becerilerini kuvvetlendirir.

- Aile içi eğitim materyali olarak kullanılarak eğitim daha eğlenceli hale getirilebilir (Göldağ, 2019).

2.1.5. Dijital oyun bağımlılığı

İnsanlar hayatları boyunca yaşadıkları deneyimlerden dolayı kendilerini koruma içgüdüleriyle bir savunma mekanizması oluşturabilirler ve bu durum bazen bir maddeye veya davranışa karşı merak ve ilgi göstermelerine neden olabilir. Bu madde veya davranışın zamanla kişiyi kontrol edilemez hale getirmesi ise bağımlılık olarak tanımlanmaktadır (Gül, 2023).

Alan yazında bağımlılık kavramı davranışsal bağımlılık ve madde bağımlılığı olarak karşımıza çıkmaktadır. Madde bağımlılığı başlığı altında alkol, sigara, kahve vb. maddelere olan bağılılıklar incelenirken, davranış bağımlılığı başlığı altında bir davranışın normalin dışında bağılılıkla gerçekleştirilmesi incelenmektedir (Arslan, 2021).

Dijital oyun bağımlılığı, dürtü kontrol bozukluğu spektrumunda yer alan bir davranış bağımlılığı olarak kabul edilmektedir. Davranışsal bağımlılık gündelik, sosyal ve iş yaşamına veya akademik hayatı negatif yönde etkileyen, duygu ve düşüncede değişim yaşamalarına, sosyal veya duygusal problemlere neden olan ve bu olumsuzluklara karşı uzun süre oyun oynama isteğinin kontrol edilememesi, ciddi zararlara yol açan kontrol kaybı olarak tanımlanabilir (Ünsal, 2019).

Literatür incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı için; “problemlili oyun oynama davranışı”, “patolojik video oyun kullanımı”, “video oyun bağımlılığı”, “aşırı bilgisayar oyunu oynama” gibi kavramlar kullanıldığı görülmektedir (Gül, 2023).

Psikiyatristler arasında oyun oynamanın gerçek bir bağımlılık olup olmadığı konusunda fikir ayrılığı bulunmaktadır. Geleneksel olarak bağımlılıklarda yalnızca alkol ve uyuşturucu gibi maddelerin kötüye kullanılması söz konusu iken daha sonra maddeyle ilgili bağımlılıklar davranışsal veya madde dışı bağımlılıklar eklenmiştir. Bu durum sonucunda 2013 yılından bu yana oyun bağımlılığı davranışsal bağımlılık kategorisinde internette oyun oynama bozukluğu olarak yer almaktadır. Oyun oynama bozukluğu tanısı meşgul olma, hoşgörü, aldatma ve çatışma kategorileri dahil olmak üzere dokuz kritere dayanmaktadır. Bir yıl içerisinde bu dokuz kriterden en az beşini sağlayan kişiler bağımlı olarak tanımlanmaktadır. Bu 9 kriter Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1

Dijital Oyun Bozukluğu Kriterleri

Kriterler	Son bir yıl içerisinde...
Meşguliyet	Sadece oyun oynamayı düşündüğün anlar oldu mu?
Tahammül	Daha fazla oynamak istediğin için kendini doyumsuz hissettin mi?
Yoksunluk	Oyun oynamadığında kendini mutsuz hissettin mi?
İnat	Başkaları daha az oynamanı söyledikten sonra oyun için harcadığın vakti azaltabildin mi?
Kaçış	Can sıkıcı şeyleri düşünmemek için oyun oynadın mı?
Problemler	Oyun oynamanın sonuçları hakkında başkalarıyla konuştun mu?
Aldatma	Oyuna harcadığın zamanı başkalarından sakladın mı?
Yer değiştirme	Oyun oynadığın için hobilerine ve diğer etkinliklere olan ilginin kaybetti mi?
Çatışma	Oyun oynama sebebiyle ailen ve arkadaşlarınla anlaşmazlıklar yaşadın mı?

(Valkenburg ve Piotrowski, 2017)

Griffiths'e (2003) göre dijital oyun bağımlılığının tespit etmede aşağıdaki sekiz maddeden oluşan listenin en az dört tanesine evet cevabı veren kişiler dijital oyun bağımlısı olarak tanımlanabilmektedir.

- “Hemen hemen her gün oyun oynar mı?”
- “Uzun süreler (3-4 saatten fazla) video oyunu oynar mı?”
- “Heyecan ve coşku duymak için mi oyun oynar?”
- “Oyun oynamadığında huzursuz, asabi ve huysuz olur mu?”
- “Video oyunu oynamak için sportif ve sosyal faaliyetlerinden fedakârlık eder mi?”
- “Ödevini yapmak yerine video oyunu oynamayı mı tercih eder?”
- “Oyun oynamayı azaltmaya çalışıyor deniyor fakat başaramıyor mu?”

Horzum, Ayas ve Çakır (2008), dijital oyun oynamanın belirli bir zaman sonra dijital oyun bağımlılığına dönüşmesinin nedenlerini aşağıdaki gibi belirtmişlerdir.

- Kişiler, eğlenmek amacıyla ya da yapacak daha iyi bir şey bulamadıkları içi dijital oyunlara yönelmektedirler. Ancak bu yönelme zamanla bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Kişiler, boş zamanı değerlendirme düşüncesi, stresten uzaklaşma ve rahatlama isteği ile dijital oyunlara yönelmektedirler. Ancak bu yönelme zamanla bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Kişiler, sanal ortamlarda var olabilme, gerçek hayattan farklı karaktere bürünme isteği ile dijital oyunlara yönelmektedirler. Ancak bu yönelme zamanla bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Kişiler, gerçek hayattaki olumsuz koşullardan uzaklaşma, kurtulma ya da geçici olarak gerçek hayatla olan bağlarından kopabilmek amacıyla dijital oyunlara yönelmektedirler. Ancak bu yönelme zamanla bağımlılığa dönüşebilmektedir.
- Kişiler, zihinlerini belirli bir süre oyunlara odaklayarak başka bir şey düşünmek istememe amacıyla dijital oyunlara yönelmekte, fakat bu durum belli bir zaman sonunda bağımlılığa dönüşebilmektedir (Öçalan, 2019).

2.1.6.Dijital oyun bağımlılığı nedenleri

Dijital oyunların içinde bulunan bazı özellikler ve oyuncularda oluşturduğu duygular, oyuncularda bağımlılık durumuna destek veren kavramlar olarak yer almaktadır. Bu özellikler ve duygular genellikle oyuncuların dijital oyunlarla uzun zamanlar geçirerek bağımlı olmalarına sebep olabilmektedir (Soyöz-Semerci ve Balcı, 2020).

Dijital oyun bağımlılığı nedenleri kişinin kişilik yapısı, ruh hali, sosyalleşme seviyesi, sağlık sorunları vb. olarak sıralanabilmektedir. Kişiler günlük hayatta bulunduğu ortam, yaşadığı problemlerden kaçma arzusu, rahatlamak, dijital dünyada yaşamak ve farklı kimliklere bürünme arzusu gibi sebeplerle dijital oyunlara karşı bağımlılık geliştirebilmektedir (Çantaoğlu, 2022).

Oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde oyun bağımlılığının nedenleri olarak daha çok serbest zaman doldurma gereksinimi, fiziksel aktivite alanının

azlığı, sanal evrende varlık sürdürme isteği, arkadaşlar tarafından kabul görme gibi ifadelerin yer aldığı görülmektedir (Erkılıç, 2021). Oyunlarda sosyal iletişimin çok olması, devamlı başarı elde edilmesi, oyuncunun dijital oyunun gerçekten içinde gibi hissetmesi bağımlılıkla ilişkili değişkenlerdir. Oyun oynayan bireyin oyun esnasında tamamen oyuna dalarak geçen süreyi veya çevresinde olanların farkında olmamasını ifade eden akış hissi de oyun bağımlılığı için bir etken olarak nitelendirilmektedir (Şimşek ve Yılmaz, 2020).

Dijital oyun oynamayı destekleyen temel etken düşünüldüğünde en basit cevap bu oyunların “eğlenceli” olmasıdır. Bireyler, oynadıkları oyunlardan zevk aldıkça oyunu oynamaya devam etmektedirler. Fakat dijital oyun oynama oranının bu kadar yüksek olması yalnızca eğlenceli olmaları gerçeği ile açıklanamayabilir. Bu konu üzerinde düşünen ve araştırma yapan bilim adamları farklı görüşler öne sürmüşlerdir (Sağiroğlu vd., 2022).

Sağlam ve Topsümer (2019) dijital oyunların nasıl algılandığı ve algıların oyun oynama nedenleri üzerindeki etkisini incelemek amacıyla yapmış olduğu çalışma sonucu dijital oyun oynama nedenlerini dört başlık altında düzenlemiştir.

Tablo 2

Sağlam ve Topsümer’e Göre Dijital Oyun Oynama Nedenleri

Tema	Alt Tema
Sosyal İlişkiler	Algılama becerileri
	Heyecan
	Keyif
	İyimserlik
	Esnek olma
	İletişim becerisi
	Mutlu olma
Kişisel Rahatlama ve Tatmin	Pozitif-negatif duygulanım
	Stres azaltımı
	Huzur
	Tutku
	Mantık
	Hayal gücü
	Zekâ
	Rahatlama
Güven	Arkadaşlık ilişkileri
	Aile ilişkileri
	Bağımlılık
	Oyalanmak

	Yeterli doyum elde edememek
	Motivasyonun artması
	İlgi Duyulan etkinlikler
	Eğlenceli bir yaşam aktivitesi
Modern bir uğraş	Dijital kültür içinde büyüme/yetişme
	Dijital oyun ile etkileşim

Çalışmada katılımcıların dijital oyun oynama nedenleri arasında “modern bir uğraş” ve “kişisel rahatlama ve tatmin” öne çıkan temalardır. Bunları takip eden temalar ise “sosyal ilişkiler” ve “güven” alt temalarıdır (Sağlam ve Topsümer, 2019).

Yee (2006), bireylerin oyun oynama motivasyonları ile ilgili yapmış olduğu çalışma sonucu elde ettiği sonuçları üç başlık altında gruplandırmıştır. Başarı bileşenini bireylerin oyun içinde yükselme/ ilerleme kaydetme, diğer oyuncularla rekabet etme isteği olarak gruplamıştır. Sosyal bileşeni bireyin online oyunlarda diğer oyuncularla iletişim kurarak sosyalleşme isteği, farklı mekanlarda olsalar dahi oyun içinde bir araya gelerek iletişim ihtiyaçları, grup halinde oynanan oyunlarda ise bir ekibin üyesi olma isteği olarak nitelendirmiştir. Oyuna dalma bileşenini ise; gerçek hayatta sahip olmadığı özelliklere oyunda oluşturduğu karakterle sahip olabilme, oyun karakterini ve mekânını kendi isteğine göre değiştirebilme, ileriki safhalarda ne olacağını bilememenin verdiği merak duygusu ve bireyin günlük yaşantısında kaçmak istediği durumlarda kaçma olanağı sunması olarak ifade etmiştir (Yalçın, 2023).

Tüm bunlar göz önüne alındığında bireylerin gerçek yaşamlarında elde edemediği sosyalleşme, ilişki kurma, başarı, eğlence ya da kendi hayal dünyasını gerçekleştirebilecekleri ortamları sanal ortamda oluşturma istekleri, sosyal yaşamına uyum göstermede zorlanma ve bu hayatı sanal ortamda bulma gibi etkenler dijital oyun oynama sebepleri arasında yer almaktadır (Bozkurt, 2023).

2.1.7. Dijital oyun ve çocuk

Her yaştan bireyleri cezbeden oyunlar özellikle çocukların gelişimine destek veren önemli bir araçtır. Oyunlar çocukların bilişsel, fiziksel, duyuşsal ve sosyal gelişim alanlarını destekler ve çocuğa doğal bir öğrenme ortamı oluşturur. Çocuğa, gönüllü katılabileceği özgür bir ortam sağlamaktadır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014).

Okul öncesi dönem doğumdan sonra gelişimin oldukça hızlı olduğu ve çocuğun ilk öğrenmelerinin gerçekleştiği evredir. Çocuk cinsiyet rollerini, nesnelerin kullanımı hakkında bilgileri, sosyal ve yaşam becerilerini ve diğer birçok bilgi ve becerileri erken çocukluk döneminde oyun yoluyla öğrenmektedir (Sapsağlam, 2018).

Zamanla dijital kültüre doğru geçildikçe çocukların oyun alanları, oynadıkları oyun çeşitleri ve oyun amaçlarında önemli ölçüde değişiklikler gözlemlenmektedir. Geleneksel oyunda kullanılan oyuncaklar yerini bugün dijital kültürün etkisiyle dijital araçlara bırakmıştır (Gözüm ve Kandır, 2020).

Çocukların önceleri açık mekânda yüz yüze bir şekilde oynadıkları oyun etkinlikleri, zamanla günümüzde tablet, akıllı telefon, bilgisayar gibi teknolojik aletlerle yer değiştirmiştir. Dünyada yaygın hale gelen bu durum her geçen gün artarak devam etmektedir. Özellikle 90'lı yıllardan itibaren büyüyen oyun endüstrisi sürekli yeni oyunların üretilerek piyasaya çıkmasını ve dijital oyunların hızla yaygınlaşmasını beraberinde getirmiştir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

Zaman ve mekân sınırlaması olmadan yaşamımızın hemen hemen her anında kolay bir şekilde yer alan dijital oyunlar özellikle okul öncesi dönemde aile bireyleri tarafından zaman geçirme aracı olarak görülmektedir. Çocukluk ve yetişkinlik döneminde de zaman geçirme ya da eğlence aracı olarak düşünülmektedir (Arpacı, 2019).

TÜİK'in (2021) yapmış olduğu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırma verilerine göre Türkiye'de; 6-15 yaş aralığındaki çocukların akıllı telefon kullanım oranı %64 olduğu görülmüştür. Çocukların %66,6'sı cep telefonu/akıllı telefon, bilgisayar (dizüstü, tablet), TV, oyun konsolu ve akıllı saat gibi cihazlardan en az birinin yalnızca kendi kullanımına ait olduğunu belirtmiştir. Çocukların %36,0'ı dijital oyun oynadığını, dijital oyun oynadığını ifade eden 6-15 yaş aralığındaki çocukların %94,7'si neredeyse gün veya haftada en az bir defa olmak üzere düzenli olarak dijital oyun oynadığını belirtmiştir (Gökçen, 2023).

2.2.Duygusal davranışsal problemler

Duygusal ve davranış bozukluğun tanımını yapmak oldukça güçtür. Duygu ve davranışları ölçmenin güç olması, farklı kavramsal modeller bulunması, normal ve anormal

davranışların çeşitliliği ve değişkenliği, ekolojik karşılaştırma olarak gelişimsel normların ve toplumsal beklentilerin kullanılması, nitelendirmelerin çeşitli amaçlarla yapılması gibi faktörler duygusal davranış bozukluğun tanımını yapmayı zorlaştırmaktadır (Apaydın, 2023).

Duygusal ve davranışsal problemleri tanımını yapmada belirli durumlarda normal davranış modelini belirlemek ve çocuğun davranışıyla karşılaştırmak etkili olacaktır. Yavuzer (2004) çocuğun davranışlarının normal ya da anormal olarak nitelendirilmesinde beş farklı kriter belirlemiştir. Bu kriterleri; devamlılık, yaşa uygunluk, cinsel rol beklentisi, sorun davranışın yoğunluğu ve kültürel faktörler şeklinde sıralamaktadır (Karaduman, 2021).

Duygusal davranışsal bozuklukları çocuğun içsel çatışmalarını dışa yansıtması ve dışa yansıtılan bu çatışmaların davranışlarında belirgin hale gelmesi olarak ifade etmektedir (Özer, 2018).

Duygusal davranışsal bozukluklar, duygusal bozukluklar kategorisi içerisinde bulunmakta, akran ve yetişkinlerle doyurucu ilişkiler kuramama ve bu ilişkileri devam ettirememeye, sık görülen mutsuzluk ve depresyon, normal koşullarda uygun olmayan duygular ya da davranışlar, duygusal, zihinsel ya da sağlık öğeleri ile açıklanamayan öğrenme güçlükleri, kişisel ve okul ile ilgili sorunlarla alakalı fiziksel ya da korku emareleri gösterme eğilimi gibi özelliklerin bir veya daha fazlasının uzun süreli olarak göstermeyle meydana gelen ve çocukların okul performans düzeylerini etkileyen bozukluklar olarak ifade edilmektedir (Çetiner ve Sucuoğlu, 2019).

Duygusal ve davranışsal problemler gözlem ve değerlendirilme yapılabilmesi oldukça zor olan içselleştirici problemler ve net olarak gözlemlenebilen dışsallaştırıcı problemler olarak ikiye ayrılmaktadır. İçselleştirici problemler travma sonrası stres bozukluğu, içe dönüklük, depresyon, obsesif-kompulsif problemler ve anksiyete gibi problemlerdir. Dışsallaştırıcı problemler ise kurallara karşı gelme, saldırganlık, sosyal sorunlar, hiperaktivite ve dikkat eksikliği gibi problemlerdir (Çoban ve diğerleri, 2021).

Erken çocukluk dönemi, bireyin yaşamının ilerleyen yıllarında üretkenlik ve öğrenme süreçlerinin temellerini attığı kritik bir gelişim evresidir. Bu dönem, çocukların diğer yaşam evrelerine göre daha hızlı büyüüp geliştiği bir zaman dilimidir. Bu dönemde yapılan erken müdahaleler, çocukların bilişsel kapasiteleri, kişilik özellikleri ve sosyal

davranışları üzerinde kalıcı etkiler bırakabilir (Bredekamp, 2015; UNICEF, 2003). Okul öncesi dönemde çocuğun gelişim hızı ve öğrenme deneyimlerinin gelecekteki yararları dikkate alındığında, çocukların gelişiminin uygun ve güvenilir ölçme araçları ile değerlendirilmesi büyük önem taşımaktadır. Bu değerlendirmeler, çocukların gelişimlerinin optimum düzeyde desteklenmesi ve olası problemlerin erken dönemde tespit edilerek gerekli müdahalelerin yapılması açısından gereklidir (Tunçeli ve Zembat, 2017).

Erken çocukluk döneminde genellikle karşılaşılan risk durumlarından biri duygusal ve davranışsal problemlerdir. Yapılan davranışların ciddiyetini veya herhangi bir müdahaleye ihtiyaç olup olmadığını davranışların yoğunluğu, kalıcılığı ve yaygınlığı gibi unsurlar belirlemektedir. Çocukların duygusal ve sosyal gelişim hızlarının bireyden bireye değiştiği, bu gelişimin çocuğun mizacından, sosyal ve fiziksel ortamından etkilendiği göz önüne alındığında, sergilenen birçok problem davranışın geçici ve duruma has olduğu görülmektedir (Apaydın, 2023).

Her insan hayatı boyunca birçok farklı zorlukla karşılaşmaktadır. Bu zorluklarla başa çıkmak ve üstesinden gelmek için gayret göstermek, sağlıklı bir gelişim için bir gerekliliktir. Erken çocukluk dönemi en önemli yıllar olmakla beraber gelişimin en hızlı olduğu dönemdir. Bu dönemde çocuklar gelişim süreçleri içerisinde yeni beceriler öğrenirken ve etraflarına uyum sağlamaya çalışırken birçok problemle karşılaşabilmektedir. Etraflarındaki kişilerle etkileşimde bulunurken olumsuz davranışlarla karşılaşmaları veya sorunları çözme becerilerini geliştirememeleri durumunda bu problemlere alışkanlıklar, davranışsal ve duygusal başlıkları altında farklı tepkilerde bulunabilirler (Özer, 2018).

Yapılan araştırmalar, çocuklarda görülen problem davranışlarının çoğunun temel nedeninin duygusal ve sosyal becerilerdeki sınırlılıklar veya yetersizlikler olduğunu göstermektedir. Ayrıca sosyal duygusal gelişimin erken çocukluk döneminde desteklenmesinde yaşanan kısıtlılıkların ve çözilemeyen davranış problemlerinin ileri zamanlarda çocukların sosyal yaşantı ve akademik başarılarını negattif yönlü etkilediği ve artan oranda suça dahil olma, okuldan ayrılma gibi birçok farklı soruna zemin oluşturduğu görülmüştür (Kalkan ve Rakap, 2021). Literatüre göre çocuklarda sosyal duygusal davranışların temel özellikleri; kültürel ve yaş gruplarının gerisinde kalan davranışlarının dışsallatırma ve içselleştirme olarak iki boyutta ortaya ele alınmaktadır. Bu her iki anaormal davranış kalıplarının

çocuğun akademik ve sosyal yaşantısını olumsuz etkilediği unutulmamalıdır. Dışsal davranışlar; sınıf kurallarına uymama, saldırganlık, öfke patlamaları, söylenileni yapmama, eşyalara zarar verme, arkadaşlarını rahatsız etme vb. Dışsallaştırma sorunu olan çocuklar çoğunlukla anti sosyal ve saldırgan davranışlar göstermektedir. Duygusal davranışsal bozuklukları olan çocukları olan çocuklarda çoğunlukla aynı zamanda öğrenme güçlüğü, dil gelişimi geriliği, sosyal gelişimin geriliği bulunmaktadır (Ioannidi and Gogaki, 2020).

Üç dört yaş grubu çocuklarda gözlenen duygusal ve davranışsal problemler oldukça benzerdir. Gözlenen problemlerin neredeyse yarısına yakını ileriki yaşlarda da devam etmekte ve yüksek oranda kalıcılık riski taşımaktadır. Diğer yandan bu problemlerle uyum bozuklukları da birlikte görülmektedir. Okul öncesi dönemde gözlenen sosyal davranışsal problemler öğretmenlerin sınıfıçi etkinlikleri uygulamada zorluk yaşamasına neden olmaktadır. Davranış problemler görülen çocuklar akranlarının dışlamalarına maruz kalabilecekleri gibi akranları aracılığıyla öğrenebilecekleri sosyal becerilerden de mahrum kalabilmektedirler (Dermen ve Başal, 2013).

2.3.İlgili araştırmalar

Bu bölümde araştırmanın konusu olan dijital oyun bağımlılığı ve davranışsal-duygusal sorunlar ile yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

2.3.1.Dijital oyun ile ilgili yapılan çalışmalar

Yiğit (2017) yapmış olduğu araştırmada çocukların dijital oyun bağımlılığını ailelerin bazı değişkenleri açısından incelemiştir. Çalışmanın örneklem grubunu; Van ili Merkez ilçesinde yer alan ortaokul öğrencileri ve bu öğrencilerin ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırmada ilk olarak çocukların bağımlılık durumları nicel olarak tespit edilmiştir. Daha sonra dijital oyun bağımlısı olan ve olmayan çocukların anne ve babaları ile görüşmeler yapılmış ve dijital oyun bağımlısı olduğu düşünülen çocukların ailelerin; çocuklarına yeterince ilgi gösteremedikleri, iletişim problemlerinin olduğu, çocuklara şiddet eğilimi olduğu tespit edilmiştir. Çocukları dijital oyun bağımlısı olmadığı düşünülen ailelerin ise; daha geniş bir aile yapısına sahip olmakta, aile içindeki huzura önem vermekte, yasaklar yerine kurallar işletilmekte, ailece etkinliklerin yapılmakta olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Aksel (2018) araştırmasında ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyiyle öz denetim becerileri ve sosyal eğilimler arasındaki ilişki ve bu değişkenlerin demografik özelliklere göre farklılaşıp farklılaşmadığını incelemiştir. Çalışma grubunu, devlet ortaokullarının 7. sınıflarına devam etmekte olan 168 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma modeli ilişkisel tarama modelidir. Araştırmanın sonucunda, dijital oyun bağımlılık düzeyiyle öz denetim becerileri ve sosyal eğilimler arasında anlamlı bir ilişkinin bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Özmen (2019) tarafından benlik saygısı, algılanan sosyal destek ve psikolojik sağlamlığın dijital oyun bağımlılığını yordama gücünü araştırma amacıyla yapılan çalışmanın örneklem grubunu ortaöğrenime devam etmekte olan 211 sekizinci sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Veriler “Çocuk ve Genç Psikolojik Sağlamlık Ölçeği”, “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, “Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği”, “Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği” ve araştırmacının kendisinin hazırlamış olduğu Kişisel Bilgi Formu ile toplanılmıştır. Yapılan çalışmada elde edilen bulgulara göre, dijital oyun bağımlılığının yordanmasında en yüksek oranı psikolojik sağlamlık oluştururken ikinci sırada benlik saygısının olduğu ve toplamda dijital oyun bağımlılığının %16’sını yordadığı saptanmıştır.

Uslu (2019) tarafından yapılan çalışmada lise öğrencilerinin sosyal medyaya yönelik tutumları, dijital oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı arasında ilişki olup olmadığı incelenmiştir. Bu doğrultuda resmi ortaöğretim okullarında devam eden 1268 öğrenciden oluşan katılımcılara ölçekler uygulanmıştır. Veriler “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formu”, “Sosyal Medya Tutum Ölçeği”, “Young İnternet Bağımlılığı Testi Kısa Formu” ve Kişisel Bilgi Formu ile toplanmıştır. Yapmış olduğu çalışmadacelde edilen bulgular sonucunda oyun ve internet bağımlılığının düşük seviyede sosyal medyaya yönelik tutumun ise yüksek düzeyde olduğu saptanmıştır. Çalışma sonucunda internet bağımlılığı ile sosyal medyaya yönelik tutum ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin düşük düzeyde olduğu tespit edilmiştir.

Atak (2020) tarafından yapılan çalışmada dijital oyun bağımlılığının sosyal beceriler üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırmanın örneklem grubunu kolayda örneklem yolu ile belirlenen 10-14 yaş aralığındaki 419 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Veriler “Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Sosyal Beceri Ölçeği” ile toplanılmıştır. Araştırma bulgularına göre ortaokul öğrencilerinin sosyal beceri

düzeylerinin yüksek seviyede dijital oyun bağımlılıklarının ise az riskli seviyede olduğu ve değişkenlere göre seviyelerin değiştiği tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı düzeyini ile sosyal beceriler arasında negatif yönlü ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasında ters orantı olduğu saptanmıştır.

Çakır (2021) tarafından yapılan çalışmada oyun bağımlılığı ile yalnızlık ve internet ebeveynlik stilleri gibi diğer faktörler ve demografik sorular arasında bir ilişki incelenmektedir. Çalışmanın örneklem grubunu 753 lise öğrencisi oluşturmaktadır. Veriler demografik formun yanı sıra, “İnternet Ebeveynlik Stilleri Ölçeği”, “UCLA Yalnızlık Ölçeği” ve “İnternet Ebeveynlik Stilleri Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ile toplanılmıştır. Araştırmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık arasındaki ilişkiye bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu, öğrencilerin yalnızlık algıları ile günlük sosyal medya kullanımları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı tespit edilmiştir.

Erkılıç (2021) tarafından ortaokul düzeyinde olan 323 öğrenci ile yürütülen çalışmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve benlik saygısı arasındaki ilişkisini ve dijital oyun bağımlılığının çeşitli demografikler açısından incelemek amaçlanmıştır. Çalışmada veriler demografik form ile “Rosenberg Benlik Saygısı”, “Ucla Yalnızlık Ölçeği” ve “Dijital Oyun Bağımlılığı” ölçeği ile toplanılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ve yalnızlık arasındaki ilişkisi incelendiğinde yalnızlık puanları ile oyun bağımlılığı arasında doğru orantı olduğu görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığı ve benlik saygısı arasında ise ters orantı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Özdemir (2021) tarafından 987 ortaokul öğrencisi ile yapılan çalışmada ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının hangi düzeyde olduğunu ve öğrencilerin bağımlılık düzeyleriyle sosyal eğilimleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Veriler “Ortaöğretim Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, “11-20 Yaş Öğrencilerde Sosyal Eğilimler Ölçeği” ve kişisel bilgi formu ile toplanılmıştır. Araştırma sonucunda ortaokul öğrencilerinin bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu saptanmıştır. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile sosyal eğilimleri arasındaki ilişki incelendiğinde öğrencilerin aile statüleri ve sosyal uyum düzeylerinde anlamlı bir farklılık olduğu saptanmıştır. Şiddetten kaçınma davranışlarında, hedef ideallerinde, okul statülerinde ve maddeden kaçınmada anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çelik (2021) tarafından yapılan çalışmada 10-15 yaş grubundaki çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile akran zorbalıkları arasındaki ilişki ele alınmaktadır. Çalışmanın evrenini 10-15 yaş aralığındaki 170 çocuk oluşturmaktadır. Veriler “Akran Zorbalığı Belirleme Ölçeği Ergen Formu” ile “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ile toplanılmıştır. Araştırmanın sonunda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı ile akran zorbalığı bilişlerine ilişkin toplam puanları arasında zayıf düzeyde pozitif ilişki saptanmıştır.

Öztürk (2021) tarafından 7- 15 yaş aralığında olan 124 çocuk çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile sosyal-duygusal gelişim arasındaki ilişkinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırma ilişkisel tarama modeli ile yapılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular kapsamında dijital oyun bağımlılığı ile sosyal-duygusal gelişim arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkinin olmadığı tespit edilmiştir.

Altın (2021) araştırmasında medya gözüyle dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin davranışlarına olan etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Yapılan çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman analizi kullanılmıştır. Çalışma sonucunda pandemi sürecinin öğrencilerde dijital oyun bağımlılığını arttırdığı, televizyon haberlerinde, programlarında ve e-gazetelerde öğrencilerin davranışsal değişimleri üzerine olumsuz etki ettiği tespit edilmiştir.

Çiçek (2021) 21 farklı lisede okuyan 582 öğrenci ile yapmış olduğu çalışmada lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik sağlamlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelenmeyi amaçlanmıştır. Araştırmada veriler araştırmacı tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu, “Çocuk ve Genç Psikolojik Sağlamlık Ölçeği” ve “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ile toplanılmıştır. Araştırmaya neticesinde lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı artarken psikolojik sağlamlık düzeyinin azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Ayyıldız (2021) tarafından ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi ile duygusal-davranışsal sorunlar ve olumsuz bilişsel hatalar arasındaki ilişkileri inceleme amacıyla yapılan çalışmada örneklem grubunu ortaokula devam eden 739 öğrenci oluşturmaktadır. Sonuç olarak, dijital oyun bağımlılığı arttığında duygusal-davranışsal sorunların ve olumsuz bilişsel hatalarında arttığı aralarında pozitif yönlü bir ilişkinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Ateş (2021) çalışmasında öznel iyi oluşu artırma stratejileri ve gelecek beklentileri değişkenlerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini yordama düzeyi ve bazı değişkenlere göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin anlamlı farklılık gösterip göstermediğini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma betimsel araştırma yöntemiyle yapılmıştır. Örneklem grubunu 448 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmada veriler “Ergen Gelecek Beklentileri Ölçeği”, “Ergenler için Öznel İyi Oluşu Artırma Stratejileri Ölçeği”, “Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu” ve araştırmacılar tarafından hazırlanan Kişisel Bilgi Formu ile toplanılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre dijital oyun bağımlılık düzeyi arttıkça öznel iyi oluşu artırma stratejilerinin alt boyutu olan çevreye pozitif tepki vermenin azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tilki (2021) tarafından 752 katılımcı ile yapılan çalışmada ortaokulda öğrenim görmekte olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal duygusal öğrenme becerileri arasındaki ilişki incelenmiştir. Veriler “Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Ölçeği”, “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve araştırmacı tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu ile toplanılmıştır. Araştırma sonucuna göre ortaokul kademesi öğrencilerinde, dijital oyun bağımlılığı arttığında sosyal duygusal öğrenme becerilerinin azaldığı tespit edilmiştir.

Şen (2022) tarafından yapılan çalışmada öğrenme güçlüğü tanılı 10-14 yaş arası çocuklarda anne baba tutumlarının dijital oyun bağımlılığına etkisi incelenmektedir. Araştırma ilişkisel tarama yöntemi ile yapılmıştır. Araştırmanın örneklemini 10-14 yaşları arasında olan 80 çocuk oluşturmaktadır. Araştırma sonucunda Demokratik ve koruyucu istekçi tutumun dijital oyun bağımlılığı ile anlamlı ilişkinin bulunmadığı, otoriter tutum arttıkça dijital oyun bağımlılığının arttığı tespit edilmiştir.

Uzunlar (2022) tarafından çalışmada ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumlarının siber zorbalık tehlike düzeylerine etkisi incelenmektedir. Ortaokul 7. ve 8. sınıf düzeyinde eğitim gören 231 öğrenci çalışmanın örneklem grubunu oluşturmaktadır. Veli toplama aracı olarak “Sosyal Medya Tutum Ölçeği”, “Siber Zorbalık Tehlike Düzeyleri Ölçeği”, “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve Demografik Bilgi Formu kullanılmıştır. Çalışma sonucunda; Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı ile Sosyal Medya Tutum Ölçeği toplam puanı arasında anlamlı, pozitif yönde ve zayıf bir ilişki olduğu saptanmıştır.

Akbaba (2023) tarafından; yaşantısal kaçınma, cinsiyet, psikolojik iyi oluş ve ait olma değişkenlerinin üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarını yordamadaki rollerini incelemek amacıyla yapılan çalışmada çalışmanın örneklem grubunu, dijital oyun oynadığını ifade eden 392 lisans öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırma ilişkisel tarama modelinde yürütülmüştür. Yapılan çalışma sonucunda cinsiyet ve yaşantısal kaçınma puanlarının dijital oyun bağımlılığı puanlarını istatistiksel olarak anlamlı şekilde yordadığı, ait olma ve psikolojik iyi oluş puanlarının ise anlamlı biçimde yordamadığı tespit edilmiştir.

Yalçın (2023) tarafından yapılan çalışmada ortaokul öğrencilerinde akademik erteleme davranışı ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide akademik motivasyonsuzluğun aracı rolü incelenmiştir. Ortaokula devam eden 590 öğrenci ile yapılan çalışmada yordayıcı korelasyonel araştırma desenini kullanılmıştır. Araştırmanın sonuç kısmında dijital oyun bağımlılığının akademik motivasyonsuzluğu pozitif yönde anlamlı düzeyde, akademik motivasyonsuzluğun akademik erteleme davranışını pozitif yönde anlamlı düzeyde yordadığı ve dijital oyun bağımlılığının akademik erteleme davranışı üzerinde doğrudan etkisinin anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Son olarak akademik motivasyonsuzluğun dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkide aracılık rolünün olduğu tespit edilmiştir.

Eskili (2023) tarafından ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öğrenme sorumlulukları arasındaki ilişkinin incelenmesi ile yapılan çalışmanın örneklemi ilkokul 4. sınıfında öğrenim görmekte olan 676 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma sonucunda; dijital oyun bağımlılığının öğrenme ve çalışma sorumluluğu üzerinde önemli düzeyde etkili olduğu tespit edilmiştir.

Dokumacı (2023) tarafından 591 ebeveyn ile yürütülen çalışmada okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimleriyle sosyal becerileri arasındaki ilişkisi incelenmektedir. “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği” olmak üzere iki farklı veri toplama aracı kullanılmıştır. Yapılan araştırma sonucu çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile sosyal becerileri arasında negatif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Han (2023) tarafından ortaokul kademesinde öğrenim gören öğrencilerin sosyal duygusal öğrenme becerileri, öz denetim becerileri ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapılan çalışmanın örneklemini devlet ortaokulunda öğrenim görmekte olan 550 öğrenci oluşturmaktadır. Verilerin toplanmasında araştırmacı tarafından hazırlanan sosyodemografik bilgi formu, “Sosyal Duygusal Öğrenme Becerileri Ölçeği”, “Ergenlerde Öz-Denetim Becerileri Ölçeği” ve “Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, öz denetim becerileri ve sosyal ve duygusal öğrenme becerileri düzeyleri arasında anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Ayrıca yapılan hiyerarşik regresyon analizi sonucunda öğrencilerin sosyal ve duygusal öğrenme becerileri ile öz denetim becerileri alt boyutlarının hepsinin ise dijital oyun bağımlılığı puanlarının yaklaşık %19,4’ünü açıkladığı tespit edilmiştir.

Çakırbilgiç (2023) tarafından yapılan çalışmada araştırmacı tarafından hazırlanan öz-kontrol odaklı psiko-eğitim programının dijital oyun bağımlılığı ve dürtüsellik üzerindeki etkisi incelenmektedir. Çalışmanın araştırma grubunu 7. ve 8.sınıfta öğrenim gören 258 öğrenciden oluşmaktadır. Çalışma deneysel model kullanılarak yapılmıştır. Veri analizi sonucunda dijital oyun bağımlılığı arttıkça öz-kontrolün azaldığı aralarında negatif yönlü bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

2.3.2.Duygusal davranışsal problemler ile ilgili yapılan çalışmalar

Karaduman (2021) tarafından 4-5 yaş grubundaki 219 çocuk ve ebeveynleriyle yapılan çalışmada 4-5 yaş aralığında çocuğu olan anne babaların kabul-red düzeyleri, çocukların duygu düzenleme becerileri ve duygusal ve davranışsal problemleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Yapılan araştırma sonucunda çocukların duygu düzenleme becerileri ile anne ve babaların red düzeyi arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır.

Yeğen (2019) yapmış olduğu çalışmada problem çözme becerileri, okul öncesi dönemde çocukların akran ilişkileri ve duygusal ve davranışsal problemleri arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma örneklemini 5 yaşındaki okul öncesi eğitime devam etmekte olan 153 çocuk oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre, duygusal ve davranışsal problemler, akran ilişkileri ve problem çözme becerileri arasında sürekli bir

etkileşim olduğu ve bu alanlardan birinde meydana gelen olumlu ya da olumsuz durumun diğerlerini etkilediği tespit edilmiştir.

Özer (2018) resmi ve özel okullarda çalışmakta olan 85 okul öncesi öğretmeni ile yapmış olduğu çalışmada öğretmenlerin çocuklardaki duygusal ve davranışsal bozukluklara ilişkin farkındalıklarını öğretmenin kişilik özellikleri ve yetkinlikleri aracılığıyla belirlemeyi amaçlamıştır. Yapılan çalışma sonucunda öğretmenin yetkinliğinin ve kişilik özelliklerinin duygusal ve davranışsal bozukluk farkındalığını yordamadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Rodop (2021), tarafından yapılan çalışmada 4-6 yaş aralığındaki çocukların yaşadıkları duygusal ve davranışsal sorunların, ebeveynlerinin bağlanma örüntülerinden etkilenip etkilenmediğini incelenmiştir. Yapılan çalışma sonucunda ebeveynlerin bağlanma örüntülerinin, çocuklarının yaşadığı sosyal ve duygusal problemlerle ilişkili olduğu saptanmıştır.

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1.Araştırma Modeli

60-72 aylık çocukların dijital oyun bağımlılığının duygusal davranışsal problemlerle ilişkisinin incelemesi amacı ile yapılan çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden biri olan ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Bu model değişkenler arasındaki ilişkiyi tespit etmek ve olası sonuçları tahmin etmek için kullanılmaktadır (Tutar ve Erdem, 2022). İlişkisel tarama modelinde iki veya daha fazla sayıdaki değişken arasındaki ilişki derecesi ölçülmeye çalışılır (Ocak, 2019). Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığının duygusal davranışsal problemlerle ilişkisi, dijital oyun bağımlılığı ve duygusal davranışsal problemlerin düzeyinin cinsiyet, kardeş sayısı, anne- baba eğitim düzeyi, dijital cihaza sahip olma değişkenleri ile arasındaki ilişki incelenmiştir.

3.2.Araştırmanın evreni ve örnekleme

Araştırmanın evreni 2023-2024 eğitim-öğretim yılı Kocaeli ili Derince ilçesindeki resmi anasınıfı ve resmi bağımsız anaokullarında öğrenim gören 60-72 aylık çocukların ebeveynlerinden oluşmaktadır. Örneklem, 2023-2024 eğitim öğretim yılındaki Kocaeli ili Derince ilçesindeki resmi anasınıfı ve resmi bağımsız anaokullarında öğrenim görmekte olan 60-72 aylık çocukların ebeveynlerden seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden uygun örnekleme yöntemiyle seçilmiş 250 katılımcıdan oluşmuştur. Çalışma kapsamında 300 ebeveyne ölçek gönderilmiş ancak tam dolduran 250 kişinin verisi kullanılmıştır. Örneklemde bulunan ebeveynlere ilişkin demografik bilgiler aşağıda yer alan tablolarda verilmiştir. Tablo 3'te örneklem grubuna yönelik demografik bilgiler verilmiştir.

Tablo 3

Örneklem Grubuna Yönelik Demografik Bilgiler

	<i>Değişken</i>	<i>F</i>
Cinsiyet	Kız	187
	Erkek	63
Anne Eğitim Durumu	İlkokul	28
	Ortaokul	43

	Lise	68
	Önlisans	43
	Lisans	62
	Lisansüstü	6
Baba Eğitim Durumu	İlkokul	22
	Ortaokul	31
	Lise	92
	Önlisans	49
	Lisans	49
	Lisansüstü	7
	Yok	49
Kardeş Sayısı	1	83
	2	61
	3	35
	4 ve Üstü	22
Dijital araca sahip olma durumu	Var	110
	Yok	140

Tablo 3 incelendiğinde, örneklem grubunda yer alan çocukların 63'ünün erkek, 187'sinin kız olduğu görülmektedir. Anne eğitim durumunun 28'inin ilkökul, 43'ünün ortaokul, 68'inin lise, 43'ünün önlisans, 62'sinin lisans ve 6'sının lisansüstü olduğu Baba ebeveyn eğitim durumunun ise 22'sinin ilkökul, 31 'inin ortaokul, 92'sinin lise, 49 'unun önlisans, 49 'unun lisans ve 7 'sinin lisansüstü düzeyde öğrenim gördüğü belirlenmiştir. Örneklem grubunda bulunan çocukların 49'unun kardeşi olmadığı, 83'ünün bir kardeşi, 61'inin iki kardeşi, 35'inin üç kardeşi ve 22'sinin dört ve üzeri kardeşi olduğu görülmektedir. Örneklem grubundaki çocukların 110'unun dijital araca sahip olmadığı 140'nın dijital araca sahip olduğu belirlenmiştir.

3.3. Veri toplama araçları

60-72 aylık çocukların dijital oyun bağımlılığının duygusal davranışsal problemlere etkisini incelemek için yapılan araştırmada araştırmacı tarafından hazırlanan “Kişisel Bilgiler Formu” (Ek-1), “Güçler ve Güçlükler Anketi” (Ek-2) ve “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi (DOBE)” (Ek-3) Ölçeği olmak üzere üç farklı veri toplama aracı kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel bilgi formu

Bir sayfadan oluşan kişisel bilgi formu örneklem grubunun demografik bilgilerini elde etmek amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Formda; çocuğun cinsiyeti, kardeş sayısı, öğrenim durumu, ailenin aylık geliri, çocuğun sahip olduğu dijital araçlar gibi sorular bulunmaktadır.

3.3.2. Güçler ve Güçlükler Anketi

Güçler ve Güçlükler Anketi (GGA) "Strength and Difficulties Questionnaire- (SDQ)" İngiliz psikiyatrist Robert Goodman (1997) tarafından gençlerde ve çocuklarda davranışsal ve duygusal sorunları saptamak amacıyla geliştirilmiştir. Güçler ve Güçlükler Anketi'nin Türkçe'ye uyarlanması ve geçerlilik güvenilirlik çalışmaları 2008 yılında Güvenir ve ark. tarafından yapılmıştır. Güçler ve Güçlükler Anketi'nin geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları 1997 yılından beri birçok ülkede gerçekleştirilmiş, günümüze kadar 40'tan fazla dile çevirisi yapılmıştır.

Anketin 4-16 yaşlar için öğretmen ve anne-baba formu ve 11-16 yaşlar için ergenin kendisinin doldurduğu form olmak üzere iki formu bulunmaktadır. Araştırmada 60-72 ay çocukların duygusal-davranışsal sorunlarını ölçmek amacıyla Güçler ve Güçlükler Anketi'nin 4-16 yaşlar için öğretmen ve anne-baba formu kullanılmıştır. Ölçek olumlu ve olumsuz duygusal-davranışsal özellikleri sorgulayan 25 soru içermektedir. Ölçek "Akran Sorunları", "Duygusal Sorunlar", "Davranış Sorunları", "Sosyal Davranışlar" ve "Dikkat Eksikliği ve Aşırı Hareketlilik" şeklinde her biri beş soru içeren beş alt başlıktan oluşmaktadır. Alt başlıklar kendi içerisinde değerlendirilebileceği ve her bir başlık için ayrı puan elde edilebileceği gibi, ilk dört başlığın toplamıyla "Toplam Güçlük Puanı" da hesaplanabilmektedir. Güçler ve Güçlükler Anketi'nin Cronbach alfa katsayısı.72 bulunmuştur. Sonuçlar, Güçler ve Güçlükler Anketi'nin tutarlı ve güvenilir olduğunu göstermektedir (Güvenir ve arkadaşları, 2008).

3.3.3. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi (DOBE)

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (DOBE), Budak (2020) tarafından erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimini değerlendirmek amacı ile geliştirilmiştir. Sürekli oynama, hayattan kopma, hayata yansıtma ve çatışma şeklinde dört alt boyut altında toplam 20 maddeden oluşan ölçek beşli likert tipte hazırlanmıştır.

Katılımcılar 1 ile 5 puan arasında puan verebilmektedirler. Dereceler 1=Hiçbir zaman, 2=Nadiren, 3=Bazen, 4=Çoğu zaman ve 5=Her zaman biçiminde yapılmıştır. Ölçekte maddeler arasında ters puanlanan madde bulunmamakta olup ölçekten minimum 20 maximum 100 puan alınabilmektedir. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinde toplam puan hesaplaması yapılabileceği gibi her boyut kendi içinde değerlendirilebilmektedir.

Kapsam geçerliği çalışmaları kapsamında ölçek formları 18 farklı uzmanın görüşüne sunmuş olup yapı geçerliği açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi ile incelenmiştir. Ölçek güvenirliği Cronbach's Alfa değeri ve ile incelenmiş, iç tutarlılık toplam güvenirlik katsayısı .93 ve alt boyutlarda ise .70 ile .90 arasında olduğu görülmüştür. Güvenirlik katsayısı alt boyutları açısından “hayata yansıtma” alt boyutu için .70, “sürekli oynama” alt boyutu için .82, “çatışma” alt boyutu için .90, “hayattan kopma” alt boyutu için .88 olarak tespit edilmiştir. Sonuçlar DOBE ölçeğinin güvenilir bir ölçme aracı olduğunu göstermektedir (Budak, 2020).

3.4. Verilerin Toplanması

Veri toplama kapsamında Kocaeli'deki resmi anasınıfı ve resmi bağımsız anaokulu kurumlarında veri toplayabilmek amacıyla Sakarya Üniversitesi Etik Kurulu'na başvuru yapılmıştır. 16.03.2023 tarihli E-61923333-050.99-231233 sayılı karar ile etik kurul onayı alınmıştır (Ek 5). Etik kurul onayı sonrasında Kocaeli İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne başvuru yapılmış ve 01.12.2023 tarihli E-99332089-605.01-91039270 sayılı karar ile Kocaeli'deki resmi anasınıfı ve resmi bağımsız anaokulu kurumlarından veri toplama izni alınmıştır (Ek 6). Zamandan tasarruf sağlaması nedeniyle veriler Google Formlar üzerinden online olarak toplanmıştır. Katılımcılara Google Formlar aracılığıyla hazırlanan ölçekler sınıf öğretmenleri vasıtasıyla dijital yollarla ulaştırılmıştır. Araştırmaya katılımın gönüllülük esaslı olduğu, verilerin üçüncü şahıslar tarafından kullanılmayacağı ve elde edilecek bilgilerin bilimsel çalışmanın amacı dışında kullanılmayacağı ifade edilmiştir. Katılımcılara soruları içten cevaplamalarının araştırmanın amacına hizmet edeceği hatırlatılarak samimiyetle cevap vermeleri rica edilmiştir. Veriler 2023-2024 eğitim öğretim dönemi Kasım-Ocak ayları arasında toplanmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında toplanan veriler SPSS veri analiz programıyla analiz edilmiştir. Veri setinde kayıp veri olup olmadığı kontrol edilip, kayıp veri olmadığı tespit edilmiştir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Güçler ve Güçlükler anketinden elde edilen toplam puanlar hesaplanmış ve normalliği bozan uç veriler belirlenerek sekiz veri, veri setinden çıkarılmıştır. Uygun veri analizi yöntemini belirlemek için araştırma sürecinden elde edilen verilerin normal dağılıp dağılmadığını tespit etmek için ölçek ve alt boyutlarının çarpıklık ve basıklık katsayıları incelenmiştir. Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği ve alt boyutlarının, Güçler ve Güçlükler anketi ve alt boyutlarının normalliğine ilişkin elde edilen sonuçlara Tablo 4'te yer verilmiştir.

Tablo 4

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Alt Boyutlarına İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

Boyutlar	N	$\bar{x}$	Mod	Medyan	SS	Çarpıklık	Basıklık
Hayattan Kopma	242	15,61	7,00	14,00	7,21	,650	-,473
Çatışma	242	9,52	4,00	9,00	4,31	,357	-,926
Sürekli Oynama	242	12,31	7,00	11,00	5,23	,421	-,972
Hayata Yansıtma	242	7,44	3,00	7,00	3,02	,267	-,602
Toplam Puan	242	47,85	20,00	44,00	18,71	,440	-,642

Tablo 4 incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin; hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama, hayata yansıtma ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanlarının çarpıklık ve basıklık değerlerinin +1 ile -1 aralığında olduğu görülmektedir. Buna göre, dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanının ve alt boyutlarının kabul edilen sınırların arasında olduğu bu sebeple normal dağılımdan aşırı bir sapma göstermediği söylenebilir (Bulmer, 1979).

Tablo 5

Güçler ve Güçlükler Anketi ve Alt Boyutlarına İlişkin Tanımlayıcı İstatistikler

Boyutlar	N	$\bar{x}$	Mod	Medyan	ss	Çarpıklık	Basıklık
Dikkat Eksikliği ve Aşırı Hareketlilik	242	5,17	5,00	5,00	1,72	,154	-,327

Davranışsal Sorunlar	242	2,19	2,00	2,00	1,06	,786	,563
Duygusal Sorunlar	242	2,30	,00	2,00	2,02	,960	,803
Akran Sorunları	242	4,83	5,00	5,00	1,56	,145	,441
Sosyal Davranışlar	242	1,98	,00	2,00	1,74	,876	,619
Toplam Puan	242	16,5	15,00	15,00	4,36	,686	0,060

Güçler ve güçlükler anketinin; sosyal davranışlar, dikkat eksikliği, davranışsal sorunlar, duygusal sorunlar ve aşırı hareketlilik, akran sorunları ve güçler ve güçlükler anketi toplam puanlarının çarpıklık ve basıklık değerlerinin +1 ile -1 aralığında olduğu görülmüştür. İncelenen tüm boyutlarda mod, medyan ve aritmetik ortalama değerlerinin birbirine yakın olduğu böylece verilerin normal dağılım gösterdiği görülmektedir.

Veri toplama araçları ve alt boyutlarının normal dağılım göstermesi sebebiyle veri analizinde parametrik testler kullanılmıştır. Araştırma değişkenleri arasında olan ilişkileri saptama amacı ile Pearson Korelasyon katsayısı hesaplanmış, değişkenler arası istatistiksel olarak anlamlı bir farkın bulunup bulunmadığı incelenmiştir. İki kategorili karşılaştırmalarda t-test uygulanırken üç kategorili karşılaştırmalarda Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu başlık altında toplanan verilerden elde edilen sonuçların istatistiksel çözümlemelerine dayalı bulgular yer almaktadır. Elde edilen bulgular araştırmanın alt problemlerindeki sıraya göre verilmiştir. Bu kapsamda araştırmanın birinci alt problemi olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve duygusal davranışsal problemleri düzeylerine ilişkin bulgular, ikinci alt problem olan 60-72 ay çocukların dijital oyun bağımlılığının duygusal davranışsal problemleri yordamasına ilişkin bulgular, üçüncü alt problem olan dijital oyun bağımlılığı ve duygusal davranışsal problemlerin çeşitli değişkenlere göre farklılıklarına ilişkin bulgular verilmiştir.

4.1. Birinci Alt Problem “Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ve Duygusal Davranışsal Problem Düzeylerine” İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi olan çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ve duygusal davranışsal problemleri düzeylerine ilişkin bulgular verilmektedir. Çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri Tablo 6’da verilmektedir.

Tablo 6

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Puan Dağılımı

	<i>Değişken</i>	<i>F</i>
20-35 (En Az)	Kız	68
	Erkek	11
	Toplam Puan	79
	Yüzde	32,64
36-51 (Az)	Kız	47
	Erkek	13
	Toplam Puan	60
	Yüzde	24,79
52-67 (Orta)	Kız	47
	Erkek	19
	Toplam Puan	66
	Yüzde	27,27
68-83 (Fazla)	Kız	16

	Erkek	13
	Toplam Puan	29
	Yüzde	11,98
84-100 (Çok Fazla)	Kız	6
	Erkek	2
	Toplam Puan	8
	Yüzde	3,3

Tablo 6 incelendiğinde, araştırmanın örneklem grubunun; 11'i erkek 68'i kız olmak üzere toplam 79'unun bağımlılık eğiliminin en az (20-35), 13'ü erkek 47'si kız olmak üzere toplam 60'ının bağımlılık eğiliminin az (36-51), 19'u erkek 47'si kız olmak üzere 66'sının bağımlılık eğiliminin orta (52-67), 13'ü erkek 16'sı kız olmak üzere 29'unun bağımlılık eğiliminin fazla (68-83) ve 2'si erkek 6'sı kız olmak üzere 8'inin bağımlılık eğiliminin çok fazla (84-100) olduğu görülmektedir. Çocukların duygusal davranışsal problemleri düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 7'de verilmektedir.

Tablo 7

Güçler ve Güçlükler Anketi Etkilenme Puan Dağılımı

	<i>Değişken</i>	<i>F</i>
0-13 (Normal)	Kız	53
	Erkek	12
	Toplam Puan	65
	Yüzde	26,85
14-16 (Sınırdan)	Kız	56
	Erkek	13
	Toplam Puan	69
	Yüzde	28,51
17-40 (Anormal)	Kız	75
	Erkek	33
	Toplam Puan	108
	Yüzde	44,62

Tablo 7 incelendiğinde, araştırmanın örneklem grubunun; 53'ü kız 12'si erkek olmak üzere toplam 65'inin normal (0-13), 56'sı kız 13'ünün erkek olmak üzere 69'unun sınırdan (14-16) ve 75'inin kız 33'ünün erkek olmak üzere toplam 108'inin anormal (17-40) duygusal davranışsal problemleri olduğu görülmüştür.

4.2. İkinci Alt Problem “60-72 Ay Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığının Duygusal Davranışsal Problemleri Yordamasına” İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi 60-72 ay çocukların dijital oyun bağımlılığının duygusal davranışsal problemleri yordamasına ilişkin bulgular verilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı ve duygusal davranışsal problemlerin korelasyon analizine yönelik bulgular Tablo 8’de verilmektedir.

Tablo 8

Dijital Oyun Bağımlılığı ve Duygusal Davranışsal Problemler Korelasyon Analizi

		Dijital Oyun Bağımlılığı	Duygusal Davranışsal Problemler
Dijital Oyun Bağımlılığı	Pearson Korelasyonu	1	,371**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	242	242
Duygusal Davranışsal Problemler	Pearson Korelasyonu	,371**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	242	242

Tablo 8 incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ve duygusal davranışsal problemler arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmektedir. Ölçekler arasındaki ilişkinin alt boyutlarda olup olmadığını belirlemek için alt boyutlara da korelasyon analizi yapılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı alt boyutları ve duygusal davranışsal problemler alt boyutlarının korelasyon analizine yönelik bulguları Tablo 9’de verilmektedir.

Tablo 9

Dijital Oyun Bağımlılığı Alt Boyutları ve Duygusal Davranışsal Problemler Alt Boyutlarına İlişkin Korelasyon Analizi

Boyutlar		Hayattan kopma	Çatışma	Sürekli oynama	Hayata yansıtma
Dikkat Eksikliği ve Aşırı Hareketlilik	Pearson Korelasyonu	,136*	,182**	,166**	,204**
	Sig. (2-tailed)	,034	,004	,009	,001
	N	242	242	242	242
Duygusal sorunlar	Pearson Korelasyonu	,258**	,276**	,249**	,331**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000
	N	242	242	242	242

Davranışsal sorunları	Pearson Korelasyonu	,258**	,275**	,239**	,314**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000
	N	242	242	242	242
	Pearson Korelasyonu	,044	,027	,037	-,014
Akran sorunları	Sig. (2-tailed)	,500	,673	,564	,832
	N	242	242	242	242
	Pearson Korelasyonu	,193**	,195**	,139*	,163*
	Sig. (2-tailed)	,003	,002	,031	,011
Sosyal Sorunlar	N	242	242	242	242

Tablo 9’ye göre dikkat eksikliği ve aşırı hareketlilik alt boyutunun hayattan kopma (Sig.>0.05), hayata yansıtma, çatışma ve sürekli oynama ve (Sig.>0.01) alt boyutlarıyla anlamlı bir ilişkisinin olduğu görülmüştür. Duygusal sorunlar alt boyutunun sürekli oynama, hayattan kopma, hayata yansıtma ve çatışma alt boyutlarıyla anlamlı bir ilişkisinin olduğu görülmüştür (Sig.>0,01). Davranış sorunları alt boyutunun hayattan kopma, çatışma, hayata yansıtma ve sürekli oynama alt boyutlarıyla anlamlı bir ilişkisinin olduğu görülmüştür (Sig.>0,01). Akran sorunlar alt boyutunun hiçbir duygusal davranışsal problemle ilişkisi olmadığı görülmüştür. Sosyal sorunlar alt boyutunun hayattan kopma, çatışma (Sig.>0,01), hayata yansıtma ve sürekli oynama alt boyutlarıyla anlamlı bir ilişkisinin olduğu görülmüştür (Sig.>0,05).

4.3. Üçüncü Alt Problemi “Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Duygusal Davranışsal Problemlerin Çeşitli Değişkenlere İlişkin Farklılıklarına” İlişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemi olan dijital oyun bağımlılığı ve duygusal davranışsal problemlerin çeşitli değişkenlere göre farklılıklarına ilişkin bulgular verilmiştir. Çocukların dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet değişkenine göre bulguları Tablo 10’da verilmektedir.

Tablo 10

Cinsiyete Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimine İlişkin T-Testi Bulguları

Boyutlar	Değişken	N	$\bar{x}$	SS	t	P
Hayattan Kopma	Kız	184	15,05	7,15	-2,168	,031
	Erkek	58	17,39	7,16		
Çatışma	Kız	184	9,12	4,25	-2,569	,011

	Erkek	58	10,77	4,30		
	Kız	184	11,61	4,98		
Sürekli Oynama	Erkek	58	14,53	5,41	-3,811	,000*
	Kız	184	7,21	3,03		
Hayata Yansıtma	Erkek	58	8,17	2,93	-2,108	,036
	Kız	184	45,88	18,25		
Toplam Puan	Erkek	58	54,12	18,93	-2,969	,003*

Tablo 10'daki bulgular incelendiğinde DOBE ölçeği toplam puan ve tüm alt boyutlarının puan ortalamasında erkeklerin puanının kızların puanından daha yüksek olduğu görülmektedir. DOBE toplam puan ve sürekli oynama alt boyut puanlarında cinsiyete göre anlamlı bir fark vardır ($p<0,05$). Hayattan kopma, çatışma ve hayata yansıtma alt boyut puanlarında dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin cinsiyete göre anlamlı bir fark yoktur ($p>0,05$). Çocukların dijital oyun bağımlılıklarının kardeş sayısı değişkenine göre bulguları Tablo 11'de verilmektedir.

Tablo 11

Kardeş Sayısı Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimine İlişkin Anova Testi Bulguları

		Kareler		Kareler		
		Kareler Toplamı	df	Ortalaması	F	Sig.
Hayattan Kopma	Gruplar Arası	174,685	4	43,671	,841	,500
	Gruplar İçi	12408,397	239	51,918		
	Toplam	12583,082	243			
Çatışma	Gruplar Arası	66,537	4	16,634	,892	,469
	Gruplar İçi	4457,873	239	18,652		
	Toplam	4524,410	243			
Sürekli Oynama	Gruplar Arası	309,091	4	77,273	2,923	,022
	Gruplar İçi	6317,991	239	26,435		
	Toplam	6627,082	243			
Hayata Yansıtma	Gruplar Arası	49,107	4	12,277	1,347	,253
	Gruplar İçi	2177,630	239	9,111		
	Toplam	2226,738	243			
Toplam Puan	Gruplar Arası	2077,553	4	519,388	1,499	,203
	Gruplar İçi	82789,345	239	346,399		
	Toplam	84866,898	243			

Tablo 11 incelendiğinde, DOBE ölçeğinin toplam puanında ve tüm alt boyutlarında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir (Sig>0,05). Çocukların dijital oyun bağımlılıklarının anne eğitim düzeyi değişkenine göre bulguları Tablo 12'de verilmektedir.

Tablo 12

Anne Eğitim Durumu Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimine İlişkin Anova Testi Bulguları

		Kareler				
		Kareler Toplamı	df	Ortalaması	F	Sig.
Hayattan Kopma	Gruplar Arası	288,220	5	57,644	1,116	,353
	Gruplar İçi	12294,862	238	51,659		
	Toplam	12583,082	243			
Çatışma	Gruplar Arası	87,369	5	17,474	,937	,457
	Gruplar İçi	4437,041	238	18,643		
	Toplam	4524,410	243			
Sürekli Oynama	Gruplar Arası	347,364	5	69,473	2,633	,024
	Gruplar İçi	6279,718	238	26,385		
	Toplam	6627,082	243			
Hayata Yansıtma	Gruplar Arası	92,328	5	18,466	2,059	,071
	Gruplar İçi	2134,410	238	8,968		
	Toplam	2226,738	243			
Toplam Puan	Gruplar Arası	2447,569	5	489,514	1,414	,220
	Gruplar İçi	82419,328	238	346,300		
	Toplam	84866,898	243			

Tablo 12 incelendiğinde, DOBE ölçeğinin toplam puanında ve tüm alt boyutlarında anlamlı bir fark yoktur (Sig>0,05). Çocukların dijital oyun bağımlılıklarının baba eğitim düzeyi değişkenine göre bulguları Tablo 13’de verilmektedir.

Tablo 13

Baba Eğitim Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimine İlişkin Anova Testi Bulguları

		Kareler				
		Kareler Toplamı	df	Ortalaması	F	Sig.
Hayattan Kopma	Gruplar Arası	110,977	5	22,195	,424	,832
	Gruplar İçi	12472,105	238	52,404		
	Toplam	12583,082	243			
Çatışma	Gruplar Arası	76,111	5	15,222	,814	,540
	Gruplar İçi	4448,298	238	18,690		
	Toplam	4524,410	243			
Sürekli Oynama	Gruplar Arası	343,510	5	68,702	2,602	,026
	Gruplar İçi	6283,572	238	26,402		
	Toplam	6627,082	243			
Hayata Yansıtma	Gruplar Arası	70,301	5	14,060	1,552	,175
	Gruplar İçi	2156,437	238	9,061		

	Toplam	2226,738	243		
Toplam Puan	Gruplar Arası	1789,858	5	357,972	1,026 ,403
	Gruplar İçi	83077,039	238	349,063	
	Toplam	84866,898	243		

Tablo 13 incelendiğinde, DOBE ölçeğinin toplam puanında ve tüm alt boyutlarında anlamlı bir fark yoktur (Sig>0,05). Çocukların dijital oyun bağımlılıklarının dijital araca sahip olma değişkenine göre bulguları Tablo 14’de verilmektedir.

Tablo 14

Dijital Araca Sahip Olma Durumuna Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Eğilimine İlişkin T-Testi Bulguları

Boyutlar	Değişken	N	$\bar{x}$	SS	t	p
Hayattan Kopma	Hayır	110	15,30	7,25	-,629	,530
	Evet	132	15,88	7,19		
Çatışma	Hayır	110	9,02	4,08	-1,628	,105
	Evet	132	9,93	4,47		
Sürekli Oynama	Hayır	110	10,81	4,69	-4,249	,000*
	Evet	132	13,56	5,34		
Hayata Yansıtma	Hayır	110	6,91	3,03	-2,502	,013
	Evet	132	7,88	2,96		
Toplam Puan	Hayır	110	44,90	18,08	-2,258	,025
	Evet	132	50,31	18,94		

Tablo 14 incelendiğinde, DOBE ölçeğinin toplam puanında ve tüm alt boyutlarında dijital araca sahip olan çocukların aritmetik ortalamasının dijital araca sahip olmayan çocukların aritmetik ortalamalarından daha yüksek olduğu görülmektedir. Yapılan analiz sonucunda DOBE ölçeğinin hayattan kopma, çatışma, hayata yansıtma alt boyutlarında ve toplam puanda dijital araca sahip olma durumuna göre anlamlı bir fark yoktur ($p>0,05$). Sürekli oynama alt boyutunda ise dijital araca sahip olma durumuna göre anlamlı bir fark vardır ($p<0,05$). Çocukların duygusal davranışsal problemlerinin cinsiyet değişkenine göre bulguları Tablo 15’te verilmektedir.

Tablo 15

Cinsiyete Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin T-Testi Bulguları

Boyutlar	Cinsiyet	N	$\bar{x}$	SS	t	p
Dikkat Eksikliği ve Aşırı Hareketlilik	Kız	184	5,14	1,70	-,584	,560
	Erkek	58	5,29	1,79		
Duygusal Sorunlar	Kız	184	2,27	2,05	-,391	,696
	Erkek	58	2,39	1,92		
Davranışsal Sorunlar	Kız	184	2,13	1,06	-1,634	,104
	Erkek	58	2,39	1,04		
Akran Sorunları	Kız	184	4,77	1,56	-1,193	,234
	Erkek	58	5,05	1,53		
Sosyal Sorunlar	Kız	184	1,89	1,67	-1,342	,183
	Erkek	58	2,27	1,93		
Toplam Puan	Kız	184	16,22	4,28	-1,819	,070
	Erkek	58	17,41	4,52		

Tablo 15 incelendiğinde, güçler ve güçlükler anketi toplam puanında ve tüm alt boyutlarının puan ortalamasında erkeklerin puanı kızların puanından daha yüksek olduğu görülmektedir. Yapılan analiz sonucunda güçler ve güçlükler anketinin toplam puan ve tüm alt boyut puanlarında cinsiyete göre anlamlı bir fark yoktur ($p>0,05$). Çocukların duygusal davranışsal problemlerinin kardeş sayısı değişkenine göre bulguları Tablo 16'da verilmektedir.

Tablo 16

Kardeş Sayısına Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Anova Testi Bulguları

		Kareler Toplamı	df	Kareler Ortalaması	F	Sig.
Dikkat Eksikliği ve Aşırı Hareketlilik	Gruplar Arası	4,333	4	1,083	,360	,837
	Gruplar İçi	718,995	239	3,008		
	Toplam	723,328	243			
Duygusal Sorunlar	Gruplar Arası	40,208	4	10,052	2,347	,055
	Gruplar İçi	1023,772	239	4,284		
	Toplam	1063,980	243			
Davranışsal Sorunlar	Gruplar Arası	3,868	4	,967	,711	,585
	Gruplar İçi	324,865	239	1,359		
	Toplam	328,734	243			
Akran Sorunları	Gruplar Arası	15,432	4	3,858	1,614	,171
	Gruplar İçi	571,335	239	2,391		

Sosyal Sorunlar	Toplam	586,766	243		
	Gruplar Arası	7,217	4	1,804	,581 ,676
	Gruplar İçi	741,779	239	3,104	
Toplam Puan	Toplam	748,996	243		
	Gruplar Arası	83,009	4	20,752	1,000,408
	Gruplar İçi	4961,794	239	20,761	
	Toplam	5044,803	243		

Tablo 16 incelendiğinde, güçler ve güçlükler anketinin toplam puan ve tüm alt boyut puanlarında kardeş sayısına göre anlamlı bir fark yoktur (Sig.>0,05). Çocukların duygusal davranışsal problemlerinin annenin eğitim düzeyi değişkenine göre bulguları Tablo 17, 18ve 19’de verilmektedir.

Tablo 17

Anne Eğitim Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Anova Testine İlişkin Bulgular

		Kareler Toplamı	df	Kareler Ortalaması	F	Sig.
Dikkat Eksikliği ve Aşırı Hareketlilik	Gruplar Arası	83,372	5	16,674	6,201	,00*
	Gruplar İçi	639,956	238	2,689		
	Toplam	723,328	243			
Duygusal Sorunlar	Gruplar Arası	12,246	5	2,449	,554	,735
	Gruplar İçi	1051,733	238	4,419		
	Toplam	1063,980	243			
Davranışsal Sorunlar	Gruplar Arası	7,661	5	1,532	1,136	,342
	Gruplar İçi	321,072	238	1,349		
	Toplam	328,734	243			
Akran Sorunları	Gruplar Arası	11,325	5	2,265	,937	,458
	Gruplar İçi	575,442	238	2,418		
	Toplam	586,766	243			
Sosyal Sorunlar	Gruplar Arası	7,663	5	1,533	,492	,782
	Gruplar İçi	741,333	238	3,115		
	Toplam	748,996	243			
Toplam Puan	Gruplar Arası	321,493	5	64,299	3,240	,008
	Gruplar İçi	4723,310	238	19,846		
	Toplam	5044,803	243			

Tablo 17 incelendiğinde, güçler ve güçlükler anketinin dikkat eksikliği ve aşırı hareketlilik alt boyutunda anne eğitim durumuna göre anlamlı bir vardır (Sig. <0,05). Güçler ve güçlükler anketinin toplam puan, duygusal sorunlar, davranış sorunları, akran sorunları ve

sosyal sorunlar puanlarında anne eğitim durumuna göre göre anlamlı bir fark yoktur (Sig.>0,05).

Tablo 18

Anne Eğitim Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Homojenlik Testine İlişkin Bulgular

		Levene			
		İstatistiği	df1	df2	Sig.
Dikkat Eksikliği ve Aşırı Hareketlilik	Ortalamaya Dayalı	,903	5	238	,480
	Medyana Dayalı	,697	5	238	,626
	Medyana Dayalı ve	,697	5	220,602	,626
	Düzeltilmiş Serbestlik Derecesi				
Duygusal Sorunlar	Kırpılmış Ortalamaya Dayalı	,918	5	238	,470
	Ortalamaya Dayalı	1,072	5	238	,376
	Medyana Dayalı	,631	5	238	,676
	Medyana Dayalı ve	,631	5	204,979	,676
Davranış Sorunları	Düzeltilmiş Serbestlik Derecesi				
	Kırpılmış Ortalamaya Dayalı	,839	5	238	,523
	Ortalamaya Dayalı	2,940	5	238	,014
	Medyana Dayalı	1,241	5	238	,291
Akran Sorunları	Medyana Dayalı ve	1,241	5	202,002	,291
	Düzeltilmiş Serbestlik Derecesi				
	Kırpılmış Ortalamaya Dayalı	2,527	5	238	,030
	Ortalamaya Dayalı	1,012	5	238	,411
Sosyal Sorunlar	Medyana Dayalı	,847	5	238	,517
	Medyana Dayalı ve	,847	5	221,888	,517
	Düzeltilmiş Serbestlik Derecesi				
	Kırpılmış Ortalamaya Dayalı	1,013	5	238	,411
Sosyal Sorunlar	Ortalamaya Dayalı	1,444	5	238	,209
	Medyana Dayalı	1,133	5	238	,343

Toplam Puan	Medyana Dayalı ve Düzeltilmiş Serbestlik Derecesi	1,133	5	220,437	,344
	Kırılmış Ortalamaya Dayalı	1,316	5	238	,258
	Ortalamaya Dayalı	2,682	5	238	,022
	Medyana Dayalı	2,300	5	238	,046
	Medyana Dayalı ve Düzeltilmiş Serbestlik Derecesi	2,300	5	217,517	,046
	Kırılmış Ortalamaya Dayalı	2,591	5	238	,026

Tablo 18 incelendiğinde güçler ve güçlükler anketinin toplam puan ve tüm alt boyutlarından elde edilen verilerin homojen olarak dağıldığı görülmektedir (Sig.>0,05).

Tablo 19

Anne Eğitim Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Tukey HSD Testine İlişkin Bulgular

Bağımlı Değişken	(I) Anne Eğitim	(J) Anne Eğitim	Ortalama		Sig.	95% Güven Aralığı	
			Farklılığı(I -J)	Standart Hata		Alt Değer	Üst Değer
Dikkat Eksikliği ve Aşırı Hareketlilik	İlkokul	Ortaokul	-,49074	,40842	,836	-1,6642	,6827
		Lise	-,54671	,37379	,688	-1,6207	,5272
		Önlisans	,44974	,40449	,876	-,7124	1,6119
		Lisans	,74313	,37810	,365	-,3432	1,8294
		Lisansüstü	1,42593	,74009	,388	-,7004	3,5523
	Ortaokul	İlkokul	,49074	,40842	,836	-,6827	1,6642
		Lise	-,05597	,32765	1,000	-,9973	,8854
		Önlisans	,94048	,36228	,102	-,1004	1,9813
		Lisans	1,23387*	,33255	,003	,2784	2,1893
		Lisansüstü	1,91667	,71789	,085	-,1459	3,9792
	Lise	İlkokul	,54671	,37379	,688	-,5272	1,6207
		Ortaokul	,05597	,32765	1,000	-,8854	,9973
		Önlisans	,99645*	,32273	,027	,0692	1,9237
		Lisans	1,28984*	,28897	,000	,4596	2,1201
		Lisansüstü	1,97264	,69877	,057	-,0350	3,9803
	Önlisans	İlkokul	-,44974	,40449	,876	-1,6119	,7124

	Ortaokul	-,94048	,36228	,102	-1,9813	,1004
	Lise	-,99645*	,32273	,027	-1,9237	-,0692
	Lisans	,29339	,32770	,947	-,6481	1,2349
	Lisansüstü	,97619	,71566	,748	-1,0800	3,0323
Lisans	İlkokul	-,74313	,37810	,365	-1,8294	,3432
	Ortaokul	-1,23387*	,33255	,003	-2,1893	-,2784
	Lise	-1,28984*	,28897	,000	-2,1201	-,4596
	Önlisans	-,29339	,32770	,947	-1,2349	,6481
	Lisansüstü	,68280	,70108	,926	-1,3315	2,6971
Lisansüstü	İlkokul	-1,42593	,74009	,388	-3,5523	,7004
	Ortaokul	-1,91667	,71789	,085	-3,9792	,1459
	Lise	-1,97264	,69877	,057	-3,9803	,0350
	Önlisans	-,97619	,71566	,748	-3,0323	1,0800
	Lisans	-,68280	,70108	,926	-2,6971	1,3315

*. Ortalama farkı 0.05 seviyesinde anlamlıdır.

Tablo 19 incelendiğinde ortaokul ve lisans mezunu annelerin çocuklarının dikkat eksikliği ve hiperaktivite puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Aynı şekilde lise ve önlisans, lisans mezunu annelerin çocuklarının dikkat eksikliği ve hiperaktivite puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır (Sig. <0,05). Çocukların duygusal davranışsal problemlerinin babanın eğitim düzeyi değişkenine göre bulguları Tablo 20, 21, 22’de verilmektedir.

Tablo 20

Baba Eğitim Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine Anova Testine İlişkin Bulgular

		Kareler				Sig.
		Kareler Toplamı	df	Ortalaması	F	
Dikkat Eksikliği ve Aşırı Hareketlilik	Gruplar Arası	49,782	5	9,956	3,518	,004*
	Gruplar İçi	673,546	238	2,830		
	Toplam	723,328	243			
Duygusal Sorunlar	Gruplar Arası	43,642	5	8,728	2,036	,074
	Gruplar İçi	1020,338	238	4,287		
	Toplam	1063,980	243			
Davranışsal Sorunlar	Gruplar Arası	17,463	5	3,493	2,670	,023
	Gruplar İçi	311,271	238	1,308		
	Toplam	328,734	243			
Akran Sorunları	Gruplar Arası	8,585	5	1,717	,707	,619
	Gruplar İçi	578,181	238	2,429		

	Toplam	586,766	243			
Sosyal Sorunlar	Gruplar Arası	15,582	5	3,116	1,011	,412
	Gruplar İçi	733,414	238	3,082		
	Toplam	748,996	243			
Toplam Puan	Gruplar Arası	406,063	5	81,213	4,167	,001*
	Gruplar İçi	4638,741	238	19,491		
	Toplam	5044,803	243			

Tablo 20 incelendiğinde, güçler ve güçlükler anketinin dikkat eksikliği ve aşırı hareketlilik alt boyutu ve toplam puan boyutunda baba eğitim durumuna göre anlamlı bir vardır (Sig.<0,05). Güçler ve güçlükler anketinin duygusal sorunlar, davranış sorunları, akran sorunları ve sosyal sorunlar alt boyut puanlarında baba eğitim durumuna göre anlamlı bir fark yoktur (Sig.>0,05).

Tablo 21

Baba Eğitim Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Homojenlik Testine İlişkin Bulgular

		Levene İstatistiği	df1	df2	Sig.
Dikkat Eksikliği ve Aşırı Hareketlilik	Ortalamaya Dayalı	,996	5	238	,421
	Medyana Dayalı	1,176	5	238	,321
	Medyana Dayalı ve Düzeltilmiş Serbestlik Derecesi	1,176	5	220,980	,322
	Kırpılmış Ortalamaya Dayalı	,994	5	238	,422
Duygusal Sorunlar	Ortalamaya Dayalı	1,971	5	238	,084
	Medyana Dayalı	1,508	5	238	,188
	Medyana Dayalı ve Düzeltilmiş Serbestlik Derecesi	1,508	5	220,053	,188
	Kırpılmış Ortalamaya Dayalı	1,680	5	238	,140
Davranış Sorunları	Ortalamaya Dayalı	4,158	5	238	,001
	Medyana Dayalı	2,491	5	238	,032

	Medyana Dayalı ve Düzeltilmiş Serbestlik Derecesi	2,491	5	192,774	,033
	Kırpılmış Ortalamaya Dayalı	3,238	5	238	,008
Akran Sorunları	Ortalamaya Dayalı	,834	5	238	,527
	Medyana Dayalı	,861	5	238	,508
	Medyana Dayalı ve Düzeltilmiş Serbestlik Derecesi	,861	5	230,124	,508
	Kırpılmış Ortalamaya Dayalı	,849	5	238	,516
Sosyal Sorunlar	Ortalamaya Dayalı	1,318	5	238	,257
	Medyana Dayalı	1,081	5	238	,371
	Medyana Dayalı ve Düzeltilmiş Serbestlik Derecesi	1,081	5	217,011	,372
	Kırpılmış Ortalamaya Dayalı	1,000	5	238	,419
Toplam Puan	Ortalamaya Dayalı	2,167	5	238	,059
	Medyana Dayalı	1,443	5	238	,209
	Medyana Dayalı ve Düzeltilmiş Serbestlik Derecesi	1,443	5	208,839	,210
	Kırpılmış Ortalamaya Dayalı	2,009	5	238	,078

Tablo 21 incelendiğinde güçler ve güçlükler anketinin toplam puan ve tüm alt boyutlarından elde edilen verilerin homojen olarak dağıldığı görülmektedir (Sig.>0,50).

Tablo 22

Baba Eğitim Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Tukey HSD Testine İlişkin Bulgular

Bağımlı Değişken	(I) Anne Eğitim	(J) Anne Eğitim	Ortalama Farklılığı(I-J)	Standart Hata	Sig.	95% Güven Aralığı Alt Değer	Üst Değer
Dikkat Eksikliği	İlkokul	Ortaokul	1,20968	,46897	,106	-,1377	2,5571
		Lise	1,39655*	,40146	,008	,2431	2,5500

ve Aşırı Hareketlilik		Önlisans	1,43878*	,43173	,013	,1984	2,6792
		Lisans	1,54167*	,43312	,006	,2973	2,7861
Ortaokul		Lisansüstü	2,35714*	,73002	,018	,2597	4,4545
		İlkokul	-1,20968	,46897	,106	-2,5571	,1377
		Lise	,18687	,35188	,995	-,8241	1,1979
		Önlisans	,22910	,38607	,991	-,8801	1,3383
		Lisans	,33199	,38762	,956	-,7817	1,4457
		Lisansüstü	1,14747	,70397	,580	-,8751	3,1700
Lise		İlkokul	-1,39655*	,40146	,008	-2,5500	-,2431
		Ortaokul	-,18687	,35188	,995	-1,1979	,8241
		Önlisans	,04222	,30047	1,000	-,8211	,9055
		Lisans	,14511	,30247	,997	-,7239	1,0141
		Lisansüstü	,96059	,66092	,694	-,9383	2,8595
		İlkokul	-1,43878*	,43173	,013	-2,6792	-,1984
Önlisans		Ortaokul	-,22910	,38607	,991	-1,3383	,8801
		Lise	-,04222	,30047	1,000	-,9055	,8211
		Lisans	,10289	,34164	1,000	-,8787	1,0844
		Lisansüstü	,91837	,67974	,756	-1,0346	2,8713
		İlkokul	-1,54167*	,43312	,006	-2,7861	-,2973
		Ortaokul	-,33199	,38762	,956	-1,4457	,7817
Lisans		Lise	-,14511	,30247	,997	-1,0141	,7239
		Önlisans	-,10289	,34164	1,000	-1,0844	,8787
		Lisansüstü	,81548	,68062	,837	-1,1400	2,7710
		İlkokul	-2,35714*	,73002	,018	-4,4545	-,2597
		Ortaokul	-1,14747	,70397	,580	-3,1700	,8751
		Lise	-,96059	,66092	,694	-2,8595	,9383
Lisansüstü		Önlisans	-,91837	,67974	,756	-2,8713	1,0346
		Lisans	-,81548	,68062	,837	-2,7710	1,1400
Toplam	İlkokul	Ortaokul	2,53959	1,23071	,310	-,9964	6,0755
		Lise	2,71682	1,05355	,107	-,3101	5,7438
Puan		Önlisans	3,33024*	1,13300	,042	,0750	6,5855
		Lisans	4,30303*	1,13665	,003	1,0373	7,5687
		Lisansüstü	6,92208*	1,91580	,005	1,4178	12,4263
		İlkokul	-2,53959	1,23071	,310	-6,0755	,9964
Ortaokul		Lise	,17723	,92345	1,000	-2,4759	2,8304
		Önlisans	,79065	1,01316	,971	-2,1202	3,7015
		Lisans	1,76344	1,01724	,511	-1,1592	4,6861
		Lisansüstü	4,38249	1,84745	,170	-,9254	9,6904
		İlkokul	-2,71682	1,05355	,107	-5,7438	,3101
		Ortaokul	-,17723	,92345	1,000	-2,8304	2,4759
Lise		Önlisans	,61342	,78854	,971	-1,6521	2,8790

	Lisans	1,58621	,79378	,346	-,6944	3,8668
	Lisansüstü	4,20525	1,73447	,152	-,7780	9,1885
Önlisans	İlkokul	-3,33024*	1,13300	,042	-6,5855	-,0750
	Ortaokul	-,79065	1,01316	,971	-3,7015	2,1202
	Lise	-,61342	,78854	,971	-2,8790	1,6521
	Lisans	,97279	,89656	,887	-1,6031	3,5487
	Lisansüstü	3,59184	1,78385	,338	-1,5333	8,7170
Lisans	İlkokul	-4,30303*	1,13665	,003	-7,5687	-1,0373
	Ortaokul	-1,76344	1,01724	,511	-4,6861	1,1592
	Lise	-1,58621	,79378	,346	-3,8668	,6944
	Önlisans	-,97279	,89656	,887	-3,5487	1,6031
	Lisansüstü	2,61905	1,78617	,686	-2,5128	7,7509
Lisansüstü	İlkokul	-6,92208*	1,91580	,005	-	-1,4178
					12,4263	
	Ortaokul	-4,38249	1,84745	,170	-9,6904	,9254
	Lise	-4,20525	1,73447	,152	-9,1885	,7780
	Önlisans	-3,59184	1,78385	,338	-8,7170	1,5333
	Lisans	-2,61905	1,78617	,686	-7,7509	2,5128

*. Ortalama farkı 0.05 seviyesinde anlamlıdır.

Tablo 22 incelendiğinde ilkököl mezunu babaların lise, önlisans, lisans ve lisansüstü mezunu babaların çocuklarının dikkat eksikliği ve hiperaktivite puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır (Sig. <0,05). Toplam puan bakımından ilkököl mezunu babaların önlisans, lisans ve lisansüstü mezunu babaların çocuklarının puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır (Sig. <0,05). Çocukların duygusal davranışsal problemlerinin dijital araca sahip olma değişkenine göre bulguları Tablo 23’de verilmektedir.

Tablo 23

Dijital Araca Sahip Olma Durumuna Göre Çocukların Duygusal Davranışsal Problemlerine İlişkin Bulgular

Boyutlar	Dijital araca sahip olma Durumu	N	$\bar{x}$	SS	t	p
Dikkat Eksikliği ve Aşırı Hareketlilik	Hayır	110	4,87	1,79	-	,012
	Evet	132	5,43	1,62	2,542	
Duygusal Sorunlar	Hayır	110	2,13	2,07	-	,235
	Evet	132	2,44	1,97	1,190	
Davranışsal Sorunlar	Hayır	110	2,10	1,03	-	,234
	Evet	132	2,27	1,08	1,193	

Akran Sorunları	Hayır	110	4,76	1,58	-,684	,495
	Evet	132	4,90	1,54		
Sosyal Sorunlar	Hayır	110	2,13	1,82	1,213	,226
	Evet	132	1,86	1,66		
Toplam Puan	Hayır	110	16,01	4,42	-	,111
	Evet	132	16,91	4,29		

Tablo 23 incelendiğinde, güçler ve güçlükler anketinin toplam puan ve duygusal sorunlar, dikkat eksikliği ve aşırı hareketlilik, akran sorunları ve davranışsal sorunlar boyutlarında dijital araca sahip olan çocukların aritmetik ortalamasının dijital araca sahip olmayan çocukların aritmetik ortalamalarından daha yüksek, sosyal sorunlar alt boyutunda ise dijital araca sahip olmayan çocukların aritmetik ortalamalarının dijital araca sahip olan çocukların aritmetik ortalamasından daha yüksek olduğu görülmektedir. Yapılan analiz güçler ve güçlükler anketinin toplam puan ve ve tüm alt boyut puanlarında dijital araca sahip olma durumuna göre anlamlı bir fark yoktur ($p>0,05$).

BÖLÜM V

SONUÇ TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç ve Tartışma

Araştırma Milli eğitim bakanlığına bağlı resmi anasınıfı ve resmi bağımsız anaokullarında öğrenim görmekte olan 60-72 aylık çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin duygusal davranışsal problemlerle ilişkisini incelemek amacı ile yapılmıştır.

“60-72 ay çocukların dijital oyun bağımlılığı ne düzeydedir?” alt problemi incelenmiş ve araştırmada elde edilen bulgulara göre, 60-72 ay arasındaki çocukların çoğunluğunun bağımlılık eğiliminin en az düzeyde olduğu, bağımlılık eğiliminin çok fazla olarak belirlendiği katılımcıların ise azınlıkta kaldığı tespit edilmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda, 60-72 ay çocukların çoğunluğunun dijital oyun bağımlılık eğilimi göstermedikleri söylenebilir. Araştırma sonucuyla benzer şekilde Kara (2023), Dokumacı (2023) ve Budak (2020)’ın yapmış oldukları çalışmalarda çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin “az” düzeyde olduğu sonucuna ulaşmıştır. Çaylı (2022)’nın yapmış olduğu çalışmada dijital oyun bağımlılık eğiliminin orta düzeyde olduğu, Şahin (2022) ‘nin yapmış olduğu çalışmada ise okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık puanlarının yüksek olduğu tespit edilmiştir. Yapılan araştırmaların sonuçları incelendiğinde çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri hakkında farklı sonuçlara ulaşıldığı ortaya çıkmaktadır. Bu durumun dijital oyun bağımlılık düzeylerini etkileyen çok farklı değişkenlerin olmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Örneklem grubunun çeşitliliği, anne baba eğitim durumu, çevresel etmenler, çocukların dijital cihaza sahip olma durumu ortaya çıkan bu farklı sonuçların nedenleri arasında sayılabilir.

“60-72 ay çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinde cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir fark var mıdır?” alt problemi incelenmiş ve dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin toplam puanında cinsiyete göre anlamlı bir fark olduğu ve dijital oyun bağımlılığı ölçeği puan ortalamasının kız ve erkek öğrencilerde farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Erkek çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri kız çocuklarından istatistiksel olarak anlamlı

bir şekilde daha yüksek olduğu saptanmıştır. TÜİK (2011), Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırmasına göre Türkiye’de bilgisayar kullanım oranlarının her yaş grubunda erkeklerin kadınlara oranla daha yüksek olduğunu bildirmiştir. Bu durum toplumsal cinsiyet rolleriyle, kız çocukların daha çok anneye özenmesi ve kızların evde yapabileceği etkinliklerin daha çok olması ile ilişkilendirilebilir. Benzer şekilde Arslan (2021), Eskili (2023), Uslu (2019) ve Özdemir (2021)’in yapmış oldukları çalışmalarda dijital oyun bağımlılık düzeyi ile cinsiyetleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu, erkek çocukların kız çocuklara göre oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ünsal (2019)’un yapmış olduğu çalışmada ise kız çocukların erkek çocuklara oranla daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlısı olduğu ortaya çıkmıştır.

“60-72 ay çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinde kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı bir fark var mıdır?” alt problemi incelenmiş, çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kardeş sayısına göre değişmediği sonucuna ulaşılmıştır. Evde her çocuğun kendine ait dijital oyun aracına sahip olması ya da aile fertlerinin dijital cihazlarını kolaylıkla kullanabilme durumu bu sonucun ortaya çıkma nedenleri arasında sayılabilir. Hazar (2016), yapmış olduğu çalışmada kardeş sayısının oyun bağımlılığı üzerinde belirleyici bir etkisinin olmadığı sonucuna ulaşmış ve teknolojinin ucuzlaması ve yaygın hale gelmesi ile beraber ve her çocuğun kendine ait bir dijital oyun aracının olması, dijital oyunların gerçek oyunlara tercih edilmesini drenkli ve hareketli dünyaların olması çocukların dijital oyunları fiziksel aktivite içeren gerçek oyunlara tercih etmesini bunun nedeni olarak ifade etmiştir. Benzer şekilde Aydoğdu (2018) ve Keskin (2019) gibi araştırmacılar tarafından yapılan çalışmalarda da kardeş sayısının oyun bağımlılığı üzerinde belirleyici bir etkisinin olmadığı, kardeş sayısının dijital oyun bağımlılık düzeyine etki eden bir faktör olmadığı saptanmıştır. Erkılıç (2021) tarafından yapılan çalışmada ise oyun bağımlılığı toplam puan ortalamaları ile kardeş sayısı arasında anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna varılmıştır.

“60-72 ay çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinde anne ve baba eğitim durumu değişkenine göre anlamlı bir fark var mıdır?” alt problemi incelenmiş, çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin anne ve baba eğitim durumuna göre değişmediği sonucuna ulaşılmıştır. Birçok anne ve babanın dijital araçlara sahip olması ve bu araçları kullanma konusunda çocuklarına örnek olmaları bu çalışmada herhangi bir farklılığının ortaya

çıkmasının nedenlerinden biri olarak düşünülebilir. Benzer şekilde Uzunlar da (2022) anne ve baba eğitim durumuna göre yaptığı incelemede anlamlı bir fark olmadığını söylemiştir. Özdemir (2021) ve Kestane (2015) yapmış oldukları çalışmalarda baba dijital oyun bağımlılığı ile baba eğitim durumu ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığını tespit edilmiştir.

“60-72 ay çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinde dijital araca sahip olma değişkenine göre anlamlı bir fark var mıdır?” alt problemi incelenmiş, çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin dijital araca sahip olma durumuna göre değişmediği sonucuna ulaşılmıştır. Keskin (2019) tarafından yapılan çalışmada oyun bağımlılığı alt boyut puanları ve toplam puanın sahip olunan dijital oyun araçlarına göre anlamlı olarak farklılaştığı ortaya çıkmıştır. Özmen (2019) tarafından yapılan çalışmada dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları ile şahsi telefonu olma ve evde internet bulunma değişkenlerine göre anlamlı bir farklılık belirlenemezken, bilgisayara sahip olma değişkenine göre anlamlı düzeyde bir farklılık olduğu saptanmıştır. Benzer şekilde Budak (2020) yapmış olduğu çalışmada dijital araca sahip olma ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunduğu sonucuna ulaşmıştır.

“60-72 ay çocukların duygusal davranışsal problemlerinde cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir fark var mıdır?” alt problemi incelenmiş, erkek öğrencilerin duygusal davranış problemlerinin kız öğrencilerden fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Toplumun cinsiyetlere yüklediği rol ve beklentilerin farklılıkları, bu çalışmada gözlemlenen farklılıkların bazı nedenlerinden biri olarak öne çıkabilir. Ökten’in (2009:2) toplumsal cinsiyet üzerine yaptığı araştırmasında; kadınların erkeklere göre daha çok toplumsal uyuma uygun davranışlar sergilediğini tespit etmiştir. Kız çocuklarının genellikle daha sakin bir yapıda olmaları beklenirken, erkek çocuklarının olumsuz davranışlarına karşı daha toleranslı bir tutum sergilenmesi veya görmezden gelinmesi gibi faktörler etkili olabilir. Ayrıca, erkek çocukların kız çocuklarına oranla daha serbest bırakılması da bu farklılıkların bir diğer nedeni olarak değerlendirilebilir. Benzer şekilde Bolattekin (2014), Çetiner (2016), Yeğen (2019) ve Karaduman (2021) tarafından yapılan çalışmada duygusal davranışsal problemlerin cinsiyet değişkenine göre farklılık olduğu ve erkek çocuklarının kız çocuklarına oranla daha çok duygusal ve davranışsal problemler

gösterdiği tespit edilmiştir. Yoldaş (2020) tarafından yapılan araştırmada çocukların davranış problemlerinin cinsiyete göre farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

“60-72 ay çocukların duygusal davranışsal problemlerinde kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı bir fark var mıdır?” alt problemi incelenmiş, duygusal davranışsal problemlerin kardeş sayısı değişkenine göre değişmediği sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde Şahin (2019) yapmış olduğu çalışmada duygu düzenleme becerileri ile çocuğun kardeş sahibi olma durumu arasında anlamlı bir fark olmadığı tespit etmiştir. Literatürde araştırma bulgusunun aksine davranış problemlerinin kardeş sayısına göre farklılık gösterdiğini bulan çalışmalar da bulunmaktadır. Karaduman (2021) tarafından yapılan çalışmada çocukların güçler ve güçlükler anketinden alınan toplam puan çocuğun kardeş sayısına göre anlamlı olarak farklılaştığı belirlenmiştir. Tek çocukların duygusal ve davranışsal problem düzeyleri 2 ve daha çok kardeşe sahip çocuklardan daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Eratay (2011) tarafından yapılmış olan çalışmada çocuğun kardeş sayısı ile problem davranışları arasında anlamlı bir ilişkiye saptanmıştır. Araştırma sonucu ortaya çıkan bu farklılık araştırmaların farklı örneklem gruplarına dayanmasından kaynaklanmış olabilir.

“60-72 ay çocukların duygusal davranışsal problemlerinde anne eğitim durumu değişkenine göre anlamlı bir fark var mıdır?” alt problemi incelenmiş, güçler ve güçlükler anketinin dikkat eksikliği ve aşırı hareketlilik alt boyutunda anne eğitim durumuna göre değiştiği, toplam puan, duygusal sorunlar, davranış sorunları, akran sorunları ve sosyal sorunlar puanlarında anne eğitim durumuna göre değişmediği sonucuna ulaşılmıştır. “60-72 ay çocukların duygusal davranışsal problemlerin baba eğitim durumu değişkenine göre anlamlı bir fark var mıdır?” alt problemi incelenmiş, güçler ve güçlükler anketinin dikkat eksikliği ve aşırı hareketlilik alt boyutu ve toplam puan boyutunda baba eğitim durumuna göre değiştiği duygusal sorunlar, davranış sorunları, akran sorunları ve sosyal sorunlar alt boyut puanlarında baba eğitim durumuna göre değişmediği sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde Yeğen (2019) tarafından yapılan çalışmada okul öncesi davranış ölçeği puanlarının anne-baba öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Ertürk Kara ve Gürgeç (2016) ‘ün yapmış olduğu çalışmada 48-72 aylık çocukların davranış sorunlarının ebeveyn eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılık olmadığı saptanmıştır. Şahin (2019) yapmış olduğu çalışmada Okul öncesi dönem

çocukların duygu düzenleme becerilerinin ebeveyn eğitim durumuna göre anlamlı bir fark olmadığını tespit etmiştir. Bu bulgulara dayanarak, çocukların duygusal ve davranışsal problemler göstermesinde ebeveyn eğitim düzeyinin etki etmesinin yanında doğuştan gelen özelliklerin de davranış sorunları üzerinde bir etkiye sahip olduğu söylenebilir.

5.2. Öneriler

Bu bölümde araştırmadan elde edilen sonuçlara göre araştırmacılara ve ailelere yönelik öneriler aşağıda sunulmuştur.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Dijital oyun bağımlılığının farklı değişkenlerle olan ilişkisi incelenebilir.
- Çocuklardaki dijital oyun bağımlılığının ailelerdeki dijital bağımlılıkla ilişkisi üzerine çalışmalar yapılabilir.
- Aynı çalışma farklı yaş gruplarıyla yapıp sonuçlar karşılaştırılabilir.
- İleriki araştırmalarda öğretmenler çalışmalara dahil edilebilir.
- Çocuklarda bağımlılığa ve duygusal davranışsal problemlere sebep olan oyunlar araştırılabilir.

Ailelere Yönelik Öneriler

- Yapılan çalışma sonucunda çocukların çoğunluğunun az ya da çok dijital oyun bağımlılığı gösterdiği görülmektedir. Ailelerin küçük yaş grubundaki çocuklarını dijital cihazlardan uzak tutmaları eğer dijital cihaz kullanıcılarıysa da ebeveyn kontrolünde olabilir.
- Çocuklarının dijital ortamda yaptıklarını kontrol edebilmek adına dijital okur yazarlık eğitimi alabilirler.
- Çocuklarının dijital oyun bağımlılığından uzaklaşabilmeleri için herhangi bir spor dalına yönlendirebilirler.

KAYNAKLAR

- Akbaba, D. (2022). *Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını yordama yaşantısal kaçınma, ait olma ve psikolojik iyi oluşun rolü* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:780936).
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53-68. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/trkefd/issue/21474/230167>.
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:517664).
- Altın, Ü. (2021). *Dijital oyun bağımlılığının pandemi öncesi ve süresince öğrencilerin davranışları üzerine etkilerini medya üzerinden incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:695296).
- Apaydın, G. (2023). *Duygu ve davranış bozukluğu riski olan okul öncesi dönem çocuklarının öz düzenleme becerilerini geliştirmeye yönelik hazırlanan etkinlik paketinin etkililiği* (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:815439).
- Aras, E. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve benlik saygısı arasındaki ilişki ve dijital oyun bağımlılığının çeşitli demografikler açısından incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:671523).
- Arpacı, M. (2019). Cinsiyet, kötülük ve beden: femme fatale imgesinin kültürel inşası. *Fe Dergi*, 11(1), 140-54. doi:10.46655/federgi.579206
- Arslan, A. (2021). *Ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı ile sorumluluk duygusu davranışı ve sosyal beceriler arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:695055).
- Atak, F. (2020). *10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:624647).

- Ateş, S. (2021). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığının yordayıcıları olarak öznel iyi oluşu artırma stratejileri ve gelecek beklentiler* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:695050).
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18. DOI:10.7816/ulakbilge-06-31-01.
- Ayhan, B. ve Köselören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction ve Cyberbullying*, 6(1), 1-30. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/en/pub/ojtac/issue/46712/478272>
- Ayyıldız, D. (2021). *Ortaokul öğrencilerinden dijital oyun bağımlılığı, davranışsal-duygusal sorunlar ve olumsuz bilişsel hatalar arasındaki ilişkilerin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:697072).
- Biricik, Z. ve Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitalleşen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi (e-gifder)*, 9 (1) 445-469. doi:10.19145/e-gifder.818532
- Boğa Baran, E. ve Sağlam, M. (2023). Dış mekan oyunları ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*, 24(2):146-163. doi:10.51982/bagimli.1120129.
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:630581).
- Bursa, A. (2021). *4-6 yaş aralığındaki çocukların duygusal ve davranışsal problemleri ile ebeveynlerinin bağlanma örüntüleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:699310).
- Carr, D., Buckingham, D., Burn, A. ve Scott, G. (2006). *Computer games: text, narrative and play*. Wiley: Polity Press.
- Cicioğlu, H. İ. (2022). *Spor, e-spor ve dijital oyun bağımlılığı ile “x, y ve z kuşağındaki e-sporcuların çarpıcı yorumları*. Ankara: Gazi Kitapevi.
- Charles, D., & McAlister, M. (2004). *Integrating ideas about invisible playgrounds from play theory into online educational digital games*. Entertainment Computing-ICEC Conference, Springer, Berlin.

- Çakır, V. D. (2021). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve internet aile stilleri arasındaki ilişki ve dijital oyun bağımlılığının çeşitli demografikler açısından incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:701779).
- Çakırbilgiç, B. (2023). *Öz-kontrol odaklı psiko-eğitim programının dijital oyun bağımlılığı ve dürtüsellik üzerine etkisi: deneysel bir çalışma* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:795081).
- Çantaoglu, E. (2022). *Okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile rekabet stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:762502).
- 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). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:758204).
- Çelik, M. (2021). *10-15 yaş grubunda çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ile akran zorbalığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:701076).
- Çetiner, Ö. ve Sucuoğlu, N. (2019). İlkokullarda duygusal ve davranışsal bozukluk riski tarama çalışması. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 20(1), 1- 28. doi: 10.21565/oelegitimdergisi.385874
- Çiçek, F. (2021). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlamlık düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:684234).
- Çoban, A., Bilgen, Z., İdrisoğlu, Ö., Sönmez, İ., Türe Köse, H. B. ve Ünlü Bozkurt, H. (2021). Karşılaşılan duygusal ve davranışsal problemlerin ebeveyn tutumu ile ilişkisinin incelenmesi: içerik analizi. *OPUS International Journal of Society Researches*, 18(Eğitim Bilimleri Özel Sayısı), 4302-4335. doi: 10.26466/opus.907851
- Dağ, Y. S., Yayan, Y. Ö. Ve Yayan, E. H. (2021). COVID-19 sürecinde çocukların oyun bağımlılığı düzeylerinin uyku ve akademik başarılarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(4), 447-454. Doi: 10.51982/bagimli.930996.

- Demirhan Sayın, M. E. (2016). *Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması* (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:446117).
- Dokumacı, C. (2023). *Okul öncesi dönemdeki çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin sosyal becerileriyle ilişkisinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:777603).
- Erdem, Y. (2023). *Okul öncesi dönem çocuğunun oyuna olan yönelimine ilişkin ebeveyn görüşlerinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:793370).
- 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). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:671523).
- Eskili, Y. (2023). *İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öğrenme ve çalışma sorumluluğu arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:791359).
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/zgefd/issue/47938/606448>
- 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). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:782343).
- Göldağ, B. (2019, Eylül). *Dijital Oyunlar: Olumlu ve Olumsuz Etkileri*. III. Uluslararası Battalgazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi. Malatya İnönü Üniversitesi, Malatya.
- Gözüm, A.İ.C. ve Kandır, A. (2020). Okul öncesi çocukların dijital oyun oynama sürelerine göre oyun eğilimi ile konsantrasyon düzeylerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 41, 82-100. doi:10.33418/ataunikkefd.777424

- Griffiths, M.D. (2003). Videogames: Advice for teachers and parents. *Education and Health*, 21(3), 48-49. Erişim adresi: https://www.academia.edu/429585/Griffiths_M.D._2003_.Videogames_A
- Gül, I. (2023). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkların ile ailelerin dijital ebeveynlik farkındalıkları arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:796701).
- Gülçek, E. (2018). *Çocuk kültürü ve dijital oyunlar: Elâzığ FMD kursu öğrencileri üzerine sosyolojik bir çalışma* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:513232).
- Güvenir, T., Özbek, A., Baykara, B., Arkar, H., Şentürk, B. ve İncekaş, S. (2008). Güçler ve Güçlükler Anketi'nin (GGA) Türkçe uyarlamasının psikometrik özellikleri. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 15(2), 65-74. Erişim adresi: <https://www.cogepderg.com/archives/archive-detail/article-preview/psychometrc-properties-of-the-turkish-version-of-the-/30252>
- Han, D. (2023). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı durumlarının öz denetim (öz kontrol) ve sosyal duygusal beceriler açısından incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:813872).
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:450176).
- Hazar, Z., ve Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216. doi:10.14687/jhs.v14i1.4387
- “Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu”. Türkiye Cumhuriyeti Sağlık Bakanlığı. 2018. Erişim Adresi: <https://dosyamerkez.saglik.gov.tr/Eklenti/39937/0/dijitaloyunbagimlilikipdf.pdf>
- Ioannidi, V. ve Gogaki, I. (2020). Behavioral problems and educational approaches. *European Journal of Special Education Research*. 5(4), 16-25. doi:10.5281/zenodo.3711628
- Irmak, A. Y., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137. doi: 10.5080/u13407

- Kalkan, S. ve Rakap, S. (2021). Okul öncesi dönemde sosyal-duygusal gelişimin desteklenmesi: piramit modeli ile ilgili çalışmaların gözden geçirilmesi ve ayrıntılı bibliyografisi. *Yaşadıkça Eğitim*, 35(2), 311-332. doi:10.33308/26674874.2021352280
- Kara, D. (2023). *Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile akran oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:845710).
- Karabekmez, S. (2022). *5-6 yaş çocuklarına yönelik tasarlanan eğitsel dijital oyunun yürütücü işlev becerilerine etkisi* (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:772659).
- Karaduman, S. (2021). *4-5 yaş çocuğu olan anne ve babaların kabul red düzeyleri, çocukların duygu düzenleme becerileri ve duygusal davranışsal problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:692992).
- Kaya, R. (2023). *Eğitimde oyunlaştırma üzerine sistematik bir derleme* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:797542).
- Keskin, B. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:601229).
- Kılıç, G. (2021). *Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık, saldırganlık, mutluluk ve dijital oyun oynama motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:780936).
- Kuş, Ö. A. (2023). *İnteraktif bir iletişim alanı olarak dijital oyunlar; oyun oynama motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığına etkileri üzerine bir araştırma* (Doktora Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:804100).
- 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.
- Ocak, G. (2019). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Öçalan, Z. (2019). *Farklı okullarda öğrenim gören 10-14 yaş grubu öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve oyunsallık düzeylerinin karşılaştırılması*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:602384).

- Özdemir M. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal eğilimleri* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:602384).
- Özen, M. (2019). *Ortaokul öğrencilerinden dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yordanması* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:569977).
- Özer, Z. (2018). *Okul öncesi çocuklarının duygusal-davranışsal bozukluklarında öğretmenlerin farkındalıklarının ve kişilik özelliklerinin yetkinlikleri açısından incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:517353).
- Öztürk, G. (2021). *Dijital oyun bağımlılığının 7-15 yaş çocuklarda sosyal-duygusal gelişim alanına etkisinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:698892).
- Prensky M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: Mcgraw-Hill.
- Sağıroğlu, Ş., Bülbül, H. İ., Kılıç, A., Küçükali, M., Bayzan, Ş. ve Samur, Y. (2022). *Dijital oyunlar-1: araçlar, metodolojiler, uygulamalar ve öneriler*. Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.
- Sapsağlam, Ö. (2018). Okul öncesi dönem çocuklarının değişen oyun tercihleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 1122-1135. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/pub/kefad/issue/59094/850552#article_cite
- Soyöz-Semerci, Ö. U. Ve Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10 (3), 538-567. doi: 10.14230/johut869.
- Sulak, S. (2019). *Lisede okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı, aleksitimi karakter özelliği ve gözlerden zihin okuma becerisi arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:600973).
- Şahin, K. (2019). *Okul öncesi dönem çocukların duygu düzenleme becerileri ile davranış sorunları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:561803).
- Şen, C. (2022). *Öğrenme güçlüğü tanıli bireylerde anne baba tutumlarının dijital oyun bağımlılığına etkisinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:716982).

- Şen, İ. (2023). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı: kırıkale lise öğrencileri üzerine bir araştırma* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:785664).
- Şimşek, E. ve Karakuş Yılmaz, T. (2020). Türkiye'de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Education Journal*, 28(4), 1851-1866. Doi: 10.24106/kefdergi.3920.
- Taner Derman, M. ve Başal, H. A. (2013). Okulöncesi çocuklarında gözlenen davranış problemleri ile ailelerinin anne-baba tutumları arasındaki ilişki. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 115-144. Erişim adresi: https://dergipark.org.tr/tr/pub/amauefd/issue/1728/21177#article_cite
- Tekkurşun Demir, G. (2022). Beden eğitimi ve spora ilişkin tutum dijital oyun oynama motivasyonunun yordayıcısı mıdır?. *Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*. 20(3), 69-79, <https://doi.org/10.33689/spormetre.1075150>
- Terlemeç, C. (2019). *Dijital oyun bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişki* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:551052).
- Tilki, M. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile sosyal-duygusal öğrenme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:694995).
- Torun, F., Akçay, A., Çoklar, A., N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3, 25-35.
- Tunçeli, İ. H. ve Zembat, R. (2017). Erken çocukluk döneminde gelişimin değerlendirilmesi ve önemi. *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 01-12.
- Tutar, H. Ve Erdem, A. T. (2022). *Örnekleriyle bilimsel araştırma yöntemleri ve spss uygulamaları*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Uslu, Ş. (2019). *Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumlarının incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:594088).
- Uzunlar, N. (2022). *Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medya tutumlarının siber zorbalık tehlike düzeylerine etkisinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:747630).

- Ünsal, A. (2019). *Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:565814).
- Valkenburg, P. M., ve Piotrowski, J. T. (2017). *Plugged in: How media attract and affect youth*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Yalçın, Ş. (2023). *Ortaokul öğrencilerinde akademik erteleme davranışı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide akademik motivasyonsuzluğun aracı rolü* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:808711).
- Yalçın Irmak, A., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2) , 128 - 137.
- Yeğen, T. (2019). *Okul öncesi dönemde çocukların akran ilişkileri, duygusal ve davranışsal problemleri ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:588469).
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No:480165).

EKLER

Ek 1. Kişisel Bilgiler Formu

Sayın Katılımcı;

Bu anket Sakarya Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği yüksek lisans programı kapsamında 60-72 aylık çocukların dijital oyun bağımlılığının duygusal davranışsal problemlere etkisinin incelenmesi amacıyla tez çalışmamda kullanılmak üzere gerçekleştirilmektedir. Elde edilen veriler yalnız bilimsel amaçla kullanılacaktır. Cevaplarınız gizli tutulacaktır. İçten ve samimi şekilde formu doldurmanız rica olunur. Katılımınız için teşekkür ederim.

Cinsiyet: ☐ Kız ☐ Erkek

Yaş: ☐ 30 ve altı ☐ 31-35 ☐ 36-40 ☐ 41-45 ☐ 46-50 ☐ 51 ve üstü

Anne Eğitim Durumu: ☐ İlkokul ☐ Ortaokul ☐ Lise ☐ Önlisans ☐

Lisans ☐ Lisansüstü

Baba Eğitim Durumu: ☐ İlkokul ☐ Ortaokul ☐ Lise ☐ Önlisans ☐

Lisans ☐ Lisansüstü

Kardeş Sayısı: ☐ Yok ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ve üstü

Çocuğun Sahip Olduğu Dijital Araçlar: ☐ Yok ☐ Telefon ☐ Tablet bilgisayar ☐
☐ Bilgisayar ☐ Diğer....

Ek 2. Güçler ve Güçlükler Anketi

GÜÇLER VE GÜÇLÜKLER ANKETİ (SDQ-Tur)

AB 4-17

Her cümle için, Doğru Değil, Kısmen Doğru, Tamamen Doğru kutularından birini işaretleyiniz. Kesinlikle emin olamasanız ya da size anlamsız görünse de elinizden geldiğince tüm cümleleri yanıtlamanız bize yardımcı olacaktır. Lütfen yanıtlarınızı çocuğunuzun son 6 ay içindeki davranışlarını göz önüne alarak veriniz.

Çocuğunuzun Adı:

Kız / Erkek

Doğum Tarihi:

	Doğru Değil	Kısmen Doğru	Kesinlikle Doğru
Diğer insanların duygularını önemser.	☐	☐	☐
Huzursuz ve aşırı hareketlidir, uzun süre kıpırdamadan duramaz.	☐	☐	☐
Sıkça baş ağrısı, karın ağrısı ve bulantı şikayetleri olur	☐	☐	☐
Diğer çocuklarla kolayca paylaşır. (yiyeceğini, oyuncakını, kalemini v.s.)	☐	☐	☐
Sıkça öfke nöbetleri olur yada aşırı sinirlidir.	☐	☐	☐
Daha çok tek başınadır, yalnız oynama eğilimindedir.	☐	☐	☐
Genellikle söz dinler, büyüklerin isteklerini yapar.	☐	☐	☐
Birçok kaygısı vardır. Sıkça endişeli görünür.	☐	☐	☐
Eğer birisi incinmiş, morali bozulmuş yada kendini kötü hissediyor ise ona yardımcı olur.	☐	☐	☐
Sürekli elleri ayakları kıpır kıpırdır yada oturduğu yerde kıpırdanıp durur.	☐	☐	☐
En az bir yakın arkadaşı vardır.	☐	☐	☐
Sıkça diğer çocuklarla kavga eder yada onlarla alay eder.	☐	☐	☐
Sıkça mutsuz, kederli yada ağlamaklıdır.	☐	☐	☐
Genellikle diğer çocuklar tarafından sevilir.	☐	☐	☐
Dikkati kolayca dağılır. Dikkatini toplamakta güçlük çeker.	☐	☐	☐
Yeni ortamlarda gergin yada huysuzdur. Kendine güvenini kolayca kaybeder.	☐	☐	☐
Kendinden küçüklere iyi davranır.	☐	☐	☐
Sıkça yalan söyler yada hile yapar.	☐	☐	☐
Diğer çocuklar ona takarlar yada onunla alay ederler.	☐	☐	☐
Sıkça başkalarına (anne baba, öğretmen, diğer çocuklar) yardım etmeye istekli olur.	☐	☐	☐
Bir şeyi yapmadan önce düşünür.	☐	☐	☐
Ev, okul yada başka yerlerden çalar.	☐	☐	☐
Büyüklerle çocuklardan daha iyi geçinir.	☐	☐	☐
Pek çok korkusu var. Kolayca ürker.	☐	☐	☐
Başladığı işi bitirir, dikkat süresi iyidir.	☐	☐	☐

Belirtmek istediğiniz başka düşünce ya da duygunuz var mı?

Lütfen sayfayı çeviriniz - arka sayfada birkaç soru daha var

Genel olarak, çocuğunuzun aşağıdaki alanların birinde ya da daha fazlasında güçlükleri olduğunu düşünüyor musunuz: Duygular, dikkati toplama, davranışlar, başkaları ile geçinebilme?

Hayır	Evet-Biraz	Evet-Oldukça Ciddi	Evet-Çok Ciddi
☐	☐	☐	☐

Eğer yanıtınız "evet" ise, lütfen aşağıdaki bu güçlüklerle ilişkin soruları yanıtlayınız.

- Bir önceki soruda bahsettiğiniz bu güçlükler ne zamandır var?

1 aydan az	1 - 5 ay	6 - 12 ay	Bir yıldan fazla
☐	☐	☐	☐

- Bu güçlükler çocuğunuzu sıkıntıya sokuyor yada moralini bozuyor mu?

Kesinlikle Hayır	Biraz	Oldukça Fazla	Çok Fazla
☐	☐	☐	☐

- Bu güçlükler aşağıdaki alanlarda, çocuğunuzun günlük yaşamını etkiliyor mu?

	Kesinlikle Hayır	Biraz	Oldukça Fazla	Çok Fazla
Ev yaşamı	☐	☐	☐	☐
Arkadaş ilişkileri	☐	☐	☐	☐
Sınıf içi öğrenme	☐	☐	☐	☐
Boş zaman etkinlikleri	☐	☐	☐	☐

- Bu güçlükler size ya da ailenize zorluk yaşıyor mu?

Kesinlikle Hayır	Biraz	Oldukça Fazla	Çok Fazla
☐	☐	☐	☐

İmza:

Tarih:

Anne / Baba / Diğer (lütfen belirtiniz):

Yardıminiz için teşekkür ederiz

© Robert Goodman, 2005

Ek 3. Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği

DİJİTAL OYUN EĞİLİMİ ÖLÇEĞİ	Her zaman	Çoğu zaman	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
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;					
Gün içinde çok fazla dijital araçlarla oynar.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynamasına izin vermediğimde sinirlenir.	5	4	3	2	1
Dijital oyunda öğrendiklerini gerçek hayattaki davranışlarına yansıtmaktadır. (ör.; dijital oyun karakterlerinin taklitlerini yapması)	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken söylenilenleri duymaz.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynamasına izin vermediğimde oynamak için ısrar eder.	5	4	3	2	1
Dijital oyunu, hiç ara vermeden uzun süre oynar (ör.; ara vermeden 2-3 saat oynaması).	5	4	3	2	1
Okuldan eve geldiğinde hemen dijital oyunun başına geçer.	5	4	3	2	1

Dijital oyun oynamasına izin verilmediği zamanlarda tepkili olur.	5	4	3	2	1
Boş zamanlarının çoğunda dijital oyun oynar.	5	4	3	2	1
Dijital oyunlara bağımlıdır.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynaması engellendiğinde hırçınlaşır.	5	4	3	2	1
Yapması gerekenleri biraz daha fazla dijital oyun oynamak için erteler. (ör.; tuvaleti geldiğinde gitmeme)	5	4	3	2	1
Elinden dijital aracı aldığımda bağırır.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken çevresinde olup bitene karşı duyarsızdır.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken acıktığının bile farkına varmaz.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken akranları ve ailesi ile iletişimi azalır.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken uyku zamanı geldiğinde uyumak istemez.	5	4	3	2	1
Konuşmalarında dijital oyunlardaki karakterlerden veya yaptıklarından bahseder.	5	4	3	2	1
Dijital oyunlara yönelik ürünleri satın almak ister (karakterlerin oyuncakları, kıyafetleri).	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken yapması gerekenleri unutur (ör.; yemek yeme).	5	4	3	2	1

Ek 4. Ölçek Kullanım İzinleri

X Kapat Ynt: Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği kullanım izni



Kadriye Selin Budak

Kime: Siz

9.03.2022 Çar 18:13



Ölçek Kullanım Formu.docx

28 KB

Merhaba Nursema,
Ölçek kullanım formu ekte yer almaktadır.
Çalışmada kolaylıklar dilerim.
Sevgilerimle..

Windows için [Posta](#) ile gönderildi

Kimden: [nursema şahin](#)

Gönderilme: 7 Mart 2022 Pazartesi 21:46

Kime:

Konu: Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği kullanım izni

Merhaba;

Ben Sakarya Üniversitesi Okul Öncesi Eğitimi yüksek lisans öğrencisi Nursema Çetin.60-72 aylık çocukların dijital oyun bağımlılığının duygusal davranışsal problemlere etkisinin incelenmesi adlı tez çalışmam kapsamında tezinizde geliştirmiş olduğunuz 'dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğini' izninizle tezimde kullanmak istiyorum.

İyi çalışmalar dilerim.

X Kapat

güçler ve güçlükler anketi



nursema şahin

Kime: dr.tanerguvenir@hotmail.com

7.03.2022 Pzt 21:40

Merhaba;

Ben Sakarya Üniversitesi Okul Öncesi Eğitimi yüksek lisans öğrencisi Nursema Çetin.60-72 aylık çocukların dijital oyun bağımlılığının duygusal davranışsal problemlere etkisinin incelenmesi adlı tez çalışmam kapsamında 'Güçler ve Güçlükler' anketinizi izninizle tezimde kullanmak istiyorum.

İyi çalışmalar dilerim.

X Kapat

Ynt: güçler ve güçlükler anketi



Taner Güvenir <dr.tanerguvenir@hotmail.com>

Kime: Siz

8.03.2022 Sal 13:21

Yanıtla şununla başla:

Teşekkür ederim.

Alındı, teşekkür ederim.

Lütfen beni listenizden çıkartın.

Sayın Şahin

Güçler ve Güçlükler Anketini (GGA/SDQ) bilimsel çalışmalarınızda kullanmanızdan mutluluk duyarım.

Ölçekle ilgili detaylı bilgiye ve ücretsiz formlara www.sdqinfo.org adresinden ulaşabilirsiniz.

Ek 5. Sakarya Üniversitesi Etik Kurul Kararı



T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Etik Kurulu



Sayı : E-61923333-050.99-231233
Konu : 17/44 Nursema ÇETİN

16.03.2023

Sayın Nursema ÇETİN

İlgi : 10.03.2023 tarihli ve E--000-0 sayılı yazınız.

Üniversitemiz Eğitim Araştırmaları ve Yayın Etik Kurulu'nun 15.03.2023 tarihli ve 17 sayılı toplantısında alınan "44" nolu karar ile Nursema ÇETİN'in başvurusu **uygun** görülmüş ve karar örneği ekte sunulmuştur.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Murat İSKENDER
Eğitim Araştırmaları ve Yayın Etik
Kurulu Başkanı

Ek: Karar Yazısı (1 Sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Doğrulama Kodu :BSCKZ1M9B5 Pin Kodu :65252

Belge Takip Adresi : <https://turkiye.gov.tr/ebd?eK=5783&eD=BSCKZ1M9B5&eS=231233>

Adres:Esentepe Kampüsü 54187 Serdivan SAKARYA / KEP Adresi:

sakaryauniversitesi@hs01.kep.tr

Telefon No:0264 295 50 00 Faks No:0264 295 50 31

e-Posta:ozelkalem@sakarya.edu.tr Elektronik Ağ:www.sakarya.edu.tr

Bilgi için: Hanife Babacan

Unvanı: Birim Evrak Sorumlusu



Ek 6. MEB Araştırma İzni

SAÜ Evrak Tarih ve Sayısı: 05.12.2023-311664 Evrak Tarihi ve Sayısı:04.12.2023-E.91219629



T.C.
KOCAELİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-99332089-605.01-91219629
Konu : Araştırma İzni
(Nursema ÇETİN)

04/12/2023

SAKARYA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü)

İlgi : 25/10/2023 tarih ve E-67236739-044-298720 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim EABD Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Nursema ÇETİN'in "60-72 Aylık Çocukların Dijital Bağımlılığının Duygusal Davranışsal Problemlere Etkisinin İncelenmesi" konulu çalışmasını İlimiz Okulöncesi Eğitim Kurumlarında uygulama talebi komisyonumuzca uygun görülmüş olup, Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak, 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanununa ve yürürlükteki diğer tüm düzenlemelerde belirtilen hüküm, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, denetimleri ilgili okul, ilçe millî eğitim müdürlükleri tarafından gerçekleştirilmek üzere, gönüllülük esasına göre, anket çalışmasının İlçe Millî Eğitim Müdürlükleri ve Okul Müdürlüklerinin denetimi, gözetimi ve sorumluluğunda yapmasının uygun görüldüğüne ilişkin, 01/12/2023 tarih ve E-99332089-605.01-91039270 sayılı Valilik Onayı ekte gönderilmiştir.

Gereğini rica ederim.

Mustafa AYHAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

Adres : Kozluk Mahallesi İnönü Caddesi No:32
41040 İzmit/KOCAELİ
Telefon No : 0 (262) 322 12 69
E-Posta: stratejigelistirme41@meh.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: İbrahim TURAN

Unvan : Veri Hazırlama ve Kontrol İşletmeni

İnternet Adresi: www.kocaelimem.meb.gov.tr Faks:

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden f0eb-fef5-30bf-8d3a-83a1 kodu ile teyit edilebilir.